

Essais d'essais



Essais d'essais

Direction de publication :

Emmanuel Tibloux

Direction de l'ouvrage :

Anna Bernagozzi

Achevé d'imprimer :

2021

Mise en page :

Mathieu Champion

École nationale supérieure des

Arts Décoratifs - Paris

31, rue d'Ulm

75240 Paris cedex 05

T +33 (0)1 42 34 97 00

F +33 (0)1 42 34 97 85

Facebook : @EcoleArtsDecoParis

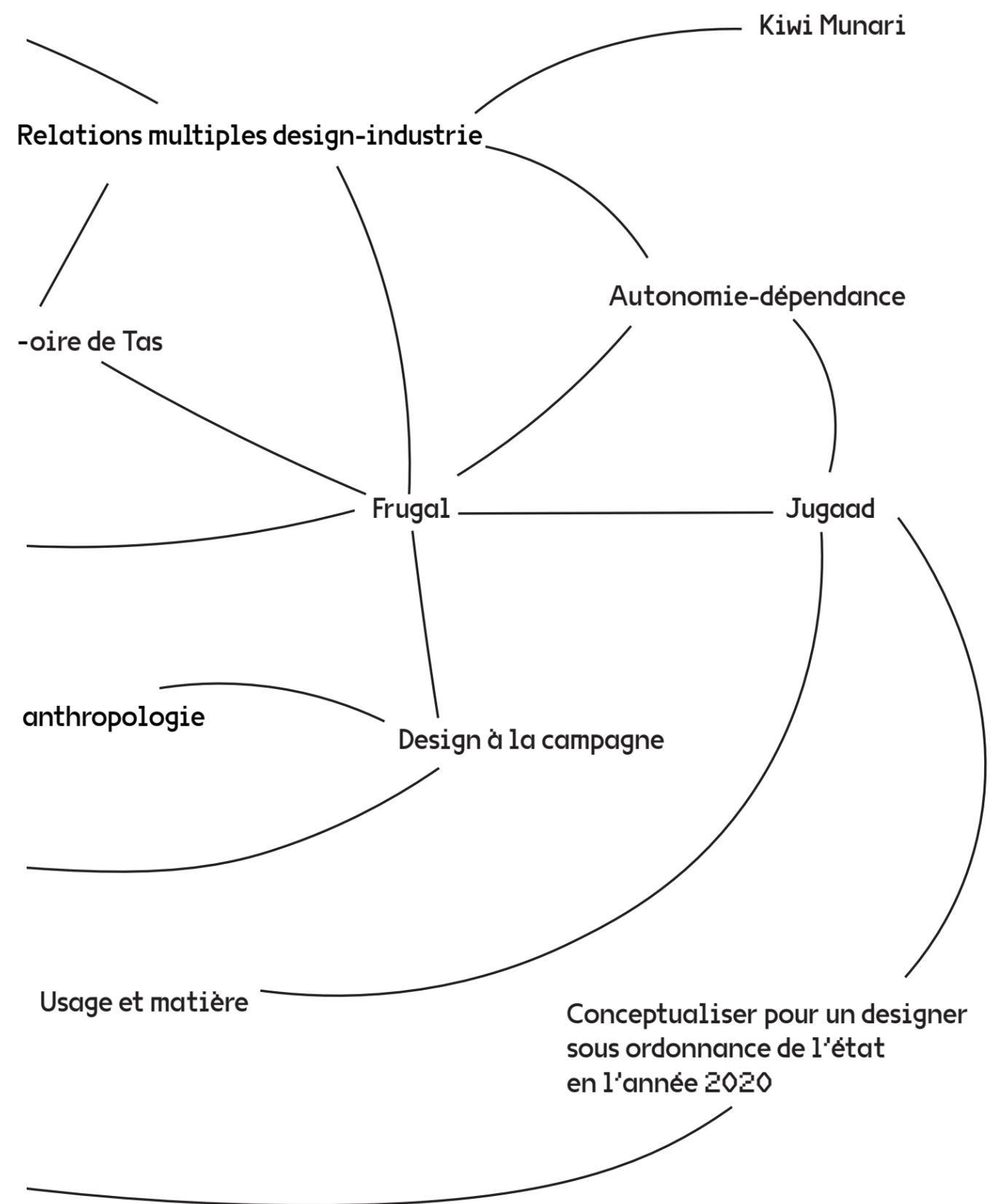
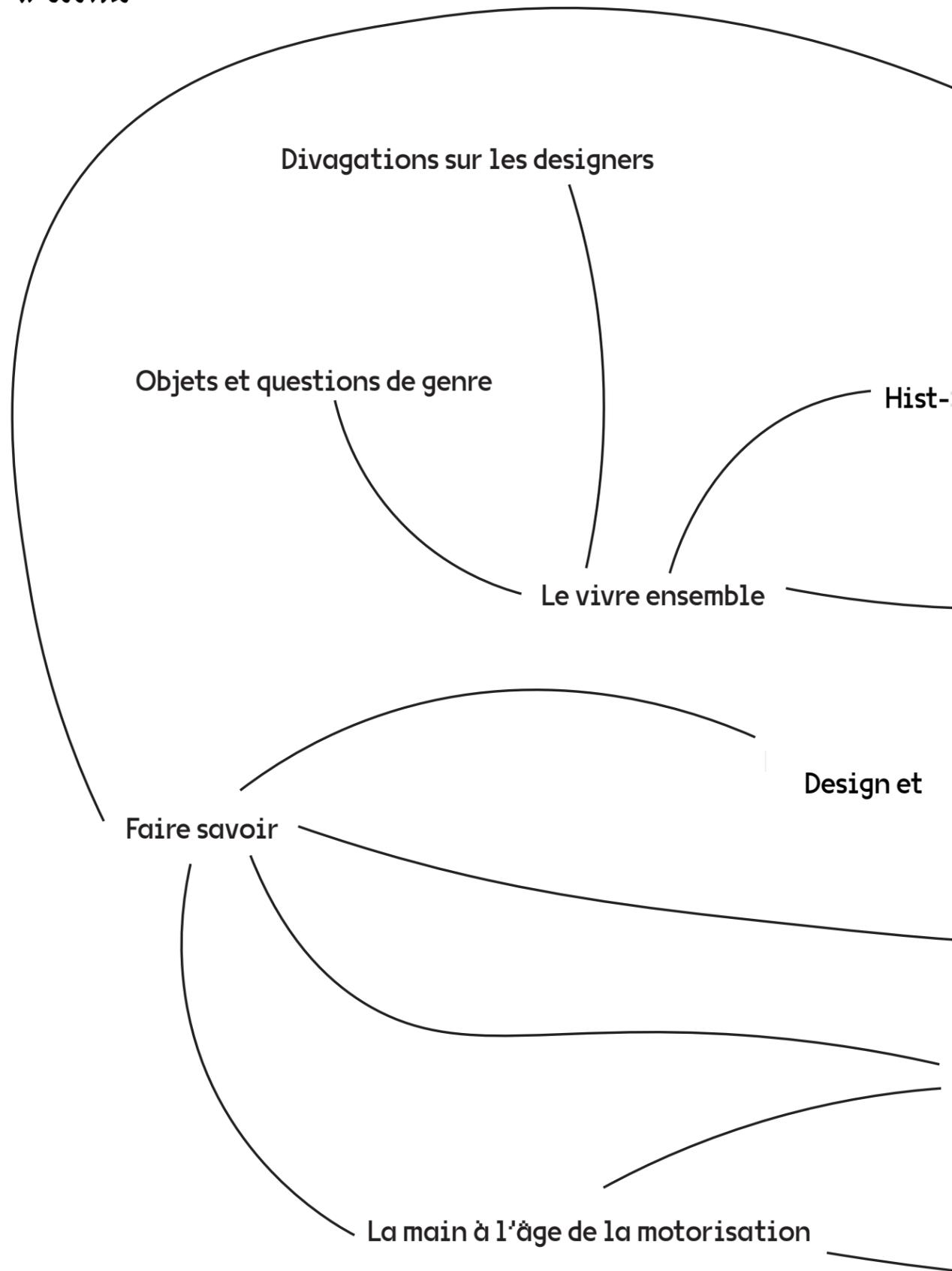
Twitter : @Ecole_ArtsDeco

Instagram : @ecoleartsdecoparis

www.ensad.fr

Sommaire

<i>Anna Bernagozzi</i> Introduction	6-13	<i>Mathieu Champion</i> Objets et Questions de genre	64-69
<i>Yohan Bonnet</i> Conceptualiser pour un designer sous ordonnance de l'état en l'année 2020	14-19	<i>Wilfried Becret</i> Usages et matières, éloge de l'artisanat	70-77
<i>Pauline Aubry</i> Le vivre ensemble	20-25	<i>Émilie Chanetx</i> Jugaad	78-87
<i>Juliette Bibard</i> Design à la campagne	26-31	<i>Yohan Bonnet</i> La main à l'âge de la motorisation	88-97
<i>Wilfried Becret</i> Faire savoir, le design comme un outil de revalorisation artisanal	32-37	<i>Lucie Legrandois</i> Relations multiples, design et industrie	98-109
<i>Paul Gauthier</i> Frugal	38-53	<i>Lucie Legrandois</i> Divagations sur les designers	110-115
<i>Antoine Behaghel</i> Histoires de tas	54-63	<i>Lucie Legrandois</i> Kiwi	116-119
		Bibliographie du cours	120-127
		Crédits	128-129



Introduction

Pédagogie de l'essai



Anna Bernagozzi
p 6-13

Les designers sont des « agents de changement ».

« Agents » car ils doivent être capables d'agir, de façon systémique, dans un contexte où ils auront préalablement identifié et analysé une problématique bien précise.

« De changement » car ils doivent toujours opérer dans une logique proactive de développement durable en partant des ressources humaines, naturelles et matérielles disponibles in situ et en se projetant dans une dynamique souhaitable pour le plus grand nombre d'individus.

Leur action sera toujours rigoureuse et ciblée, qu'elle soit tangible ou fictionnelle.

Pour atteindre cette précision et assumer leur rôle d'« agents de changement » les étudiants en cursus de Design objet à l'EnsAD doivent commencer, depuis la première année de leur formation, à questionner le monde et à comprendre l'étendue de leur futur métier. Cet questionnement transdisciplinaire

est essentiel pour forger leur capacité d'analyse critique qu'ils développeront et approfondiront par la suite tout le long de leur cursus scolaire grâce, entre autres, à l'offre exceptionnelle de cours de sciences humaines disponible au sein de l'école.

La question la plus cruciale à laquelle les écoles de design devront faire face dans les années à venir est celle d'offrir aux futurs designers la capacité de comprendre la complexité de notre société en profonde mutation, d'éveiller et nourrir leur esprit critique et de créer des outils et des objets « bons » qui permettront à chacun d'entre nous de vivre demain dans un monde plus souhaitable et durable. Les élèves devront savoir développer un éventail diversifié de compétences transversales qu'ils pourront appliquer dans des contextes très divers. Les étudiants, nous enseignants le savons, sont naturellement désireux de coopérer, d'interagir les uns avec les autres, d'enrichir leurs connaissances avec d'autres disciplines et d'adopter naturellement une approche plus holistique de la société.

Je suis convaincue que l'affirmation de leur posture critique par l'écriture constituera demain leur fer de lance dans un contexte historique de plus en plus fragile, où il est à mon sens nécessaire et urgent de remettre en question de façon plus ou moins spéculative le monde qui nous entoure, mais aussi le cadre académique du design « pour le changement ».

C'est dans cette optique que, à partir de 2011, sept ans après mon arrivée à l'EnsAD, j'ai décidé de réunir les écrits passionnants que les étudiants de troisième année fournissaient régulièrement dans le cadre de mes cours, dans un ouvrage annuel co-conçu et co-édité avec eux, un ouvrage capable de réfléchir leurs

intérêts et leurs préoccupations mais aussi leur état d'esprit et leur début de posture par rapport à leur futur métier, dans une période historique caractérisée par des mutations politiques, sociales, technologiques, environnementales, religieuses mais aussi existentielles sans précédents. Cet ouvrage, que j'ai appelé « ESSAI D'ESSAIS », afin de ne pas bloquer les esprits les plus timides, présente par ailleurs l'intérêt de stimuler leur appétit pour l'écriture et de les aider à assumer une posture critique vis-à-vis de la pensée, des actes, de l'héritage et, plus généralement, des grands défis contemporains. Il s'agit de développer et structurer leur capacité et leur envie de se positionner dans un contexte de recherche, facultés qu'ils devront de toute façon développer en première année de master lors de la rédaction de leur mémoire.

L'édition que vous avez entre les mains contient des articles, volontairement non académiques, écrits par les élèves en troisième année de Design Objet. La sélection des articles, issue d'un brainstorming et d'un exercice de cartographie collective et évolutive à la fin de chaque cours théorique, se veut mettre en valeur leur propre capacité de réflexion et de projection dans un instantané qu'immortalise les préoccupations et les aspirations des futurs designers.

L'approche systémique que j'ai choisi d'adopter pour la rédaction leur a permis de réfléchir à la cohérence, d'analyser les correspondances de leurs propositions, d'établir des connexions et de questionner leur pertinence par des confrontations et des débats parfois très animés. La mise en page de l'ouvrage était proposée et finalisée par un volontaire de la classe, cette année Mathieu Champion.

La conception et l'enseignement doivent à mon sens toujours

se traduire par une activité productive qui engendre une action positive sur le monde, comme théorisait en 1971 Ivan Illich dans *Une société sans école*. Selon Illich « le savoir n'est pas un produit mais un élément concret, irremplaçable et surprenant de la vie de l'homme. Le savoir est la compréhension par l'homme du contexte dans lequel il situe l'information qui lui est fournie. La prise de conscience de la signification de ce contexte est la sagesse qui établit un lien entre lui et sa communauté. C'est le résultat d'un développement personnel autonome ».

L'objectif du cours théorique qui est à l'origine de cet ouvrage est de former des étudiants capables de comprendre le système hybride des interactions sociales et économiques qui nous entourent et les changements qui les ont provoqués afin qu'ils puissent par la suite développer des outils, produits ou services capables d'établir une relation plus souple, durable, personnalisée et diversifiée avec les futurs usagers de leurs créations. En s'appuyant sur des concepts, idées, processus et en tenant compte des développements parallèles des sciences humaines, cognitives et sociales, le « bon design » s'est historiquement toujours inscrit dans une action bienveillante sur notre environnement et une recherche certaine d'empathie.

Les rapides changements sociaux, environnementaux, géopolitiques et économiques nous font comprendre de l'urgence et de l'importance vitale d'agir pour et avec le monde, de questionner ce cadre et de forger de nouvelles écologies de pratiques.

L'objet « durable » de demain sera le fruit d'une fertilisation croisée de différentes disciplines, vecteur d'innovation sociale

et sujet d'une économie universelle nouvelle qui privilégie le lien social, l'échange, le partage de l'expérience et une plus grande prise de conscience des ressources naturelles environnantes. La capacité de se projeter par leur textes dans des scénarios plus ou moins spéculatifs permettra aux étudiants de sortir des sentiers battus pour créer et co-crée des objets et outils de conception capables à l'avenir d'améliorer la qualité de vie dans des contextes de développement local, de mobilité urbaine, d'économies d'énergie, d'agriculture durable, d'infrastructures territoriales, de planification de communautés nouvelles, d'emploi des jeunes et de soins aux personnes âgées mais aussi d'appropriation de la part de la société civile d'innovations technologiques et sociales, par une remise en question identitaire des devises, des symboles ou encore des monuments et des bâtiments publics.

Je suis convaincue que la pensée se clarifie en la posant sur papier et en instaurant un processus constant de remise en question et de dialogue avec ses pairs.

Comme écrivait Italo Calvino dans *« La machine littérature »* « Le geste – imaginaire ou inconscient- de l'écrivain vers le lecteur invisible doit présupposer un lecteur qui n'existe pas encore, ou un changement dans le lecteur tel qu'il est aujourd'hui. Ce qui ne se produit pas toujours : à toutes les époques, dans toutes les sociétés, un certain canon esthétique, une certaine façon d'interpréter le monde, une certaine échelle de valeurs morales et sociales étant établis, la littérature peut se perpétuer simplement elle-même, avec des confirmations successives, et des mises à jour, et des approfondissements limités. C'est une autre possibilité de la littérature qui nous intéresse : celle qui consiste à mettre en cause l'échelle des

valeurs et le code des significations établies”.

Nous pouvons conclure que designers et écrivains partagent donc la même nécessité de remise en question des valeurs morales et sociales mais utilisent des leviers d'actions distincts. Les élèves ont bien compris l'ambition de l'exercice et, conscients du pouvoir du précieux outil de l'écriture, ont continué pour la plupart à l'utiliser dans leurs pratiques une fois sortis de l'école.

L'approche systémique du type d'écriture suggéré, à la fois réflexive et personnelle mais encadrée et rythmée par un cours théorique et des débats réguliers, les a aidé à élargir l'étendue de leurs horizons mais aussi à préciser la portée de leurs actions et créations futures et à développer des approches courageuses et précurseuses dans des territoires jusqu'ici inexplorés.

Comme écrivait Hannah Arendt dans *De la révolution*, les élèves deviennent par l'exercice de l'écriture « des participants actifs à l'interrogation, à la négociation du monde ».

Ce n'est pas un hasard si leur profil de designer s'est construit, pour un bon nombre d'entre eux, autour de ces précieux débuts de réflexions et de positionnement. Ces exercices d'écriture à la fois passionnés et idéalistes, critiques et paradoxaux mais aussi pragmatiques et réalistes montrent la volonté d'action, de prise de responsabilité et d'ouverture au monde de leur génération et contribuent à enrichir la pensée d'un design contemporain responsable et consciencieux.

Le design de ces futurs agents de changement sera constitué d'objets médiateurs ou acteurs, capables de contribuer à une histoire plurielle, riche et sensible, dans laquelle on se reconnaîtra, et qui faciliteront notre compréhension du monde. Ces étudiants seront le témoin d'un design contemporain

sans frontières où l'apport de chacun sera plus que jamais nécessaire et précieux.

Bibliographie :

Ivan Illich Une société sans école, Paris, Editions Points, 2015

Italo Calvino La machine littéraire, Paris, Editions du Seuil, 1993

Hannah Arendt De la Révolution, Paris, Ed. Gallimard, 2012



Conceptualiser pour un designer sous ordonnance de l'état en l'année 2020



Yohan Bonnet
14-19

L'ordonnance de l'état de mars à mai 2020, justifie de réduire à l'essentiel nos modes de vie. D'une certaine façon, cette période laissera une trace fondamentale dans la manière de penser notre monde, mais aussi d'interagir, de transmettre ou de concevoir. L'idée est ici de comprendre les tenants de cette adaptation sous l'angle du design.

Cette période particulière a marqué un tournant décisif dans nos modes de vies. Nous avons tous, à notre échelle, dû nous adapter à la situation en adoptant bien souvent des nouvelles

logiques pour palier à cette situation de crise. Du point de vue de l'étudiant designer c'est une adaptation à de nouveaux outils qu'il a fallu mettre en œuvre. Même si la pratique s'en trouve modifiée, la créativité elle subsiste et donne lieu à des propositions tout à fait recevables.

Au-delà des outils de télécommunication qui ont maintenant pris une place prépondérante dans notre pratique, le manque de recours aux ateliers de fabrication nous a fait défauts. Il a donc fallu procéder de manière plus simple. La création a perduré malgré la limitation des agissements autorisés au cours de cette période. Paradoxalement, c'est même une aura créative, émanant du peuple, que l'on a observé, et qui s'est diffusé viralemment, peuvent en témoigner les réseaux sur lesquels l'information, elle, pouvait encore se déplacer librement. L'absence de ces dispositifs soulève la question du rôle qu'ils jouent dans nos métiers et même nos vies. Il est certain que ces outils permettent de pousser la créativité à un autre niveau. Leurs utilisations même, sont des éléments à faire valoir et rentrent dans la liste de compétences du designer/artisan/artiste. Ce recours peut légitimer un travail par la qualification nécessaire pour les employer. Sans ces dispositifs, certaines choses ne seraient plus réalisables, mais peut être que nous aurions procédé différemment. L'existence de ces aides contemporaines, ont créé naturellement de la dépendance. De fait, ce sont presque de faux indispensables, maintenant compliqués à remplacer.

« J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants »

Giorgio Agamben, Qu'est-ce qu'un dispositif ?

Dans cet essai, le philosophe italien Giorgio Agamben propose une interprétation et une actualisation possibles du concept de « dispositif » chez Michel Foucault. Il évoque la prolifération contemporaine des dispositifs et les stratégies de corps-à-corps avec eux que l'humain peut être amené à développer désormais. L'auteur caractérise les dispositifs par leurs propriétés d'interaction et de captation. Les dispositifs contemporains, liés à notre existence, du téléphone portable à la télévision, de l'ordinateur à l'automobile ne se trouvent pas face à l'homme comme de simples objets de consommation, ils transforment nos personnalités. Ces nouveaux outils réussissent à nous capter pour nous modeler à leur image et influencent nos comportements.

Cette période, sous ordonnance de guerre contre le virus, à encapsuler, un instant, cette dépendance. Le retour à des outils et des gestes basiques a pu illustrer l'accessibilité avec laquelle on peut produire. Il est possible de se satisfaire de moyens modestes pour générer un contenu riche. De plus un certain empirisme, transforme la solution évidente en une heureuse découverte. On aborde ainsi des terrains que l'on n'aurait pas eu l'occasion d'explorer si le raccourci avait été possible. Cette attitude permet parfois de faire par hasard une découverte inattendue et d'en saisir l'utilité pratique (cf : sérendipité). Cette manière de procéder est certainement plus fastidieuse, mais autrement plus riche d'un point de vue de l'expérience qu'elle génère. Autrement dit, le cheminement est parfois plus enrichissant que la finalité. Les issues ne sont jamais les mêmes et invite différentes pistes d'approfondissement,

comme le ferait un modèle libre de droit. Il convient à chacun de proposer son alternative à ces dispositifs.

Le fait de réaliser ses propositions avec plus de patience qu'il n'aurait fallu avec des outils optimisés, permet de se rendre compte de l'effort engrangé. Ce que je fais est-il dispensable et/ou légitime ? Prendre le temps de s'interroger sur la raison de notre acte c'est s'assurer de la pertinence de ce dernier. La réponse est-elle la bonne et est-elle mesurée ? On peut ainsi s'éviter de tomber dans la surproduction. Dans cette logique minimaliste, presque radicale, on en vient à trier nos agissements pour ne laisser que l'essentiel. On passe ainsi de l'outil essentiel à la production essentielle.

Le développement accéléré du monde invite de force l'optimisation des dispositifs. Dans cette ère capitaliste, le développement et la croissance sont les principales préoccupations. Ces optimisations arrivent comme des injonctions à l'oreille du monde. Certains pays en voie de développement, n'ont pas la possibilité d'optimiser certains dispositifs pareils à l'occident. D'autres pays misent sur la patience comme réel qualité de travail, et ne perçoivent pas cette optimisation comme nécessaire. Ces derniers laissent une plus grande place aux traditions et aux savoir-faire ancestraux. Ces traditions ne sont-elles pas l'assurance de garder les pieds sur terre ? D'un cas à l'autre, on oscille entre le fait de ne pas pouvoir optimiser les dispositifs et le fait de ne pas le vouloir. Finalement, peut-être faudrait-il piocher dans le passé et récupérer ce qui a été fait. Les dispositifs d'antan ne pourraient-ils pas être les dispositifs d'aujourd'hui, si la décroissance s'avère être le modèle à suivre (« On ne peut plus croître dans un monde fini ») ? Le designer doit prendre part à ces questionnements afin de recueillir l'essentiel.

Je constate, malgré la mauvaise réception de cette directive visant à nous protéger, que cette période a permis de faire un examen de l'état actuel des choses et de prendre du recul sur notre discipline.

Bibliographie :

Qu'est-ce qu'un dispositif ? - Giorgio Agamben

Le vivre ensemble

◆◆
Pauline Aubry
p 20-25



Le vivre ensemble, suffisamment consensuel pour être adopté partout et suffisamment fous pour n'engager personne. Quand on parle de vivre ensemble cela se présente le plus souvent comme une solution face à des fractures, qu'elles soient sociales, économiques, écologiques. Vivre ensemble pour vivre mieux. On pense à des individus éloignées socialement ou par leurs âges, leurs cultures, leurs religions. Cet idéal de vivre ensemble m'apparaît telle une valeur, un mot valise ou formule magique permettant de pallier à des failles existantes que je questionne tant elle me paraît difficile comme l'atteste nombre d'indicateurs; individualismes, communautarismes, replis sur soi. Après tout, nous vivons déjà tous ensemble quelque part. Pourquoi promouvoir quelque chose qui a déjà lieu de fait et en faire une valeur ? Le vivre ensemble, la pierre angulaire de l'essentiel des discours politiques éveille en effet les consciences, imprègne chacun d'entre nous et nous motive dans nos résolutions et objectifs, on arrive facilement

à se dire que c'est une belle idée. Et puis après ? Est-ce qu'on s'en contente ? Est-ce une parole creuse qui n'agirait pas, doublerait la réalité, se substituerait à l'action pour finalement, ne rien changer ?

Sur le papier c'est une quête formidable mais nous savons très bien que l'application est délicate. Dans un schéma de vie occidentale, nous vivons avec un noyau familial restreint; parents, enfants, compagnon/e de vie. Nous faisons des compromis, organisons nos habitudes, faisons des choix pour faciliter cette vie à plusieurs, le lien affectif motive cette envie. On parle de « vivre ensemble » lorsqu'on décide de s'installer avec la personne que l'on aime, avec qui l'on veut partager son quotidien, trouver et construire ses habitudes. Mais comment faire lorsqu'il s'agit d'inconnus ? Promouvoir le vivre ensemble c'est quelque part totalement l'inverse, nous sommes déjà avec des gens toute la journée, sans les aimer, sans être reliés par autre chose que des habitudes, des horaires, des intérêts. L'idée de vivre ensemble semble être un non-sens ou une utopie dès lors qu'il manque l'amour. Difficile à penser autrement si tenter d'être prêt pour faire les efforts et les concessions possible pour ce projet. Faut-t'il d'ailleurs obligatoirement sacrifier quelque chose de notre liberté pour faire communauté ? Si ce n'est donc pas l'amour, quelles sont les autres motivations à promouvoir pour redonner le goût du vivre ensemble car après tout, même si nous ne savons pas comment le construire durablement, nous en ressentons son besoin. Les différentes restrictions toujours en cours

face à la crise de la covid 19 ont mis en exergue l'expérience négative du manque d'espace et de lien social des citoyens. De nombreuses individus ont cherché à se détacher d'une société capitaliste et patriarcale en construisant de nouveaux

modèles socio-économique. Prenons le cas parmi tant d'autres d'Auroville, ville expérimentale située à une dizaine de kilomètres au nord de Pondichéry en Inde. Elle fut créée en 1968 par Mirra Alfassa plus connue sous le nom de la Mère et compagne spirituelle du philosophe indien Sri Aurobindo. Auroville a pour vocation d'être, selon les termes de sa conceptrice, « le lieu d'une vie communautaire universelle, où hommes et femmes apprendraient à vivre en paix, dans une parfaite harmonie, au-delà de toutes croyances, opinions politiques et nationalités (...) Il devrait y avoir quelque part sur Terre un lieu qu'aucune nation ne pourrait revendiquer comme étant sien, où tous les êtres humains de bonne volonté mus par une aspiration sincère pourraient vivre librement en citoyens du monde et obéir à une seule autorité, celle de la Vérité. ». Ici, le vivre ensemble c'est partager des valeurs communes.

Si nous prenons le cas des ZAD (zone à défendre), néologisme militant désignant cette forme de squat à vocation politique, la plupart du temps à l'air libre, et généralement destinée à s'opposer à un projet d'aménagement (ainsi qu'à déployer des modes de vie autonomes), le vivre ensemble dans ce cas, c'est partager un combat commun.

La maison du musicien à Bâle ou Musikerwohnhaus est un projet qui transforme une ancienne usine en une communauté inhabituelle réservée uniquement aux musiciens. Financée par la Fondation suisse pour l'habitat, spécialisée dans les solutions de logement pour les personnes ayant des besoins inhabituels, ce projet vise à résoudre un problème de longue date pour les musiciens vivant dans des logements conventionnels : lorsque les murs sont minces et les voisins sensibles, il est difficile de trouver de l'espace et du temps pour pratiquer son instrument. Vivre ensemble autour d'un intérêt, d'une passion commune.

La question du vivre ensemble en ville urbaine soulève également de nombreux obstacles. Comment recréer un tissu social dense dans une ville en perte de lien ? Le coliving, nouveau mode de vie collectif urbain, se développe de plus en plus et semble répondre à cette demande d'un monde qui transite du « chacun pour soi » au « chacun pour tous ». Le coliving se distingue par sa forme d'habitat, qui s'appuie sur la solidarité et la mutualisation. Gérée par une tierce partie professionnelle ou associative, ce type de logement consiste à réunir plusieurs résidents dans un même logement. Ces derniers partagent des espaces et des services afin d'accéder à une meilleure qualité de vie, tout en gardant un espace de vie privé à eux. Le coliving se différencie de la colocation, des résidences étudiantes et de la location classique par l'intégration de services et la présence d'une communauté. Caractérisé par sa flexibilité, cet habitat permet une grande liberté aux résidents qui peuvent rester dans le logement de un mois à plusieurs années. Le tout est facilité par des démarches administratives simplifiées et souples en proposant des loyers moins onéreux. Vivre ensemble pour s'adapter au mieux aux enjeux de logements abordables, de densification urbaine mais aussi de mixité sociale en améliorant la qualité de vie individuelle et collective sur les territoires.

Le besoin de valeurs, de passions, d'intérêts communs, est le point de départ pour tout projet de vie collective. Aspirer à créer une unité sans aboutir à une uniformité. Réussir à être soi tout en étant ensemble.

Webographie :

Vitra Design Museum; Exhibition : Together! The New Architecture of the Collective, 02.06.2017
<https://www.design-museum.de/en/exhibitions/detailpages/together-the-new-architecture-of-the-collective.html>

Franceculture; Les Rencontres de Pétrarque par Jean Birnbaum et Hervé Gardette; Fraternité : Que faut-il sacrifier pour vivre ensemble? 23.07.2015
<https://www.franceculture.fr/emissions/les-rencontres-de-petrarque-multidiffusion/fraternite-que-faut-il-sacrifier-pour-vivre>

LaVilleE+; Le coliving, nouveau mode de vie collectif urbain ? 7.12.20
<https://villeagiledurable.com/le-mag/coliving-mode-de-vie-collectif/>



Design à la campagne



Juliette Bibard

‡ 26-31

J'ai rêvé toute ma vie de quitter ma campagne natale, de partir loin des vignes du beaujolais, des routes sinueuses, des pâturages verts s'étendant à des kilomètres. J'ai vu une forme de mépris de ces territoires naître dans les discours des jeunes de mon entourage ainsi que dans le miens. La vie citadine nous appelais, libérés des contraintes de la province. Ici, nous nous sentions étouffés, limités, nos idéaux de réussite et de création hors de notre portée. Paris, Lyon, Toulouse, les grandes villes nous appellent, promesses de grandes études, d'un futur lumineux. Pourtant les nombreux confinements ont remis en cause cette vision de ma « vie rêvée ». Passer six mois loin de Paris, du rythme de vie effréné de la ville, à réveillé un réel attachement à ma région natale et mis en évidence la possibilité de pouvoir créer à la campagne. La province n'est pas un frein au design. Elle regorge plutôt de possibilités, d'artisanats et d'arts de vivre variés. Je ne veux plus faire ma vie au coeur des immeubles. Je veux retrouver cette énergie

propre à la campagne, cette importance de la main, l'entraide et la nature.

Pour appuyer mes propos, je me suis intéressée à des écrits sociologiques tels que *Ceux qui restent* de Benoit Coquart ou des manifestes comme *L'atelier Paysan* de Sarah Petitbon. Des ouvrages remplis d'espoirs ouvrant de nouveaux points de vue sur ces territoires stigmatisés.

Il semble évident qu'en France, une distinction est faite entre les deux principaux types de territoires éloignés des grandes villes. Elle est basée sur des critères économiques et démographiques mais reste tout de même très minimale et un peu stéréotypée. D'un côté, la campagne attractive, riche, attirant chaque année de plus en plus de nouveaux habitants. Les maisons secondaires s'y multiplient, on s'y installe, on y rénove de belles demeures, on y projette cette image d'un territoire authentique, d'un patrimoine auquel on appartient, d'une vie rêvée en autonomie. La mixité sociale se rapproche de celle d'une ville moyenne, regroupant une grande part de professions intermédiaires ainsi que des cadres d'entreprise et des professions intellectuelles. Par opposition, les campagnes dites « en déclin », comme le Grand Est, s'appauvrissent, se dépeuplent. Elles ne se prêtent pas à un usage touristique et contemplatif. En partie de ce fait, elles sont relativement mal connues des classes dominantes. Il s'agit de vieilles régions industrielles où la mixité sociale est grande, riche des ouvriers expatriés du siècle dernier. Pourtant, les jeunes diplômés partent, dans des proportions semblables au dernier exode rural d'après-guerre. Ils fuient cet environnement qui semble les étouffer.

Pour Benoit Coquart, ceux qui restent ce sont surtout ceux qui n'ont pas les ressources nécessaires pour être mobile.

Pourtant, il semble que la tendance tend à évoluer. Certaines personnes s'engagent afin de faire changer les choses. Hormis le fait que la campagne et la ville ne sont pas des territoires imperméables et influent l'une sur l'autre de manière continue, des organismes, associations de bénévoles ou de créateurs oeuvrent afin de rendre ces environnements attractifs. Je pense notamment à Arcade qui au centre de la Bourgogne, campagne considérée comme « en déclin », tente de diffuser la culture du design. Par le biais de programmations à l'échelle locale, départementale, régionale ou même internationale, les acteurs de cette organisation visent à mettre en synergie la création et le design, considérés comme une « activité de la ville » avec l'artisanat et l'industrie, « activités du terroir ». Ces actions ne sont pas anodines. Elles reflètent dans un premier temps un investissement total, un choix de vie conscient et non subit, offrant alors aux jeunes de réelles perspectives d'avenir professionnel

au coeur de ces campagnes « en déclin ». Tout le monde ne fuit pas. Certains partent puis reviennent, d'autres restent toute leur vie. Dans tous les cas, ce choix de vie est marqueur d'un investissement total, d'un amour de ce territoire et d'une envie de le faire évoluer.

Je me pose alors une question, comment, malgré les différentes actions mises en place par des individus conscients, attachés à leur environnement et impliqués totalement dans leur cause, ces campagnes subissent toujours les représentations caricaturales des classes populaires formant le groupe social majoritaire de ces territoires considérés « en déclin » ? Les manifestations des dernières années, comme celles des Gilets Jaunes, ont fait émerger deux facteurs qui m'apparaissent

comme essentiels et sont déjà exprimés par Pierre Bourdieu dès les années 70. Premièrement, ces classes populaires rurales sont dominées au sens sociologique. Deuxièmement, elles sont éloignées, géographiquement comme sociologiquement, de ceux qui parlent d'elles, parfois même en leur nom. Quand une classe sociale est dominée et soumise à une image d'elle-même produite de l'extérieur, on parle du symptôme de la « classe objet ». Nous sommes face à un réel déterminisme de classe, les dominants reproduisent les mêmes schémas pour conserver leur place tandis que les dominés refusent de maintenir cette situation et usent de stratégies pour évoluer. Quelles sont ces stratégies? Comment se développent-elles dans les champs du design? Comment la création, par tous ses enjeux actuels, peut-elle permettre de contrebalancer une organisation sociale reposant sur un rapport dominé/dominant? Comment un design actuel, conscient, engagé et riche de ses origines rurales peut-il exister?

Bibliographie :

Le tire-objet, manifeste pour un design paysan - Jean Sébastien Ponce
Ceux qui restent - Benoit Coquard
L'atelier paysan - Sarah Petitbon
La distinction - Pierre Bourdieu



Faire savoir

*Le design comme un outil de revalorisation
artisanal*



Wilfried Beuret

32-37

Pendant longtemps l'artisanat fut au cœur de la création. Propre à un territoire et à ses ressources, une grande variété de savoir-faire virent le jour aux quatre coins du monde. L'artisan était alors la seule personne créant et fabricant des objets en fonction des besoins communs, le premier designer.

Le début de la révolution industrielle au milieu du 18^{ème} siècle marqua une rupture entre les territoires et les savoir-faire associés. L'augmentation des cadences de travail, l'importation de nouvelles matières, la fabrication en série, la simplification (rentabilisation) des formes et processus de mise en œuvre, etc... Ce nouveau système de production généra au fur et à mesure la disparition presque totale de l'artisanat dans l'ensemble des pays « développés » ainsi qu'une uniformité de besoins ainsi que des biens de consommations.

Cependant, certains pays notamment en Asie ont su préserver un patrimoine artisanal fort en le hissant au rang d'art, comme on peut le voir au Japon. Les pays dit « sous-développés » où

l'industrie peine à s'implanter ont eux aussi su sauvegarder dans leurs patrimoines cette culture artisanale, souvent par nécessité. Cela est notamment rendu visible dans l'ouvrage *Objects of the forest* de Andrea Bandoni qui montre la diversité d'objets réalisés par différents peuples vivants en Amérique du Sud et répondant à des besoins primaires et une fabrication entièrement locale.

Aujourd'hui en occident, l'artisanat subsiste encore dans quelques domaines qui sont principalement celui de la restauration et du luxe, cependant on remarque que cela tant à évoluer.

Les préoccupations actuelles des consommateurs cherchant à retrouver une identité propre à un territoire marquent une évolution dans la manière de concevoir et de produire les objets qui nous entourent. L'apparition de nouveaux labels tels que « Made in France » illustrent bien cette volonté de revaloriser les productions locales ainsi que les savoir-faire délaissés. Certains designers tentent aujourd'hui de modifier l'image du design trop souvent associée à l'industrie pour sauver l'artisanat local. Comme le montre le documentaire intitulé *Le pouvoir du design* réalisé par Reinhild Dettmer-Finke² diffusé sur Arte, le design joue un rôle indispensable dans notre société malgré l'image néfaste qu'il renvoi. Fer de lance du capitalisme, le design rime avec surconsommation, pollution, mode, éphémère. Au-delà de l'utile les objets doivent être beau sans se soucier des ressources engagées pour plaire au plus grand nombre. Là où Dieter Rams énonçait il y a 50 ans les 10 commandements pour un bon design³ on en retrouve aujourd'hui qu'un seul dominant, celui de l'esthétique.

Fort heureusement, une nouvelle génération de penseurs et de designers consciente de la destruction de l'environnement

et du changement climatique engendrées notamment par la surconsommation s'attache à prendre en compte les problématiques écologiques. Portés par cette nouvelle éthique, deux chemins se dessinent alors ; le premier technologique appelé biomimétisme, s'inspire de la nature et de ses mécanismes afin de les reproduire pour les appliquer dans notre environnement quotidien. Comme l'utilisation de bactéries bioluminescentes pour éclairer la voie publique la nuit ou encore des trains inspirés du bec de certains oiseaux pour gagner en vitesse. Le second plus traditionnel vise à revenir aux bases de la création en revalorisant d'anciens savoir-faire oubliés, utilisant alors des processus de mise en œuvre simple ainsi que des ressources naturelles.

On retrouve, derrière cette revalorisation de l'artisanat tout un écosystème perdu lié à un territoire que les designers essayent de retrouver. Hormis les raisons environnementales et éthiques que soulèvent un retour à un système de production plus local, c'est également la reconstruction d'un réseau social qui se (re)met en place. Cela s'illustre notamment au travers du projet *Suelo Orvebre* du designer colombien Simon Ballen Botero. Celui-ci utilise le Jagua, un déchet actuellement rejeté dans les rivières en Colombie afin de réduire l'impact environnemental de l'exploitation minière. En collaboration avec la communauté et le souffleur de verre local, le designer construit un four et produit des objets en verre dans des moules construits à partir d'éléments récupérés dans les environs. Les résultats offrent un catalogue de possibilités et un bénéfice social et économique pour la communauté locale.

Ce projet mené à l'origine par un designer pour une communauté est aujourd'hui complètement intégré à la vie des habitants de la région. Cela illustre bien les possibilités qui

sont à la portée des designers qui souhaitent requestionner leurs pratiques en faisant du bon design et pas uniquement du beau. Malheureusement ce type d'initiative est encore trop peu présent de nos jours et est souvent porté par une poignée de designers. Le manque d'une culture du bon design, notamment au sein de l'enseignement dans les écoles de design qui sont en partie responsables. Le beau fait vendre et demande moins d'investissement personnel, pas étonnant donc qu'il séduise d'avantage les nouvelles générations de créateurs. Le discours, autrefois porteur d'un message honnête et légitime est devenue un outil de marketing permettant de vendre tout et n'importe quoi. Il est cependant important de constater que de plus en plus d'étudiants se questionnent sur leurs pratiques en proposant des projets de fin d'étude dans l'ère du temps. En espérant que cela se poursuive avec le temps.

Bibliographie :

Objects of the forest - Andrea Bandoni. 2012
Le pouvoir du design - Reinhild Dettmer-Finke. Arte. 2021
10 principles for good design - Dieter Rams. 1976
Suelo Orvebre - Simon Ballen Botero. 2018



Frugal



Paul Gauthier

♯ 38-53

Exploration de la frugalité, en réaction d'une société d'hyper consommation

Les confinements successifs nous ont forcé à sortir d'un rythme effréné. L'absence de sens de certains travaux, le fait d'être hors sol, l'incompréhension de systèmes complexes et de leur but se sont soudainement révélés aux yeux de tous. L'hyper consommation s'est montrée futile et absurde, et le système capitaliste consommateur dans lequel nous évoluons nous semble désormais fragile et questionnable. Il me semble intéressant d'évoquer alors une pensée, un mode de vie différent, alternatif à ce système sur le point de rompre : La frugalité.

La frugalité est un principe issu de l'alimentation.

Le monde alimentaire a introduit une révolution vis-à-vis du retour à la terre, au naturel. Le slow-food est un des premiers mouvements du genre né en 1986, il s'est élargi ensuite à

d'autres sphères. Le slow-food s'est construit en réaction à l'apparition de la restauration rapide. Ce mouvement promeut une nourriture simple, saine, meilleure pour le consommateur et le producteur. Un principe de lenteur et de transparence permet une bonne rémunération du producteur et donne au consommateur une vue sur l'ensemble des processus avant l'arrivée de son assiette. C'est l'amorce d'une consommation responsable.

Il est intéressant de questionner le lien entre la cuisine et le design, ce sont deux pratiques créatives qui nous influencent dans notre quotidien. Elles sont liées à un territoire, ce que j'évoquerai plus tard dans cet écrit.

La frugalité consiste à être simple, sobre et peu abondant. Mais la frugalité ne se résume pas à cette attitude économe dans la dépense de la ressource, il s'agit également de se satisfaire de ce que l'on a. L'idée est d'être mesuré et de se contenter de peu sans se priver de plaisir et de joie. Il ne s'agit pas d'être rétrograde. Se contenter de peu ne veut pas dire se priver, se restreindre et de refuser tout le confort moderne.

Nous vivons dans un monde sur-exploité, où nous avons voulu nous affranchir des limites dont la terre dispose. Sous le prisme du progrès, nous avons extrait des ressources qui se tarissent aujourd'hui. Nous savons que nous ne pourrions pas continuer à vivre de la sorte au nombre où nous sommes sur cette planète. Par progrès, j'entends l'usage de plus en plus intensif de nouvelles technologies, numériques notamment, de plus en plus complexes, très demandeuses en ressources et en énergie.

Être frugal reviendrait à se recentrer sur l'essentiel, sur l'infra-

ordinaire. L'infra-ordinaire est le banal, le quotidien, l'évident, le commun, ce qui nous est habituel et auquel nous ne faisons plus attention à cause du rythme rapide qui nous est imposé. Ce sont les petites choses de la vie, un craquement du sol sur lequel on marche, une tache sur un mur, une odeur sur le chemin de notre travail. Nous devons arrêter de chercher toujours plus, de rechercher la quantité au lieu de la qualité. Nous devons faire avec ce que notre monde physique nous offre et pas chercher à repousser ses limites en permanence. J'entend ici que nous voulons sans cesse nous extirper des frontières terrestres. Plus d'hommes ont foulé le sol lunaire que de personnes n'ont exploré la fosse des Mariannes. Les profondeurs océaniques sont parfois moins bien connues que certaines planètes. Et cela ne s'arrête pas, nous cherchons aujourd'hui des exoplanètes, à envoyer l'homme sur Mars alors que nous détruisons des habitats naturels de certaines populations indigènes. Nous cherchons sans cesse de nouveaux matériaux composites, hybrides, plus résistants, plus je ne sais quoi, alors que nous ignorons certains processus naturels, du moins, nous ne les approfondissons pas. Regardons autour de nous et émerveillons nous de ce qui nous entoure.

Je pense qu'il est nécessaire à ce sujet de citer Buckminster Fuller, qui affirmait que « les humains utilisent la planète comme une ressource illimitée car ils ne parviennent pas à en percevoir les contours ». Stewart Brand, créateur du Whole Earth Catalog paru dans les années 60 en réaction à la société qui se construirait aux USA avec l'« american way of life », développe cette pensée.

Le Whole earth catalog est un concentré de contre-culture. Celle-ci est une réaction à la culture capitaliste dominante.

La contre-culture est souvent vue comme une alternative utopiste et fragile. Il serait intéressant d'inverser cette pensée et de se dire que ces cultures alternatives pourraient être sur le devant de la scène, arrêter de les relayer au second plan. Les appliquer à une plus large échelle que des livres ou des petites communautés pour les développer et les améliorer à l'échelle de sociétés pourraient les rendre viables et pas moins intéressantes que la culture dominante actuelle qu'est le capitalisme.

Être frugal pour survivre.

La frugalité n'est peut-être pas seulement une alternative ou un besoin personnel pour se sentir mieux. Comme le minimalisme, qui est une démarche encore différente, le frugalisme est peut-être une méthode de survie. Cette façon de voir les choses est probablement radicale, mais admettons ce constat que c'est un nouvel idéal de société que nous devrions essayer d'atteindre. Puisqu'il nous est impossible de continuer ainsi, alors choisissons une alternative qui permet de freiner ce bouillonnement.

Si l'on pense à la production d'objets, nous devons penser à leur efficacité, leur qualité. Nous devons arrêter de produire plus de quantité. Produire moins ne veut pas dire qu'il faut empêcher tout confort, renoncer au progrès, mais être conscient de la situation actuelle. Produire moins c'est aussi passer plus de temps à concevoir un objet qui sera confortable, plaisant de manière plus performante et plus longtemps.

Dans le monde occidental, nous bénéficions aujourd'hui de décennies d'inventions, d'exploitations de ressources qui nous permettent un certain confort de vie, parfois non essentiel voir accessoire, démonstratif. Nous ne pouvons pas exiger des pays, régions du monde qui n'ont pas eu les mêmes opportunités que « l'occident » au même moment de renoncer à cela. D'ailleurs Ernesto Oroza dans son livre Rikimbili montre que le mode de vie consumériste est attrayant pour les cubains qui n'ont pas l'accès aux mêmes ressources et qui ont du développer un autre mode de vie et de pensée. Il ne faut donc ici pas faire de généralité, et s'adresser plutôt à des zones très (trop ?) développées industriellement et économiquement pour penser de nouveaux modèles et peut-être même regarder certains pays aux modes de vies différents (« sous-développés »?) qui ont sûrement beaucoup à nous apprendre quant à notre rapport aux choses, à la nature, etc...

Cela fait déjà plusieurs années où cette prise de conscience prend de plus en plus d'importance. Pour autant, force est de constater que peu de choses ont changé et que les crises sanitaires et environnementales s'intensifient en nombre et en importance. Tous les pays ne réagissent pas pareil à ces crises (sociales, environnementales, ...) et la multiplicité de réponses permet de montrer un rapport au monde différent.

La frugalité, une nouvelle paire de lunettes.

La frugalité est, à mon sens, une façon de voir le futur de manière positive. Ne rentrons pas dans une spirale de négativité mais faisons un pas de côté et regardons le monde qui s'offre à

nous sous un nouveau prisme. Peut-être nous y verrons alors un immense champ des possibles, d'innovations, de nouveaux sujets de recherches, de nouveaux moyens d'améliorer notre monde, tout en rendant celui-ci pérenne et viable pour les générations futures.

Il n'est pas question de supprimer tout le superflu. L'être humain a besoin de plus que juste le nécessaire pour vivre. Il ne s'agit pas ici de simplement survivre, la vie ne doit pas être rendue plus pénible. Si nous sommes arrivés aujourd'hui à vivre comme cela, c'est que la pénibilité de la vie d'avant a été fuie. Nous possédons tous des objets inutiles mais qui nous remplissent de joie comme aucun autre artefact n'en serait capable. Mais en tant que designer, il me semble intéressant de pouvoir associer ces objets avec lesquels nous avons une relation particulière, un affect unique, à des objets qui nous sont utiles, ou qui ne sont pas néfastes pour le monde qui nous entoure.

Le frugal est généreux.

Être frugal est un acte de générosité car cela permet de partager un monde de manière plus juste. Une économie personnelle est mise en place où l'infra-ordinaire prend une nouvelle importance, une nouvelle dimension. Prenons exemple sur des sociétés non occidentales. Certaines populations ont développé avec les objets un lien spirituel très important, un rapport à la nature presque divin, qui ne place pas l'homme au centre en tant qu'être supérieur. Proche de la culture occidentale, les japonais ont un lien très différents avec les objets qui les entourent, tout en appartenant à un monde capitaliste. Il est donc possible d'évoluer progressivement vers

un point de vue autre.

Si l'on regarde les japonais, dans le domaine de l'infra-ordinaire, ils sont extrêmement intéressants. Chaque détail à son importance. Ce détail devient l'ornement, comme l'assemblage et sa précision par exemple qui ne sont jamais cachés mais montrés. Il n'est pas question d'en faire beaucoup pour impressionner l'invité. La simplicité est de mise.

Du point de vue du citoyen mais aussi du designer, il faut évoquer alors une certaine économie de moyens. En France notamment, la question de l'ornement est très importante. Dans l'histoire de l'art, des styles, l'ornement est extrêmement présent, dans une volonté d'impressionner, de montrer sa puissance, sa richesse. Nous ne sommes plus dans une époque où l'ornement était issu d'un savoir faire manuel, du travail de la main d'un artisan et où la ressource abondait et était gérée différemment puisque le rythme de production était plus lent. Il est donc temps de changer de façon de faire et de réduire la débauche de moyen et d'énergie à la production de certains objets.

Dans notre vie quotidienne, il nous faut aussi questionner cette débauche de moyens pour effectuer certaines tâches. Certaines tâches simples ne nécessitent pas plus de matériel ou d'énergie que nos propres mains.

Le frugal maîtrise, modère.

Aller chercher une baguette chez le boulanger ou aller au travail devrait se faire plutôt à vélo ou à pieds qu'en voiture quand cela est possible. Toute l'énergie mise en oeuvre pour produire la voiture, les matériaux qui la composent, l'essence pour la faire rouler, nous fait gagner que très peu de temps.

L'impact sur nos vies qu'a l'utilisation de ces outils n'est pas tellement le temps que l'on gagne sur un trajet mais plus sur l'épuisement des ressources. Bien sûr, cet exemple ne s'applique pas nécessairement pour des personnes vivant en campagne. Le vélo demande moins d'énergie lors de sa fabrication, son entretien est plus simple car il est composé de pièces mécaniques moins nombreuses et plus simples, et l'énergie pour le faire avancer est d'origine humaine, donc inépuisable -du moins pas fossile-.

Dans le sens de cet exemple, plein d'autres améliorations sont possibles. Cela demande bien sûr des changements d'habitudes mais peuvent être bénéfiques. L'effort demandé pour compenser l'absence d'un outil n'est pas que pénibilité. Faire du vélo est meilleur pour le corps que de rester dans sa voiture, l'exercice physique effectué permet de nous maintenir en bonne santé. Être sur une selle de vélo nous confronte aux éléments, à la température extérieure, à l'humidité, aux sons, aux odeurs de notre environnement, ce dont nous prive l'habitacle d'une voiture. Le froid saisissant de l'hiver est vite oublié lorsque notre corps est réchauffé par les coups de pédale. Sentir le froid sur nos joues durant le trajet ne rend que la chaleur de la destination encore plus agréable. Je suis partisan de l'effort et je pense que l'humain doit être valorisé à différentes échelles. Notre corps est un merveilleux outil qui n'est pas -plus- vraiment exploité pour ses différentes capacités. Les muscles, mécanisme développés depuis des millions d'années nous permettent d'effectuer des mouvements précis, avec une force et une vitesse variable tout en étant nourrit pas des ressources renouvelables, que sont les aliments. Les déchets produits par notre corps peuvent revenir à la terre. Ces capacités à force d'être travaillées

s'améliorent avec le temps, le corps s'adapte aux contraintes qui lui sont imposées.

Ces efforts quotidiens doivent remplacer les esclaves énergétiques qui nous accompagnent chaque jour sans que l'on en prenne conscience.

L'esclave énergétique est une unité de mesure, évoquée pour la première fois par Osar Wilde, 1906 dans son livre L'âme humaine sous le régime socialiste. Il s'agit de comparer une consommation d'énergie annuelle avec un équivalent de production mécanique et calorifique qu'un adulte en bonne santé pourrait produire en un an.

Cette économie de moyens doit aussi être abordée lors de la production d'objets. Certains procédés de fabrication ne trouvent pas leur justification comparé à l'usage et aux contraintes appliquées à l'objets. Nous pouvons produire des objets plus simples, sobres, peut-être même fragiles sans pour autant perdre en durabilité, qualité esthétique, émotionnelle et fonctionnelle.

Comme évoqué précédemment, nous vivons dans un monde saturé de productions et où les ressources s'épuisent à vue d'oeil. Mais il ne s'agit évidemment pas de rétrograder et de faire marche arrière.

Finalement, en souhaitant parler de frugalité, ce texte évoque plein d'autres notions qui se recoupent. Peut-être faut-il y voir un nouveau paradigme, l'ébauche d'une nouvelle société où le progrès ne serait plus son fer de lance ?

Exploration d'une certaine localité, en réaction à une

mondialisation extrême

Le néo-tribalisme est une piste possible pour la société post-moderne.

Le sociologue français Michel Maffesoli a sûrement été le premier à utiliser le terme de néo-tribalisme dans un contexte universitaire, dans *The Time of the Tribes : The Decline of Individualism in Mass Society*, publié en 1996. Le néo-tribalisme est un concept sociologique qui postule que les êtres humains ont évolué pour vivre dans une société tribale, par opposition à la société de masse, et formeront donc naturellement des réseaux sociaux constituant de nouvelles tribus. L'échec de la société moderne laisserait place à une nostalgie, et la société s'organiserait en s'inspirant du passé.

Cette piste me semble intéressante car il ne s'agit pas de revenir à une vie tribale, mais bien de revenir à une échelle plus humaine, plus accessible.

Ces structures plus petites seraient plus accessibles à chacun, beaucoup moins lourdes que les institutions actuelles. Ces échelles plus sobres - frugales donc - les rendraient plus résilientes aux changements, aux évolutions, elles seraient plus réactives et aptes à prendre en compte la diversité, qui est aujourd'hui peu ou pas considérée.

Le néo-tribalisme est également une piste intéressante quant à la conception de ce qui compose notre environnement. Il s'agirait de faire avec ce qui nous entoure ce que nous avons sous la main.

Cela pourrait donc être une essence de bois locale, peut-être même de notre jardin, des terres qui se trouvent dans un rayon réduit autour de l'atelier qui va la transformer. Ce rayon

pourrait être défini par l'échelle de la marche, ne pas utiliser de voiture pour aller chercher la ressource.

Certaines régions géographiques offrent beaucoup de matière première, alors que d'autres en sont pauvres. Dans ce cas, ce qui nous entoure pourrait aussi être des objets, des artefacts qui ont déjà eu une vie. Il serait intéressant de prendre en compte cette nouvelle ressource, les objets qui ont déjà été produits, qui ont déjà eu une première vie. A la manière de populations d'époques lointaines, où les échanges commerciaux entre régions étaient limités, comment pouvons-nous penser aujourd'hui un monde où des objets seraient produits à partir d'artefacts laissés à l'abandon ? Comment cette nouvelle typologie de production pourrait-elle devenir une nouvelle ressource ? Il serait intéressant de regarder d'autres populations, comme les cubains, que décrit Ernesto Oroza dans *Rikimbili*. Rien n'est jeté, les habitants de l'île se servent de ce qu'ils trouvent dans des objets déjà présents autour d'eux.

Il s'agit donc de faire avec ce qui est à notre portée de main.

Cela m'amène à aborder le vernaculaire.

Comme évoqué au début de cet écrit, la cuisine est liée à un territoire aux ressources disponibles. Les plats traditionnels changent suivant les régions, les espaces.

Nous évoluons aujourd'hui dans un monde où nous pouvons faire parvenir des biens et ressources depuis l'autre bout du monde en très peu de temps. Cela est très énergivore et n'est pas très logique.

Nous devons, non pas nous replier sur nous-même, mais projeter notre regard sur un environnement de proximité et non plus

sur l'exotisme qui est le marqueur d'une société dépassée. Nous devons explorer notre environnement proche, être des explorateurs de recoins, de zones d'ombres, de fourrées, de forêts, de cavités qui nous entourent. Nous devons apprendre à maîtriser ces matériaux, ressources et savoirs faire qui nous entourent.

Nous avons encore beaucoup de choses à découvrir.

La persévérance à reproduire la porcelaine chinoise nous a amené à découvrir énormément de types de céramiques différentes, avec des procédés et des propriétés propres à chaque terre et nous a permis de découvrir l'existence de la même terre au sein de notre propre pays. Je pense qu'il faut regarder notre monde de cette façon, où au lieu de se procurer une ressource lointaine, nous pouvons essayer de l'imiter avec ce que nous possédons, et cela nous amènera à faire de nouvelles découvertes qui pourront je l'espère rendre notre monde plus prospère.

Il fut un temps, que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître, où les typologies d'objets étaient associées à des gestes, des savoir-faire particuliers qui se transmettaient de génération en génération. Ces gestes et savoirs faire étaient associés à des matières. Des matières locales, spécifiques à cette région, que l'on ne trouve pas forcément ailleurs. Ces gestes, ces savoirs faire, ces transmissions au sein de la famille au sein d'un lieu créaient une atmosphère particulière à chaque région géographique.

Ces savoir-faire, particulièrement en France où l'artisanat était très développé, sont précieux car ce sont des savoirs qui s'exportent à peine car ils nécessitent un apprentissage dans un contexte géographique particulier. Ce ne sont pas

des machines que l'on peut copier sur plan et construire sur un autre continent. Ils se sont développés en lien avec la matière qui était façonnée, matière qui était locale. Il y avait un respect de cette matière qui permettait de gérer cette ressource et de produire de manière juste et conscient. Cette production demandait un effort humain. Je parle au passé car aujourd'hui, la majeure partie des objets produits le sont de manière industrielle, pas du tout en phase avec ce dont je parle. D'autant plus qu'au moment où ces lignes sont écrites, en décembre 2020, la qualité des formations des métiers d'art en France est compromises par une réforme.

L'économie de moyen passe aussi par un retour à la fabrication manuelle, un retour aux savoirs-faire, bien évidemment associé aux progrès qui nous est permis aujourd'hui.

Pour produire certains objets, nous avons recours aujourd'hui à des procédés mécanisés, gourmands en énergie et qui permettent de produire beaucoup en peu de temps. Cette production mécanisée, industrielle permet une fabrication massive, où toutes les pièces sont identiques. Cette production n'est pas associée à un territoire ni à une population. Elle est distribuée partout, sans tenir compte des particularités de chaque territoire, des usages, etc...

La production manuelle est donc subordonnée à des outils de plus petites échelles, des outils mécaniques pour certains, qui ne demandent donc pas d'énergie supplémentaire pour fonctionner, et qui sont simple à entretenir et réparer. Cette échelle réduite, plus humaine donne un autre statut à la production, qui n'est plus froide, impersonnelle et jetable. La majeure partie des objets produits de manière industrielle ne sont pas fait pour durer toute une vie.

Avons nous besoin de tout l'électroménager high-tech connecté présent dans nos intérieurs ?

Bien sûr, il ne s'agit pas de retourner au lavoir, mais le fouet électrique, le grille pain transparent, le frigo connecté ne sont-ils pas finalement des gadgets ? Revenir à des objets simples, plus simples à produire (et à réparer) pourrait nous être amplement suffisant pour un usage quotidien personnel.

Les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître l'armoire bretonne, en bois massif, ornementée, et lourde. Cette armoire que les générations précédentes ont connu était caractéristique de leur intérieur. Elle n'était pas jetée, ils la gardaient toute leur vie. Solide, durable et demandant un temps important de fabrication, celle-ci pourrait encore servir pour plusieurs générations.

Je pense qu'il est donc important de parler de rythme, de temporalité quand on parle de production, car celle-ci dépend des outils employés. Un artisan mettra plus de temps à produire un mobilier qu'une chaîne industrialisée, mais il choisira sa matière, en prendra soin, et la traitera avec ses particularités, ses qualités et ses défauts, son geste s'adapte à chaque fois à la matière employée. La pièce produite sera donc unique. Elle aura demandé un temps plus important de fabrication mais celui qui la recevra y sera d'autant plus attaché. Cet objet durera donc plus longtemps, par l'attachement qu'on lui porte mais aussi par sa qualité de fabrication et de matériaux employés. Il sera probablement réparé pour prolonger sa durée de vie.

L'économie de moyen pourrait s'apparenter à un retour en arrière, mais il n'en est pas question. C'est un bond en avant qui permettrait de continuer à vivre confortablement, seulement, cela serait possible plus longtemps qu'en continuant à avoir un modèle industriel.

bibliographie :

Où atterrir - *Bruno Latour*

Artefacts - *Enzo Manzini*

(Re)Construction (volume 12) - *Les Others*

Rikimbili - *Ernesto Orozco*

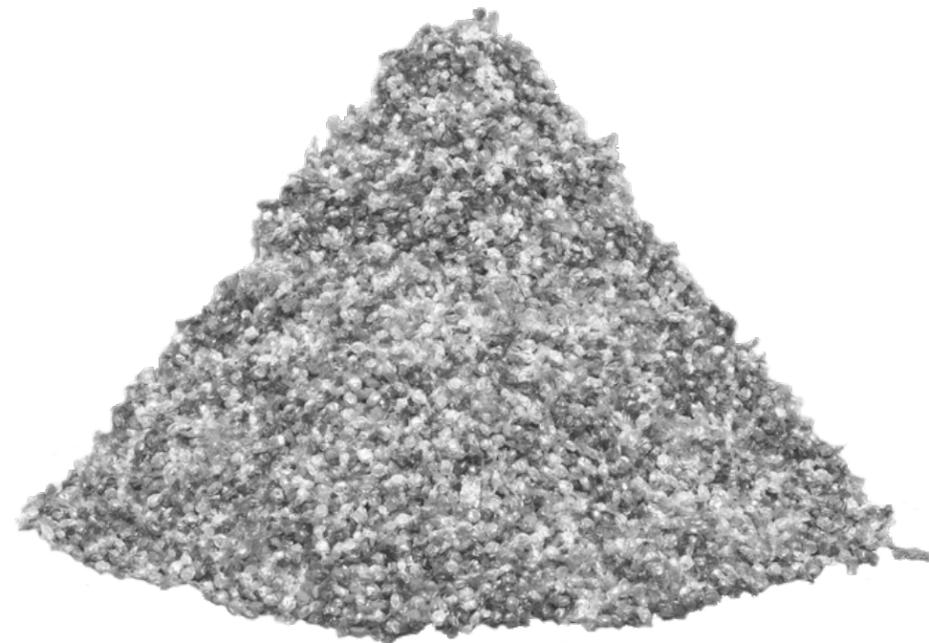
Sobriété heureuse - *Pierre Rabhi*

Histoires de tas



Antoine Behaghel

† 54-23



Constamment, en tant qu'étudiant designer, une grosse question reste à mon oreille, sourde mais si lourde, qui s'immisce derrière chacun des objets que j'imagine : mais pourquoi donc encore dessiner des objets alors que notre environnement en est saturé, et que les ressources de la planète viennent à manquer ? En effet, pour peu que l'on s'intéresse aux cris d'alertes des collapsologues, ou aux documentaires catastrophiques sur la « fast-fashion » diffusés sur les chaînes culturelles, l'ambiance générale pousse plutôt à un minimalisme radical. Pourtant, ma passion pour la création d'objets demeure toujours là, comme une addiction dont on n'arrive pas à se défaire. Tel un encombrant vice, j'imagine toujours une nouvelle forme, une nouvelle texture, et un nouvel objet duquel m'entourer. Actuellement, créer du beau est pourtant mêlé à une quantité d'émotions bien plus négatives et castratrices, entre culpabilité et vanité. Même en ayant les oreilles encombrées d'implacable slogans moralistes, accumuler mes créations

reste la motivation principale de mon existence. C'est la seule qui reste inconstante et qui m'apporte réellement de la joie. Je sais bien que je ne suis pas le seul. Nous sommes tous là à vouloir accumuler ou acquérir des objets, des biens, n'importe quoi qui fasse que l'on puisse constater et savourer notre propre accomplissement le jour suivant. En effet, est ce que la motivation qui anime le designer à dessiner un nouvel objet n'est elle pas la même qui a dicté tant de civilisations et de trajectoires de vie. Que se soit le trésor de Toutânkhamon, ou le « Life goal » du capitalisme américain, tous cela ne traduit il pas une même inclination à amonceler une richesse ? Ce désir a été la justification de l'accumulation à la fois de ressources, mais également de la constitution de patrimoines matériels divers. L'accumulation de formes, de biens et de choses semble être une motivation profondément humaine. Le neuroscientifique, Sébastien Bolher, dans son ouvrage « Bug Humain : Pourquoi notre cerveau nous pousse à détruire la planète ? », explique comment une partie de notre cerveau, le cortex cingulaire, serait responsable de notre volonté instinctive d'acquérir autant de chose qu'il est possible de cumuler. Nous serions donc programmé pour chercher à accumuler sans limite, afin d'assurer notre propre survie. Si cela avait un sens aux temps de nos ancêtres préhistoriques, où les ressources étaient rarissimes, cela a d'avantage des aspects de névrose collective dans notre société contemporaine dans laquelle, du fait de nos équipements, plus aucune contrainte semble nous empêcher d'exploiter, de produire, et d'acheter. Tentons alors de prendre ce désir d'accumulation comme une donnée biologique dont le designer hériterait, et qui serait à la base de ses aspirations. Admettons que chaque nouvel objet qu'un designer dessine s'ajoute à une quantité astronomique

d'objets déjà existants, et à un nombre encore plus grand d'objets à venir. A quelle forme d'accumulation le designer souhaite il alors participer ? Quel patrimoine doit il choisir d'amonceler ? Quels usages et relations sociales encourage t il avec son geste supplémentaire d'accumulateur ?

Mon objectif, dans cet essai, va donc être de décrypter comment on accumule des biens, et surtout quels sont les rituels qui s'organisent ensuite autour de ces accumulations. Les marchandises sur lesquelles portera cette recherche seront aussi bien des architectures, que des matériaux et des ressources. L'accumulation d'objets sera ici comparée à l'accumulation de bien d'autres choses, afin de décrire des usages réellement hétéroclites et divers. En mettant en lumière les liens qui se créent ainsi entre un bien commun et une communauté d'utilisateurs, je souhaite donner aux designers des outils intellectuels qui l'accompagne dans la création de ses objets. Cette exercice pourrait permettre au designer de projeter une vision plus large et démultipliée des conséquences de l'accumulation de tel ou tel objet alors créé par le designer. Afin d'explorer plus largement les notions d'accumulation, je construis mon essai à travers le symbole du « tas », tels que Canetti l'a décrit dans son ouvrage Masse et Puissance. Autour de cette forme ronde et conique qui ne cesse de grandir, une communauté se rassemble et festoie. Mon geste va être ici de décrire des visions hallucinatoires, plus réalistes ou d'avantage imaginaires, plutôt anciennes ou futuristes, d'avantage intime ou historiques, dans laquelle revient cette image du « tas ». J'imaginerais ainsi quelle communauté s'accumulerait autour de ces tas, et quels rituels découleraient de ce rassemblement.

Les Puces de Saint Ouen, auparavant repère des voleurs, rassemblent le plus grand tas d'objets que j'ai pu voir jusqu'à maintenant. Tout y est. Toutes les époques y sont. Tous les styles y sont. Toutes les combinaisons possibles et imaginables de table, de chaise, ou de vaisselles y sont. Toute l'histoire du design y est accumulée et bazardée, jusqu'à déborder de toutes parts. Cet archivage, un peu poussiéreux et crasseux, est tout comme une démonstration méticuleuse de toutes les formes qui peuvent être créées. Rien de nouveau ne peut s'y ajouter, puisque tout a déjà été fait. Tout ce tas de babioles en est la preuve irréfutable. Nous autres contemporains errons autour de cet amas d'objets, sans trop comprendre ce que nous voyons, sans trop savoir pourquoi telle ou telle pièce pouvait être « tendance » à une époque, car elle n'évoque dorénavant plus rien pour nous. Cette cacophonie de styles demeurent incompréhensible à nos oreilles actuelles. C'est pourtant à cette accumulation que le designer participe inévitablement.

Une gigantesque patinoire, juxtaposé à des terrains de golf, forment la base du tas de Trump. Une tour toute en longueur, qui semble surpasser toutes les autres comme un phallus enragé, constitue le centre branlant de ce fatras. Tout autour jonchent un hôtel New Yorkais, une quantité de Miss Monde toutes brillantes, quelques avions, un Taj Mahal revisité, et d'autres bâtisses aux dimensions toujours extrêmes. Tous ces édifices ressemblent pourtant à des architectures miniatures, des babioles, des souvenirs de voyage dont on a plus ou moins oublié l'origine et le nom. Trump, tout en distrayant une foule absente avec de saisissants bavardages, farfouillent aux abords de son tas. Seul face à cette architecture rococo, il l'enferme d'un mur épineux, pour mieux la garder d'éventuels

traîtres ou concurrents. Tout semble pourtant déjà en ruine à l'intérieur de cet assemblage. Déjà les casinos de Atlantic City semblent s'effriter comme un mauvais rêve. Les billets de dollars, qui formaient la structure, on pris l'humidité dira t on. Avec ses allures étincelantes, elle attire la convoitise, tout en étant jalousement gardée par un unique propriétaire. Mais ce patrimoine n'est qu'une image, un mirage. En voulant à tout pris incarner la richesse, cette accumulation revêt une parure bien fragile, qu'il est si facile de faire disparaître.

Sous la surface de la terre, au fond d'une caverne souterraine, s'accumulent de manière rigoureusement rectiligne des centaines de milliers de barils jaunâtres. C'est le tas de déchet radioactif accumulé ici bas par l'humanité jusqu'à l'effondrement. Telle une grille mathématique se développant dans l'espace en trois dimensions, les cylindres s'alignent en quinconce à perte de vue. Le fond de la caverne est si sombre que la ligne d'horizon créée par les barils disparaît dans l'obscurité. Invisible et dissimulé, ce sombre trésor fut cependant la source vivace d'un pouvoir énergétique immense. L'on raconte qu'il suffisait à faire vivre des nations entières, à allumer des millions d'ampoules étincelantes instantanément, et à alimenter des quantités astronomiques de réfrigérateurs domestiques. Cette richesse, que chaque foyers célébrait joyeusement rien qu'en allumant un interrupteur, s'est dorénavant transformée en un butin maudit et défendu. Ce tas de déchets radioactifs pourrait tuer des peuples entiers, brûlés par ses mystérieuses radiations. On voudrait empêcher ce patrimoine de traverser les temps et d'impacter les civilisations prochaines. On souhaiterait l'oublier. C'est une dangereuse richesse qu'on dissimule dans la honte et la

panique. Plus cette accumulation a été alimentée, plus il sera difficile de la faire disparaître, et plus ses conséquences sur le futur en seront lourdes et démultipliées.

Avant d'être un parc parisien plutôt chic, le parc des buttes Chaumont était un immense et massif tas de cadavres de chevaux, et de fumiers puants. Les carcasses dégoutantes, en s'entassant de défunts en défunts, et en s'accumulant telles de vieilles strates géologiques, avaient fait émerger une quantité de reliefs, d'anfractuosités et de cavernes. Cette colline bossue de déchet venait comme se venger de l'oubli dans laquelle on voulait la maintenir. Odorant et imposant, ce dédale de rebut était tout ce qu'on daignait bien livrer aux miséreux, qui y voyaient des abris et des foyers bien à eux. Ils s'y réfugiaient à l'abri du jour. C'était leur tas, leur habitat et leur patrimoine. L'accumulation d'un déchet, accompagnée ici d'un fourmillement d'actes d'acquisition, a complètement transformé le statut de cet amas de matière. Entre le rebut et le trésor, n'y a-t-il pas un simple geste de ré-appropriation ?

L'été qui succéda mon confinement parisien, je m'enfuis en terres rurales, à Pleurtuit, pour travailler auprès d'un cousin dans ses champs. L'on charriait chaque jour un véritable tas de denrées agro-alimentaires, et notamment de poireaux. On les plantait par milliers, avec nos coups de main énergiques, au rythme du tracteur. On remuait la terre pour nourrir les pousses, on les voyait croître sous la colérique pluie bretonne, puis nous les ramassions avec nos fermes poignes. Toujours, tous les jours, partout, il y avait ces poireaux qui s'accumulaient au fond de la serre, au dessus des cagettes, dans nos paumes de mains remplis abondamment. Ils diffusaient leur odeur si singulière

que je n'ai senti que là bas, et faisaient voir leurs franges vertes et lumineuses partout où nous portions notre regard. C'était comme une richesse qui se régénérât infiniment, par l'action répétée et laborieuses de nos gestes. Cette richesse, véritablement vivante et odorante, était un précieux fruit qui nous liait tous. Cette accumulation était aussi bien faite de poireaux, que de gestes harmonisés et de moments partagés. C'est l'accumulation de cette chose, pourtant inerte et muette, qui nous rassemblait tous.

Cette vision multiple a mis en valeur différents modèles de comportements vis à vis d'un bien commun accumulé : la mise en scène qui attise égoïstement la convoitise ; la dissimulation honteuse et l'oubli ; la ré-appropriation et la transformation ; la fierté du labeur commun. Il s'agirait donc de transférer ces modèles cette fois ci dans le contexte de la production d'objets. Le designer pourrait se saisir de l'un ou l'autre de ces modèles pour définir quelle accumulation il souhaite créer et léguer dans le temps, et quels rituels il désire engendrer. Le designer doit-il créer des objets qui démontrent de manière ostentatoire et superficielle la richesse d'une communauté ? Veut-il créer des objets dangereux que l'on préfère dissimuler ? Doit-il concevoir des objets qu'il sera possible de transformer et de réparer lorsqu'ils deviendront des déchets ? Peut-il même activer des liens soudant une communauté autour de la production et de la fabrication d'objets ? En ce sens, le designer aurait-il même la possibilité de dessiner quelle forme de richesse et de patrimoine il souhaite mettre entre les mains d'une communauté. Est-ce une richesse d'apparat, étincelante mais factice et jetable ? Ou est-ce plutôt une richesse dangereuse, que l'on préfère ne pas léguer aux futures générations ? Est-ce

un patrimoine transformable, réutilisable et adaptable ? Est ce une richesse sociale, qui soude une communauté autour d'un même labeur ?

Objets et Questions de genre



Mathieu Champion

‡ 64-69



Depuis les années 1980, les études sur le genre se font plus nombreuses et dévoilent une binarité sociale profondément encrée dans nos sociétés occidentales opposant l'homme et la femme de manière hétéronormée, binarité malheureusement asymétrique et à l'origine de nombreuses oppressions systémiques qu'il semble urgent de requestionner. Si ces concepts sont depuis un moment largement abordés dans le domaine de l'art contemporain, du cinéma, de la musique ou encore de la mode, j'ai rarement entendu le lien se faire entre les théories queers et le design d'objet. Pourtant, il est évident que par les usages qu'il manipule, invente ou réinvente le design a beaucoup à voir avec la construction de nos habitudes et comportements qui se reproduisent jusqu'à devenir des "normes" évidentes, des poncifs qu'on applique inconsciemment en suivant les règles de la masculinité ou de la féminité. Le design d'objet a à mon sens un important rôle à jouer dans nos déconstructions respectives et dans le

requestionnement de ces normes et il me paraît pertinent que les designers puissent se sensibiliser aux questions de genres. Une première question que l'on pourrait se poser est : les objets possèdent-ils un genre (au-delà de celui qui leur est attribué par la langue française par exemple) ? Il me semble clairement que la réponse est oui, le genre étant défini comme une construction sociale propre à l'humain, il est évident qu'il n'existe qu'à travers nos yeux et l'expérience que nous faisons de ces objets. Nous attribuons quasiment automatiquement aux caractéristiques de toutes choses une tendance à ressembler à l'idée qu'on a de la féminité ou de la masculinité. Ainsi, sans forcément pouvoir l'expliquer, on pourra souvent penser qu'une forme, qu'une odeur, qu'une couleur est féminine ou masculine. Soit parce qu'elle nous rappelle la forme du corps qu'on attribue automatiquement (à tort) à l'un des deux sexes, soit parce qu'on pense qu'elle plairait plus à l'un qu'à l'autre.

De nombreuses entreprises se basent alors sur ces goûts supposés (qui reflètent une réalité, mais qui ne sont pas inhérents au genre de l'individu, mais à la manière dont le système le façonne selon son sexe) pour créer des gammes de produits extrêmement différentes, voir opposées, pour séduire un genre plus qu'un autre. Quand les packagings de produit de soins destinés aux femmes sont souvent voluptueux, blancs, clairs, légers, presque timide ; ceux destinés aux hommes sont foncés, anguleux, avec du gris, du noir, et des couleurs vives, agressive, comme si les hommes avaient besoin de se nettoyer au sans-plomb 95 pour se sentir virils. La déconstruction des stéréotypes de genres que le designer peut enclencher commence par arrêter de les alimenter aussi grossièrement qu'en « designant pour les femmes » ou en «

designant pour les hommes ». Car si ces produits, ciblant un genre, sont la conséquence de la tendance des hommes et des femmes à s'opposer de manière caricaturale, ils en sont surtout la cause et maintiennent activement les schémas binaires dichotomiques.

Dans un système hétéronormé laissant peu de place aux alternatives non binaires (au sens premier du terme) il est difficile de regarder les objets sans leur prêter des ressemblances à nos idées de la féminité et de la masculinité. Peut-être ne faut-il pas éviter ces réflexes, mais, au contraire, prendre pleinement conscience de leur existence et de leurs origines, se saisir de l'aspect genré des objets pour en jouer, le manipuler ou l'inverser plutôt que de le subir.

Les chercheuses suédoises Karin Ehrnberger, Sara Ilstedt et Minna Räsänen ont réalisé des objets critiques, perturbant les représentations homme/femme à travers des objets types. Elles ont redessiné un mixeur, objet associé à la cuisine et donc à la femme, avec les codes de l'esthétique masculine ; ainsi qu'une perceuse, associée au bricolage et donc à l'homme, avec une apparence "féminine". Elles jouent sur les formes, les couleurs, les matériaux et les noms des objets ("Dolphia" et "Mega Hurricane") pour les extraire des représentations traditionnelles. Elles créent ainsi des objets troubles, en dehors des attentes, qui s'émancipent des schémas binaires classiques, dont l'existence même dégage un message politique, des objets "queers". Ces objets sont des objets témoins, des objets de galeries. Il semblerait que les objets queers aient du mal à vivre sans un contexte fabriqué (comme une salle de galeries) de la même manière que les êtres queers ont rencontré (et rencontrent toujours) des difficultés à se représenter pleinement sans se créer un

contexte “safe”. On peut prendre comme exemple les “balls” dans lesquels beaucoup de personnes queers ont enfin pu commencer à utiliser leur corps librement comme espace de subversion du genre dans une démarche de performance artistique. Pourtant, la démarche du design queer étant par essence politique, elle ne pourrait que jouer de se retrouver directement et physiquement confrontée aux usages et placée dans des contextes socio-culturels variés. Car si le public a pu faire l’expérience de “Dolphia” et “Mega Hurricane” en les observant lors de différentes expositions à Stockholm Berlin et Shanghai, il n’a pas eu l’occasion de les toucher et encore moins de voir ces objets devenir quotidiens dans leurs vies. L’objet porteur de trouble “ne” permet donc ici “que” de remettre en question les habitudes problématiques du design et d’amorcer des réflexions de déconstructions chez l’usager, mais possède ces limites en tant que projet d’exposition.

D’autres objets qui tordent les binarités tout en les mettant en évidence sont “les Muglexia” de Henry Franks. Ils possèdent cette capacité à investir les espaces privés et donc probablement à accompagner leurs usagers dans leur déconstruction au quotidien. De manière moins directe et évidente que “Dolphia” et “Mega Hurricane”, “les Muglexia” donnent à voir la dichotomie de nos normes en les atrophiant pour créer des objets incontestablement et simplement étonnants. Il est d’ailleurs déconcertant de s’apercevoir à quel point il est difficile de décrire à l’écrit le concept de cet objet trouble qui saute pourtant aux yeux quand on y fait fasse. Il s’agit d’une série de tasses dont l’envers et l’endroit formel sont à inverser par rapport à la fonction. Ainsi, lorsque la tasse est à l’endroit, sa silhouette semble retournée. Nos sexualités, notre expression de genre et nos

comportements quotidiens suivent souvent des équivalences se présentant comme des évidences : homme<=>masculin, femme<=>féminin, homme<=>actif, femme<=>passive, homme<=>penis, femme<=>vagin. De la même manière, l’omniprésence d’objet normé nous habitue à des équivalences répétées liés à des fonctionnalités qui permettent souvent l’affordance : appuyer<=>allumer, brancher<=>connecter, lever<=>augmenter, baisser<=>diminuer, glisser<=>défiler... Dans le cas des tasses Muglexia, c’est les équivalences : à l’envers<=>évasé<=>plein, à l’endroit<=>étréci<=>vide qui sont remis en question. Le résultat est si flou qu’on se demande si la tasse est à l’endroit quand c’est sa forme ou quand c’est sa fonction qui répond à l’idée que l’on se fait d’une tasse à l’endroit.

Biblio-webographie :

Saul Pandelakis - “Queering Design : esquisse pour un environnement d’objets-troubles” , dans “Corps troublés. Approches esthétiques et politiques de la littérature et des arts”

<http://saulpandelakis.com/queer/>

<https://strabic.fr/Felipe-Ribon-le-genre-des-objets>



Usages et matières

Éloge de l'artisanat



Wilfried Beuret

♯ 70-77

Lors d'un voyage au Japon, perdu au milieu de buildings en plein Tokyo j'aperçus un temple shintoïste en pleine restauration. Daté d'une centaine d'années, l'édifice se refaisait une beauté sous les mains expertes de charpentiers. M'approchant pour observer de plus près, je fus surpris par les techniques et matériaux employés pour cette opération en plein centre d'une des villes les plus modernes du monde. En effet, dans le respect des traditions architecturales et religieuses la rénovation de ce type d'édifice se doit de rester la plus transparente possible. Cela passe bien évidemment par l'utilisation de matériaux et techniques d'assemblage identique à celles de l'époque.

Le domaine de la restauration reste, avec celui du luxe les piliers qui permettent aujourd'hui de voir subsister l'artisanat au sein de nos sociétés modernes. Par chance, ont retrouvé encore aujourd'hui certaines civilisations ayant conservé cette culture artisanale au sein de leurs modes de vie. Cela est majoritairement le cas pour certains peuples épargnés

volontairement ou non par l'industrialisation en Afrique, Guyane ou encore en Amérique du Sud.

Inscrit dans une transmission vernaculaire des savoir-faire anciens, l'artisanat est vu aujourd'hui comme une phase d'expérimentation pour le designer. Certains pays à la culture artisanale en déclin, tel que le Japon essaye de trouver de nouvelle manière pour transmettre ces savoirs aux nouvelles générations de créateurs et ainsi revaloriser un patrimoine ancestral en les liant à des problématiques contemporaines. Tel que le disait Michele De Lucchi lors d'un entretien mené par Clara Mantica, « Dans mon expérience et ma façon de travailler, l'artisanat correspond à la phase de l'expérimentation. Depuis plusieurs années déjà, j'essaie d'appliquer et de soutenir l'hypothèse selon laquelle l'artisanat peut-être le laboratoire de l'industrie. Avec l'artisanat, on peut expérimenter parce qu'on peut se tromper 1. »

Durant ce même entretien, Michele De Lucchi à la question sur le développement durable répond, « Lorsqu'on travaille avec des artisans, le développement durable devient une façon d'être et de faire au quotidien. On ne gaspille pas les ressources, on utilise tout : une poutre devient pied de table puis cuillère en bois, avant qu'on ne la brûle pour en tirer de la chaleur. Dans la mentalité des artisans, rien ne se jette. Le développement durable est une question de respect, et un bon artisan a du respect pour les matériaux, les procédés, les outils, l'environnement et les hommes. ». L'artisan et plus généralement l'artisanat à un rôle environnemental indispensable à jouer, la difficulté première étant de faire comprendre à l'industrie ce qu'il peut lui apporter. « Les changements actuels des modes de travail, de consommation et plus généralement de mentalité passent désormais par la

mobilité, la mise en réseau des informations et une plus grande porosité entre producteurs et usagers, ce que le principe d'open source ne cesse de rappeler.2 »

Il est indispensable aujourd'hui de questionner les enjeux portés par l'industrie et la technologie. Plutôt que de se demander comment faire, il faut se demander pourquoi faire. L'industrie et l'abondance de ses produits a créé une rupture entre l'homme et les ressources en perdition. Comme l'écrit l'ingénieur Serge Soudoplatoff « Nous sommes passés d'une économie matérielle, fondée sur la rareté, à une économie immatérielle, basée sur l'abondance.3 ». Pour résoudre cela, le designer fait partie des acteurs majeurs car il occupe un rôle « d'entremetteur » en lien avec les besoins des consommateurs. L'avènement de l'impression 3D dans le domaine public ainsi que le terme d'open source est une des réponses apportées par les designers non sans lien avec l'industrie, représentant la liberté totale d'utiliser n'importe où dans le monde, des plans, des processus ou des technologies en encourageant la production locale et les circuits courts. Par exemple, si des makers chinois, péruviens et anglais produisent tous le même objet, inévitablement il leur sera plus difficile d'envisager l'exportation de leur production à l'autre bout du monde. En revanche ils peuvent tous produire localement et se développer ensuite de façon globale4. L'apparition de ce phénomène remettant en cause le rôle du consommateur dans la société de production, se pourrait-il que les makers d'aujourd'hui soient les nouveaux artisans de demain, nous poussant vers un artisanat numérique.

Il va sans dire que l'artisanat a dû évoluer conjointement à l'industrie, permettant à l'un et à l'autre de se diversifier. Les rapports complexes qu'entretient l'artisanat avec l'industrie

et le marché ont favorisé d'une part le déclin des produits traditionnels et d'autre part le développement d'une capacité d'expérimentation technologique que la production industrielle n'avait pas jusqu'alors⁵. Les techniques de mise en œuvre ancestrales d'hier ne sont plus celles d'aujourd'hui, l'exposition 'Man matter metamorphosis: 10.000 years of design'⁶ retrace bien cette évolution non sans comparaison extrême en opposant par exemple une main prothétique mécanique en bois des années 50 avec une gouge oyi de l'âge de pierre. « L'homme fait les choses et les choses font l'homme » était la citation illustrant cette comparaison, renforçant ainsi le lien que l'on pourrait qualifier de parental qu'entretiennent les artisans avec les objets qu'ils fabriquent. Ce lien, totalement absent bien évidemment de la production en série réapparaît au sein des communautés de makers réunis dans des Fablabs, un lieu d'échanges et de partages de connaissances techniques. Cette nouvelle culture, portée par le Do it yourself engendre une nouvelle manière de penser redéfinissant la notion d'artisan. Si les makers empruntent à l'artisanat une partie de ses valeurs et de ses méthodes, notamment en termes d'apprentissage, l'artisanat a pu de son côté s'appuyer sur ce phénomène en retrouvant l'échelle locale de la production, la coopération entre experts, mais aussi entre fabricants et usagers⁷. La rencontre de ces deux domaines s'inscrit en réalité dans une histoire longue où la question du modèle économique ne cesse de se poser.

Au-delà de ces questionnements capitalistes, il s'agit ici de mettre en avant la création de liens sociaux inexistantes jusqu'alors inhérents à ce nouveau système de coopération. L'utilisateur ne fait plus simplement partie de l'équation comme un interlocuteur à contenter mais un « décideur » qui veut

apprendre les manières de faire. Il faut voir dans cette inversion de « posture » ou de « rôle » un retour aux sources. En effet, les premiers makers ou designers étaient à l'origine de simples paysans qui, ayant un besoin et peu de moyens fabriquaient eux-mêmes leurs mobiliers, cela a bien évidemment inspiré de nombreux designers contemporains telle que Charlotte Perriand⁸ par exemple. Loin de dire que ce contexte est aujourd'hui le même pour une partie de la population, il s'agit plus globalement de retrouver un retour à une certaine simplicité à travers une volonté de compréhension et de remise en question du système capitaliste actuel. On peut voir ici la volonté d'Enzo Mari notamment avec ses « Proposition d'auto-conception », qui fournit des plans permettant à l'aide de planches de bois, de clous et d'un marteau aux usagers de meubler leurs intérieurs à moindre frais, encourageant à la réinterprétation des modèles originaux. En cela, Enzo Mari court-circuite le réseau de la distribution en proposant à chacun de retrouver dans le geste de faire une autonomie⁹. Malgré une révolution industrielle et technologique, l'artisanat aura pu survivre jusqu'à présent dans nos sociétés modernes non sans modifications dues à l'évolution de nos modes de vie et de consommations. Le statut de l'artisan, devenu maker et consommateur n'a fait qu'élargir le rôle de ce dernier. Plus qu'un simple métier, l'artisan moderne porte désormais sur ses épaules des responsabilités économiques, écologiques et surtout politiques loin de celles défendues par le passé.

Bibliographie :

2002, p.41-45.

Clara Mantica, « L'artisanat comme phase d'expérimentation / Craftsmanship as an Experimentale Phase (rencontre avec/Interview with Michele De Lucchi) », *Intramuros*, n°121, novembre-décembre 2005, p.28-30.

Serge Le Roux, « L'artisanat est-il l'avenir du système industriel ? Vers une théorie de l'artisanation de la révolution informationnelle », dans *Sophie Boutillier et Claude Fournier (dir.), Marché Organisation*, n°1 « Artisanat. La modernité réinventée », Paris, L'Harmattan, 2006, p.55-71.

Serge Soudoplatoff, *Avec l'Internet, où allons-nous?*, Paris, Le Pommier, 2004, p.104.

Paul Soriano, « Fabulous Labs », *Medium*, n°9, 2006, p.48-65.

Andrea Branzi, « Le nouvel artisanat », *Le Design italien/La Casa calda*, traduit de l'italien par Françoise Brun, Paris, L'équerre, 1985, p.136-141.

Exposition 'Man matter metamorphosis: 10.000 years of design'. Musée national de Finlande. 2019

Samuel Javelle et Jean-Patrick Péché, « Makers : Hobbyists or a New Economic Driving Force ? », dans *Making Futures Journal*, vol.3 « Interface Between Craft Knowledge and Design : New Opportunities for Social Innovation and Sustainable Practice », Plymouth College of Art (Royaume-Uni), septembre 2003, p.423-427, actes du 3ème colloque internationale « Making Futures », Mount Edgcumbe Estate.

Barsac, Jacques et BRUNHAMMER, Yvonne. Charlotte Perriand: un art d'habiter, 1903-1959. Norma, 2005, p. 133-145.

Enzo Mari, « Dibattito critico-ideologico di E. Mari con E. Facchinelli », *L'Erba voglio*, n°16, août 2002 ; extrait n°8 reproduit dans *Enzo Mari, Autoprogettazione ? [1974]*, Mantoue, Corraini,



Jugaad



Émilie Chanetz
p 78-87

Aujourd'hui le progrès est vu comme de l'innovation, dont le but est de produire des biens plus complexes et de plus en plus sophistiqués, plus chers. Ce qui nous rend de plus en plus dépendant du progrès et de la consommation. Alors que c'est l'opposé dans les pays émergents. Les entrepreneurs trouvent des solutions simples plus efficaces prenant en compte les valeurs écologiques, économiques et sociales. Ce schéma devrait inspirer les pays développés.

L'idée est de reformuler le progrès, que le développement économique se transforme en développement humain. Prenant en compte la préservation de l'environnement afin de résoudre des problèmes de pollution, d'énergie et d'éducation, permettant à la population d'être autonome dans la fabrication de leurs objets / solutions.

Nous allons parler de l'innovation « Jugaad », basée sur le principe que la population devient autonome, en faisant plus avec moins. Appelée le « système D » la débrouillardise, nous

allons découvrir les différentes méthodologies et pratiques de l'innovation « Jugaad » qui se décompose en 6 principes majeurs.

Comment apporter une double vision des solutions à la crise industrielle au travers de l'autonomie et la dépendance ?

A ce jour, il y a déjà plusieurs entreprises françaises, qui sont en train de s'approprier le Jugaad dans leurs démarches d'innovation. Car le model rigide, conduit par des cadres supérieurs fonctionnait quand il avait des ressources abondantes. Mais compte tenu de l'environnement économique complexe actuel, une approche alternative s'impose. L'innovation Jugaad est plus proche des communautés, reposant sur l'improvisation, le collaboratif.

En définitive, notre mode de production et de consommation actuel, n'est plus en mesure de répondre aux capacités que nous donne la planète. Ainsi pour pallier à ces problématiques, il est nécessaire de de se tourner vers de nouvelles logiques qui nous permettrons de changer notre mode de vie. Mais la plupart de ces initiatives écologiques se voient confrontées à un problème d'échelle.

C'est pourquoi une des solutions plausibles consiste à recuire ce travail à une échelle plus petite ; fonctionnement déjà révélé par des travaux à échelle des villes ou villages par exemple.

D'autant plus qu'à la suite de divers catastrophes écologies d'origines humaines survenues à partir des années 80 ont commencé à faire réfléchir sur l'évidence d'un design écologique appelé eco-conception.

- Recherche des opportunités dans l'adversité

L'un des premiers principes du Jugaad pour tous entrepreneurs ou entreprises à plus grandes échelles, consistent à transformer les obstacles en force. En effet c'est aussi bien le cas pour les

entreprises des marchés émergents, qui réussissent à affronter l'adversité afin de la tourner en leurs faveurs grâce à leurs ingéniosités, leurs résiliences... Cette pensée peut également s'appliquer dans la vie de tous les jours, lorsque nous sommes confrontés à la difficulté. Notre faculté d'adaptation, notre stoïcisme, nous permet de nous relever et d'aller chercher encore plus loin.

Afin de retourner une situation en leurs faveurs, les innovateurs JUGAARD disposent de 3 principes majeurs :

- Le recadrage, ce principe est peut-être le plus fondamental car il est à l'origine des autres ; En effet il consiste à voir une situation ou un problème de manière objective afin d'y voir « le verre à moitié plein, plutôt qu'à moitié vide ». Cette philosophie permet notamment de retourner n'importe quelle situation de difficulté à leurs avantages.

- Le deuxième, dans le prolongement du premier principe, consiste à s'approprier un environnement d'apparence hostile en atouts, et de retourner les diverses contraintes en situation de force.

- Enfin le troisième principe consiste à s'adapter constamment à l'environnement. Dans un monde où beaucoup ne veulent pas s'adapter eu progrès, les leaders seront ceux qui arrivent à trouver de nouvelles solutions afin de s'adapter à un nouvel environnement.

En conséquence, le système Jugaad par ces 3 grands principes, permet de se servir de l'adversité plutôt que de la subir. D'autant plus, que c'est dans des situations de complexité et d'adversités que ces innovateurs réussissent à concrétiser leurs projets.

Par exemple Kanak Das, qui vit dans un village reculé de nord de l'Inde, s'est lassé de conduire sa bicyclette sur des routes

pleines de nid de poule et de bosses. Plutôt que de se plaindre, il a retourné cette contrainte à son avantage en modernisant son vélo avec un dispositif de fortune qui convertit les chocs sur sa bicyclette en énergie pour rouler plus vite sur les routes chaotiques.

L'Inde fait face à des pénuries de ressources : naturelles, humaines, et financières. L'ampleur de la rareté dans les marchés émergents est telle que la façon dont les innovateurs y répondent constitue le deuxième principe de Jugaad : faire plus avec moins

- Faire plus avec moins

Les pratiquants de Jugaad font avec ce qu'ils ont. C'est le principe du « faire plus avec moins ». Ils sont en mesure d'obtenir plus avec moins en appliquant les principes de frugalité dans toutes leurs activités.

De nombreuses personnes connues appliquent ce principe : « Faire plus avec moins » de Fuller, « less is more » de Van der Rohe, « moins mais mieux » de Didier Rams. Cela fait écho aussi au contexte économique et écologique du « Small is beautiful » de Schumacher. Mais c'est Richard Buckminster Fuller, qui a popularisé l'expression : « Nous vivons tous sur une seule grande île entourée d'un immense océan. C'est notre unique vaisseau pour naviguer dans l'espace : notre vaisseau spatial Terre ! Il possède les ressources suffisantes pour prendre soin de 100% de l'humanité, mais il faut le piloter avec soins ! » Fuller parle donc d'une science du design basé sur une idée de tirer le maximum du minimum.

Dans la même logique Victor Papanek dans son livre « Design for a real world » L'auteur nous guide dans notre consommation, ainsi

positives de changement, plutôt que des contributeurs à la destruction de

il permet aux

concepteurs de recentrer leurs efforts afin qu'ils deviennent des forces

notre environnement.

Nous faisons face à la rareté sur une grande échelle. Cependant les grandes entreprises, dépendent-elles aussi de la rareté, et de façon croissante, ainsi qu'à l'épuisement des ressources naturelles, ce dont les consommateurs sont de plus en plus conscients.

Toutefois, les innovateurs Jugaad ne sont pas centrés uniquement sur la frugalité ou sur les réponses à l'adversité. Pour faire plus avec moins et transformer l'adversité en opportunité, ils s'appuient également sur un autre principe clé de l'approche Jugaad : penser et agir avec flexibilité.

- Penser et agir de manière flexible

Les innovateurs jugaad sont contraints d'agir avec rapidité et flexibilité dans ce monde qui est en constante évolution. Il ne faut pas juste penser, mais aussi agir avec flexibilité. En faisant preuve d'agilité, ils peuvent rapidement faire obstacles aux imprévus et saisir les opportunités inattendues, liée par exemple à l'évolution des besoins des clients.

Un exemple très parlant à cet égard est celui de Zhang Ruimin (PDG de Haier). Il ne s'attarde pas seulement sur des produits de qualité attractive, mais aussi la structure flexible de son organisation. Ce type d'entreprise a besoin de passer d'une production de masse à une personnalisation de masse et doit donc commencer et agir rapidement. Grâce à une réorganisation pyramidale composé d'un réseau faiblement

structuré qui permet d'interagir directement avec les clients et qui prennent des décisions autonomes.

Chaque unité fonctionne comme un centre de profit indépendant qui est évalué en tant que tel. Cette organisation permet de rendre plus autonome les travailleurs en première ligne, afin de répondre directement à la demande des consommateurs.

Les innovateurs jugaad ne sont pas seulement des penseurs et des acteurs flexibles. Mais ils sont aussi maîtres de la simplicité. Une simplicité qui permet de rendre des produits plus abordables et accessibles.

Viser la simplicité

Jugaad ne signifie pas chercher la sophistication ou la perfection des produits en poussant au maximum la technique, mais plutôt développer une solution acceptable qui atteigne son objectif. La simplicité créative est le principe clé de jugaad. Les entreprises occidentales qui sont engagées dans une « course à l'armement », pour se surpasser les unes les autres avec toujours plus de technologie et de simplicité, un facteur clé de leurs projets d'innovation.

Comment les entreprises utilisent la simplicité afin de s'assurer que leurs solutions soient accessibles et faciles à utiliser par le plus grand nombre. Cependant, les solutions simples des innovateurs jugaad ne sont pas simplistes, bien au contraire. Léonard de Vinci « la simplicité est l'ultime sophistication ». Les innovateurs se basent davantage sur les besoins des consommateurs que sur leur désir.

Comme l'applique Timothy Morton, pour lui le rôle d'un designer est avant tout de répondre à une demande, de faciliter la vie des consommateurs tout en leur procurant du plaisir, en s'alignant sur les contraintes actuelles et l'évolution

de la société.

C'est en prenant en compte la diversité des besoins des consommateurs, que cette simplicité rend les solutions abordables et accessibles pour tous. C'est grâce à leurs empathies et à leur sens de

l'équité sociale, que les innovateurs Jugaad arrivent à répondre aux besoins des consommateurs.

- Intégrer les marges et les exclus

Les entreprises occidentales ciblent les clients grand public, les entrepreneurs Jugaad eux cherchent intentionnellement les clients marginaux. Ces entrepreneurs cherchent des solutions réellement abordables. Leurs modèles entrepreneuriaux inclusifs visent à faire participer les communautés à faible revenu et non traditionnelles, de sorte que ces membres soient cocréateurs de valeur, actifs, plutôt que de simple consommateur passif.

Comme l'applique Adhi Naha qui a fondé une entreprise zone V, qui cherche à rendre plus autonome les 284 millions de personnes aveugles et mal voyantes dans le monde. En leur proposant des téléphones portables spécialement conçus pour répondre à leurs besoins spécifiques. L'inspiration de Naha est de construire un monde dans lequel « défaut de vue ne signifie pas défaut de vision ».

L'empathie, l'intuition et la passion sont au cœur du principe qui sous-tend l'innovation Jugaad, celui de « suivre son cœur »

- Suivre son cœur

Connaître leurs clients et leurs produits. Les entrepreneurs jugaad utilisent l'intuition, l'empathie et la passion. Détecter les besoins des consommateurs.

Comme Steve Jobs innovateur Jugaad. Plutôt que de s'appuyer sur un raisonnement analytique, il a toujours écouté son intuition pour innover et développer son entreprise. Il a été une série d'invention de rupture telle que l'ipad, produit que les consommateurs, les analystes et les médias ont d'abord dénigré, convaincus qu'il n'allait pas marcher. Le cœur est aussi le siège de la passion. Les entrepreneurs jugaad ne sont pas motivés par l'argent. Au contraire.

De même que Forç, une société globale de design et de conseil en innovation. À lancer une initiative appelée « Centers of Passion », qui permet à des travailleurs créatifs du monde entier d'initier ou de participer à des projets qui ont pour eux un sens profond et tendent vers un but, bien au-delà d'une pure satisfaction intellectuelle ou même émotionnelle.

Ce modèle permet à l'employeur d'être plus autonome dans leurs démarches ce qui permet de faire évoluer l'entreprise. Suivre son cœur, siège de l'empathie, son intuition et sa passion constituent le dernier des six principes que suivent ces innovateurs.

Nous avons vu que l'innovation Jugaad est appliquée de façon partielle comme un complément pour les entreprises. Permettant un bon fonctionnement dans la gestion, la méthodologie et la mentalité des personnes dans une collectivité, ou bien en tant qu'individu.

Par la suite, l'évolution du Jugaad serait de ne plus s'adapter à l'objet déjà existant comme par exemple pratiquer le bidouillage, mais serait de fabriquer de nouvelles fonctionnalités et de nouvelles méthodologies à de plus grande échelle.

Des alternatives qui permettront de changer notre mode de vie, d'utilisation, et de consommation.

Aujourd'hui avoir une pensée écologique « ce n'est plus recycler, car le recyclage entretient la culture du jetable » Design Handbook, Charlotte et Peter Fiell, Taschen.

Bibliographie :

Navir Radjou, Jaideep Prabhu & Simone Ahuja - L'innovation Jugaad redevenons ingénieurs !



La main à l'âge de la motorisation



Yohan Bonnet
88-97

Cette analyse va porter sur la valeur des anciens ustensiles manuels, aujourd'hui remis en cause, au détriment d'outils motorisés, plus pratiques et performants. Pour cela, je vais me questionner sur un domaine en particulier, recourant à tout une gamme d'ustensiles, la cuisine. L'idée va être de mettre en comparaison les outils de cuisine manuels face à l'électroménager actuel.

D'abord, quand on parle de choses relevant d'une époque passée, dans ce cas précis les outils d'antan, et qu'on essaye de les valoriser au détriment de choses plus actuelles, on parle de conservatisme. Cette idée de « préservation » peut être perçue de manière positive, c'est alors du conservatisme positif, remettant à l'honneur de vieux procédés. Pour commencer, le terme « conservation » se révèle large de sens, étant étroitement lié à la notion de temporalité, il a convoqué à travers les âges, diverses significations. C'est d'abord, l'action de conserver, de maintenir intact ou dans le même état une

chose. La sauvegarde favorise l'échange et le partage à travers le temps. Cette idée renvoie, dans le cas de cette analyse, à la conservation de traditions liées aux anciens outils de cuisine. Je mets ainsi en parallèle, le thème de la conservation et celui des arts de la table. Globalement je m'intéresse aux outils qui servent en cuisine. Je cherche à comprendre ce qui font de ces outils des objets intemporels, rivalisant encore avec l'électroménager actuel. Comment peut-on, encore aujourd'hui, valoriser de vieux ustensiles à main face à une motorisation largement répandue ?

L'Étymologie de « valoriser » vient du latin valor avec le suffixe -iser ; dans ce cas précis : Présenter de façon avantageuse ; donner plus d'importance à ces traditions afin de transmettre l'héritage qu'elles renferment, aux nouvelles générations. Les traditions, du latin traditio, sont considérées comme une transmission naturelle issue de la culture et le fruit d'un empirisme passé (par opposition à l'enseignement d'élite ou moderne et aux médias). Cet ensemble de traditions, sont devenues au fil du temps des habitudes propres à notre groupe social ou professionnel (connaissances, pratiques, morales). Ces legs sont le résultat de décennies d'existence nous ayant conduit à adopter certains modes de vie et lignes de conduite nous permettant de fonctionner agréablement en tant qu'unité au sein d'un groupe (cf. : l'Étiquette). Mais en quoi est-ce intéressant de conserver ces traditions, particulièrement celles autour de la cuisine et de la table ? Il s'agit d'abord d'un art, et comme toute pratique artistique, elle marque son époque et permet, pierre après pierre, de façonner l'histoire. L'art sert également de vecteur de transmission afin de diffuser des messages, de partager des

émotions, des intentions, mais aussi de donner son point de vue. Les arts de la table n'ont cessé d'être un vecteur d'échange entre les convives ainsi qu'entre les générations. Pour cette raison, les traditions méritent de perdurer car elles regorgent de sens et d'histoire. Le fait de conserver au fil des siècles ces traditions, même si elles s'en trouvent adaptées à l'époque, permet de générer naturellement de l'échange. Les traditions sont intemporelles, elles sont vectrices de partage et d'unité, elles portent des valeurs essentielles et marquent d'une certaine façon, la fierté patriotique. C'est pour cette raison que je considère l'expression : « conservatisme positif » appropriée. Les coutumes peuvent rappeler par association d'idées et réminiscence, le charme d'un moment passé. Du fait de leur caractère intergénérationnel, elles transportent de fortes valeurs d'affect, elles activent les souvenirs et les sens, les sensations et les émotions (cf. : Madeleine de Proust).

Mon analyse s'est d'autant plus concentrée sur le rapport actuel que nous entretenons avec les outils de cuisine. Les ustensiles ayant largement évolué aujourd'hui, on est en mesure de poser un regard critique sur ce qui sépare les méthodes actuelles des anciennes. On remarque alors que ces outils, au même titre que la technologie, n'ont cessé d'évoluer jusqu'à devenir motorisés.

L'électroménager est apparu au début du xxe siècle aux États-Unis. En un siècle d'évolution la cuisine est devenue la pièce de la maison où les innovations ont été les plus importantes, révolutionnant les arts ménagers. Les années 1930 voient l'arrivée des premiers réfrigérateurs, machines à laver et autres gazinières. Dans les années 1960-70 les cuisines sont de plus en plus organisées et on observe l'apparition

de premiers plans de travail unique où sont encastrés les premiers appareils électroménagers comme le lave-linge. Les années 1980-90 sont marquées par les progrès techniques de l'électroménager, notamment la maîtrise des odeurs et des buées. Elles sont aussi marquées par la personnalisation des appareils et notamment dans leurs couleurs et formes. Les années 2010 signent l'apparition de l'électroménager dans le domaine des objets connectés.

Avec l'arrivée de l'électroménager, ces outils manuels ont disparu car ringardisés par la nouvelle gamme motorisée à la pointe du progrès à l'époque. Ainsi des marques comme Moulinex, jadis baptisé « Moulin-Légume » par son créateur Jean Mantelet, dans les années 1930, prend le parti de convertir ces outils de cuisine au tout électrique avec l'adjonction de moteurs sur différents appareils, en commençant par le moulin à café. Depuis cette époque les exemplaires d'ustensiles manuels se sont amenuisés jusqu'à disparaître de la vente. On peut donc parler de pathologie en vue des réponses inexistantes et manquantes sur le marché aujourd'hui concernant cette problématique.

Mais comment faisait-on avant l'électroménager ? Les simplifications dans le domaine de l'alimentaire, ont engendré des produits toujours plus clé en main ; pour cette raison, nous perdons toujours plus l'authenticité des moments passés en cuisine. Ce moment d'échange autour d'un thé où chacun équeute les haricots. Désormais, le pain est déjà tranché et on ne le coupe plus, à table, au dernier moment. Le poivre est déjà moulu et perd également de sa saveur ; remplaçant la gestuelle logique, le geste instinctif qui est de moudre du poivre. Les fanes de radis sont coupées, les cerneaux de noix

déjà décortiqués, les pâtes déjà cuites et assaisonnées et les haricots conservés en bocaux. Comme l'explique Hannah Arendt dans *La crise de la culture*, l'effet de l'âge moderne, dont Marx, Kierkegaard et Nietzsche sont trois représentants, est qu'il n'y a plus de vérité sur laquelle s'appuyer mais uniquement « de simples valeurs dont la validité est déterminée non par un ou plusieurs hommes, mais par la société comme totalité dans ses besoins fonctionnels en perpétuel changement ». On comprend que les valeurs de nos traditions évoluent elles aussi en fonction des besoins de notre société, les traditions ne sont pas une vérité absolue. Hannah Arendt leur reproche de s'opposer à la tradition tout en continuant à en emprunter les concepts. Ce qui montre l'attache, même désintéressé, que chacun porte aux traditions.

Plus spécialement dans le cadre de ma réflexion, je remarque que certains ustensiles n'existent plus ou sont maintenant remplacés par un appareil électrique. Et cela pour plusieurs raisons :

D'abord l'accélération de nos rythmes de vie au XXIème siècle, qui nous pousse à être toujours plus efficace et plus rapide. On ne prend plus le temps de faire les choses avec patience, on opte pour le préfabriqué. Nos modes de vie ont également changé dans le sens où la cuisine ne représente plus qu'une tâche supplémentaire à accomplir une à deux fois dans la journée. De plus le systématisme de consommation nous pousse à sans cesse changer son matériel. D'une part, en créant du besoin, qui vise à écouler de nouveaux outils faussement utiles. D'autre part, en concevant des ustensiles toujours plus complexes et fragiles qui poussent les consommateurs à les remplacer dès leur première panne. Néanmoins il est important de souligner

le fait que ces appareils permettent d'obtenir le plus souvent, un service de qualité pour l'individu non-spécialiste. C'est quelques part, l'idée de ramener un échantillon de l'efficacité industrielle/professionnelle à la maison.

Pourtant il apparaît que le gain de temps obtenu grâce à un appareil motorisé n'est parfois pas significatif par rapport à l'utilisation d'un outil manuel. De plus, l'intérêt de ces ustensiles d'antan réside dans la façon qu'on avait de les utiliser. Tout d'abord, aucune énergie n'est à fournir pour faire fonctionner ces outils, mise à part le mouvement induit par l'utilisateur. Ils fonctionnent donc sans courant domestique et font également nettement moins de bruit lors de leur fonctionnement. De plus, la tendance est au vert, à la réduction de la consommation d'énergies, plus globalement à la préservation de l'environnement. Alors, utiliser des outils sans impact sur l'écologie c'est déjà s'inscrire dans un courant actuel de longévité et de santé. Ces ustensiles sont également moins fragiles et autrement plus réparables. Ensuite, pour certains aliments, le bénéfice se trouve dans la saveur qui s'en trouve davantage préservée. Le café et le poivre conservent d'autant plus leur parfum à l'état de grain. Le mieux est alors de les broyer au moment où l'on va les consommer pour en découvrir pleinement tous les arômes. Cela s'avère appréciable pour des mets très exigeants en termes de saveur, afin de tirer pleinement parti de leur qualité. Faire soi-même c'est aussi, en partie, garantir la provenance de ce que l'on mange. Sous un autre point de vue, c'est aussi un plaisir de redécouverte. Les plus anciens reconnaîtront les ustensiles de leurs parents, d'autres apprendront simplement certaines méthodes d'antan et dégusteront alors, avec saveur, une part d'histoire. Les ustensiles manuels font appel au plaisir de la connaissance

historique, à l'affect et à la compréhension des générations passées. Enfin, utiliser ces outils manuels c'est se servir d'un matériel fonctionnel, qui a fait ses preuves, et que l'on pourrait optimiser pour répondre aux besoins contemporains (grâce à des procédés de fabrication et / ou des matériaux techniques actuels de qualité, gage de longévité).

Imaginons donc cette optimisation des ustensiles manuels de cuisine dans le cadre d'un projet de design produit. On pourrait revisiter ces outils, afin de les rendre aussi fonctionnels que possible et aussi performant que certains appareils actuels. L'objectif pourrait être de concurrencer l'électroménager par un retour au geste manuel tout en gardant en tête les enjeux contemporains actuels (écologique, économique, culturel). Sans que l'objet ne devienne motorisé il pourrait être mécanisé, comme par exemple le batteur manuel à manivelle. Cet objet se trouvant entre le fouet à main et le batteur électrique, il pourrait convenir de s'en inspirer afin de repenser une gamme complète d'ustensiles. Une démarche design comme celle-ci pourrait concerner des ustensiles comme le batteur, le moulin à légumes, le presse agrume, l'essoreuse à salade, le moulin à café et même le moulin à poivre qui lui a survécu dans les cuisines. Il serait intéressant de penser une gamme complète d'ustensiles de préparation afin de pouvoir équiper les cuisines domestiques. La démarche se nourrirait d'une approche visant à concevoir des ustensiles généreux et de qualité professionnelle, mais néanmoins accessibles dits « non-spécialistes ». Le principe serait de mettre la pâtisserie à la portée du plus grand nombre en allant à l'essentiel. En s'axant sur ces points primordiaux, régissant ces outils, tel

que les assemblages utilisés, les matériaux employés, qu'ils soient techniques ou traditionnels, leur fonctionnement et notamment la patience que l'on employait en les utilisant.

Enfin la démarche qui consisterait à repenser le rapport que nous entretenons avec les ustensiles de cuisine en réinvestissant certains outils manuels semble toute légitime. Il s'agirait de revenir à l'essentiel et légitimer la gestuelle logique face à l'électroménager afin de conserver l'authenticité de la cuisine traditionnelle dans une approche contemporaine.

Bibliographie :

Hannah Arendt, La crise de la culture

Relations multiples, design et industrie



Lucie Legrandois
p 98-109



Préambule : recherche d'un positionnement vis-à-vis de la question technique du design

- Le design peut-il se passer de l'industrie ? Non, mais sous une forme proche de l'artisanat probablement.
- Donc tu penses que le design ne peut pas se passer de l'industrie s'il veut produire pour le plus grand nombre ?
 - C'est exactement ça, cependant c'est vrai si et seulement si on parle d'objets et non de systèmes ou de comportements.
 - Mais de toute façon l'industrie est le moyen du design, comme dit Vidal, l'essentiel est dans les fins, les conséquences, les enjeux et les objectifs du design.
 - Oui, tout n'est pas pour le marketing. Mais on souhaite quand même répondre aux besoins et pratiques, et non susciter des envies nouvelles chez des consommateurs.
 - On devrait revoir ce mot non ? Utilisateur ?
 - Cela reste des consommateurs.

- Donc recréer un système complet où les utilisateurs ne sont pas consommateurs mais producteurs et participent à la création, où nous serions tous des consommateurs.
- On appelle ça l'open source.
- Oui.
- Mais l'open source du design ?
- Il reste la portée artistique qui est l'une des composantes du design, or dans cette composante il y a la subjectivité de celui qui réalise son œuvre. Est-ce qu'on peut vraiment faire des œuvres collectives ? Il y a toujours un coordinateur pour éviter que tout ne dérive.
- Certes. J'ai l'impression qu'on tourne en rond.
- Exactement. Mais peut-être pas : le travail d'un designer c'est aussi de proposer une innovation sociale qui ne laisse pas son égo planer au-dessus du projet. Ça change notre vie, c'est bien fait, mais on ne l'associe pas à quelqu'un comme à l'époque des super designers. Mais où est la limite entre ingénieurs et designers alors ? Par exemple, je viens chez toi tu as une super carafe qui permet de verser de l'eau rien que par la pensée. Ça change l'usage donc c'est du design ? Ou bien c'est une bonne invention d'ingénieur ? L'iMac c'est une révolution hardware pour l'ingénieur qui a tout fait tenir dans l'écran ou pour le designer qui a proposé de tout mettre dans l'écran ? Invention ou design ?
- Les deux réponses sont bonnes non ? Une invention c'est les deux à la fois. Mais est-ce que ça marche séparément ?
- Les designers peuvent produire des choses sans ingénieurs, la preuve avec la majorité des grands projets des Arts Déco, mais ils peuvent aussi produire avec, preuve en est la moitié des projets de diplômés de l'Ensci. Les ingénieurs peuvent produire des choses sans designer, preuve en est

les premières inventions type le train, le walkman, la radio, même le stylo bille en fait. Mais de nos jours on n'attend pas de découverte brute d'un ingénieur, on attend qu'elle soit enjolivée par le designer pour la rendre compréhensible.

- Mais pourquoi les ingénieurs ne penseraient pas leurs objets de façon plus pratiques ?
- Parce qu'ils n'ont aucun sens de l'esthétique.
- Je vous trouve un peu fort de café.
- C'est un peu vrai quand même.
- Dans ce cas je retourne l'argument que les designers n'ont aucune mesure pratique et physique des choses.
- Mais si.
- Donnez m'en la preuve.
- Quand on fait une chaise, on peut s'asseoir dessus.
- Je me demande si quelqu'un a calculé combien de kilo pouvait soutenir votre chaise...
- Une lampe alors ?
- Admettons, mais la lampe est basée sur un système fait par un électricien.
- Je n'ai pas dit que design était indépendant de la technique...

Introduction

L'histoire de notre discipline est assez récente. On considère que le design est né vers le milieu du XIXe siècle, avec pour ambition de faire converger les arts et l'industrie et faire émerger des « projeteurs industriels ». Mais rapidement, les créateurs envisagent plutôt le design comme un moyen de transformer la société et s'insurgent contre l'industrie moderne. Puis au début du XXe siècle, la forme du design évolue vers un modèle accepté par l'artisanat comme par

l'industrie. Répit de courte durée puisque l'industrie va prendre le dessus et le concept dérive jusqu'à un design marketing et commercial poussé, au service des entreprises et plus des consommateurs. Heureusement dans les années 70, cette conception est rejetée et le design est repensé pour revenir à ses racines sociales. À travers ce résumé très bref de l'histoire du design, on se rend vite compte du paradoxe propre au design : mélange de volonté sociale et de levier industriel. Etudiante accoutumée au monde de l'industrie par mon regard d'ingénieure, mon questionnement se porte sur les fondements épistémologiques du design, avec comme objectif d'approcher quel sera mon métier de demain.

Le design allié de l'industrie

Au départ, le design apparaît spontanément comme un allié de l'industrie. Ce n'est pas par hasard que l'on place la naissance du design dans les années 1850, période clé de la révolution industrielle, alors que les arts appliqués peuvent se vanter d'être apparus plus tôt. La première exposition universelle, vitrine mondiale des progrès techniques de toutes les nations, expose un modèle de convergence des arts et de l'industrie. Depuis, plusieurs mouvements se sont succédés, revendiquant leur attache au monde industriel productiviste.

Les années 30, ces années de consommations, de gloire et de reconstruction inégale relance (après moult débats décrits plus loin) le design, qui se démocratise, se généralise et en 1952 Raymond Loewy écrira « La laideur se vend mal » et le design industriel est « un des phénomènes les plus remarquables de l'industrie aux Etats-Unis ». Le fondateur de la Streamline prônait donc une esthétique industrielle, au sens où l'on attend que la beauté des objets techniques découle de leur

adaptation à leur fonction visée. A priori, rien de choquant, pourtant l'époque rattrape le rêve.

Malgré les arguments opposés par les idéalistes, les designers stars héritiers de Loewy continuent de véhiculer une image du design attachées à l'industrie. Le design devient adjectif, et sémantiquement il ne s'agit plus d'une discipline mais d'un mot fourre-tout qui exhibe les qualités prétendues d'un objets. Stark, Mollino, Bavuso, Luigi Colani ou Ross Lovegrove, sont des esthéticiens de l'aérodynamisme, de la courbe contemporaine toujours porteuse de fluidité et de rapidité, des designers que tout le monde connaît et cite comme référence. Finalement, cette industrialisation de la consommation amène les designers à être suspendus aux attentes des consommateurs, bien loin de l'idéal de la reconstruction d'une société plus juste. Le designer doit anticiper et analyser les goûts, le mode de vie et les tendances du moment pour accoucher d'un produit fidèle aux désirs des consommateurs. La société de Loewy, critiquée par Stark dans un TedTalk en 2007, l'alliance du design au marketing, devient une réalité : l'espace public contemporain est réduit à un espace de consommation de signes. Le design est un symbole de consommation parmi des milliers d'autres, il faut produire du beau pour espérer vendre. Le design est partout, à l'ère de « l'économie politique du design ».

Tout devient question de marché : fait-on des objets ergonomiques/colorés/sociaux parce qu'il y a un besoin ou simplement parce qu'il y a un potentiel de vente ?

Le design rejetant l'industrie

Bien heureusement, l'histoire a également donné naissance à des designers engagés dans la position opposée, et ce dès le

positionnement du design comme un allié à l'industrie.

La communauté Shakers peut être vue comme le premier mouvement stylistique à part entière, avec une esthétique minimaliste, proche du mobilier du géant suédois qui déferle sur l'Europe de nos jours. Puis Morris, à la fin du dix-neuvième siècle, envisage les arts décoratifs comme un moyen de sauver l'industrie moderne, fléau pour la société. Les idéalistes rêvent de créer un monde meilleur par le design et orientent leur production en ce sens. Memphis oppose le design d'Ulm, ce design froid, sans âme au design proche de l'artisanat avec des matériaux innovants.

Cependant, ce qui est intéressant dans le conflit entre le design et l'industrie, c'est leur lien à la technique. Pour cela, citons Gilbert Simondon.

Mathématiquement on peut écrire la relation suivante :

On observe qu'il y a là une implication simple et non une équivalence. Ce qui implique qu'une action technique n'engendre pas nécessairement un objet technique, mais peut, par exemple, créer une œuvre d'art.

En s'appuyant sur les travaux de Leroi-Gourhan, on peut affirmer que « Chaque type d'objets arrive, après un cheminement plus ou moins long, à un niveau de saturation qui stabilise son schéma et produit une convergence universelle des types, après une période de diversification et de différenciation. » Il s'agit donc du mécanisme d'acceptation puis de prédominance d'un modèle. Une innovation, si innovante soit elle, va finir par être acceptée (bien souvent par son utilité), et bien que pour un même problème plusieurs solutions furent proposées, une seule finira par être produite en masse et utilisée. Un exemple dans l'évolution du smartphone : face au problème de clavier,

plusieurs solutions ont été imaginées : le minuscule clavier à boutons (type Blackberry), le clavier déployable (comme les premiers modèles Samsung) et les modèles tactiles dont le clavier apparaît et disparaît. Finalement en cinq ans le modèle tactile s'impose et tous les smartphones aujourd'hui sur le marché sont dotés de cette technologie.

Pour aller plus loin et proposer une évolution au-delà de la limite, il faut un changement de paradigme, c'est-à-dire une refonte radicale du modèle, comme pour les théories scientifiques. Ainsi un groupe culturel limité a peu de diversité en termes d'objets. Par ailleurs, l'évolution même des paradigmes au sein d'un groupe reste déphasé par rapport à l'évolution générale des mœurs, créant une scission entre les adeptes de la modernité et les partisans des traditions.

Au début du XXème siècle, Behrens réconcilie tout le monde en fondant en 1907 le groupe Werkbund associant artistes, industriels et concepteurs et proposant un modèle qui sied à la fois aux amoureux de l'artisanat et à ceux de la modernité à tout prix. La conséquence : l'école bien connue du Bauhaus.

Le design grâce à l'industrie

Malgré toutes ces oppositions, il faut reconnaître que ce paradoxe est l'essence même du design : mix étonnant de volonté sociale et de levier industriel. L'objectif contemporain : faire des objets pour l'industrie pour être accessibles à tous et dans les objets utiles au quotidien, sans utiliser les rouages de l'industrie et sombrer dans la tendance capitaliste à la surconsommation.

D'après Marie-Haude Caraës, il n'y aurait pas de véritable distinction, nette et définitive entre le design et d'autres disciplines proches tel l'art ou l'ingénierie. « Il y a une

perméabilité de ces disciplines entre elles, sans que l'on sache à quel moment l'une s'arrête pour devenir l'autre. »

Pourtant, le design de masse reste dépendant de l'industrie, car les processus de fabrication d'un produit sont beaucoup trop complexes. Cela nécessite souvent une répartition des tâches, un unique individu ne pouvant être responsable de toute la chaîne de conception d'un concept (bien qu'on le souhaite souvent, et paradoxalement il est si enrichissant de travailler à plusieurs !). Dans le cas d'un produit industriel capitalisant tous les défauts de ce type de design, tout ce monde est responsable (comme de la pollution de la planète) mais, puisque tout le monde est coupable, personne ne sent comme tel. Ainsi continue la grande chaîne de production de produits douteux...

Par ailleurs, pour le grand public le design a une histoire liée à l'objet tangible. Or, pour qui travaillent les designers ? Pour un public. Peu de projets sont juste des objets d'art. Dans l'histoire, on passe de l'objet à l'UX, des années 60 où design rime avec confort de vie à l'ère numérique depuis la fin des années 90. Comme lorsque nous avons interrogé Aurélien Veyrat lors d'un rendez-vous du design : ce qui nous nourrit, c'est la proposition finale, le produit fini, l'objet. Les projets irréalistes, loufoques, les propositions de modèles inachevés ne sont d'aucune utilité quand il s'agit de rémunération financière.

Et finalement, dans les écoles de création industrielle, prenons l'Ensci au hasard, il en ressort des propositions très poétiques, à production limitée mais s'appuyant sur le progrès technique et la science. Citons par exemple le projet de diplôme « Energies potentielles ».

Stéphane Vial arrive à la conclusion que le designer existe par le pouvoir du marché, mais qu'il peut s'appuyer sur cette

notion pour transcender son apparente dépendance.

Le design transcendant l'industrie

En effet, la discipline nommée design est de nos jours bien loin de son étymologie et englobe des pratiques très différentes et contrastées.

La conférence de Clément Gaillard en octobre dernier présentait le rôle du designer comme un intermédiaire. Les rencontres que lui, thésard en géographie, effectuent sont à mi-chemin entre l'ingénierie et le design : il propose d'explorer un champ technique par les manuels et par la pratique ! Le design va alors chercher dans différents domaines pour montrer son actualité et renouveler ses modèles, sans cesse.

Car le design n'est pas là pour être, mais pour agir. Comme l'affirme S. Vial, l'enjeu de cette discipline est dans « l'effet design », c'est-à-dire l'expérience de l'utilisateur. Il ne s'agit plus d'un ornement pour rendre beau un objet utile, mais d'un processus d'adaptation à un usage. En effet, il y a toujours une conséquence socio plastique, une réforme sociale à une certaine échelle, qui découle de l'application du design. Pour Alain Findelli, le fondateur d'une école de design social « la fin ou le but du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toute ses dimensions ».

Cette vision globale, nous la retrouvons chez Ettore Sottsass : « Le design est une façon de discuter de la vie, de la société, de la politique [...] et même du design. Au fond c'est une façon de construire une sorte d'utopie figurative ou métaphorique de la vie. En tout cas, je ne pense pas que le design doive se contenter de donner forme à un produit plus ou moins intelligent pour le compte d'une industrie plus ou moins sophistiquée ». Le cœur de notre discussion réside dans « se contenter ». Il ne s'agit plus

d'une bataille entre le design pour, contre, grâce à l'industrie, mais dans une pratique qui dépasse le cadre qui lui a donné naissance et envahit les recoins de notre environnement. Tout n'est pas design pour autant, car le design doit, pour moi, garder son sens.

Le sens qu'on pourrait donner au design évolue en fonction des contextes socio-économiques et des crises. En 1971, Papanek défend dans son ouvrage *Design for a real world* un design éthique et social. Le designer moderne doit avoir un « sens aigu des responsabilités morales et sociales, et une connaissance plus approfondie de l'homme ». Le design est un outil, un outil novateur et fortement créateur, qui s'applique à tous champs et qui s'adapte aux véritables besoins des usagers, et non à des êtres fictifs évoluant dans un monde de papier.

Par ailleurs, l'enjeu de la protection environnementale n'a jamais été aussi forte qu'à notre époque et permet d'orienter la discipline dans ce sens. John Thackara décrit une approche générale des enjeux contemporains. Il ne s'agit plus de vivre dans un monde de surconsommation, sur production, mais il ne s'agit pas non plus de vivre dans un monde où l'on répare simplement nos erreurs a posteriori, où l'on pollue et où l'on plante des arbres pour capter cette pollution. Il s'agit maintenant d'avoir une pensée systémique et d'intégrer dans tous nos projets une vision globale de son impact sur l'environnement et le social.

La comparaison faite par l'auteur dans les premiers chapitres est l'image de la forêt. Un ensemble d'individus isolés, proches mais jamais exactement similaires, dont les besoins sont légèrement différents mais dont le destin est entièrement lié à leur environnement. Le moindre changement de terre, d'apport en eau a un impact sur tous ces individus. Par conséquent, la

croissance commune (déjà finie) ne peut prospérer sans une réflexion globale sur les besoins de chacun.

Finalement, le design pour qui et avec quels enjeux ?

Finalement, le design est un outil : un outil pour révéler les problèmes de société, un outil pour parfois les résoudre, un outil d'activisme pour avancer vers un monde plus juste, bref, un outil qui agit sur un système défini pour le faire évoluer selon les règles établies par le paradigme de son époque.

De nos jours, le paradigme industriel dominant est le numérique. Des logiciels ultra-performants de CAO permettent de prototyper rapidement des solutions et étonnamment, on conçoit par des méthodes industrielles complexes des projets proches de l'artisanat, comme notre projet sur le bronze. Sans parler la pollution engendrée de ce beau monde tout numérique...

En conclusion, design et industrie sont entremêlés, ce qui ouvre un vaste terrain de jeu à une ingénieure-designer soucieuse de l'environnement et de l'impact social des objets qu'elle produit. Mon prochain objectif, définir ce qu'est mon good design, mais peut-être est-ce une question à laquelle j'ai déjà répondu...

Bibliographie :

Stéphane Vial, Court traité du design

Gilbert Simondon, Sur la technique

John Thackara, How to thrive in the next economy

Viktor Papanek (1972), Design for a real world

Elizabeth Wildhide, Tout sur le design



Divagations sur les designers



Lucie Legrandois

♯ 110-115

Qu'est-ce qu'un designer ? Voici une question que je me pose depuis que je suis entrée à l'Ensad. Définir le design à travers son histoire m'a déjà paru complexe, mais il me paraît encore plus pertinent et juste de délimiter les contours de celui qu'on peut appeler le designer, entité que je serai peut-être amenée à être un jour.

Une première définition, digne d'un dictionnaire, est la suivante : « un designeur est un praticien le design », mais pour moi il s'agit d'une limite bien trop floue et je vais tenter d'apporter des réponses à mes questions par l'introspection et les conséquences logiques de mes lectures. Je m'interrogerai plus précisément sur la culture du designer, les outils à sa disposition, ses objectifs, son rapport à l'art, et enfin, je disserterais un peu sur l'égo du designer et la dualité entre l'individu et le professionnel.

Tout d'abord, le designer doit être vu comme un outil dans une entreprise beaucoup plus large que la simple production

d'objets. Le designer analyse les situations, les besoins, les enjeux dans un contexte donné ; puis à partir de cette analyse, propose des solutions sous la forme d'objets matériels, de services, d'interfaces ou de comportements. Restreindre le designer à un faiseur de « beau et utile » est une erreur commise par la majorité. Il ne s'agit pas de produire pour produire, bien qu'il s'agisse néanmoins de produire pour vivre. Je veux dire par là que les consommateurs n'ont pas besoin d'une lampe de plus ou d'un fauteuil de plus pour mieux vivre (et encore moins d'un fauteuil « design », de la lampe « design » de l'année élue au salon de la déco), mais le designer a souvent besoin de vendre ce que les gens veulent acheter (des lampes, des fauteuils et des vases) pour pouvoir se nourrir. Comme nous l'a dit Aurélien Veyrat, il faut manger. Les grandes idées non abouties, les ébauches de projet, la recherche hors cadre scolaire et non financée par un organisme tiers ne rapportent pas. Il faut aller au bout et fixer un curseur peut-être moins ambitieux mais mieux vaut arriver quelque part qu'aller plus loin et errer. Le designer est donc un faiseur de rêve, un inventeur qui rend le monde plus vivable, mais il reste un être humain encore partiellement chevillé au capitalisme et à la société dans laquelle il évolue.

Suite à ma définition précédente, on peut se demander dans quelle mesure le designer arrive à ses fins et ce qui différencie son approche de celle d'un ingénieur, d'un consultant, d'un bénévole dans une structure associative pour le changement ou d'un politicien. Je pense qu'il reste encore une réalité matérielle dans l'approche du designer, de l'objet alors même qu'on parle de système et de démarche.

Prenons par exemple le projet de Livraison à domicile (Talking Hands) ou Vocabolario di Quartiere (Polimi Desis Lab). Il s'agit

de deux projets assez conceptuels, qui tirent leur essence de l'action des participants (réfugiés, habitants du quartier). Pourtant, bien que la forme des cahutes de Livraison à domicile importe peu, il en reste néanmoins une matérialité et il s'agit d'un projet autour d'objets physiques même si ces derniers ne sont pas au premier plan. J'ai choisi de mentionner également Vocabolario di Quartiere pour affirmer la chose suivante : le designer se distingue du politicien et de l'ingénieur par son mode de restitution. Et là encore, l'objet rentre en jeu. Un ingénieur qui résout un problème va présenter son travail avec au minimum un rapport, très souvent une présentation orale, et dans le cas d'un produit, avec un prototype. Aussi bien faits et pertinents que soient ces restitutions, elles restent neutres. La différence marquante qu'il y a avec le designer, c'est que ce dernier livre une restitution sensible, artistique de ce qu'il a démontré ou produit. Il peut s'agir d'une œuvre si la solution est un système physique, mais il est intéressant de constater que pour des projets métaphysiques, la restitution est une cartographie, une visualisation des mots, un choix particulier de typologie, de vocabulaire, de placement, pour mettre en lumière les individus qui ont contribué au projet et valoriser la démarche. Je crois qu'il s'agit là d'une spécificité du designer. Pourtant, le designer n'est pas un artiste. Sa culture et ses références proviennent naturellement du monde de l'art (car toute la discipline en vient partiellement), néanmoins il ne s'agit pas de produire du beau gratuitement (même si là encore on peut s'interroger sur le sens et le but de l'art, mais nous entrons sur un terrain philosophique qui pourrait à lui seul faire l'objet d'une thèse, ce qui a d'ailleurs déjà été le cas).

Il apparaît en art que le designer est plus proche de l'écrivain que du peintre. En effet, le peintre a une sensibilité et une

technique qu'il combine pour produire une œuvre à partir de son intuition. L'œuvre est une décharge émotionnelle, un mode de transmission personnel. L'écrivain quant à lui, écrit pour un public. Quand on écrit pour soi et pour se décharger de sentiments, c'est souvent un échec. Les histoires se construisent, s'adaptent à un public, sont relues, sont corrigées, suivent un aller-retour entre l'éditeur et l'écrivain pour trouver les mots justes et percutants. Pour moi, le designer est un conteur dont le but est de faire rêver son public, par la forme ou par la modification de la société. Les projets se construisent, dans un contexte et pour un public spécifique, avec des phases de prototypages et d'avis de la part du consommateur. Si on parle d'éditeur pour les objets comme pour les livres, c'est pour une bonne raison.

Si le designer n'est pas un artiste à proprement parler, il est alors possible de distinguer la personne de son œuvre. En effet, le designer est supposé s'effacer derrière son travail, pour avant tout s'adapter à son public, tout en laissant dans la forme une trace de sa propre sensibilité. Longtemps, et particulièrement à cause des designers superstars (Starck, Rashid), je pensais que les designers comme les artistes devaient avoir un ego particulièrement gros pour pouvoir s'affirmer sur la scène et vendre leurs créations. Puis j'ai découvert des designers plus discrets, la nuance étant que ces individus sont suffisamment confiants pour pouvoir assumer leurs projets. S'ensuit que la timidité s'efface derrière la fierté. Dans le monde de l'industrie, mieux vaut avoir un gros caractère, mais pour le design d'édition, pour le design social, la confiance en soi est suffisante pour aller au bout de ses propositions. Suite à cette remarque, je me demande à quel point il est possible de dissocier la personne de son travail. Cette réflexion qui pourrait être une

entrée sur un mémoire me vient d'un constat : je connais des personnes antipathiques dont le travail reste pertinent. Je ne peux pas remettre en cause leurs propositions car je suis consciente qu'elles sont intéressantes, néanmoins je ressens un profond mépris envers ces gens. Pourtant, dans toute forme d'art, le créateur insuffle une part de lui-même dans sa création. Jusqu'où cette affirmation est valable ? Comment un designer humainement insipide peut créer des projets pour améliorer une société à laquelle il n'appartient pas ? Peut-on dire que Starck est un imposteur du design au regard de produits comme « Juicy Salif » qui n'ont pas d'intérêt pour le consommateur dans la fonction, mais simplement pour le designer qui bat des records de vente sur une forme ?

Je m'arrêterai sur ces dernières questions pour garder de la matière pour un éventuel développement futur. J'espère avoir effleuré du bout du doigt quelques questions sur le sens d'être designer, ce qui était un des buts de ce cours.

Biblio-webo-graphie :

<https://www.usinenouvelle.com/article/l-artiste-et-le-designer.N295368>

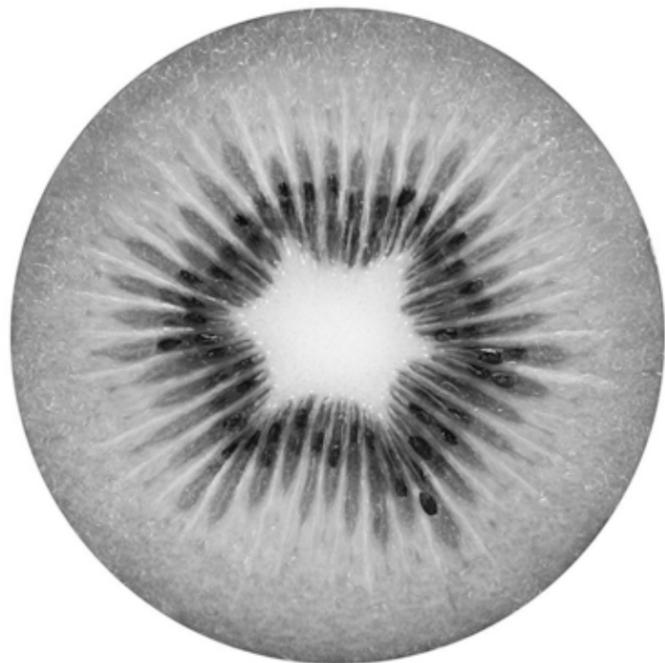
A. Camus, *Discours de Suède* (10 décembre 1957)

Kiwi Munari



Lucie Legrandois

p 116-119



Parmi les objets très en vogue ces dernières années, nous trouvons les produits qui, alliant confort et esthétique, apportent par ailleurs des bienfaits à notre corps et par la même à notre esprit. Ces super-objets sont la source d'une forte dose d'énergie, de relaxation, voir d'émotion. Ils sont bien sûr à consommer avec immodération.

L'objet est constitué d'un ensemble de rayons, complètement associés les uns aux autres, mais dont les délimitations sont suggérées par de fines rayures blanches partant du centre d'un axe vertical. Cet axe (symétrie de révolution) est marqué par une matière plus dense, possédant une certaine rigidité mais néanmoins facilement attaquable par un bord tranchant. L'ensemble a une forme ovoïde, proposant ainsi à l'utilisateur un mode d'ouverture instinctif, selon l'axe le plus court de l'ellipsoïde.

L'intégralité utile de l'objet est contenue dans une enveloppe à la texture très reconnaissable : sa surface extérieure, fine et

souple comme une seconde peau, possède une sorte de duvet plucheux, qui rend très agréable son effleurement. Cette paroi moelleuse possède en outre les mêmes caractéristiques que la partie interne de l'objet. Cependant, de par son grain et sa fermeté apparente pour la langue, il est avéré que l'immense majorité des consommateurs avait pour habitude de jeter cette enveloppe après usage de l'objet. Pourtant, c'est dans l'air du temps que de recycler.

Les fabricants proposèrent ces dernières années deux approches d'évolution de leur produit. Tout d'abord, ils proposèrent une version premium, gold, de leur objet, en modifiant subtilement l'enveloppe pour lui faire perdre son duvet. Cette version gold, réservée à l'élite, fit un tabac. Cependant elle le fit moins pour son enveloppe – qui fut souvent jetée bien qu'extrêmement fine et agréablement pensée pour la dent humaine – que pour son intérieur plus juteux. Face à ce défaut, et pour s'aligner sur les pensées écologistes avancées par tous ses concurrents, les fabricants choisirent une autre stratégie : le marketing vert. À grand coup d'étiquettes, ils rappelèrent que leur produit originel était vendu dans une enveloppe compostable, par la même recyclable et donc bonne pour la planète. Cette stratégie permit de doucement effacer de l'étiquette la mention « made in New Zealand » jusqu'alors marque d'un exotisme inédit, mais ayant perdu de sa splendeur à l'arrivée au pouvoir des écologistes.

Revenons à l'essentiel du produit, loin des considérations économiques. L'immense réussite de l'objet tient dans sa simplicité. L'enveloppe, trop épaisse pour être jugée consommable est néanmoins parfaitement déchirable. Par une pression très faible exercée par un outil coupant – généralement cuillère ou dentition – l'emballage se déchire

tout du long et l'on peut recevoir le précieux jus sur le corps : principalement les mains, mais parfois il en perle jusqu'aux cuisses ou le long des avant-bras. Cette petite subtilité permet de jouir pleinement de l'objet par tous ses membres sensoriels. Outre le jus, la chair interne possède un nombre important de petites graines noires. De prime abord, on peut associer ces petites graines à une offrande du fabricant pour quiconque souhaiterait produire de tels objets. Pourtant, de par leur taille très réduite, il est impossible pour un individu de recréer les conditions de travail idéales à la production de tels produits. Ce cadeau est donc une offrande esthétique, qui viendra parfaitement s'agencer sur la dentition humaine, tel un piercing éphémère et écologique.

Bibliographie du cours



¶ 120-127

Basiques

Chigiotti, Giuseppe, Da così a così. Industrial design : teoria ed esperienze, Firenze-Siena, Maschietto e Musolino, 1998.

hauffe, Thomas, Design: A Concise History, London, Lawrence King, 1998.

heskett, John, Industrial Design, London, Thames & Hudson, 1980. Maldonado, Thomas, Disegno Industriale: un riesame, lasperanza, Milano, Feltrinelli, 1992.

pevsner, Nikolaus, Les sources de l'architecture moderne et du design, Paris, Thames & Hudson, 1993.

histoire

Bonsiepe, Gui, Teoria e Pratica del Disegno Industriale, Milano, Feltrinelli, 1993.

Branzi, Andrea, Il design italiano 1964-1990, Milano, Baldini & Castoldi, 2008.

Branei, Andrea, La Casa Calda, Paris, Editions de L'Equerre, 1985. Burdek, Bernhard, Design. Storia, Teoria e Prassi del Disegno Industriale, Milano, Mondadori 1992.

Castelnuovo, Enrico, Storia del Disegno Industriale, vol. 1,2,3, Milano, Enrico Electa, 1989-1991.

De Fusco, Renato, Storia del Design, Bari, Laterza, 2009.
Frampton, Kenneth, Histoire de l'architecture moderne: une histoire critique, Paris, Thames & Hudson, 2006.

guidot, Raymond, 100 objets du design, Paris, Hazan.

Loewy, Raymond, La laideur se vend mal, Paris, Gallimard, 1990. Manzini, Ezio, La matière de l'invention, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou. 1989.

singer, Charles, Storia della Tecnologia, vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, Torino, Bollati Boringhieri, 2013.

Sémiologie

Barthes, Roland, Mythologies, Paris, Le Seuil, 2010.

Baudrillard, Jean, Le système des objets, Paris, Gallimard, 1968.

Benyus, Janine, Biomimicry, Edition Perennial, 2002.

Dorfles, Gillo, Design, Percorsi e Trascorsi, Milano, Lupetti, 1999.

Norman, Donald A., La Caffettiera del Masochista, Milano, Giunti Sciences humaines, technologie, 2009.

Baldini, Massimo, Popper e Benetton. Epistemologia per gli imprenditori e gli economisti, Roma, Armando, 2003.

Beck, Ulrich, Das Schweigen der Wörter. Über Terror und Krieg, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 2002.

Blumenfeld, Yorick, Scanning the Future, London, Thames & Hudson, 1999.

Cathelat, Bernard, Socio Styles Système, Paris, Les Éditions d'organisation, 1990.

habermas, Jürgen, Die Zukunft der menschlichen Natur. Auf dem Wege zur liberalen Eugenetik, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 2001.

horx, Matthias, Trendbuch 1, 2, das Zukunftmanifest, Kultmarketing, Econ Verlag 1993-1998.

Lévinas, Emmanuel, Autrement qu'être ou au-delà de l'essence, Paris, Le Livre de poche, 2004.

Lévy, Pierre, L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace, Paris, La Découverte, 1997.

Lévy, Pierre, Qu'est-ce que le virtuel ?, Paris, La Découverte, 1998. Longo, Giuseppe O., Homo Technologicus, Roma, Meltemi Editore, 2005.

McLuhan, Marshall, The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man, Toronto, University of Toronto Press, 2011.

Marzano, Stefano, Thoughts and Facts. Creating Value by Design, London Antique Collector's Club, 1999.

Mau, Bruce, Lifestyle, London, Phaidon Press, 2005.

Naisbitt, John, Megatrends, London, Grand Central Publishing, 1998. Negroponte, Nicholas, Being Digital, New York, MIT Press, 1996. Rushkoff, Douglas, Cyberia, HarperSanFrancisco, 1994.

Sterling, Bruce, Reality Check, Wieners & Pescovitz.

Toffler, Alvin, Future Shock, The Third Wave, Powershift Environnement.

Chapman, Jonathan, Emotionally Durable Design : Objects, Experiences & Empathy, Earthscan, 2005.

Coleman, Daniel, Ecological Intelligence, Allen Lane Editions, 2009. Dittfurth, Hoimar von, So lasst uns denn ein Apfelbaumchen pflanzen, Droemersch Verlag, 1981.

Fuad-Luke, Alastair, Slow Design: Eco-Efficiency, London, « The Eco- Design Handbook », Thames & Hudson, 2002.

Hopkins, Rob, The Transition Handbook : From Oil Dependency to Local Resilience, Green Books, 2008.

Jonas, Hans, Le principe responsabilité, Paris, Flammarion, 1979. Kazazian, Thierry, Il y aura l'âge des choses légères, Paris, Victoires Editions, 2003.

Larrière, Catherine et Larrère, Raphaël, Du bon usage de la nature : pour une philosophie de l'environnement, Paris, Flammarion, 2009. Léopold, Aldo, Almanach d'un conte des sables, Paris, Aubier, 1995. MacDonough, William et Braungart, Michael, Cradle to Cradle : Remaking the Way we Make Things, New York, North Point Press, 2002.

OECD (Organisation for Economic Cooperation and Development), Towards Sustainable Household Consumption ? Trends and Policies in OECD Countries, Paris, 2002.

Papanek, Victor, Design pour un monde réel, Paris, Mercure de France, 1974.

Pauli, Gunter, Croissance sans limites - Objectif zéro pollution - Croissance économique et régénération de la nature, Aubagne, Quintessence, 2007.

Popcorn, Faith, Clicking, Paris, Les Éditions de l'Homme, 2000. Saffo, Paul, « Get Ready for a New Economic Era », What Matters, February 2009.

Steffen, Alex, Worldchanging: A User's Guide for the 21st Century, New York, Harry N. Abrams Inc., 2006.

thackara, John, In the Bubble, Designing in a Complex World, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2005.

Van hinte, Ed, Eternally Yours, Time in Design, Rotterdam, 010 Publishers, 2000.

Crédits



Typographies utilisées :

Syne Regular - Syne Italic
par Bonjour Monde

VG5000
par Justin Bihan - Velvetyne

**école
nationale
supérieure
des arts
décoratifs**

Juliette Bibard
Paul Gauthier
Antoine Behagel
Jean-Louis Pouilles
Marie des Rochettes
Mathieu Champion
Pauline Aubry
Yohann Bonnet
Wilfried Becret
Emilie Chanetχ

**école
nationale
supérieure
des arts
décoratifs**