Design
Arts
Médias

CONFÉRENCE
09.03.22
de 16h à 19h

OÙ ?
AMPHITHEATRE
CENTRE SAINT-CHARLES
47 RUE DES BERGERS
75015 PARIS

COMMENT ?
ENTRÉE LIBRE
VISIO-CONFÉRENCE SUR DEMANDE

CONTACT
CONFDESIGN.UFR04@GMAIL.COM

Conférences DESIGN

UNIVERSITÉ PARIS 1 PANTHÉON SORBONNE

institut acte
Sorbonne Paris 1 - EA 7539

LE DESIGN ET L'APOCALYPSE

DOSSIER THÉMATIQUE

INTRODUCTION p. 3

ANTHROPOCÈNE p. 4

Viberti, Étienne, Compte rendu Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Ce que le design a fait à l'Anthropocène, ce que l'Anthropocène fait au design », *Sciences du design,* n°11, 2020, pp. 21-31, consulté le 09/02/2022, URL : https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2020-1-page-21.htm

DESIGN FICTION pp. 5-7

Viberti, Étienne, Compte rendu Renault, Mathilde, *Futur(s) : de la crainte à la réassurance, le design fiction au service du renouveau des imaginaires : opportunités et limites de la pratique du design fiction en entreprise (étude de cas réalisée à la MAIF)*, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université, 2019, consulté le 09/02/2022, URL : dumas-02874039, version 1

Viberti, Étienne, Compte rendu Nova, Nicolas, *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques,* Bordeaux, éd. Les Moutons Électriques, 2014.

Viberti, Étienne, Compte rendu Minvielle, Nicolas, et Wathelet ,Olivier, « Le design fiction Une méthode pour explorer les futurs et construire l'avenir ? », *Futuribles,* n°421, 26 octobre 2017, consulté le 09/02/2022, URL : https://www.futuribles.com/fr/revue/421/le-design-fiction-une-methode-pour-explorer-les-fu/

Projet URL : https://www.sens-fiction.org/fr/design-as-fiction/

Projet URL : https://www.instagram.com/louiselabordecastex/

EFFONDREMENT p. 8

Extrait Gagne, Bérénice, « Effondrement » , Anthropocène 2050, 24 novembre 2020, consulté le 09/02/2022, URL : https://medium.com/anthropocene2050/effondrement-1643a7dbaf87

DESIGN pp. 9-13

Extrait Held, Marc, « Qu'est-ce que le " design " ? » *Communication et langages* , n°5, 1970, pp. 51-59.

Extrait Millot, Michel, *Guide du design industriel : les 10 étapes clés, de la conception au lancement commercial la désobéissance est source d'innovations*, Malakoff, éd. Dunod, 2017, pp. 10-14.

APOCALYPSE pp. 14-17

Extrait McMorrough, John, « Design for the Apocalypse », *Thresholds*, n°35, 2009, pp.16-19.

Extrait Musset, Alain, « Esthétique des ruines du futur, Ville, apocalypse et science-fiction », *Terrain*, n°71 : Apocalypses, 2019, consulté le 09/02/2022, URL : http://journals.openedition.org/terrain/18252

Extrait Morin, Paul, « Vivre dans le monde des œuvres car leur durabilité nous promet l'immortalité », *À l'approche de la fin du monde, celle du design*, mémoire de fin d'étude sous la direction de Frank Burbage, ENSCI, 2016, para. 25-29, consulté le 01/02/2022, URL : http://findumonde-design.com/index.php?page=2

Extrait Virilio, Paul, *Bunker Archéologie Etude sur l'espace militaire européen de la Seconde Guerre mondiale*, 1975, consulté le 09/02/2022, URL : https://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.com/2013/02/virilio-mur-bunkers.html

Le prolongement des crises sanitaires, écologiques, sociales, sociétales, nous pose question en tant qu'étudiant.e.s designers. Le futur ne semble pas brillant, et les scénarios apocalyptiques sont de plus en plus présents dans l'imaginaire collectif. Revenus de l'optimisme selon lequel le design améliore la vie et le monde, son impact apparaît aujourd'hui plus nuancé. Dans un monde où une apocalypse semble inéluctable, le design a-t-il sa place ?

Pour commencer, il convient d'éclaircir la notion d'apocalypse, en saisir ses manifestations dans l'histoire, à la fois moteur et source d'angoisse. Avec la bombe atomique (Günther Anders), la menace apocalyptique totale nous confrontait pour la première fois à la fin d'un monde sans la possibilité d'un autre. Effondrement lent déjà entamé ou anéantissement soudain, comment le design survit à l'apocalypse ?

Les groupes survivalistes, communautés alternatives écolos ou milliardaires prudents maintiennent le principe du petit groupe d'initiés prêts pour l'apocalypse. Nous ne nous limitons plus aujourd'hui à ne considérer que l'espèce humaine. L'imaginaire de l'apocalypse est aussi nourri par la science, et n'est plus exclusivement du ressort des croyances. Qu'il faille penser avec les "non-humains", ou distinguer les sphères menacées, pour quel monde faire du design ?

Il s'agit d'abord de questionner la part de responsabilité du design dans cet éventuel effondrement, notamment en considérant ses affinités avec le système consumériste. Quelle démarche pour le design : prévention, préparation, réparation, adaptation, exaptation, fatalisme, résignation, soin, révélation, critique…?

Cette table-ronde propose d'éclairer les termes et les enjeux d'un rapprochement entre apocalypse(s) et design. Cette courte introduction permet d'entrevoir l'ambivalence du sujet auquel peuvent faire face le design et ses praticien.ne.s. Avec le corpus de textes qui suit, elle suscitera, nous l'espérons, réactions, remarques, questions ou critiques pour engager ensemble cette conversation.

Les étudiant.e.s du Master Design, Arts, Média, La Sorbonne.

Viberti, Étienne, Compte rendu Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Ce que le design a fait à l'Anthropocène, ce que l'Anthropocène fait au design », *Sciences du design,* n°11, 2020, pp. 21-31, consulté le 09/02/2022, URL : https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2020-1-page-21.htm

L'auteur propose ici l'hypothèse d'un design œuvrant à l'habitabilité[1] du monde impliquant une économie de la ressource, et non de la croissance :

« Ce numéro entend contribuer à penser le rôle du design, de ses productions, de ses processus ou encore de ses modèles au regard des formes de vie possibles sur une planète endommagée (Haraway, 2016 ; Collectif, 2019). »

Le designer australien Tony Fry, définit le design comme cette habilité collective à « futurer » le monde de manière à ce qu'il soit toujours habitable par et pour l'espèce humaine. Cela s'accompagne nécessairement par l'élaboration du rapport de l'homme à son milieu. Néanmoins, pour qualifier l'activité des designers d'aujourd'hui, Fry parle davantage de « défuturisation » plutôt que de « futurisation » étant donné qu'ils contribuent généralement au système de production en vigueur, largement responsable de la crise écologique. À ce propos, l'auteur s'en remet aux alertes lancées par Victor Papanek dans son ouvrage *Design for the real world*.

Si alors il suffit de rebâtir notre rapport au monde au regard des impératifs exprimés par l'anthropocène, quelle place accorder au design ? Comment l'extraire de la relation paradoxale qu'il entretient avec le marché ? Le design peut-il sortir d'un rapport d'exploitation de l'environnement en cherchant davantage à composer avec lui ?

« Il s'agit bien plutôt de se demander en quoi le geste de design « intégré » consiste à générer du sens avec le vivant au lieu de prétendre designer le vivant ou de designer contre le vivant[2]. »

S'il est effectivement question de composer avec l'environnement, peut-on introduire des considérations extra-humaines dans les processus de prises de décision où prend racine toute activité humaine transformatrice de l'environnement ? Autrement-dit, est-il souhaitable d'élaborer une éthique éco-centrée qui préside à l'agir humain ? Quel rôle a à jouer le design dans cette entreprise ? Le monde de demain sera-t-il façonné par un « design des communs » ?

Aussi, nous rappelle l'auteur, nous avons souvent tendance à encourager les designers à concilier les transitions écologiques avec les transitions numériques, secteur souvent associé à un imaginaire technologique transhumaniste et démesuré. Ne peut-on pas parler dans ce cas d'une injonction contradictoire ? Le numérique aura-t-il une place dans le futur ? Laquelle ? Et quel rôle jouera le design à ce sujet ? Quelle place pour le Low-tech ?

1 Pour reprendre les termes d'Alain Findeli, le design vise à « l'amélioration ou au moins au maintien de l'habitabilité du monde » dans Findeli, Alain, « Searching For Design Research Questions : Some Conceptual Clarifications », *iUniverse*, Questions, Hypotheses & Conjectures : discussions on projects Bloomington, 2010, p. 292.

2 Mitropoulou, Eleni, et Pignier, Nicole, *Le sens au cœur des dispositifs et des environnements*, Paris, Sciences humaines et sociales, Coll. « Connaissances et Savoirs », 2018. p. 60.

Viberti, Étienne, Compte rendu Renault, Mathilde, *Futur(s) : de la crainte à la réassurance, le design fiction au service du renouveau des imaginaires : opportunités et limites de la pratique du design fiction en entreprise (étude de cas réalisée à la MAIF)*, Sciences de l'information et de la communication, Sorbonne Université, 2019, consulté le 09/02/2022, URL : dumas-02874039, version 1

Un des objectifs principaux du design fiction consiste à susciter une importante réaction chez les participants afin d'amorcer un débat fructueux, susceptible d'aboutir à un scénario, un récit, une production : « Le but de ce genre d'exercices c'est de créer du débat, plus ce sera problématique plus ce sera facile de réagir et d'aller plus loin » (Cyril Leroux). Cette matière à réflexion est ensuite réinvestie et confrontée à un maximum de points de vue de manière à penser des futurs possibles.

Le design fiction permet aussi une reprise de pouvoir et une impulsion créative vis à vis des représentations qui conditionnent notre quotidien. À ce propos, Ronan Désérable, animateur sur des ateliers de design fiction de la MAIF, souligne l'importance d'adopter une posture active car « avec l'émergence des technologies il y a beaucoup de fantasmes, il y a beaucoup de projections et il y a beaucoup de peurs aussi. Et se projeter sur des futurs souhaitables c'est être acteur [...] plutôt que de subir imaginons un futur souhaitable[1] ».

Cette pratique, essentiellement critique et créative, peut également être considérée comme une forme de militantisme. Julian Bleecker, artiste et chercheur américain, souligne que « comme la science-fiction, le design fiction crée des dialogues imaginaires sur des mondes futurs possibles. Comme certaines formes de science-fiction, il spécule sur un avenir proche du demain, extrapolé du présent. Dans la spéculation, le design fiction jette un regard critique sur les formes actuelles des objets et les rituels d'interaction qu'ils permettent, ou ne permettent pas[2]. » En outre, le design fiction se veut être une pratique prudente en ce qu'elle vise surtout à collecter les récits et la singularité de chacun, dessiner grâce à une construction collective et au débat des futurs possibles, sans jamais prétendre à le prédire à proprement parler.

Néanmoins, comme le constate Renault, si l'on se réfère à la définition du design proposée par Stéphane Vial, nous le comprenons comme « le fait de modéliser une idée complexe en vue de sa réalisation matérielle, grandeur nature, et le fait de planifier méthodiquement sa mise en œuvre[3]. » Ainsi, il est possible de remettre en question le design fiction en tant que discipline du design, stricto sensu. En effet, le design fiction n'a pas pour finalité la production d'objets ou de services mais d'imaginaires. Il tient alors une posture ambiguë au sein de la discipline car sa démarche se matérialise rarement en une production. À ce sujet, Anthony Masure questionne la capacité du design fiction à véritablement transformer le monde du fait même de sa complicité avec la fiction : « Est-ce du design, ou de la fiction de ce qu'est le design ? La capacité d'intervention du designer, celle de transformer le monde, court alors le risque d'être précisément niée par ce mot même de fiction. Cela ne veut pas dire qu'il faut tout rejeter dans le design fiction, mais cela ne doit pas être la finalité. Le problème c'est que si cela finit " uniquement " dans une galerie, sur un site Web, dans un livre, c'est séduisant, mais quid du caractère (potentiellement) opérationnel du design dans tout cela ?[4] »

1 Entretien de Ronan Désérable réalisé par Mathilde Renault, annexe 6.

2 Citation originale : «Like science-fiction, design fiction creates imaginative conversations about possible future worlds. Like some forms of science-fiction, it speculates about a near future tomorrow, extrapolating from today. In the speculation, design fiction casts a critical eye on current object forms and the interaction rituals they allow and disallow», Bleecker Julian, *Design Fiction. A short essay on design, science, fact and fiction*, Near Futur Laboratory, Mars 2009.

3 Vial Stéphane, *Le design*, coll. Que sais-je, Paris, PUF, 2017, pp. 26-28.

4 Propos tiré d'un entretien d'Anthony Masure réalisé par Mathilde Renault, Annexe 7.

Viberti, Étienne, Compte rendu Nova, Nicolas, *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques,* Bordeaux, éd. Les Moutons Électriques, 2014.

Depuis une vingtaine d'années, on constate une résurgence de mouvements d'architecture et de design radical avec des designers tels qu'Anthony Dunne et Fiona Raby. S'inscrivant dans le courant du design critique, leurs conceptions sont de natures spéculatives pour « questionner les affirmations rapides, les présupposés et les allants de soi concernant le rôle joué par les objets dans notre vie quotidienne. Il s'agit plus d'une attitude que quoi que ce soit d'autre, un positionnement plutôt qu'une méthode[5]. »
Comme précisé par l'auteur, ces conceptions de design n'ont pas la vocation de résoudre des problèmes ou d'apporter de nouveaux usages dans le quotidien des individus mais de faire émerger de nouvelles questions relatives aux enjeux de notre ère. On peut percevoir une plus grande proximité de ces pratiques avec l'art que le design lui-même, en considérant notamment que les produits sont plutôt exposés dans des musées qu'utilisés en société.

La notion de design fiction renvoie quant à elle à un second courant du design qui explore des scénarios spéculatifs à travers des objets fictifs pour exprimer des réalités futures et des imaginaires de l'avenir plausibles. L'idée principale d'une telle pratique est de questionner l'introduction et la diffusion massive de nouvelles technologies dans notre quotidien et potentiellement de faire réfléchir à des imaginaires alternatifs aux idéologies dominantes dans le contexte actuel. Il est ici question d'un exercice de déconstruction des visions futures souvent présentées par les industriels, que ceux-ci concernent le milieu cinématographique, automobile, informatique, etc. Cela nous permet de comprendre les similitudes entre le mode opératoire du design et de la science-fiction, en ce qu'ils questionnent et mettent en scène certaines de nos préoccupations à l'égard du monde de demain.

À la suite d'une présentation non-exhaustive de projets de design à caractère fictionnel et spéculatif, l'auteur en vient au constat que l'exploration de futurs possibles et d'imaginaires alternatifs n'a pas disparu comme beaucoup le prétendent avec la « mort de la science-fiction » causée par l'avènement de la postmodernité, mais qu'ils sont considérés différemment. En effet, le design fiction met en scène ces imaginaires par le biais d'autres modes opératoires permis par internet et les réseaux sociaux. Des formes plus plastiques et performatives sont aussi convoquées comme avec la maquette ou l'opéra par exemple.

Viberti, Étienne, Compte rendu Minvielle, Nicolas, et Wathelet ,Olivier, « Le design fiction Une méthode pour explorer les futurs et construire l'avenir ? », *Futuribles,* n°421, 26 octobre 2017, consulté le 09/02/2022, URL : https://www.futuribles.com/fr/revue/421/le-design-fiction-une-methode-pour-explorer-les-fu/

La pratique du design fiction est née dans les années 2000 et s'est construite autour d'une « méthode de projection dans les futurs qui s'ancre dans des traditions plus anciennes du design critique, de la performance artistique et de la science-fiction en général. » Il est tantôt attribué à l'auteur de science-fiction et essayiste Bruce Sterling, tantôt au designer Julian Bleecker. Ces deux auteurs voient un lien ténu entre la création d'œuvres de fiction et la production de biens de consommation puisqu'elles sont toutes les deux véhicules d'imaginaires et de représentations sociales avec chacune des modalités d'expression distinctes. Souvent associée à la méthode de scénario mobilisé en prospective, elle s'en distingue de par son caractère immersif et par le fait qu'elle mobilise la fiction et les imaginaires pour scénariser et rendre crédible des futurs possibles. De façon très synthétique, Nicolas Minvielle et Olivier Wathelet précisent que « le design fiction repose sur la création d'objets réels, qui suggèrent des mondes futurs » et rappellent que ces mondes sont portés par le récit de manière à les rendre vivants aux yeux des participants. Un des enjeux principaux du design fiction est de mettre en débat des visions préalables du futur.

---

5 Traduction proposée par Nicolas Nova à partir du site http://www.dunneandraby.co.uk de Anthony Dunne et Fiona Raby dans Nova, Nicolas, *Futurs ? La panne des imaginaires technologiques*, Bordeaux, éd. Les Moutons Électriques, coll. Bibliothèque des miroirs, 2014, p. 115.

Sa pratique se décompose généralement en plusieurs étapes. La première consiste à réunir de la matière en termes de récits et représentations futurs à partir de créations artistiques existantes (films, littérature, œuvres d'art, etc.). Cela permet aux participants d'avoir une base d'inspiration pour construire les futures fictions. La seconde quant à elle repose sur la sélection d'aspects pertinents et saillants des ressources sélectionnées pouvant être adaptées et extrapoler dans le cadre du projet du groupe de participants concerné (entreprise, association, groupe citoyens, etc.). Cette étape vise à préfigurer les possibles transformations de l'environnement interne ou externe de ce projet. Ensuite, ces traits caractéristiques sont agrégés de sorte à former des concepts cohérents venant guider la conception d'objets ou de maquettes. Enfin, il est question de projeter ces productions dans des éléments de contexte de sorte à faire émerger un récit. Cette dernière phase a pour objectif « d'accompagner la réception du couple " objet + récit " afin de générer plusieurs nouvelles visions du futur en lien avec une organisation spécifique. »

« Les usages du design fiction sont multiples, ils peuvent aider à concevoir des stratégies pour les organisations, ils peuvent servir de point de départ à des processus d'innovation de service ou de produit, enfin ils peuvent générer des débats publics sur des enjeux de société, et ainsi permettre de rendre tangible une discussion sur les futurs possibles et préférables. »

La vocation première du design fiction est de matérialiser ce que pourrait être demain à travers la mise en situation d'un objet fictionnel dans un contexte de société donnant lieu à l'élaboration d'un nouveau récit. Il aurait alors pour vocation de mettre à jour des orientations possibles de la société à travers certains choix normatifs et contextualisés. Cette prévisualisation du futur aurait pour fonction de permettre aux acteurs du projet de penser en conscience leurs décisions à venir. « À ce titre, les concepteurs de ces fictions (créatifs, auteurs, scénaristes, membres d'équipes d'effets spéciaux…) réaliseront des choix esthétiques, formels et d'interactions, qui peuvent en partie servir de guides à un acteur souhaitant travailler le même sujet. » On peut ainsi constater un double enjeu dans la pratique du design fiction. D'une part, il s'agit de rendre plus lisibles les visions du futur, en relais des démarches projectives ou en support de discours critiques, et de l'autre de générer des idées originales pouvant servir de base à des approches créatives de l'innovation et donc conduire à l'action. En effet, le fait de brouiller les frontières entre le réel et l'imaginaire peut susciter une réaction sincère chez le participant et ainsi potentiellement induire un comportement nouveau et engager le changement.

Projet URL : https://www.sens-fiction.org/fr/design-as-fiction/
De nombreux projets de design fiction sont présentés dans le cadre de la scénographie virtuelle de l'exposition Sens-Fiction.

Projet URL : https://www.instagram.com/louiselabordecastex/
Deux courts métrages faits par une ancienne étudiante du master qui ont été réalisés en collaboration avec Fanny Parise, une anthropologue qui travaille sur les mythologies du futur. Les deux extraits postés sur instagram peuvent servir d'exemple.

EFFONDREMENT

Extrait Gagne, Bérénice, « Effondrement » , Anthropocène 2050, 24 novembre 2020, consulté le 09/02/2022, URL : https://medium.com/anthropocene2050/effondrement-1643a7dbaf87

« Quand j'étais petite, c'était le temps des chocs pétroliers : on redoutait l'effondrement des cours du pétrole et donc de la bourse. Bien sûr, on était déjà fasciné par la chute de la civilisation maya ou de l'empire romain et on adorait frissonner d'horreur en découvrant la Statue de la Liberté à demi ensevelie de *La Planète des singes* (les relations humain/non-humain étaient moins en vogue à l'époque).

Quand j'étais petite, en pleine guerre froide donc, l'effondrement était forcément nucléaire. Non sans raison, puisque dans la nuit du 26 avril 1986, nous avons tous et toutes eu peur que le toit du réacteur de la centrale nucléaire de Tchernobyl ne s'effondre, ajoutant encore à la catastrophe en cours. Ah l'Union soviétique, une vraie mine en matière d'effondrement ! Elle offre d'ailleurs un vaste choix d'images instagramables aux adeptes de l'urbex, cette exploration urbaine de constructions abandonnées et mystérieuses comme des usines, des centrales électriques, des tunnels ou encore des mines.

Les images convoquées par la notion d'effondrement aujourd'hui n'ont guère changé. On peut ajouter l'effondrement de l'inlandsis dans l'océan au Groenland, l'effondrement de la biodiversité ou l'effondrement moral, sans doute, après plusieurs semaines de confinement et reconfinement. Mais ce que nous redoutons par-dessus tout, c'est que TOUT s'effondre. C'est d'ailleurs le titre de l'ouvrage de Pablo Servigne et Raphaël Stevens, *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, publié au Seuil en 2015. La collapsologie, de l'anglais collapse qui signifie s'effondrer, connaît depuis une carrière fulgurante en France : elle prévoit pour un avenir proche " la fin de la civilisation industrielle telle qu'elle s'est constituée depuis plus de 2 siècles ".
" L'effondrement est l'horizon de notre génération, c'est le début de son avenir. Qu'y aura-t-il après ? Tout cela reste à penser, à imaginer, et à vivre… ". »

Extrait Held, Marc, « Qu'est-ce que le " design " ? » *Communication et langages* , n°5, 1970, pp. 51-59.

Qu'est-ce que le « design » ?

par Marc Held

Pour le mot « design », chaque « designer » propose sa définition. Pour Henri van Lier, professeur à l'Institut des arts de diffusion à Bruxelles, « (...) science ou technique du projet, le « design » lui-même reste un projet ». Pour Joe Colombo, architecte à Milan, le « designer » occupe une place considérable puisqu'il crée les instruments et aménage le cadre indispensables à la vie humaine ». Pour Roger Tallon, concepteur industriel, c'est « (...) le contraire d'un art d'expression pour celui qui le pratique puisqu'il répond au niveau des moyens et des besoins ». Marc Held, avant de donner ici sa propre définition du « design » — qui, naturellement, n'engage que lui — expose d'abord les grandes lignes de ce métier et les principes de son action, points sur lesquels tous les « designers » se trouveront sans doute d'accord. Nous donnons en conclusion de son article un exemple pratique qui montre comment est posé un problème à un « designer » et comment ce dernier le résout.

Le « design » est à la mode ou presque. Ce terme étranger, que les spécialistes eux-mêmes n'osaient prononcer il y a peu de temps, est dans toutes les bouches. On en débat dans les soirées, les journalistes se spécialisent et les quotidiens leur ouvrent leurs colonnes. Avec dix ans de retard sur l'étranger, les « Parisiens » ont presque usé le mot en six mois. Les musées sortent de leur torpeur, on prépare fébrilement des expositions, des centres de « design » se font la concurrence, des congrès s'organisent, des théories s'expriment, plus ou moins hermétiques. On parle « nécessités sémantiques », « système commuable », on affirme que « le taux d'horizontalité ou de verticalité, de minceur ou de densité, d'ouverture ou de fermeture d'une configuration définit un espace-temps global qui, impliqué, diffuse toute une conception de l'homme et du monde. »
Mais du processus du design, pas un mot.

Le design, qu'est-ce que c'est ?

Autrefois, la plupart des objets usuels venaient de l'artisanat. Entre concepteurs, fabricants du produit,et consommateurs le circuit était court, le fabricant étant souvent même son propre vendeur.

Avec la révolution industrielle, la distance entre le fabricant effectif du produit et son concepteur s'est infiniment agrandie. L'acte de production étant réalisé par un exécutant, homme ou machine, la forme définitive du produit ne pouvait plus dépendre de la demande du client, du tour de main ou de ses impondérables, de l'inspiration ou de l'invention en cours de fabrication. Le dessin du concepteur devait donc précéder la mise en fabrication, les phases de recherche s'appliquer à des prototypes pour être ensuite répétés sur des séries.
Pour des raisons diverses que j'énoncerai plus loin, les industriels français n'ont ressenti que récemment la nécessité de faire appel à des concepteurs. Ils se sont contentés pendant longtemps d'imiter les formes anciennes avec des moyens nouveaux.
Un designer étudie donc des objets usuels devant être produits par l'industrie et distribués par le commerce. Ses clients lui indiquent une série de paramètres qu'il devra intégrer : marché du produit à qui se produit est destiné, prix de vente du produit ; dans la hiérarchie des valeurs des acheteurs, le produit possède un prix limite, on en déduira le prix de fabrication. Fonction du produit : s'il s'agit d'une chaise, par exemple, on précisera chaise de bureau, de repas, de repos, d'attente, confortable ou non, etc.
Matériaux : si le client est fabricant, il pourra exiger qu'on utilise les moyens de fabrication dont il dispose. S'il n'est pas fabricant, il pourra recommander tel type de fabrication qui caractérisera l'objet et influera fortement sur son aspect, son style : chaise en plastique, en bois, en métal.
Les contraintes précisées et comprises comme les règles d'un jeu, la partie pourra commencer et seulement à ce moment-là. On pourra chercher la forme qui répondra à toutes les contraintes : on pourra le faire, par approches successives, au fil des informations qu'on se fera confirmer (en particulier par la discussion avec les techniciens). C'est un dialogue fait de feintes, un combat, une joute. Les techniciens résistent, affirment que tel système coûtera plus cher ou bien qu'il est pratiquement impossible, etc. On devra donc jouer, déjouer, apprendre d'eux ou leur apprendre sans les offenser.
De cette première approche, d'abord intellectuelle, sortiront les esquisses le plus souvent dessinées ; le client les examinera surtout en fonction du marché qu'il cherche à toucher. Il imaginera, aidé de ces publicitaires, l'accueil que les consommateurs feront au nouveau produit. Dans ces esquisses, on choisira une direction précise qu'on traitera dans le cadre d'un avant-projet. C'est à ce stade que l'on répondra plus précisément encore aux contraintes en réalisant, si nécessaire, des prototypes en volume. Le concepteur sera alors, face au produit et aux matériaux, dans la situation de l'artisan, à cette différence près que le produit ne sera pas indéfiniment répété par lui mais par les machines, et qu'à chaque nouveau problème il pourra avoir à traiter un matériau nouveau et une technique nouvelle.
Il pourra sculpter, pétrir, construire avec ou sans aide, et faire jouer son imagination très librement dans les limites données et acceptées. La transgression l'une des règles du jeu (les accords avec la technique, changement de fonction, dépassement du budget) condamnerait son projet.
Mais, parfois, de cette pratique de la conception naîtront d'autres inventions qu'il utilisera ailleurs et qui enrichiront le contenu du programme de départ. C'est l'invention en cours de route. Ces inventions et ses prémonitions poussent, chaque jour, des designers à déterminer seuls la mise au point d'un objet à partir de paramètres qu'ils imaginent eux-mêmes. En effet, la pratique des spécialistes du marketing familiarise le designer avec ses problèmes et la perception des demandes du marché devient, chez certains, remarquable.

Extrait Millot, Michel, *Guide du design industriel : les 10 étapes clés, de la conception au lancement commercial la désobéissance est source d'innovations*, Malakoff, éd. Dunod, 2017, pp. 10-14.

À PROPOS DU DESIGN

1 DES TERMES GALVAUDÉS

DES ARTISANS AUX DESIGNERS

Avant la société industrielle, la conception était l'œuvre des artisans, souvent proches de leurs clients, sans intermédiaires.

Le processus d'industrialisation a débuté au début du XIXe siècle, grâce à la prospérité économique du Second Empire, avec l'invention de techniques industrielles. Les artistes et les artisans ont vu, avec l'arrivée de la technique et de l'industrie, la fin de leur expression personnelle. Ils se sont alors réfugiés dans un classicisme défaitiste, dédaignant l'industrie. Ils ont produit des machines-outils ornementées, des objets décorés, de faux semblants d'artisanat... Les artistes et les artisans ont ainsi cherché à concilier l'art avec les nouvelles possibilités de fabrication. Ils ont essayé de faire front contre la production en série, meilleur marché, accessible au plus grand nombre d'acheteurs.

Les arts décoratifs se sont développés à cette époque, afin d'enrichir le produit industriel, d'en camoufler l'aspect trop mécanique, d'en cacher la raideur et le côté instrumental. Le « style » correspondait au goût de la bourgeoisie. Les procédés visaient à contrefaire les matières naturelles. Des résistances ont parfois été rencontrées. Face à la dorure, la galvanoplastie, déjà mise au point dès cette époque et peu coûteuse, a par exemple fait l'objet de défiances.

Cet écart énigmatique entre artistes et mécaniciens, entre méthodes artisanales et nouvelles techniques va faire émerger une nouvelle activité, le design. Il refusera la trop commode contrefaçon des objets « faits main » ou les décors hérités de l'histoire.

La mécanisation va apporter à tous le bonheur et la perfection des objets, dépassant la création artisanale trop réservée à une élite et à la bourgeoisie. La production en série offre alors des perspectives à de nouvelles conceptions d'objets, le problème étant de les adapter aux divers usagers et clients. De grandes manufactures, des boutiques proposent alors un choix de plus en plus grand. On a compris que la série pouvait impliquer fondamentalement une multiplicité et une diversité de produits à moindre coût.

Le produit industrialisé et commercialisé s'adresse alors à toutes les tendances, en niant les disciplines artistiques traditionnelles. Les procédés de fabrication ont élargi le champ des possibles. C'est la grande aventure du design, conception globale dans un environnement contemporain, unissant concepteurs, marketeurs et industriels. Les designers industriels œuvrent dans un monde « moderne », actuel et surtout futur, et refusent l'entichement pour les « styles historiques ».

Mais le **design d'auteur**, l'œuvre unique reste encore aujourd'hui le symbole de la création, la marque du « fait main », la référence culturelle à exposer dans les musées ou les médias, quelquefois même plus de l'amusement que de l'art ! Il est souvent financé par des royalties, alors que le design industriel est rétribué par des commandes de l'industrie.

L'OBJET « DESIGN » ?

Le terme design connaît un tel succès qu'il en vient à signifier des choses fort disparates, puisque c'est à la fois une activité et un « style ». C'est **un terme fourre-tout** qui a oublié ses origines. Le mot « design » connaît un mauvais emploi assez répandu parmi le public, à la suite des médias et même de certains professionnels. On croit qu'employé maintenant comme adjectif, il désigne un style pseudo-moderniste : « l'objet design, c'est très design... »

Dans les médias, le design, devenu adjectif, est galvaudé au point devenir incompréhensible. Ainsi, ce terme est désormais utilisé plus comme un adjectif publicitaire (faisant allusion à des formes épurées) que comme une activité réelle de conception. Cet adjectif, qui agace fortement les designers industriels, est même quelquefois moqueur ou du moins blagueur, car il ne veut pas toujours dire « beau ». Il fait alors penser à des produits inutiles tout en étant peut-être séduisants pour certains (un célèbre presse-citron par exemple).

Le fait que la langue n'ait retenu le mot design que sous sa forme qualitative est symptomatique de l'esprit de la société marchande qui ne comprend pas l'activité de conception. La confusion entre conception et fabrication règne encore et toujours entre le « made in France » et le « design in France »

Le **design doit désigner le processus, l'activité de conception**, non l'issue de ce processus, le résultat, le produit. Le design est ainsi mal connu du grand public, pétri par les médias de préjugés à son encontre. Pour beaucoup, le designer travaille dans le mobilier. L'engouement que connaissent la décoration, l'architecture d'intérieur, le « dizaigne » et autres fait recette, avec le développement de la notoriété de quelques designers stars.

On pense d'ailleurs que le design débouche en général sur des échecs commerciaux. On ne parle que des stars dont les projets ne sont que des succès médiatiques, rarement commerciaux.

DÉFINITION DU DESIGN ET DU DESIGNER

Le designer se différencie notamment de l'artisan par le fait qu'il n'est pas spécialiste d'une matière (bois, métal, plastique, etc.), d'une technique ou d'un type de produits. Bien que le design soit par essence non spécialisé et couvre les domaines très variés, de l'usage et de l'esthétique, une tendance à la séparation en sous-disciplines s'est faite progressivement en raison d'une certaine réalité professionnelle qui exige davantage de savoir-faire. On ne lui demandera, à tort, de n'étudier que des produits dont il a déjà l'expérience : car on confond l'expérience (en tel ou tel produit) et la compétence (dans son propre domaine).

C'est donc la compétence, les connaissances, le savoir-faire et la motivation qui garantissent la qualité de conception des projets, que le designer soit ou non expérimenté dans le produit à concevoir. Plus son champs d'activités est large, plus il pourra l'utiliser avec profit pour tout type de produits, de façon transversale. Le design ne consiste pas à accumuler des savoirs, mais plutôt à créer, par la compréhension, des liens logiques entre des choses : cas d'usage, tendances, concepts, images, signes et symboles, etc.

Extrait McMorrough, John, « Design for the Apocalypse », *Thresholds*, n°35, 2009, pp.16-19.

Design for the Apocalypse

John McMorrough

[...] Invoking the "apocalypse" brings forth connotations of the end of the world - historically imagined as everything from the judgment of God to nuclear Armageddon. In its contemporary manifestation it has taken the form of various global crises; whether environmental, economic, or the unexpected. Of course, the "end of the world" is not a novelty; it has its own history and is itself a genre of expression as a category of pessimism. A recurrent theme, it is the shadow of the progressive ideal of the avant-garde. It seems that at this juncture, *utopia*, that place of high aspirations and lofty ambition, has been the motivating conceit for a society (and an architecture) of aspirational perfection for quite some time, but across the spectrum of culture there has been a recent turn from the utopian to the apocalyptic, in forms both fictional and factual. With the intermingling of the improbable and the prosaic (think Katrina and *The Day After Tomorrow*, or 9/11 and *Children of Men*), the consideration of the apocalyptic is no longer a matter of fantasy,[1] but of policy (one recently referred to as "disaster capitalism").[2] What we see in this latest manifestation is not merely the conservative position describing a fall from grace, or the entropic decline of systems and the diminishment of quality over time, but a description of a new prevalent condition. If Utopia is an unattainable goal, a literal no place, then the apocalypse is everyplace.[3]

[...] The genre of the apocalyptic always contains within it a means of working through the problematic of its era. The term itself indicates as much: "Apocalypse" from the Greek "ποκάλυψις" literally translates as a "lifting of the veil," and represents, as a concept, the disclosure to certain privileged persons of something hidden from the mass of humankind. Its occurrence in narrative is a symptomatic response to the larger issues, though it reveals the limits and fears of the society that wrote it. For us, it is a combination of factors, it is both global warming and sub-prime loans, it is nuclear terrorism, and social ills. All are real and all are, to some extent, constructs.

[...] The real issue with the various evocations of the "end of the world" has never been about "the end," but a beginning. Anthony Burgess, author of the dystopian classic *A Clockwork Orange*, once commented that the "warnings" of apocalyptic tales about the end of the world were really a kind of wish-fulfillment.[4] In a world of overwhelming complexity, of zero-sum economics and peak-oil, the apocalypse comes in, not as problem, but as answer. The "end of" also implies a "beginning of" - a chance to re-start and re-think. At the level of fantasy the apocalypse represents the chance to begin anew; the end of the world always represents a new start, a chance to have another, unencumbered, go at making the world. In this sense the specter of the apocalypse is another version of the modernist tabula rasa, a leveling of the past to make way for the future.[5]

[...] To shift from the utopian to the apocalyptic is not merely to set the terms in an opposing relation, but to understand their similarity. Both describe a condition of radical change; turning from one to the other as a privileged mode doesn't speak to a preponderance of nihilism per se, but to a fundamental recalibration of the imagination (specifically, architectural imagination) from issues of plenitude (of capital, of resources, of attention) to those of scarcity. How would architecture act in a post-apocalyptic mode? One can imagine that the answer will not come *ex nihilo*, but rather would be seen in architecture's response to the imperatives of survival, in how it responds to coming disasters major and minor. The results will not be definitive, but indicative, of directions to follow and refuges to find, bomb shelters of utopia in which to weather the approaching maelstrom.

[...] So: design for the apocalypse, the time is neigh, and the end (of something) is near....and the beginning (of something else) is imminent.

Extrait Musset, Alain, « Esthétique des ruines du futur, Ville, apocalypse et science-fiction », *Terrain*, n°71 : Apocalypses, 2019, consulté le 09/02/2022, URL : http://journals.openedition.org/terrain/18252

« […] La ruine, et en particulier la ruine urbaine avec ses vastes étendues désertes et ses bâtiments éventrés, occupe ainsi une place à part dans un imaginaire occidental obsédé par la fuite du temps et par la vanité des œuvres humaines. Comme le rappelle Sophie Lacroix, cet imaginaire s'appuie sur l'émotion suscitée par la contemplation des vestiges d'un bâtiment qui a incarné la grandeur d'une civilisation disparue – c'est le cas de celle imprégnant le thème classique du memento mori (" souviens-toi que tu vas mourir ") qui a marqué la peinture et la poésie européennes.

[…] Cette fascination mâtinée de répulsion pour la mort et pour les ruines naît à la Renaissance avec la redécouverte de l'Antiquité. Elle est développée au xviiie siècle par des artistes comme Giovanni Battista Piranesi dont les gravures remettent au goût du jour les monuments meurtris de la Rome ancienne.
Cette période marque un tournant émotionnel dans la relation des Européens à leurs ruines, avec d'un côté les excavations réalisées à Pompéi et Herculanum à partir de 1709 et, de l'autre, le tremblement de terre qui, en 1755, dévaste Lisbonne, l'une des plus fameuses cités de la civilisation moderne.

[…] L'esthétique macabre et prophétique des ruines qui imprègne les récits de science-fiction trouve son origine dans la Bible, en particulier dans l'Apocalypse de Jean où Babylone est punie pour ses péchés comme le seront un jour nos villes les plus puissantes. Cependant, la cité biblique n'est pas la seule menacée, comme le proclame dans le film Los Angeles 2013 de John Carpenter (1996) le futur président à vie des États-Unis : " Comme le puissant poing de Dieu, Armageddon va descendre sur la ville de Los Angeles, la cité du péché, la cité de Gomorrhe, la cité de Sodome, et les eaux vont s'élever et séparer la ville pécheresse entre toutes de notre pays pour toujours."

[…] L'imaginaire des ruines s'exprime en premier lieu dans la contemplation morose des villes déchues qui ont incarné l'esprit de leur époque. Il n'est donc pas étonnant de voir que Paris, la Ville Lumière, est dès le xixe siècle l'une des premières victimes de l'apocalypse à venir. »

Extrait Virilio, Paul, *Bunker Archéologie, Etude sur l'espace militaire européen de la Seconde Guerre mondiale*, 1975, consulté le 09/02/2022, URL : https://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.com/2013/02/virilio-mur-bunkers.html

« A cette époque, en 43-44, on recommande à chacun de creuser une tranchée dans son jardin, dans sa cour, pour mettre à l'abri sa famille. On compose des photomontages de ruines prématurées comme si Paris était déjà détruit ; on préfigure les ravages de la guerre totale pour amener les populations occupées à redouter, plus qu'à espérer, leur libération après l'effondrement de la grande muraille. Comme le remarque l'historien Nobécourt :
" La forteresse avait ainsi une valeur psychologique considérable, elle tendait à unir l'occupant et l'occupé dans la crainte du déferlement, elle donnait une unité, une identité à ce qui n'en possédait pas. "

On oublie trop ce rôle sociopolitique de l'enceinte dans la constitution du sentiment communal ou national. »

Extrait Morin, Paul, « Vivre dans le monde des œuvres car leur durabilité nous promet l'immortalité », *À l'approche de la fin du monde, celle du design*, mémoire de fin d'étude sous la direction de Frank Burbage, ENSCI, 2016, para. 25-29, consulté le 01/02/2022, URL : http://findumonde-design.com/index.php?page=2

« Dans Condition de l'homme moderne, Hannah Arendt propose d'étudier ce que nous faisons, ce qui constitue notre vie active, la vita activa, c'est-à-dire toutes nos activités à l'exception de la pensée qui, elle, constitue la vita contemplativa. Elle classe les diverses activités de la vita activa en trois grands types : le travail, l'œuvre et l'action. Ces types se retrouvent potentiellement chez tous les hommes et de tout temps, mais leur importance relative, leur " hiérarchie[1] " varie en fonction des époques et des individus. Il semble intéressant d'utiliser ces catégories ici parce qu'elles ont justement été pensées pour décrire l'activité humaine de façon générale et critique. L'auteur s'en sert notamment pour s'opposer à la modernité dans la mesure où cette dernière tend à faire disparaître l'œuvre au profit du travail. Pour ma part, je me permets, dans un premier temps, d'emprunter ce système critique pour imaginer un monde (plus proche sans doute du monde de l'antiquité) dans lequel l'œuvre serait plus importante que le travail.

Mais que signifie une œuvre pour Hannah Arendt ? Il s'agit avant tout d'un objet qui se distingue par sa durabilité. Contrairement au bien de consommation, qui est le fruit du travail du corps de l'animal laborans et dont le destin est de disparaître, l'oeuvre, fabriquée par les mains de l'homo faber est destinée à durer. C'est cette durabilité qui la rend en quelque sorte supérieure. Pour le dire avec des exemples, une assiette a plus de valeur que la tarte aux pommes qu'elle contient parce que, tandis que la tarte est faite pour être mangée, l'assiette, elle, est faite pour durer. Sa valeur réside dans sa résistance à l'usure, à sa stabilité dans le temps.

Mais pourquoi cette durabilité aurait-elle une valeur particulière ? N'est-ce pas plutôt son utilité, le fait que l'assiette nous serve à manger la tarte (et que la tarte nous serve à nous alimenter) qui lui donne toute sa valeur ? Non, pour Hannah Arendt, la pure instrumentalité des objets d'usages ne suffit pas à décrire ce que sont les œuvres. Pourtant tous les objets d'usages sont bien des œuvres, dans la mesure où ils possèdent tous en eux cette capacité à résister à l'usure. En effet, comme ils s'opposent au phénomène naturel de l'usure, ces objets nous font exister en tant que sujet, en tant qu'hommes. Voilà le rôle des œuvres. Leur stabilité, qui s'oppose à l'état transitoire, constamment en mouvement de la nature nous offre un point d'appui pour nous qui sommes vivants et mortels, seulement de passage. En fabricant des œuvres, nous cherchons à accéder à une forme d'immortalité, nous nous promettons à nous-mêmes que le monde continuera d'exister après notre mort. Ainsi, nous fabriquons notre propre monde en fonction de ce plan d'immortalité. Dans ce cas, le monde s'entend comme " l'artifice humain " devenu " patrie[2] " pour les mortels. C'est-à-dire l'ensemble des choses produites par nous-mêmes (donc des choses artificielles) qui grâce à leur caractère durable nous permettent de vivre en tant qu'hommes. Ainsi fabriqué par l'ouvrage de l'homo faber, le monde des objets devient une manière collective d'éviter la fin du monde individuelle. Si nos vies humaines laissent des traces sur Terre par le biais de la fabrication d'œuvres alors la fin d'une de nos vies ne signifie pas la fin du monde, puisque d'autres hommes peuvent continuer à apercevoir ceux qui ont été. Les œuvres entretiennent la mémoire des hommes parce qu'elles inscrivent nos actions et nos paroles de façon stable et pour une durée potentiellement infinie.

L'auteur poursuit en indiquant que ce rôle des objets artificiels saute aux yeux dans le cas des œuvres d'art. Le fait qu'elles n'aient pas une utilité déterminante a deux conséquences. Premièrement, nous ne les manipulons presque pas, ce qui les rend quasiment inusables. Deuxièmement, leur valeur ne peut pas provenir de leur utilité, mais plutôt de leur capacité à inscrire de façon durable l'histoire des hommes. Les objets d'usages quant à eux subissent l'usure, mais ce sont quand même des œuvres car cette usure est extrinsèque à l'usage. Se servir d'une chaise n'est pas la rendre branlante, c'est s'asseoir. Au contraire, pour un bien de consommation, la destruction est inhérente à la consommation. Il est impensable de manger quelque chose tout en le conservant. Les œuvres se distinguent donc bien par leur rapport au temps.

L'obsolescence programmée, de ce point de vue, semble bien aller dans le sens de ce que l'auteur reproche à la modernité, à savoir que le travail a remplacé l'ouvrage. Par conséquent, ce que nous prenons pour des objets d'usages sont en fait des biens de consommation, puisque leur destruction devient inhérente à leur usage. En effet, selon l'article 99 de la loi n° 2015-992 du 17 août 2015 relative à la transition énergétique pour la croissance verte :

1 Arendt, Hannah, *Condition de l'homme moderne*, Paris, éd. Pocket, coll. Pocket Agora, 2015, p. 38.
2 Id., p. 229.

“ L’obsolescence programmée se définit par l’ensemble des techniques par lesquelles un metteur sur le marché vise à réduire délibérément la durée de vie d’un produit pour en augmenter le taux de remplacement. “ La destruction est bien inhérente à la conception de la chose. Mais ne perdons pas de vue notre objectif ici, qui est d’imaginer un monde dans lequel les œuvres seraient plus importantes que les produits de consommation. Avec une telle conception de la technique, l’obsolescence programmée ne devrait même pas être interdite puisque fabriquer une œuvre dont la vocation est d’être détruite est complètement absurde. Pourquoi faire une armoire qui se brise au bout d’un an si le rôle de cette armoire est de nous offrir un point d’appui stable dans le monde ? Pour homo faber, au plus c’est durable, au mieux c’est. »