



HAL
open science

Manières de faire le projet et manières de faire des mondes

Maxime Favard

► **To cite this version:**

Maxime Favard. Manières de faire le projet et manières de faire des mondes. Art et histoire de l'art. Université de Strasbourg, 2016. Français. NNT : 2016STRAC033 . tel-01515940

HAL Id: tel-01515940

<https://theses.hal.science/tel-01515940v1>

Submitted on 28 Apr 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS

EA 3402

Approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques (ACCRA)

THÈSE

 présentée par :

Maxime FAVARD

soutenue le : 07 décembre 2016

pour obtenir le grade de : **Docteur de l'université de Strasbourg**

Discipline/Spécialité : Design

MANIÈRES DE FAIRE LE PROJET ET MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

THÈSE dirigée par :

M. LITZLER Pierre

Professeur des universités, université Strasbourg

RAPPORTEURS :

M. HUYGHE Pierre-Damien

Mme YOUNÈS Chris

Professeur des universités, université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Professeur des Écoles d'architecture, ENSA Paris - La Villette

AUTRES MEMBRES DU JURY :

M. PAYOT Daniel

Professeur des universités, université Strasbourg

MAXIME FAVARD

**MANIÈRES DE
FAIRE LE PROJET
ET MANIÈRES DE
FAIRE DES MONDES**

Pour m'avoir initié à une manière de faire de la Recherche, je souhaite sincèrement remercier mon directeur de thèse, Pierre Litzler. Également, je remercie Marie-Haude Caraës, Pierre-Damien Huyghe, Daniel Payot et Chris Younès qui, d'une part, ont accepté l'évaluation de ce travail et d'autre part, ont pu m'accompagner à différents moments, directement ou indirectement, par des échanges, des lectures et même des expositions.

Je tiens aussi à remercier l'ensemble des personnes qui, de près ou de loin, ont participé à l'élaboration de ce travail. Je pense particulièrement aux chercheurs qui se sont associés aux journées d'études doctorales en design de l'université de Strasbourg. Il est certain que cette dynamique d'échanges a eu un impact notable sur la forme qu'a pu prendre ma recherche. Je les en remercie toutes et tous chaleureusement.

À propos des trois publications que ces journées d'études doctorales en design ont pu entraîner, je remercie de sa confiance Germain Roesz, directeur de la série Esthétiques-Ars aux Éditions L'Harmattan.

Je remercie mes proches pour leur écoute et leur soutien affectif quotidien.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

15 | **CRAINTES DU MONDE ET PROJETS DE MONDES**

- 17 | Des points de vue différents pour un horizon commun
- 18 | Une échappée faisant face
- 19 | Le mythe comme origine du devenir
- 20 | Oublier les « bonnes manières »
- 21 | Pluralisme cosmologique
- 24 | Perspectives cosmiques

PREMIÈRE PARTIE

31 | **LOGIQUE DES SINGULARITÉS ET SINGULARITÉ DES LOGIQUES DE CONCEPTION**

CHAPITRE 1

35 | **OUVERTURES ET INCERTITUDES**

- 37 | Le mythologique comme origine
- 39 | Le projet comme processus de singularisation
- 39 | Versatile
- 40 | Conquête de l'écart
- 41 | Singularités objectivées, composantes du devenir collectif
- 44 | Le projet de design comme économie politique dans l'industrie

CHAPITRE 2

47 | **LA STRUCTURE COMME ESSENTIALITÉ**

B64 (1928)

MARCEL BREUER

- 51 | De la structure comme miroir d'une industrie
- 51 | Pour une socialité des différences

CHAPITRE 3

57 | **DE L'HYPESTHÉSIE À L'HYPERESTHÉSIE DES DIFFÉRENCES**

GREENE STREET (1984)

GAETANO PESCE

- 59 | De l'attitude du conflit
- 61 | La raison des tensions
- 62 | Du mutisme à l'expression par les signes
- 63 | L'échelle du dessin : du sensible fonctionnel et du fonctionnel au sensible
- 64 | Métaphore de l'expressivité pour le monde artificiel
- 65 | L'artificiel épidermique

- 66 | Synthèse poétique du dessin
- 66 | Proximité de l'homme avec le monde artificiel
- 66 | De la fixité à la mobilité du monde domestique
- 67 | L'instabilité pour l'édification du sens
- 68 | Objet expressionniste
- 70 | Une industrie des particularités
- 71 | Pour une fabrique industrielle du « je »
- 73 | La variation dans la série : l'instrumentalisation pour la différence
- 75 | De l'utilité du design
- 77 | Le sens caché derrière le masque
- 78 | La figuration du symbolique universel
- 79 | Orchestration des singularités

CHAPITRE 4

81 | ATTITUDES INDISCIPLINÉES POUR UN MONDE « RE-NOUVELÉ »

SMOKE (2002)

MAARTEN BAAS

- 83 | Designers indisciplinés pour un monde en renouvellement
- 83 | Ruine de l'iconisation

CHAPITRE 5

87 | DE L'IMPROVISATION EN RYTHME

BONE (2006)

JORIS LAARMAN

- 90 | Design et technique : tensions territoriales
- 90 | L'organicité comme essentialité
- 91 | L'ornement : composition et construction
- 92 | De l'*ornement autonome* à l'*ornement intrinsèque*
- 96 | Programmes : particularités et singularités
- 97 | Du réglage pour la distance singularisante
- 98 | Visible formalisé et invisible formalisant
- 100 | Attention au camouflage
- 101 | Poétique de la surface
- 101 | Intention d'une attention
- 103 | L'objet point de fuite
- 104 | La perspective singularisante
- 105 | Double *appareillage*
- 107 | L'objet, ce fragment sensible

CONCLUSION

- 109 | ACCOMPAGNEMENT DISRUPTIF
 - 111 | Trilogie organique
 - 113 | L'enjeu des singularités des designers pour un espacement de variabilités

DEUXIÈME PARTIE

115 | REFLETS COSMIQUES

CHAPITRE 1

- 119 | EN GUISE DE RÉFLEXIONS
 - 122 | Du reflet au projet
 - 123 | Dualité : accompagnement et rupture
 - 124 | Elasticité dans le temps
 - 125 | De l'invention matérielle du passé [...]
 - 126 | [...] à la récupération dématérialisée du présent
 - 127 | Serendipity
 - 129 | Recherches heuristiques pour des conduites actives
 - 130 | Des pratiques associationnistes
 - 132 | L'empathie des comportements pour de nouvelles expériences
 - 133 | (In)fidélité du reflet
 - 134 | L'intérêt d'une anthropologie historique
 - 135 | Poïétique spéculative

CHAPITRE 2

141 | OUVERTURES COSMIQUES DES ÉQUIPEMENTS

- TUBE CHAIR** (1969)
J&E COLOMBO
 - 143 | Insatisfactions
 - 143 | Détachement
 - 144 | Flexibilité
 - 146 | Hexis ou la permanence de la métamorphose
 - 147 | Liberté aliénante
 - 147 | L'*anti-design* pour une émancipation des existences
 - 149 | Du spatialisme pour le design
 - 150 | L'« objet ouvert »
 - 152 | La figure du bricoleur et du constructeur
 - 153 | L'enjeu de la conception d'espaces de jeux
 - 156 | Contextes et explorations

 CHAPITRE 3

161 | PROJECTIONS MATÉRIALISTES

PROPOSTA PER UN'AUTOPROGETTAZIONE (1974)

ENZO MARI

163 | Une mécanique des temps

164 | La nécessité de rupture

164 | Perspectives

165 | La production comme émancipation

 CHAPITRE 4

171 | « BARBARIES » INDUSTRIELLES

CHAIR (1944)

WILLIAM H. MILLER JUNIOR

173 | Concours de puissances morales

176 | L'industrie machinique motrice d'inventivité

179 | Progrès éblouissant

181 | L'engrenage du *complexe militaro-industriel*

183 | Du conditionnement des masses par la propagande politique [...]

184 | [...] au conditionnement par les mass-médias

186 | La nécessaire fuite en avant des conduites en design

 CHAPITRE 5

189 | UN MONDE DES ÉNONCIATIONS

PALACE (1982)

GEORGE JAMES SOWDEN

191 | Héritage et contexte

195 | La tribu en son temps

200 | *Attitude* révolutionnaire201 | *Ethos* et litote

202 | Projets et idéologies

204 | Formes et couleurs

205 | Irrationalisme

206 | Incertitudes

206 | Subjectivités et usages

207 | (In)déterminisme

209 | Le designer comme énonciateur

211 | Flou

215 | Tribalité

216 | L'Ouroboros ou le danger de l'inertie des processus

217 | Rompre avec l'universalité par la technicité

- 218 | L'élasticité de l'industrie
- 219 | Volontés manifestes et dérives commerciales
- 222 | Le groupe comme consensus du cloisonnement
- 222 | « Contradictionnel » : un concept politique pour le monde-humain ?

CONCLUSION

- 227 | DES HISTOIRES SINGULIÈRES
- 229 | Mouvements et multiplicités

TROISIÈME PARTIE

233 | **PARADIS ANTHROPIQUE**

CHAPITRE 1

- 237 | PARADIGMES D'UNE « TECHNOGENÈSE »
- 239 | Étendre les rapports : *l'homme-avec-le-Monde*
- 239 | Dystopie du monde-humain : *centrement, séparation*
- 240 | *Le Paradis Anthropique ou l'Enfer d'un infini linéaire*

CHAPITRE 2

- 245 | **LE PIÈGE ANTHROPIQUE DES INCARNATIONS**
- ALGUE** (2004)
- RONAN ET ERWAN BOUROLLEC
- 247 | Un départ paradoxal
- 247 | Pour une inséparation des relations
- 248 | Trace, disposition
- 249 | L'objet, trace d'une posture
- 251 | Dessein-Dessin
- 251 | La surface comme support de profondeur
- 253 | Cartographie *déterritorialisante*
- 254 | Système troublant
- 255 | Dépassement, renversement, augmentation
- 256 | L'avatar ou l'illusion poétique
- 257 | La construction d'une écologie sociale
- 260 | Système de paysage domestique
- 261 | Performances matérielles
- 262 | Expressions matérielles
- 263 | Vertige Bouroullecien

 CHAPITRE 3

267 | LA FONCTION SUIV LA FORME

PACK (2000)

FRANÇOIS AZAMBOURG

269 | Poétique de la facture

270 | Économie de la technique

271 | La fonction suit la forme

272 | Le dessin informationnel

274 | La chaise Pack

276 | Réinterrogation de la distribution

278 | De la *jouabilité*

279 | Enveloppe : invisible entouré, visible adapté

280 | Esthétique de la contrainte technique

284 | Une beauté du langage

285 | L'interprétation c'est la compréhension du sensible qui travaille

287 | De l'expérience au moralisme Fullérien

288 | « Un objet fini n'est plus vivant »

 CHAPITRE 4

291 | CONTEMPLATIONS NARCISSIQUES

MASTERS (2009)

PHILIPPE STARK ET EUGENI QUITLLET

293 | Une pratique de la référence

293 | Interpénétration des lignes

295 | Icône en équilibre

295 | Synthèse des caractères

297 | Détournement, profilage, synthèse

299 | Planification singulière

 CHAPITRE 5

303 | L'ÉCHELLE PHYSIOLOGIQUE

GEMINI (2009)

NERI OXMAN

305 | Contexte

306 | De la spatialisation [...]

307 | [...] à un retour au monde de l'intériorité

308 | Du matériel paramétré

311 | L'expérience émerveillée du sensitif

312 | Sonorité existentielle

CHAPITRE 6

315 | DE L'ENVERS DU RÉEL À L'ENDROIT D'UN AILLEURS

HYPNOCHAMBER (2005)

R&SIE ET BENOÎT DURANDIN

317 | Contexte

317 | L'entrée physique

319 | L'entrée psychique

324 | Le scénario

325 | La recherche de l'artefact « infini » : permanence d'une indéfinition

326 | « *Phylum* machinique »

328 | « Concevoir pour un monde réel »

330 | Mouvement du politique

333 | La machine constructive

336 | Conception d'un nulle part pour un monde réel

339 | La spéculation

340 | Réinvestir la fiction pervertie

CONCLUSION

345 | POUR UN NÉCESSAIRE DÉPASSEMENT DU PARADIS ANTHROPIQUE

347 | Pour de nécessaires « dé-raisons » constructives

QUATRIÈME PARTIE

351 | MONDE PARTIEL

CHAPITRE 1

355 | DES MONDES FICTIONNELS

357 | Fiction

358 | État de la critique

CHAPITRE 2

363 | DE L'ABSENCE DE MATIÈRE

SKIN SUCKA (2011)

VHM DESIGN FUTURES

365 | Scénario

369 | Évolution

371 | Fonctionnement d'un monde fictionnel

375 | « À quoi bon ? »

376 | Design et mondes fictionnels : une projétation de la transmission

377 | Un renversement et de nouveaux espaces pour la pratique du design

 CHAPITRE 3

381 | SPÉCULATIONS

GROWTH ASSEMBLY (2013)

ALEXANDRA DAISY GINSBERG

383 | Design spéculatif

384 | Contexte

386 | Une conception de monde « rétro-spéculative » ?

389 | Rendre visible une Nature encore inconnue

392 | De la « technosphère » à la *Révolution Naturelle*

393 | Inséparations

 CHAPITRE 4

397 | RÉGULATION ET RECRÉATION MACHINIQUES DU MONDE

DESIGNING FOR THE SIXTH EXTINCTION (2013)

ALEXANDRA DAISY GINSBERG

399 | Le récit salvateur

401 | L'émancipation par la fiction ?

408 | Au delà des limites

408 | Vers une hybridation cosmique

 CHAPITRE 5

411 | RÉCITS DES NOUVELLES INTERACTIONS

HYBRID MUSCLE (2003)

R&SIE ET PHILIPPE PARRENO

413 | Pour le devenir d'un monde hybride

417 | Vers une émancipation de l'inertie ?

 CHAPITRE 6

421 | DE LA RÉVOLUTION DU STATUT ANTHROPIQUE

MOSQUITO BOTTLENECK (2003)

R&SIE ET MATHIEU LEHANNEUR

423 | « *Mosquito Bottleneck* » ?

423 | Programme

424 | Stratégie architectonique

425 | Une tectonique de la ruse

427 | Monumentalisation du Paradisiaque

427 | Troubles du comportement

435 | Fonctionnement du monde fictionnel de *Mosquito Bottleneck*

441 | De la Raison déraisonnable aux déraisons raisonnées

443 | De la précaution comme perte, à l'intranquillité comme devenir

CHAPITRE 7

451 | LA FICTION POUR L'INSÉPARATION

THE BUILDING WHICH NEVER DIES (2008.2011)

R&SIE ET KIUCHI TOSHIKATSU

454 | Pour un équilibre des origines mythologiques : Eros et Thanatos

455 | Le programme et la fonction architecturale

456 | Le sens opposé

465 | La réduction : du matériel et de l'« im-matériel »

467 | L'augmentation

467 | Double détermination

CONCLUSION

471 | DÉNOUEMENT D'UNE MODESTE CONSTELLATION

473 | « Re-nouvellement »

475 | Relations

476 | Différences

478 | « Dé-raisons »

482 | Intranquillité

ANNEXE 1

487 | BIBLIOGRAPHIE

ANNEXE 2

511 | INDEX

INTRODUCTION

CRAINTES DU MONDE ET PROJETS DE MONDES

Des points de vue différents pour un horizon commun

C'est sans doute au moment d'une position d'affirmation raisonnée à son paroxysme, que s'installe le désir d'engager le doute. Un renversement que Gaetano Pesce exprimait en 1996 comme la nouvelle injonction des designers de la postmodernité lorsqu'il écrivait que « notre époque n'est plus [...] celle des points d'exclamation, mais plutôt celle des points d'interrogation. En d'autres termes, nous ne vivons plus le temps des réponses, mais celui des questions »^[1]. Cette interrogation du designer italien relèverait du déontologique, à la mesure de ce que Michel Maffesoli revendique comme un *Éloge de la raison sensible*, « à savoir la prise en compte des situations (*ta deonta*), en ce qu'elles ont d'éphémère, de sombre, d'équivoque, de grandiose aussi. C'est ainsi qu'à la morale du "devoir être" pourrait succéder une éthique des situations »^[2]. Peter Sloterdijk soutient par ailleurs qu' :

« Il faudrait repenser la relation entre le savoir et la vie en des termes encore plus globaux que les réformistes du XXe siècle ne l'ont eu à l'esprit. La philosophie, en tant que forme de pensée et de vie de l'ancienne Europe, est indéniablement épuisée ; la biosophie vient tout juste d'entamer son travail ; la théorie des atmosphères se consolide à peine et laborieusement ; la Théorie Générale des systèmes immunitaires et des systèmes communs est à ses débuts ; une théorie des lieux, des situations, des immersions se met timidement en marche [...] La Sphère Une a implosé. Mais quoi, les écumes vivent »^[3].

Des points d'interrogations de Gaetano Pesce, de *la raison sensible* de Michel Maffesoli et des *écumes* de Peter Sloterdijk, la confrontation des points de vues s'alignent, malgré les milieux disciplinaires qui les séparent, vers un horizon commun : l'actuelle reconquête raisonnable de l'humanité et du Monde^[4].

[1] Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996, p. 13.

[2] Michel Maffesoli, *Éloge de la raison sensible*, Éditions Grasset & Fasquelle, Paris, 1996, p. 13.

[3] Peter Sloterdijk, *Sphères III : Écumes*, Pluriel, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, 2013, pp. 19-20. Titre original : *Sphären III. Schäume*, Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 2003, pour l'Édition originale. Maren Sell Éditeurs pour la présente traduction, 2005.

[4] Lorsque le terme « Monde » est employé avec une majuscule, c'est pour désigner l'espace commun tandis qu'utilisé avec une minuscule, « monde » renvoie plutôt au sens d'une projection singulière. Jusqu'à la fin de



↑ Selon l'Agence Spatiale Européenne (ESA), plus de 700 000 débris cosmiques gravitent aujourd'hui autour de la Terre.
©NSA

Une échappée faisant face

Ce qui s'énonce comme un *air du temps*^[5] ne se révèle pas plus ouvertement en design que par le caractère des artefacts : produits des projets de designers. « Pro-jet » et « pro-duit » tiennent du même préfixe « pro- » dont la racine gréco-latine se définit comme « avant, devant ». Le préfixe indique une antériorité qu'elle soit de l'ordre du temporel comme du spatial. Mais encore « pro- » se comprend comme « l'idée qu'une chose (ou une personne) est favorable à une autre »^[6].

Pierre-Damien Huyghe en énonce l'expression de « pousser en avant », « faire venir au-devant »^[7]. Il s'agit donc bien d'une mise en action, du designer par le « pro-jet », qui, dans l'élan de sa pratique, amène aussi l'industrie, à un effort de mouvement pour « faire venir au monde »^[8] des objets. De la dynamique des « pro-jections » aux « pro-ductions », c'est aussi à une « pro-fusion » d'objets que le Monde se confronte par une exploitation déraisonnée des ressources naturelles, de destruction d'écosystèmes et de pollutions à l'échelle cosmique. Et alors que l'occupation de la Terre par des objets ne cesse de s'accélérer, comment pratiquer cette « poussée vers l'avant » sans que le mouvement ne cause un excès de déséquilibres ? En conséquence, il est bien question de la nécessité d'agir mais comme le rappelle Bruno Latour, « nous sommes tous désormais soumis à cette injonction contradictoire : d'un côté, "innover ou mourir" ; de l'autre ; "faire attention ou périr" ! De quoi rendre fou, en effet : que peut bien vouloir dire "innover précautionneusement" ? »^[9]

Cette formule de Bruno Latour – « innover précautionneusement » – ne manque pas de susciter une attention particulière des designers sur les conséquences de leurs projets. Une responsabilité morale donc que ce dernier, sociologue et anthropologue, formule à l'humanité par l'impératif d'une *conduite* : « être réflexif

la thèse cette logique sera conservée. Ainsi, la recherche se fonde sur l'hypothèse qu'un designer puisse projeter un monde pour le Monde.

- [5] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Sur Capitalisme et Schizophrénie*, entretien avec Backès-Clément, Catherine, Arc n°49, Paris, mars 1972, pp.47-55.
- [6] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/pro->
- [7] Pierre-Damien Huyghe, *Poussées techniques et conduites de découvertes*, « Design et Lucidité », pp.40-41, In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.
- [8] *Ibid.*, p. 41.
- [9] Bruno Latour, *La Terre est enfin ronde*, Libération, 1er février 2007. [en ligne] http://www.liberation.fr/tribune/2007/02/01/la-terre-est-enfin-ronde_83580

ou disparaître »^[10]. Mais alors que la mauvaise posture du Monde suscite plus que jamais les craintes, comment le projet de design devient-il le milieu singulier d'une échappée y faisant face ? Par l'analyse de produits et de leur système de production, il sera mis en jeu dans cette thèse une articulation successive d'hypothèses, relevant d'une part, des origines du dess(e)in – **manières de faire le projet** – et d'autre part, ses aboutissements paradigmatiques – **manières de faire des mondes**.

Le mythe comme origine du devenir

Plusieurs termes nécessitent des précisions. « Paradigmatique » est ce qui relève du « paradigme ». Ce terme possède une racine grecque, « *paradeigma* (παράδειγμα) » qui signifie « modèle » et lorsque Michel Maffesoli en énonce une définition, il écrit que « [...] le paradigme, est un exemple tiré de la tradition, mais c'est un exemple qui donne vie au présent. Il sert de modèle, à partir duquel l'individu et la société arrivent à se structurer »^[11]. Dans l'Antiquité, le « *paradeigma* » se retrouvait convoqué au travers du mythologique qui invoquait un apport de sens : la narration mythologique ou fable, trouve ainsi sa fonction dans l'énoncé philosophique. Le mythe, qui renvoyait paradoxalement à une tradition, incarnait pour les grecs le sens même d'un présent en construction. Bien plus tard, entre le XVIe et le XVIIe siècle, fort d'un héritage humaniste, Francis Bacon s'est efforcé d'engager une mythographie en s'appuyant sur les fables anciennes « déclamées et rendues fameuses [par] Homère, Hésiode et les autres »^[12] pour écrire l'ouvrage *La Sagesse des Anciens*. L'auteur dans la préface de l'ouvrage en justifiait tout l'intérêt :

« Les hommes ont établi et développé deux usages de la parabole qui, chose encore plus admirable, tendent à des fins contraires. Les paraboles sont faites en effet pour servir d'enveloppe et de voile, mais aussi de lumière et d'illustration. Nous négligerons le premier de ces usages (pour éviter toute controverse), et nous tiendrons les fables anciennes pour des futilités, inventées à seule fin de divertir ; reste néanmoins le second usage, qu'aucun esprit, quelle que soit sa brutalité, ne saurait nous enlever. Personne en effet (tant soit peu docte) ne saurait nous empêcher d'accueillir ce mode d'enseignement comme une chose grave et sérieuse, dénuée de toute vanité, extrêmement utile pour les sciences,

[10] Ibid.

[11] Michel Maffesoli, *Op. Cit.*, p. 84.

[12] Francis Bacon, *La Sagesse des anciens*, traduit par Jean-Pierre Cavaillé, Librairie Philosophique J. Vrin, Paris, 1997, p. 63 (Première édition latine 1609).

voire parfois indispensable ; spécialement dans les nouvelles découvertes, éloignées des opinions communes et par trop abstraites, où les paraboles permettent un accès plus facile et plus agréable à l'intelligence humaine. Au cours des premiers siècles, où les inventions et les conclusions de la raison humaine étaient encore récentes et insolites, y compris celles qui nous paraissent aujourd'hui les plus triviales et rebattues, tout était plein de fables en tous genres, d'énigmes, de paraboles et de similitudes, qui servaient de procédé d'enseignement et non d'artifice destiné à l'occultation [...] Ainsi, de même que les hiéroglyphes sont plus anciens que les lettres, les paraboles ont précédé les arguments. Et de nos jours encore, qui veut répandre une lumière nouvelle dans les esprits des hommes, sans rencontrer de difficultés ni d'obstacles, doit emprunter la même voie et s'en remettre au secours des similitudes. »^[13]

Le parti-pris de la thèse est alors de se saisir du mythologique comme origine « réflexive ». D'abord parce que l'étymologie de ses protagonistes reflète un héritage lexicologique et ensuite, parce que ces narrations introduisent par le narratif de l'interrogatif. Si le mythe semble ancré dans le passé, sa fonction même procède du mouvement, car le sens de sa lecture n'est pas unique, ce dernier étant relatif à point de vue singulier, dans un *hic* et *nunc*. Michel Maffesoli en admet un enjeu intellectuel, celui d'une « conjonction entre le statique et le dynamique »^[14]. Du mythe et des lecteurs, comme du monde artificiel et des designers, s'articule une relation qui peut se lire avec le bagage^[15] philosophique de Gilles Deleuze et Félix Guattari comme le jeu du *molaire* et du *moléculaire* : à l'espace de l'Un répond le *rhizome*. Et par là, c'est bien l'agglomération des singularités qui apparaît constituer l'unicité^[16] de l'époque présente et toucherait par conséquent le design.

Oublier les « bonnes manières »

Dans sa formulation, *Manières de faire le projet et manières de faire des mondes* comporte en miroir le même groupe de mots : « manières de faire ». « Manière » a plusieurs origines, grecque d'abord avec « *manía* (μανία) » qui signifie « folie ». *Manía* ou *Manea*, c'est aussi la déesse gréco-romaine du

[13] Francis Bacon, *Op. Cit.*, pp. 64-65.

[14] Michel Maffesoli, *Op. Cit.*, p. 84.

[15] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux, Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1991, p. 631.

[16] L'unicité n'est pas à soustraire à l'unité.

monde souterrain et relevant d'après le mythe, du multiple. Par une telle personnification, le mythologique préfigure déjà l'importance des notions « pluriel » et « unicité » énoncées précédemment. Plus communément, est associé au terme « manière » d'une part la main, puisqu'issu du latin « *manus* », et d'autre part la prise en main, par « *manuarius* ». L'ancien français en avait d'ailleurs conservé la racine pour formaliser l'adjectif « manier », synonyme autrefois d'une capacité d'habileté. Dès lors, de l'Antiquité gréco-latine jusqu'au XIVe siècle, « manière » concentrait le sens d'une « habile folie » et pouvait être entendu comme une pratique de l'écart. Au XVIIIe siècle, l'ouvrage *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* dirigé entre 1751 et 1772 par Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert marque un changement lexicologique bien que l'orthographe ne change pas. Le terme est entendu comme « expression des mœurs, ou seulement l'expression de la soumission aux usages »^[17]. « Manière » est alors associée à une « habitude machinale » qui « augmente » ou « fait naître » le principe. Cette nouvelle définition est désormais révélatrice d'un double sens. D'abord, en considérant la manière comme « expression des mœurs », les auteurs éclairent un héritage d'ordre éthique. Toutefois, ils ajoutent à la définition la possibilité d'un autre sens, introduit par réduction (« seulement »), celui de la manière comme « expression de la soumission aux usages ». La manière est donc ce qui peut manifester « une action de réduire à la dépendance, à l'obéissance forcée »^[18] envers des modèles. L'usage est ainsi modélisant, il porte en ce sens une signification morale. Par conséquent, deux directions distinctes se dégagent pour définir le terme : d'un côté « manière » comme pratique éthique et de l'autre, « manière » comme application morale. En insistant pour la thèse sur « des manières de faire » c'est le premier sens qui est conservé, celui du design comme pratique éthique et qui, plutôt que de suivre, réinterroge par une « habile folie », le dépassement des dimensions morales.

Pluralisme cosmologique

La thèse ici défendue s'appuie dans son énoncé sur une conjonction. Le design n'est pas une, mais *des manières* de faire le projet, dont la faculté, la projection, est mise en tension *avec des manières de faire des mondes*. Par l'instauration d'une tension, il est à entendre métaphoriquement une

[17] Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert, *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, Chez Samuel Faulche & Compagnie, Libraires & Imprimeurs, Neufchâtel, 1765. [en ligne] <http://artflsrv02uchicago.edu/cgi-bin/philologic/getobject.pl?c.9:113.encyclopédie0513>

[18] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/soumission>

élasticité, un intervalle qui ne sépare pas plus qu'il ne lie. Jouer l'effet de miroir c'est ainsi créer une interdépendance entre le modèle et son reflet, quitte à se perdre dans la distinction du vrai et du simulacre. Avec le sens que la formule annonce – *Manières de faire le projet et manières de faire des mondes* – une double dépendance s'énonce. D'un versant, le projet est tenu par un milieu cosmique et de l'autre versant, une constellation de mondes dépend du milieu de la projétation^[19]. Comme les déterminants dans le titre de thèse l'indiquent, l'article définit « le » pour « projet » souligne un mode identifié – le projet désignerait une spécificité méthodologique de la conception en design – alors qu'à « mondes » précède « des », article pluriel indéfini pour un territoire cosmique localisé – ce qui sous-entend que *Les mondes* ne dépendraient pas dans l'absolu du design. En conséquence, si le design peut être appréhendé par le projet comme une méthodologie particulière de la conception, sa capacité pratique de projection ne peut être universelle, elle s'ouvre au multiple des mondes. Il faut alors admettre que discourir de mondes, c'est en définitive une tâche qui tient au questionnement des points de vue.

Lorsque Victor Papanek conçoit la radio *Tin Can* en 1965 et Dieter Rams le *Tuner* (Model CE 16) en 1964, des mondes sont projetés au travers de leur attitude



respective de projétation. Ces objets peuvent être compris comme des **fragments de mondes** pour un Monde en devenir, et dans le langage de Nelson Goodman comme des *échantillons*^[20]; les objets, en ce sens, expriment par leurs caractéristiques propres et objectives (matériau, structure, couleur, forme, fonction, etc.) des mondes. Ces artefacts – **fragments** ou *échantillons* – sollicitent alors l'interprétation de microcosmes : techniques, industriels, sociaux, religieux, etc. Il faudra donc s'attendre, dans le fil des analyses poétiques, à ce que les hypothèses rendent compte d'une certaine représentation fictionnelle.

[19] Terme de Tomás Maldonado. Voir à ce propos : Tomás Maldonado, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique*, traduit de l'italien par Giovanni Jappolo, Union générale d'Édition, Paris, 1972, pp. 25-26. Titre de la publication originale « *La speranza progettuale* », Einaudi, Turin, 1970. In Alexandra Midal, *Design, L'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design - École d'art et de design de Saint-Etienne - Haute École des Arts et du Design de Genève, Saint-Etienne, 2013, p. 267.

[20] Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, traduit de l'anglais par Marie-Dominique Popelard, Gallimard, Collection folio essais, Paris, 2010, pp. 183-189, titre original « *Ways of Worldmaking* », originellement publié aux Editions Jacqueline Chambon, Hackett Publishing Company, 1978.

Par « représentation fictionnelle », il s'agira de se saisir d'une certaine organisation théorique qui donne une autonomie à des espaces relevant de l'abstraction. Cette démarche de recherche en faveur d'un **pluralisme cosmologique** rejoint plusieurs philosophes pluralistes comme Karl Popper et son hypothèse du *troisième monde* qu'il introduit dans son ouvrage *La connaissance objective*.

« [...] il existe une sorte de troisième monde platonicien (ou à la Bolzano) des livres en soi, des problèmes en soi, des situations de problème en soi, des arguments en soi, et ainsi de suite. Et je prétends que, même si ce troisième monde est un produit humain, il y a beaucoup de théories en soi, et d'arguments en soi, et de situations de problème en soi qui n'ont jamais été produits ni compris, et qui peut-être ne seront jamais produits ou compris par des hommes. »^[21]

Quant à Nelson Goodman, il s'agit d'une autre cosmologie, aussi affirmative qu'elle ne hiérarchise pas les mondes, tenant de la question des relations cosmiques plutôt que de la définition des mondes eux-mêmes. Le philosophe exprime la possibilité que les artistes par leurs œuvres produisent une distinction de mondes alors même qu'ils peuvent traiter d'un même sujet pour la peinture. Nelson Goodman explique :

« On peut aussi ramener [les] différences d'accentuation [c'est-à-dire ce qui concerne la perception de l'objet : lumière, masse, forme, etc.] à une différence entre ce qui est reconnu comme genres pertinents. Ainsi, plusieurs portraits d'un même sujet peuvent le situer selon différents schémas catégoriels. À la façon d'une émeraude verte ou d'une vleur, même s'il s'agit de la même émeraude, un *Christ* de Piero della Francesca et un *Christ* de Rembrandt appartient à des mondes qui sont organisés selon des genres différents. »^[22]

En interprétant le propos pour le design, il s'agirait de saisir une différenciation cosmique des objets ayant pourtant la même fonction. Ainsi, la radio de Victor Papanek tiendrait d'un monde autre que celle de Dieter Rams.



↑
Tuner (Model CE 16)
Dieter Rams, Braun AG, 1964
© MoMA

←
Tin Can Radio
Victor Papanek, 1965
© Victor J. Papanek Foundation

[21] Karl Popper, *La connaissance objective*, traduit de l'anglais par Jean-Jacques Rosat (1991), Flammarion, Paris, 1998. L'Édition originale s'intitule « *Objective Knowledge* », Oxford University Press, 1979. Le texte a été écrit en 1972.

[22] Nelson Goodman, *Op. Cit.*, pp. 28-29.

Perspectives cosmiques

Manières de faire le projet et manières de faire des mondes dessine, en design, le cheminement interrogatif du *faire-œuvre*. L'itinéraire de cette thèse est celui d'un changement de directions, de virages rythmés par une diversité de projets, dont la mise en rapport poïétique éveille une destination commune, celle du *faire-monde*. Le parcours sinueux de l'écriture, qui procède d'une systémique de la tension entre les références, (re)trace par sa planification la mise en exergue des singularités. La diversité des références territorialise ; tout l'intérêt de la réflexion a nécessité certains regroupements qui forment des ensembles. Mais si l'on s'en tient au pluralisme, il faut garder à l'esprit qu'ils ne seraient en définitive que momentanément cloisonnés. Pour tâcher de donner à la présente recherche de doctorat une régulière intelligibilité^[23], la thèse s'articulera en quatre parties afin de servir la lecture sur des questions spécifiques. La première partie sollicite du design **la logique des singularités et la singularité des logiques de conception**.

La deuxième s'appuie sur des histoires singulières pour se déployer par la notion de **reflets cosmiques**. Appuyées par les précédentes réflexions fondatrices, la troisième et la quatrième parties se développent à partir des expressions **Paradis Anthropique** d'une part, et **Monde Partiel** d'autre part. Chacune des quatre parties fait l'objet de réflexions poïétiques distinctes : la question des **relations entre principes de conception et indétermination des singularités** pour la première, celle d'**un passé qui instruit le présent pour la seconde**. L'interrogation de la figure de **l'homme-monde** par laquelle les rapports au Monde sont pour l'homme, ceux du **centrement** et de la **séparation** pour la troisième. Enfin, celle de la figure de **l'homme-avec-le-Monde** par laquelle les rapports au Monde sont pour l'homme, ceux du **décentrement** et de **l'inséparation** pour la quatrième partie. Au sein de ces quatre trajectoires, il sera successivement soutenu, envers les projets de design à l'étude, le même regard, neutre au possible. Non pas « neutre » comme « indifférence », mais « neutre » comme « prudence », pour tenir une certaine distance envers ce qui pourrait certainement être pensé autrement dans bien des mondes.

Plus particulièrement dans la première partie, l'interrogation dont relèvera la ligne directrice pourrait s'en tenir à cette question : comment au design peut s'associer une logique de la conception par la différence des pratiques de projet ? L'enjeu sera de creuser l'écart envers les stratégies modélisées et modélisantes, au profit d'une économie du politique. Pour dégager les

[23] La racine grecque « doxa », origine du terme « doctorat », renvoie à la définition d'un ensemble qui permet d'établir la communication. Le texte est donc sous l'injonction de la bonne compréhension.

manifestations de cette hypothèse avec le projet, le mythologique sera d'abord convoqué comme origine par le mythe de Médée. Car le radical « med » origine la plus ancienne du terme « *meditari* », renvoie la plus récente lexicologie à une définition de la pensée d'une autre nature que celle de « *cogitare* ». À l'inverse d'une activité de l'esprit inconsciente et biologiquement explicable, « *meditari* » se définit comme une pensée consciente qui serait celle d'une réflexion à dessein. La parabole mythographique rejoint alors l'exercice d'une projection individuelle pour une pratique ouverte aux incertitudes, donc non pas fixée au préalable par des schémas préétablis. Également, les propos s'appuieront sur le constat d'un présent qui menace la conception à se réduire à une « économie de la prostitution »^[24], c'est donc logiquement que sera posée la question de l'aliénation des subjectivités qui tracerait pour le design une perte de **l'habile folie**, et peut-être même sa perte par un manquement de *conduite* dans le « projet » et dans la « production » des artefacts. Il sera alors nécessaire de revenir sur le début du XXe siècle, période durant laquelle, les enjeux de la conception, du design et de l'architecture, ont été un *phylum* d'idéalismes à l'émancipation des existences. Les textes manifestes et manifestement empreints de questions politiques de Walter Gropius et Hannes Meyer au Bauhaus, forts de revendications sociales et sociétales, seront autant dissociés par la différence des points de vue que réunis par la notion de l'*unité* envers les principes de conception qu'ils instauraient. D'une recherche de réconciliation avec le monde de l'industrie par l'élaboration de moyens poétiques adaptés, l'industrie du « sans-art »^[25], déshumanisante et apolitique pouvait désormais laisser place à une nouvelle génération de designers-constructeurs. Désormais en capacité de reconquérir les moyens de production par une poétique universelle, le rôle des singularités, certes dirigé, incarnait désormais la trajectoire d'une nécessaire redéfinition du paradigme industriel, et plus encore, sociétal. Au cours de cette première partie, il sera mis en relation trois principaux projets de chaises : B64 (1928) de Marcel Breuer, *Greene Street* (1984) de Gaetano Pesce et *Bone* (2006) de Joris Laarman. Ces assises incarnent par leur formalisation trois manières de faire le projet et dont l'objectif de cette présente composition des différences, sera d'en accorder l'enjeu des singularités, non pas celui des séparations mais bien celui des espacements, proche de ce que László Moholy-Nagy nommait en son temps *attitude*^[26]. Par la question des singularités, c'est par conséquent

[24] Termes empruntés à Bernard Stiegler. Bernard Stiegler, *De la misère symbolique*, Volume 1 (Galilée, 2004) et 2 (Galilée, 2005), Flammarion, Champs essais, Paris, 2013.

[25] Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie, Philosophie du Bauhaus : « Philosophie de l'industrie »*, Circé, Belval, 2015 (1999), pp. 45-46.

[26] László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie :*

une recherche de l'humanité dans la pratique du projet qui sera opérée et dont la démonstration reposera, à partir du trio d'exemples choisis, sur l'énonciation d'une **trilogie organique** comprenant **l'expérience, l'expression et le développement**. Elle permettra enfin de soutenir à quelle tâche le designer s'attacherait, celle d'une manière singulière de faire des mondes par un **accompagnement disruptif** du Monde présent.

Les questions sur des histoires singulières, renforcées par celles des singularités, amèneront à l'expression de **reflets cosmiques** pour la deuxième partie. L'articulation des références, prises à partir d'espaces et de temps différents, permettra de soutenir la thèse selon laquelle, des projets de design peuvent manifester en reflet le Monde, dans un *hic* et *nunc*. S'engagera alors l'hypothèse – concomitante de la thèse – d'une formalisation de mondes. Les pistes de mondes projetés par les designers seront démontrées à la suite des hypothèses poétiques. Par conséquent, alors même que le projet de design s'inscrirait singulièrement dans une monade cosmique, sa pratique conduirait – en suivant l'hypothèse – en la faveur d'une constellation : aux manières de faire le projet répondrait des manières de faire des mondes. Après une étude lexicologique du terme « reflet », de ses origines mythologiques avec le mythe de Narcisse, se dégagera le sens particulier d'un attachement et d'une échappatoire envers le réel. Avec l'aide d'écrits de René Passeron, il sera alors mis en exergue une question qui en découle, celle de la **rupture**. Le fil de ce cheminement se dénouera alors par un aller-retour temporel, du XVI^e à aujourd'hui, précisément de la conception par Agostino Ramelli de la *Roue aux livres* comme point de départ, et du moteur de recherche de Google comme point d'arrivée. Il s'agira en ce sens d'interroger la distance des contextes de référencement comme un principe du reflet. La poursuite de la recherche mènera à la « sérendipité », synonyme d'associations hasardeuses. L'analyse de la *Malla De Cocción* (filet de cuisson) du designer Luki Huber, consistera à déceler d'une singulière logique de recherches heuristiques ses forces, mais aussi d'en dégager des limites, comme celles de l'impact d'une méthodologie dérivée des sciences cognitives et managériales – *brainwriting, brainstorming, mindmapping* – dont la stratégie sert le monopole de la valeur marchande. Par ailleurs, il sera réintroduit au reflet un héritage philosophique, précisément matérialiste, avec la *Théorie du reflet* de Karl Marx et Friedrich Engels. Une pensée qui fonde une anthropologie historique comme épistémologie. Loin de faire un inventaire historique qui

« Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Folio Essais, Gallimard. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

relèverait davantage de la tâche de l'historien^[27], l'enjeu fondamental de cette partie sera de questionner le Monde d'aujourd'hui par un regard sur des projets du passé, pour une construction de mondes en devenir. Seront abordés dans leur ordre d'apparition, par le projet *Tube Chair* (1969) de Joe Colombo : l'hypothèse des **ouvertures cosmiques des « équipements »** ; par le projet *Proposta per un'Autoprogettazione* (1974) d'Enzo Mari : l'hypothèse des **projections matérialistes**, par la chaise (1944) de William H. Miller Junior : l'hypothèse des **« barbaries » industrielles**, enfin par le projet *Palace* (1982) de George James Sowden : l'hypothèse du design comme **un monde des énonciations**. L'apparent désordre du classement temporel des références (1969 → 1974 → 1944 → 1982) et le choix d'un modèle fonctionnel unique (la chaise), rendra compte d'un ordre d'une autre mesure qu'historique, un ordre équilibré par l'héritage de la première partie sur la question des singularités, et dont il s'agira de démontrer dans cette seconde partie une nouvelle indissociabilité du projet, avec des projections cosmiques.

À partir de la troisième partie s'engagera un véritable tournant pour la thèse. Une évolution qui opérera grâce aux deux précédentes notions centrales – **singularités et reflets** – une profondeur théorique capable de réimpulser le questionnement sur les relations du (projet de) design avec le Monde : interroger le design par son impact sur le Monde d'une part, et le Monde par le design d'autre part. Dans cette partie précisément, le design est interrogé par son impact sur le Monde. L'état du Monde reflète du design une sérieuse critique, celle de principes de conception qui répondent d'une vision dystopique par laquelle les projections du monde humain se complaisent au **centrement** et à la **séparation**. C'est là une réduction des rapports qu'il conviendra de souligner par la mise en jeu d'une « techno-genèse », appuyé par le mythe d'Épiméthée qui énonce une nature inachevée de l'homme. Mais « inachèvement » ne signifie pas « absence » de nature. Pourtant, la chronologie du design que les historiens fondent classiquement à l'aune de la Révolution Industrielle marque un anthropocentrisme basé sur une culture productiviste qui s'éloigne de cette nature. Il sera soutenu par la thèse du **Paradis Anthropique** – d'un espace « dé-naturé » – la représentation d'un **Enfer de l'infini linéaire** et qui sera appuyé par les thèses de Vladimir Vernadski lorsqu'il écrivait déjà en 1929 que la Terre n'est plus une *biosphère* mais une *technosphère*^[28]. En s'efforçant de déceler les reflets du **Paradis Anthropique** par une poïétique du design, il sera introduit cinq hypothèses : premièrement, **le piège anthropique des incarnations** par le projet *Algue*

[27] Sans pour autant en sous-évaluer la manière de faire.

[28] Vladimir Vernadski, *La Biosphère*, Diderot éditeur, Collection Latitudes, Paris, 1997. Pour la première Édition française : Vladimir Vernadski, *La biosphère*, librairie Félix Alcan, Paris, 1929 (Édition russe, 1926), pp. 274 ; 276-277.

(2004) de Ronan et Erwan Bouroullec ; deuxièmement, par un renversement de la formule de Louis Henry Sullivan, **la fonction suit la forme** par le projet *Pack* (2000) de François Azambourg ; troisièmement, **les contemplations narcissiques** par le projet de la chaise *Masters* (2009) co-conçue par Philippe Starck et Eugeni Quitlet ; quatrièmement, **l'échelle physiologique** par le projet *Gemini* (2014) de Neri Oxman ; cinquièmement, **l'antimonde et des mondes parallèles** par le projet *Hypnochamber* (2005) de R&Sie(n). L'attention qui sera soutenue tout au long de cette partie démontrera des manières de faire le projet, une manière de faire du Monde, un **Paradis Anthropique**.

L'analyse du projet *Hypnochamber* de R&Sie et Benoît Durandin, a ouvert en conclusion de la précédente partie, l'hypothèse d'un renversement du paradigme **centrement-séparation** par le fictionnel. C'est pourquoi la dernière partie réintroduit la fiction, appuyée par des propos de Jean-Marie Schaeffer^[29]. À la fiction sera confrontée la méfiance de ses détracteurs, avec ce qui apparaît comme les trois principaux contre-arguments qu'ils y opposent. D'abord, la fiction amènerait (selon eux) à une perte du fonctionnel objectif ; ensuite, la fiction conduirait à une facilité de conception ; la fiction, enfin, serait à la faveur d'un mécanisme d'aliénation. Ces remarques, posent à la fiction des limites aussi dérangeantes qu'intéressantes, pour tenter d'en entreprendre un dépassement. À la faveur de projets fictionnels, six hypothèses principales seront ensuite traitées et seront démontrées par le poïétique pour éveiller de l'ensemble ce qui sera alors de l'ordre d'un **anthropisme de l'inséparation de l'homme-avec-le-Monde** et du **décentrement « anthropo-narcissique »**^[30] : **l'absence de matière** par l'étude du projet *Skin sucka* (2011) de vHM Design Futures ; **les spéculations** par l'analyse du projet *Growth Assembly* (2013) d'Alexandra Daisy Ginsberg, les hypothèses de **la régulation et de la recréation du Monde** par l'examen de *Designing for the Sixth Extinction* (2013) d'Alexandra Daisy Ginsberg, **les récits des nouvelles interactions** avec *Hybrid muscle* (2013) conçu par R&Sie(n) ; **de la révolution du statut anthropique** par le projet *Mosquito Bottleneck* (2003) co-projeté par R&Sie et Mathieu Lehanneur ; et enfin, l'hypothèse de **la fiction pour l'inséparation** avec *theBuildingWhichNeverDies* (2009-2011) de R&Sie et Kiuchi Toshikatsu. De la troisième partie qui instaure la nécessité d'une méfiance envers l'idéalisme d'un monde meilleur grâce au design, la quatrième partie quant à elle, prendra ainsi le contre-pied de ce constat d'échec, en interrogrant le Monde par le design, afin d'engager ce qui apparaît aujourd'hui comme l'impératif des nécessaires fuites en avant.

[29] Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Mesnil-sur-l'Estrée, 2014 (1999).

[30] À comprendre comme synonyme d'un humanisme idéalisé.

PREMIÈRE PARTIE

**LOGIQUE DES
SINGULARITÉS
ET SINGULARITÉ
DES LOGIQUES DE
CONCEPTION**

SOMMAIRE

Chapitre 1

Ouvertures et incertitudes

p. 35

Chapitre 2

La structure comme essentialité

B64 — 1928 — Marcel Breuer

p. 47

Chapitre 3

De l'hypesthésie à l'hyperesthésie des différences

Greene Street — 1984 — Gaetano Pesce

p. 57

Chapitre 4

Attitudes indisciplinées pour un monde « re-nouvelé »

Smoke — 2002 — Maarten Baas

p. 81

Chapitre 5

De l'improvisation en rythme

Bone — 2006 — Joris Laarman

p. 87

Conclusion

Accompagnement disruptif

p. 109

CHAPITRE 1

OUVERTURES ET INCERTITUDES

Cette recherche invite à cheminer sur le terrain de polarités divergentes à la fois d'une discipline d'accompagnements et de ruptures vis-à-vis du Monde. Dans cette perspective contradictoire, le design, trop souvent réduit à la certitude d'une pratique de conception modélisée et modélisante, prendrait plutôt des trajectoires d'ouvertures et d'incertitudes. Dans cette voie sinueuse et floue, les notions de « diversité » d'une part et de « singularités » d'autre part, apparaissent d'abord comme intrinsèques à la complexité des processus, mais pour autant, cette hypothèse ne trace-t-elle pas aussi pour le design, le contour d'une certaine objectivité^[1] ? La question, formulée ainsi révèle l'intention d'une prise de position singulière et subjective du sujet de thèse — **Manières de faire le projet et manières de faire des mondes** — en associant le design à certaines propriétés plutôt qu'à d'autres. Et bien qu'elles semblent relever, logiquement de par leur lexicologie respective d'ouvertures conceptuelles, une telle position dans l'écriture préfigure par la même une contradiction, celle de l'ouverture et du cloisonnement dogmatique. La question que pose ce chapitre est donc celle d'un équilibre par le contradictoire, qui tiendrait à la fois de la multiplicité et des particularismes mais tout autant que d'une logique de la conception. L'enjeu de cette apparente contradiction c'est une tension du politique — comprise pour les designers dans le sens d'une *micropolitique*^[2] Guattarienne — c'est-à-dire que le problème se pose par les moyens opérés dans le projet qui feraient du design, le milieu pour des *attitudes* atteintes d'une **pathologie du dédoublement**.

Le mythologique comme origine

Dans la Mythologie grecque, le roi de Colchide Aïétès et la nymphe Océanide Idya donnent naissance à la princesse et magicienne Médée. Entraînée par son amour pour Jason, Médée va s'engager, malgré toutes les raisons morales vers les incertitudes de ses propres choix. « Le devoir me retient [dit-elle], et l'amour m'entraîne. Je vois le parti le plus sage, je l'approuve, et je suis le plus mauvais. Eh ! Quoi, née du sang des rois, tu brûles pour un étranger ! Tu veux suivre un époux dans un monde qui t'est inconnu. »^[3] Intérêt de la fiction pour une question existentielle, Médée semble renvoyer à la dynamique d'un esprit libre rendue visible par un refus d'assujettissement au pouvoir modélisant.

[1] C'est-à-dire d'une attitude dépourvue de partialité.

[2] Félix Guattari, Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007.

[3] Ovide, *Les Métamorphoses*, livre VII, traduit du latin par Mathieu Guillaume Thérèse de Villenave, Paris, 1806. [en ligne] <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/META/07.htm>, page consultée le 04 février 2016.

Il se trouve que le nom « Médée » provient du radical « med » issu^[4] de la racine Médique « med » et se traduisant par « comprendre, concevoir ». À partir du mythe et de ses significations, tant narratives qu'étymologiques et lexicologiques, il s'agirait donc de s'appuyer sur la fiction pour instruire le réel. Dans la narration, le caractère dépeint de Médée est sujet à une dynamique du libre-arbitre qui, associé au design induit la question de la *conduite*^[5] des designers. Dans cette voie, il serait question d'entendre l'engagement singulier du projet comme une activité de soustraction de l'universalité pour la trajectoire d'une addition des différences.

Du point de départ mythologique, les temps passent et l'évolution du langage se poursuit de « Médée » d'où s'engendre le grec « *medomai* (μηδεια) » ainsi que le latin « *meditari* ». Le traité des synonymes de la langue latine d'Éric Barrault associe logiquement le sens lexicologique de « *meditari* » à la pensée. Toutefois, « *meditari* » n'est pas synonyme de « pensée courante », c'est-à-dire celle qui est vitale pour le fonctionnement cérébral quotidien. Cette même pensée inconsciente et systémique serait plutôt celle du « *cogito* ». Le verbe latin « *cogitare* » se définit par :

« *Cogitare* (*cum, secum agitare*), penser, dans le sens le plus général : il indique l'activité ordinaire et naturelle de l'esprit, qui ne peut rester sans s'occuper de quelque chose, c'est-à-dire sans penser. C'est de cette activité incessante que Descartes concluait l'existence de l'âme : "*Cogito, ergo sum*". »^[6]

Le radical « med » origine la plus ancienne du terme « *meditari* », renvoie la plus récente lexicologie à une définition de la pensée d'une autre nature que celle de « *cogitare* ». À l'inverse d'une activité de l'esprit inconsciente et biologiquement explicable, « *meditari* » se définit comme une pensée consciente qui serait celle d'une réflexion à dessein. « *Meditari* indique l'activité de l'esprit, commandée par

[4] Henry George Liddell & Robert Scott, *A Greek-English Lexicon*, révisé et augmenté par Sir Henry Stuart Jones avec l'assistance de Roderick McKenzie, Clarendon Press, Oxford, 1940. [en ligne] <http://perseus.uchicago.edu/cgi-bin/philologic/getobject.pl?c.46:7:86.LS>

[5] Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie, Philosophie du Bauhaus*, Circé, Belval, 2015 (1999).

[6] Éric Barrault, *Traité des synonymes de la langue latine : composé sur un plan nouveau d'après les travaux des grammairiens, des commentateurs et des synonymistes anciens et modernes et principalement d'après le grand travail de M. Dæderlein*, Librairie de L. Hachette et Cie, Paris, 1853, p. 550.

la volonté, et qui a pour but un résultat déterminé : c'est se préparer à une action par la réflexion et l'étude et quelque fois même par un exercice corporel [...] »^[7]
 De la lecture du mythe de Médée écrit par Ovide, émerge une expérience sensible du monde qui serait celle de l'exercice d'une *projetation* individuante, c'est-à-dire d'un dessein singularisant : processus de conception par lequel le designer en quelque sorte s'accomplit. Renversante de par sa définition, une telle acception de la conception est comprise tout autant dans le sens d'une disposition de l'esprit engagée vers l'exercice d'une pratique, que « quelque fois »^[8] d'un esprit poursuivant l'exercice de la pratique. Cette nuance paraît tout aussi féconde qu'elle ouvre déjà le champ de la compréhension de la conception ne la fixant pas, et c'est tout là son intérêt, dans des schémas directionnels préétablis. Si la pensée quotidienne du « *cogitare* » est vitale, elle relève de l'inconscience, c'est une activité automatique qui nous conditionne comme vivant. La pensée projectuelle du « *meditari* » n'est pas vitale, elle ne tiendrait pas d'une conscience de l'homme mais plutôt de l'exercice du dessein de son devenir.

Le projet comme processus de singularisation

Il serait risqué d'associer la pensée projectuelle à la conscience, ou du moins, être attentif à ne pas les associer aux postures moralisatrices de bonne ou mauvaise *conduite*. L'enjeu de la conception par la terminologie de « *meditari* » apparaîtrait comme une activité qui tente justement de sortir de ce dogmatisme, tout du moins, c'est ce que semble incarner la liberté de penser et d'agir de Médée. Dans *Les Métamorphoses* d'Ovide, afin d'échapper à la poursuite de son père, Médée projette une manière tout aussi efficace que cruelle de permettre aux Argonautes d'échapper à la poursuite de son père, le roi de Colchide. La magicienne qui avait anticipé cette situation, avait pris avec elle son petit frère Apsyrtos comme otage sur le bateau de Jason. La flotte de son père approchant, elle jeta Apsyrtos en morceaux à la mer. Le roi dû alors s'employer avec toute sa flotte à récupérer les membres disséminés de son fils, permettant ainsi au vaisseau de Jason de s'échapper. À la tragédie grecque soutenue par une fiction spectaculaire, succède le questionnement du lecteur-spectateur. De ce mythe, la *projetation* de Médée s'avère tout aussi rusée et efficace, qu'elle est issue d'un processus de singularisation.

Versatile

Si « *meditari* » se distingue donc de « *cogitare* » par la singularisation, son antonymie se révèle démonstrative d'un refus des normes. « *Meditari* » a pour

[7] Ibid.

[8] Ibid.

antonymes « *perficere* » et « *patrare* » qui signifient respectivement « bien faire, accomplir ». Ainsi la vivacité de l'esprit de Médée, mise en parallèle avec l'attitude des designers, ne sauraient prendre place qu'au sein d'une disposition mentale singulière et singularisante de doutes, voire de contestation des pouvoirs. Une telle acception de la conception en design équivaldrait à faire valoir l'éthique des singularités pour échapper à une aliénation morale. N'est-ce pas là une question profondément politique pour les designers, que celle des conduites singulières comme potentialité de remise en question du monopole de valeurs problématiques : économie marchande, religieuse, sociale, etc. ? De son



↑
La Toison d'Or (*The Golden Fleece*)
Herbert James Draper, 1904
 Huile sur toile, 155x272,5cm
 © Bradford Museums
 Galleries & Heritage
 Cartwright Hall

détachement des certitudes envers les dogmes moraux, une telle vision de la conception en design, entendue par la question de la différence, semble aujourd'hui contestée et pourtant fonde un caractère à enjeu pour le design, qui serait celui du **versatile**. Versatile se définissant ainsi : « qui provoque ou subit un mouvement alternatif d'un côté, puis d'un autre. »^[9] Du mythe au design, la fiction semble bien nourricière de questionnements pour la conception. Car plutôt que de se cantonner dans l'inertie d'une posture des certitudes et perdant de ce fait toute l'énergie d'une vivacité nécessaire à l'expérience sensible du Monde, le versatile incarnerait un mouvement d'incertitudes, de remise en question permanente et par là, un moyen d'individuation émancipant pour les designers.

Conquête de l'écart

À l'encontre de l'universalité, la conception en design pourrait plutôt être entendue comme un moyen complexe. À l'encontre d'un processus d'aliénation de la subjectivité, la conception trouverait au contraire la permanence de son équilibre par sa capacité à se différencier au cœur de la société industrielle. Mais la différence c'est aussi un écart et en ce sens ce serait qualifier le projet de design d'une part, comme indétermination et d'autre part comme incertitude. Mais dès lors, formuler ce à quoi pourrait bien s'attacher le design apparaît sans doute quelque peu affirmatif mais semble dès à présent nécessaire pour fonder la ligne directrice de cette recherche. Soutenue par l'origine du terme « *meditari* », le début de cette thèse n'amorce rien de moins que la question d'une

[9] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
 [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/versatile>

quête, voire même d'une conquête, qui serait celle de *lignes de fuite* qu'opèrent les designers pour faire le Monde.

Singularités objectivées, composantes du devenir collectif

La période des années 1970 est marquée en design par un élan affirmatif des singularités. C'est un moment charnière pour les sociétés occidentales puisque les idéologies rationalistes et globalisantes du capitalisme inscrivent désormais davantage la conception dans une perspective d'« économie de la prostitution » plutôt que d'une « économie politique »^[10]. Dans ce modèle de réalité quotidienne, le designer perd sa position de *conduite* à projet au profit malheureux d'exécution d'une tâche. La forme de l'artefact, qu'il s'agisse d'un objet, d'un graphisme ou d'un espace, qu'il soit matériel ou virtuel, semble déjà prédéterminée par le monopole de la valeur marchande et s'établissant le plus souvent, semble-t-il, par la question des apparences et usant pour ce faire de stratégies morales comme le verdissage (*greenwashing*). Dans une telle société régit par le consumérisme, l'*attitude* du designer paraît la mieux récompensée lorsqu'elle ne tient plus de ses capacités inventives à la construction d'un devenir, se subordonnant plutôt au modèle d'aliénation des subjectivités. Le propos critique qui précède n'est pas anticapitaliste mais soulève simplement le facteur de déséquilibre que trouve le design si tant est qu'il se positionne sans le moindre écart dans la même ligne que les modèles établis. Parce que des designers par leur manière de faire le projet pourraient inviter le Monde à de nouveaux paradigmes, alors il est nécessaire d'en souligner leur *attitude*.

Le design a été, au début du XXe siècle, un *phylum* d'idéalismes à l'émancipation des existences : le développement des modes de vie était indissocié de tectoniques universelles et harmonieuses — de la géométrisation héritée des architectes de la Renaissance comme Filippo Brunelleschi à l'échelle humaine standardisée comme le *Modulor* de Le Corbusier. L'idée même de « construction » magnifiée avec le Bauhaus, rend compte durant la modernité d'un attachement des protagonistes de la conception de cette époque aux nombreux textes manifestes comme ceux de Walter Gropius ou d'Hannes Meyer, qui peuvent certes s'opposer dans le fond, mais qui ont contribué de manière achronique à associer au design la question du politique. Nécessairement synthétiques, ces actes donnaient à voir la ligne à suivre pour atteindre l'idéal d'un monde meilleur favorable à l'émancipation des existences.

[10] Termes empruntés à Bernard Stiegler. Bernard Stiegler, *De la misère symbolique*, Volume 1 (Galilée, 2004) et 2 (Galilée, 2005), Flammarion, Champs essais, Paris, 2013.



↑
Le *Modulor*
de l'Unité d'habitation de
Marseille avec **Le Corbusier**
Photographie de Lucien Hervé
© Fondation Le Corbusier

Cette volonté de revendication sociale et sociétale qui s'animait au Bauhaus par l'engagement de la conception, a rendu au design une visibilité qu'il n'aurait peut-être pas eu en Europe. Source d'énonciations incroyables, cette école a, par là même, instauré malgré elle une universalité et une morale aux pratiques du design.

Durant la période de l'école dirigée par Walter Gropius, l'universalité tenait de la recherche de l'unité des manières de faire de l'Art. Notamment influencé par la pratique et l'enseignement de Theo Van Doesburg, figure centrale du mouvement De Stijl, l'enseignement du Bauhaus encourageait l'ensemble des étudiants, quel qu'en soit le domaine artistique, à trouver l'harmonie par l'unité des moyens de création : l'Éléментарisme a été en ce sens la première application de cette pensée. Par harmonie, il peut aussi être entendu, au delà de l'universalisation des moyens plastiques traités en principes (lignes orthogonales, couleurs primaires en aplats, etc.) une relation équilibrée du monde industriel et du monde domestique :

la production des enseignants et étudiants au Bauhaus a démontré une volonté de se saisir des techniques présentes pour penser la manière dont devrait se construire l'environnement quotidien. Pierre Litzler écrit d'ailleurs que « le Bauhaus étendit ses recherches à tous les arts majeurs et appliqués, en vue de les intégrer à l'architecture. Le but était de créer un art de vivre accordé et en harmonie avec le XXe siècle. »^[11] Pour parvenir à cet idéal, Walter Gropius met en place une logique unitaire du « faire » à l'ensemble des arts que Pierre Litzler nomme la question des *Composants* :

« Contrairement aux éléments abstraits de De Stijl il s'agissait de concevoir à travers des éléments concrets, selon une trilogie formelle de base (carré, cercle, triangle ; eux-mêmes éléments de l'identité du Bauhaus qui s'interpénètrent), plus proche d'une pragmatique et d'une réalité industrielle : les *Composants*. »^[12]

Était de ce fait fondé un conditionnement de la subjectivité du designer comme singularité objectivée, nécessaire composante du devenir collectif. Une rationalisation de la conception par une forme de narcissisme conceptuel (les *Composants*) induisait alors l'hégémonie d'un processus d'unification et de

[11] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2014, p. 23.

[12] Ibid.

limitation des subjectivités amenant par principe systémique à saisir le design de cette période comme relevant, peut-être pas toujours, mais pour beaucoup, de processus micropolitiques raisonnés de la conception. Au début du XXe siècle, Hannes Meyer qui prend la suite de Walter Gropius en 1928 au Bauhaus établit un programme qui semble subversif à l'école. Désormais, la conception assume son ancrage architectural tout comme elle rejette l'hégémonie des principes esthétiques de l'Art. Pour ce nouveau directeur les principes de la « construction pure » ne pouvait désormais plus se fonder sur la question de la « composition », propre à l'art et devait nécessairement, selon son programme, se diriger vers à la question exclusive de la « fonction ».

« Construire

Toutes les choses de ce monde sont un produit de la formule :
(fonction x économie).

C'est pourquoi elles ne sont pas des œuvres d'art : tout art est
composition et par conséquent non fonctionnel.

Toute vie est une fonction et donc non artistique.

La "composition d'un port de mer" est une idée désopilante !

Pourtant comment concevoir le plan d'une ville ? ou d'une
habitation ? composition ou fonction ? art ou vie ?

Construire est un processus biologique. Construire n'est pas un
procédé esthétique. Construire de façon élémentaire, la nouvelle
maison d'habitation n'est pas qu'une machine à habiter, mais un
appareil biologique correspondant à des besoins physiques et
spirituels. »^[13]

Si Hannes Meyer instaure son propos par le « construire » dans une lignée terminologique de celle de Walter Gropius, il est désormais question de fonder un nouvel idéal de la conception. L'ironie de cette histoire du design, c'est sans doute à cette période la recherche, pour l'un comme pour l'autre, d'une distance avec les expressions subjectives. Même le programme universaliste et fonctionnaliste de Walter Gropius pouvait suffire à Hannes Meyer. Le programme énoncé par ce dernier incarne une volonté, sinon un besoin, d'autonomisation de l'architecture et du design vis-à-vis de l'art. Mais ce n'est pas tant cette question des rapports entre art et design qui sont à développer dans le fil de cette réflexion, c'est bien l'hypothèse d'un cloisonnement des singularités, parce qu'il y aurait, par la manifestation d'un désir de synthétiser

[13] Hannes Meyer, *Construire*, 1928. In *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, préparation par François Séguret et Michel Denès pour les Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : *Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag*, Gütersloh, Berlin-Münich, 1964.

les moyens artistiques, un processus d'universalité. Au travers de ses manifestes, expression d'une volonté de définir et redéfinir des pratiques de la conception, se profilait semble-t-il l'horizon d'idéaux « homogénéisants », tant communautaires que sociétaux. « Construire c'est seulement organiser : la vie sociale, technique, économique, psychique. »^[14] S'exprimant ainsi, Hannes Meyer conclut son programme pour le Bauhaus avec une pointe de sarcasme envers Walter Gropius comme si son prédécesseur n'avait pas pu voir et diriger les efforts de l'école vers une telle évidence.

Le projet de design comme économie politique dans l'industrie

De par ses directeurs, les manifestes et les activités qui s'y rapportent, le Bauhaus a été pour le design du mouvement moderne la scène du spectaculaire. Malgré une position universalisante des pratiques artistiques par l'instauration de principes esthétiques et/ou fonctionnels rationalisés, des perspectives de *lignes de fuite* semblaient tout de même se profiler notamment par l'intérêt suscité envers les nouveaux procédés industriels. Par la création d'une poïèsis fondée sur les *Composants*^[15], les protagonistes du Bauhaus ont affirmé au **monde-humain** rien de moins qu'une réconciliation possible de l'industrie avec les arts. Or cette relation n'était pas une évidence depuis l'émergence de la révolution industrielle du XVIIIe siècle, elle était même devenue problématique comme le souligne Pierre-Damien Huyghe, qui qualifie d'abord l'industrie de « phénomène ».

« [...] l'industrie est dotée d'une évidence historique. C'est un événement de longue durée qui a connu une notable modification de son allure à partir du XVIIIe siècle. Cependant, ce que l'on date ainsi n'est pas exactement l'industrie : c'est plutôt ce que Marx désignait comme "une révolution dans l'industrie", c'est-à-dire le passage de cette dernière de la manufacture à la fabrique. "Fabrique", c'est, en anglais, *factory*, la facture désintriquée de cette dextérité manuelle dont les valeurs résonnent encore dans le mot "manufacture". D'où cette définition possible du phénomène : l'industrie s'est manifestée historiquement, par révolution d'elle-même, comme l'élimination de ce qui pouvait s'impliquer de dextérité dans les capacités de production. Or cette implication définissait traditionnellement les arts mécaniques, elle était implication de l'art dans le mécanique. Dès lors la révolution de l'industrie, cet événement qui nous intéresse depuis le XVIIIe

[14] Ibid.

[15] Pierre Litzler, Op. Cit.

siècle, peut-être définie comme passage dans le registre du "sans-art" de notre conception du mécanique. »^[16]

Ainsi établies les tensions de l'industrie avec les arts, le Bauhaus, en reformulant les manières de faire par la question centrale *des composants*, initiait une nouvelle façon d'appréhender et d'entretenir le *faire-œuvre* avec ce nouveau monde industriel. Par l'élaboration de moyens poétiques adaptés, l'industrie du « sans-art »^[17], déshumanisante et apolitique pouvait désormais laisser place à une nouvelle génération de **designers-constructeurs**. Désormais en capacité de reconquérir les moyens de production par une poïétique universelle, le rôle des singularités, certes dirigé, incarnait désormais la trajectoire d'une nécessaire redéfinition du paradigme industriel, et plus encore, sociétal. L'enjeu est encore d'actualité et est questionné par certains philosophes comme Bernard Stiegler qui font par l'écriture acte de dénonciation du modèle capitaliste comme adversaire des singularités :

« Le capitalisme commençait ainsi à mener une guerre esthétique à l'encontre de la différence — de la différence entre ce qui existe et ce qui consiste, où s'ouvre l'expérience de la singularité —, la différence des œuvres, qu'il s'agissait d'insérer et de réduire au statut de particularités parce que la singularité est par essence ce qui n'est pas calculable, ni anticipable, ni contrôlable, ce qui, par structure, contredit toute massification. Lorsqu'il devient hyperindustriel, le capitalisme utilise les technologies du calcul pour intégrer les processus de production aussi bien que de consommation en un système économique qui vise à capter et à canaliser la libido des individus, et à réduire toutes singularités, c'est-à-dire toutes existences, à de simples subsistances. »^[18]

Il existe bel et bien un danger à la saisie de l'industrie comme modèle sociétal si celle-ci tient d'une exclusivité à l'économie marchande. Ce que le Bauhaus a démontré, c'est la possibilité de réinvestir « l'art dans le mécanique »^[19] et ainsi réinscrire la problématique d'une économie politique au domaine de l'industrie sur le plan de la conception, de la production, de la distribution et des usages.

[16] Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie, Philosophie du Bauhaus* : « Philosophie de l'industrie », *Op. Cit.*, pp. 45-46.

[17] *Ibid.*

[18] Bernard Stiegler, *De la misère symbolique* : « La catastrophe du sensible », Édition Flammarion, Paris, 2013 (2005), pp. 394-395.

[19] Pierre-Damien Huyghe, *Op. Cit.*

CHAPITRE 2

LA STRUCTURE COMME ESSENTIALITÉ

48

B64 (1928)
MARCEL BREUER



Avec ce qui semble s'être déroulé comme des processus successifs d'unification des singularités au Bauhaus, précisément par des concepts esthétiques universels, les designers pouvaient-ils tout de même prétendre exprimer par le projet des desseins singuliers ? L'intérêt d'une activité d'énonciation comme le design, tiendrait justement d'un nécessaire espacement du monde sous la contrainte modélisante. Mais comment le design soutenu au Bauhaus peut-il être entendu comme une pratique promotrice de mondes, alors même que ses manières de faire le projet étaient concentrées à la perspective d'une seule monade^[1] ? Pour étayer cette réflexion la chaise cannée B64, dénommée aussi *Cesca* et conçue en 1928 par Marcel Breuer sera étudiée. Et si la chaise n'a pas, à proprement dit, été conçue au sein même de l'école, puisque cette année même, le designer quittera le Bauhaus, l'objet reflète une volonté qui lui en serait relative, celle de l'inscription du design avec l'industrie naissante dans les besoins de son époque. Comme le rappelait Marcel Breuer à propos de la B64, « ce mobilier en métal n'est rien de plus qu'un dispositif nécessaire à la vie moderne. »^[2] Au regard des objets conçus par Marcel Breuer, la chaise B64 s'inscrit dans une continuité d'exploration des capacités techniques de l'acier tubulaire à destination du mobilier de la vie quotidienne. Déjà la chaise *Wassily*, initialement nommée B3, démontrait l'intérêt du designer pour l'application de ce nouveau matériau. La B64 est bien plus démonstrative d'une logique matérielle et technique dans le sens où elle repose sur un tube d'acier tubulaire sans section et donc sans assemblage de tubes. Un seul tube d'inox parcourt symétriquement les accoudoirs, le dossier, l'assise et le piétement. Ainsi, le concept poïétique des *Composants*^[3]



↑
Marcel Breuer vers 1926
dans le fauteuil B3
(Wassily)

© Courtesy Constance L. Breuer

←
B64 (*Cesca*)
Marcel Breuer, 1928
© Chris Houston
dba Modern Artifacts

- [1] En philosophie la monade se définit comme « Unité première, principe des êtres matériels et immatériels » et en particulier comme une « conscience individuelle, individualité en tant qu'elle représente à la fois un point de vue unique, original sur le monde et une totalité close, impénétrable aux autres consciences individuelles ou individualités ». Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/monade>
- [2] Marcel Breuer, « *Metallmöbel und moderne räumlichkeit* » (note de bas de page n°23), Werner Möller and Otakar Mácel, *Ein Stuhl macht Geschichte*, Prestel, Munich, 1992) ; « This metal furniture is to be nothing more than a necessary device for modern-day living ».
- [3] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux, In Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*,



↑→
B64
Marcel Breuer, 1928.
© Chris Houston
dba Modern Artifacts

semble désormais laisser place à une pensée pragmatique de **la structure**. Vis-à-vis de la chaise Wassily, qui était influencée par la question des *Éléments* et des *Composants* respectivement manifestes des pensées de Theo Van Döesburg (De Stijl) et de Walter Gropius (Bauhaus de Weimar), l'assise B64 s'inscrit plutôt dans une *conduite* proche de celle revendiquée par Hannes Meyer^[4], c'est-à-dire par la question centrale des rapports entre conception et réalité. C'est alors *la fonction* qui prime sur la *composition*, le langage des formes ne trouvant sa dite « pureté » que dans l'expression d'une nouvelle essentialité : **la structure**. Si dans sa lexicologie le premier sens renvoie en général à une manière constructive, le deuxième quant à lui est plus précis : « structure : agencement, entre eux, des éléments constitutifs d'un ensemble construit, qui fait de cet ensemble un tout cohérent et lui donne son aspect spécifique. »^[5] **La structure**, qu'elle soit d'ordre renvoyant à une architectonique, ou une structure anatomique, en d'autres termes relevant d'une

construction artificielle ou naturelle, est ce qui fonde le lien et ce qui maintient les éléments entre eux. Ainsi, la structure est tout aussi constituante que lien. L'intérêt des designers pour **la structure**, est alors celui d'un regard analytique et compréhensif sur les tensions opérées d'une part sur le fonctionnement (ce qui constitue et donc définit) et d'autre part sur les relations entre les choses (ce qui fait lien et relève donc des rapports). D'ailleurs, le terme « structure » vient du latin « *structura* » et plus précisément de « *struere* » dont les sens d'« ériger » et d'« assembler » renvoient tout deux à cette double acception du constituant (définition) et de ses relations (rapports). **La structure** semble alors fonder pour le monde des formes et des techniques une nouvelle ouverture esthétique pour les singularités, plus proche de la réalité du Monde que l'abstraction des concepts de l'Éléментарisme par exemple. La chaise B64 se compose de trois éléments distincts qu'ils seraient dès à présent pertinent d'analyser en détail : le piétement, le dossier et l'assise.

Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2014, p. 23.

[4] Pour appuyer ce propos, il ne semble pas que ce soit un hasard si Mart Stam à qui l'on doit en 1926 la création de la chaise S33, dont la Cesca en est finalement quasiment une réplique, était très proche d'Hannes Meyer. Il avait déjà, en 1923, cofondé avec lui le magazine *ABC Beiträge zum Bauen* (*L'abécédaire de la contribution à la construction*).

[5] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/structure> (2e sens du mot « structure »)

De la structure comme miroir d'une industrie

Le piétement structurel d'abord, fonde une anatomie harmonieuse basée tout autant sur la légèreté que la résistance. La structure portante de la chaise B64 se dresse ainsi avec un audacieux porte-à-faux. Par le transfert de procédés de cintrage à froid de tubes d'acier — utilisés à l'époque couramment en plomberie et production de bicyclettes — vers une application dans le mobilier domestique, Marcel Breuer met ici en exergue sa volonté de métamorphoser les intérieurs traditionnels vers la possibilité d'un mode de vie moderne, en phase avec l'industrie de son époque. Le dossier et l'assise ensuite, sont quant à eux constitués de cadres en bois sur lesquels sont fixés un tressage artisanal de cannes de rotin. Là où Marcel Breuer voyait sans doute dans la B64 une réponse rationnelle à la traduction technique et matérielle, n'y aurait-il pas aussi, à en saisir une expression plus politique, par une manière de faire du Monde, l'espace habitable d'un nouvel équilibre entre l'artisanat et l'industrie ?



Pour une socialité des différences

Il est vrai que la *conduite* des projets de Marcel Breuer n'a cessé de se transformer avec les idéologies du Bauhaus. Il n'en reste pas moins qu'à partir d'un regard porté sur la chaise B64, son *attitude* invite à penser l'hypothèse d'un enjeu permanent pour le design, celui du questionnement de l'équilibre entre les modes de vie et les techniques. Plus généralement, à partir de la compréhension des contextes sociétaux, qu'ils soient technico-industriels ou autre, une telle recherche amènerait alors à saisir le design dans sa capacité de renouvellements intrinsèques. Le design pourrait ainsi tenir d'une activité ancrée dans le présent et qui, même tournée vers le passé, parviendrait à projeter des mondes. À l'école du Bauhaus, l'intérêt pour les milieux industriels tenait certainement pour les designers, architectes et artistes, du constat amer d'une soustraction du qualitatif au profit du quantitatif, de la production industrielle de produits nouvellement fabriqués et dont les modèles relevaient des temps passés. Inemployés à leur juste valeur, les machines manifestaient par leur simple usage un manque de dessin et dès lors, un espace (à conduire) pour des pratiques de design. L'essor industriel qui suivit la Révolution Industrielle, aurait alors peut-être — sans le design — vu s'accomplir un processus d'eutrophisation des singularités et conditionnement individuel, tant à partir des systèmes industriels de production pour l'ouvrier et de distribution pour le vendeur que dans leur finalité marchande pour le consommateur. De l'ouvrier au consommateur en passant par le vendeur, où se trouve l'humain dans la posture

marchande qui désormais l'achève^[6] ? Avec le design, le milieu industriel serait — potentiellement — le milieu d'une émancipation nouvelle. Selon William Morris l'industrie de la fin du XIXe siècle était comprise comme un facteur de déséquilibres. Cette industrie mécanique s'annonçait comme un adversaire tout désigné des droits nécessaires à une vie convenable et dont il exprimait la synthèse lors d'une conférence en 1884 :

« Je les résume brièvement : premièrement, un corps sain ; deuxièmement, un esprit actif, ouvert au passé, au présent, au futur ; troisièmement, un travail approprié à un corps sain et à un esprit actif ; et quatrièmement, le droit de vivre dans un monde de beauté. »^[7]

Ces propos de William Morris raisonnent encore aujourd'hui d'un contexte de l'époque qui, par l'optimisme mécanique généralisé, en oublierait son humanité via l'aliénation des corps et des esprits. Lorsque Theodor Fischer, co-fondateur avec Hermann Muthesius du Deutscher Werkbund, s'exprimait à propos du travail, il dirigeait avec intelligence les enjeux, non pas vers un rejet des machines mais ciblait bien la question des capacités inventives des individus à s'en saisir, « ce n'est pas à cause de la machine que le travail est de mauvaise qualité, mais à cause de notre incapacité à l'utiliser de manière efficace. »^[8] Le monde moderne a connu des ruptures techniques qui ont littéralement plongé la société occidentale dans un monde caractérisé par un besoin

[6] Par l'idée « d'humain achevé », il est ici question de jouer sur le renversement de l'essence prétendument inachevée de l'homme telle qu'elle apparaît à partir du mythe de Prométhée. L'homme serait inachevé et accomplirait son existence par la technique qui l'achèverait en retour. Dans les propos tenus dans ce paragraphe il est plus question d'un achèvement (péjoratif) par ce que le philosophe Peter Sloterdijk appelle La domestication de l'Être plutôt que d'une technique « émancipante ». À ce propos : Peter Sloterdijk, *La domestication de l'Être*, Édition Mille et une nuits, Paris, 2000, pp. 88-89. Texte issu d'une conférence donnée au Centre Georges Pompidou dans le cadre du symposium « Cloner or not Cloner », du 28 au 30 mars 2000, *Die Domestikation des Seins, für eine Verdeutlichung der Lichtung*, traduit de l'allemand en français par Olivier Mannoni.

[7] William Morris, *Comment nous vivons. Comment nous pouvons vivre*, 30 novembre 1884. [en ligne] https://www.marxists.org/francais/morris/works/1884/11/morris_18841130.htm

[8] Theodor Fischer ; cité par Francesca Telli, *Entre artisanat et industrie*, In *Qu'est-ce que le design ?*, par Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation

d'inventivité sans pareil. Un tel besoin d'inventions permis par l'essor de la grande industrie, a conduit à de telles transformations dans la plupart des milieux techniques que les individus s'en retrouvaient déboussolés, perdant presque du jour au lendemain, une compréhension technique des choses. Bouleversés par les nouveaux instruments de guerre, les soldats de la Première Guerre mondiale se retrouvaient malgré eux dans ce que Walter Benjamin définissait comme la « pauvreté d'expérience » et qui concernait d'ailleurs « les expériences de l'humanité toute entière »^[9].

« Avouons-le : cette pauvreté ne porte pas seulement sur nos expériences privées, mais aussi sur les expériences de l'humanité tout entière. Et c'est donc une nouvelle espèce de barbarie. De barbarie ? Mais oui. Nous le disons pour introduire une conception nouvelle, positive, de la barbarie. Car à quoi sa pauvreté en expérience amène-t-elle le barbare ? Elle l'amène à recommencer au début, à reprendre à zéro, à se débrouiller avec peu, à construire avec presque rien, sans tourner la tête ni de droite ni de gauche. Parmi les grands créateurs, il y a toujours eu de ces esprits impitoyables, qui commençaient par faire table rase. Il leur fallait une planche à dessin, ils étaient des constructeurs. »^[10]

Plutôt que d'accepter des rapports d'assujettissement aux machines et donc une inévitable chute des états de l'Être, le raisonnement optimiste de Walter Benjamin soutenait l'hypothèse d'une lutte des singularités par l'énonciation d'une inventivité constructive. L'auteur ne cite ni des institutions ni des grands manifestes, il met en lumière le rôle de l'individuation dans ce processus de *barbarie* en illustrant son propos avec René Descartes, Albert Einstein, Isaac Newton, Adolf Loos ou encore Paul Klee. Source d'inventivité constructive nécessaire à l'émancipation des existences, cette barbarie Benjaminienne tient des singularités qui « [...] se caractérisent à la fois par un manque total d'illusions sur leur époque et par une adhésion sans réserve à celle-ci »^[11]. Une composante fondamentale de la tâche des designers résiderait donc

française : Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, Gründ, Paris, 2009, p. 116.
Titre original : « *Capire il design* », Giunti Editore S.p.A., Florence-Milan, 2007.

[9] Walter Benjamin, *Œuvres Tome II* : « Expérience et pauvreté », Folio Essais, Gallimard, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Paris, 2000, pp. 366-367. Première publication d'« Expérience et pauvreté » le 7 décembre 1933, In *Die Welt im Wort* (n°10, 1re année).

[10] Ibid.

[11] Ibid.

de cette problématique conflictuelle d'une dépendance et d'une (relative) autonomie critique vis-à-vis du monde présent (« habile écart »). Cette situation qui fonde le caractère politique des processus, se retrouve clairement convoqué à la fin du texte *Nouvelle méthode d'approche* : « Le design pour la vie » de László Moholy-Nagy.

« Sous la pression de nouvelles nécessités ont surgi des individus résolus, à l'esprit ouvert, animés du fervent espoir de créer un ordre social plus juste et prêts à se battre et à se sacrifier pour lui. Soumis à des bouleversements brutaux, des artistes, des écrivains, des scientifiques et des philosophes, prenant soudain conscience, au-delà de leurs satisfactions professionnelles individuelles, de leurs devoirs et responsabilités envers la communauté, sont devenus les révolutionnaires d'une utopie réaliste. »^[12]

De ces propos la question des singularités tient moins de l'égoïsme que de l'abnégation aux enjeux d'une construction souhaitable pour la société. Pourtant, le territoire de l'expression singulière se trouvait contraint, au nom de la dite « pureté » des formes obtenues par la question des *Éléments* puis des *Composants*^[13], à disparaître. La crainte d'une domination par la figure subjective de l'artiste, telle qu'elle avait pu s'exprimer avec la Sécession viennoise et l'Art Nouveau, avait poussé les protagonistes de la modernité à s'en méfier pour la conception, Hannes Meyer écrivait d'ailleurs que « l'architecture en tant que réalisation des affects de l'artiste ne se justifie pas. [...] Le caractère international est une priorité de l'époque. La construction pure est le fondement et le symbole du nouveau monde des formes. »^[14] Un tel excès de rationalisation des subjectivités au nom de cette pureté formelle ne pouvait qu'alimenter avec le temps des débordements sans pareil. D'abord avec des dérives marchandes, la rationalisation de la conception notamment par le marketing et le management dont la production s'engage dans la seule voie du profit pour la consommation.

[12] László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014, p. 303. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

[13] Pierre Litzler, Op. Cit.

[14] Hannes Meyer, *Construire*, 1928. In François Séguret et Michel Denès, *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag, Gütersloh, Berlin-München, 1964.

L'illustration de ce propos pourrait se trouver dans le film *Fight Club*, particulièrement une séquence durant laquelle l'intérieur du personnage Edward Norton se transforme en catalogue IKEA, mettant ainsi en exergue un processus de globalisation de nos environnements intimes. Il s'agirait donc, dans cette trajectoire, de saisir le comportement individuel ainsi que collectif par l'inquiétante passivité à l'aliénation. Toutefois, certains individus résistent à cette massification existentielle, notamment des designers, qui luttent par le projet pour que l'artefact soit une manifestation expressive d'une socialité des différences : dans le temps de la conception, de la production, de la distribution et de l'utilisation *ouvertes*^[15] de l'artefact.



↑
Fight Club
 David Fincher, 1999
 139 min
 États-Unis, Allemagne
 Fox 2000 Pictures, Regency
 Enterprises et Taurus Film
 (Capture d'écran)

[15] En référence à Umberto Eco, *L'œuvre ouverte* : « La poétique de l'œuvre ouverte », Traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Editions du Seuil, 1965 pour la version française. Titre original : *Opera Aperta*, Bompiani, Milan, 1962.

CHAPITRE 3

DE L'HYPESTHÉSIE^[1] À L'HYPERESTHÉSIE DES DIFFÉRENCES

[1] L'hypesthésie est une « diminution de la sensibilité » dont l'antonyme est hyperesthésie qui, au contraire, se définit comme une « augmentation anormale de la sensibilité ». Ces termes médicaux sont ici employés par analogie, de la sensibilité vers le sensible, pour mettre en évidence à partir de la postmodernité, un processus de renversement des tensions entre singularités expressives et principes productifs dans le milieu du design.

GREENE STREET (1984)
GAETANO PESCE



Selon László Moholy-Nagy, le design n'est pas une affaire d'« *autonomie* » mais bien d'« *attitude* ». Cette distinction est cruciale, car l'*autonomie* renvoie à une autarcie du processus intellectuel dans les choix et les actions. Cette *autonomie* suggère la question de la distance avec la réalité du Monde présent. Choisir de parler d'*attitude* plutôt que d'*autonomie* pour qualifier la tâche du designer, c'est sembler rapprocher le design à des êtres et des choses. Revendiqué par László Moholy-Nagy, ce terme « *attitude* », qui s'établit certes par un processus *micropolitique*^[1], renvoie bien moins à un narcissisme individuel qu'à l'expérience sensible de la Cité. C'est pourtant au détriment de cette dernière, que la période moderne paraissait s'être attelée à la tâche par un conditionnement des sensibilités avec l'imposition de grands concepts idéologiques. Par le rationalisme fonctionnaliste, la modernité pouvait ainsi se montrer comme le temps d'une diminution et d'un affaiblissement de l'expression des designers, en somme tous les symptômes d'une **hypesthésie des singularités**. Mais l'excès de zèle des modèles universalistes parfois revendiqué, trouvera son renversement à l'aune de la postmodernité. De son passif d'une activité acculée à la question productive, la conception soutenue par quelques designers et architectes tente désormais de retrouver un sens existentiel à cette trajectoire en réévaluant avec exagération les singularités par une **hyperesthésie des différences**. Pour rendre plus clair ce propos, une compréhension du « comment » est essentielle afin de pouvoir tenter de saisir les relations singulières des *attitudes* avec ce monde désormais sujet à l'instabilité. Dans une tentative de fuite en avant des crises que les sociétés occidentales traversent à partir des années 1970, il sera mis en perspective la chaise *Greene Street* de Gaetano Pesce.

De l'*attitude* du conflit

À la fin des années 1960, le monde de la conception se trouvait désormais dans la perspective de possibles sorties au cloisonnement idéologique des concepts universalistes. En ce sens, là où l'application des grands manifestes s'efforçait de formaliser une unité au monde, l'expression contestataire des singularités, quant à elle, laissait désormais place à une hybridation et une multiplication de mondes. Territoires plus fragmentés, les espaces de par leur complexité, permettaient sans doute au design de retrouver davantage de liens avec la réalité : des multitudes plutôt que de l'universel. Ainsi, le changement des mentalités a transformé certaines *conduites* de designers et induit le renversement du sujet utopique. L'utopie qui, désormais, était redirigée vers les besoins individuels quotidiens, s'évitait une crise de l'éloignement qu'a incarné

←
Greene Street
Gaetano Pesce, Vitra, 1984
© Quittenbaum

[1] Félix Guattari, Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007.

l'époque moderne au nom du progrès global. Cette hypothèse du renversement est d'ailleurs exprimée par Pierre Litzler pour souligner les enjeux de la période du design radical.

« Avec l'utopie radicale l'on passe de l'utopie comme fait "extraordinaire" à un fait "ordinaire" qui se réalise au quotidien [...] C'est un passage de l'utopie du nulle part à une utopie de toute part. Une nouvelle vision de l'homme comme être singulier, individuel et nomade s'installe aux dépens d'une conception qui auparavant était fortement pensée et déterminée pour le collectif. »^[2]

Depuis son histoire moderne, le design semble n'avoir jamais cessé de revendiquer sa fonction, idéaliste et humaniste, d'une activité qui lutte en faveur de l'émancipation existentielle des individus en société. Mais si le design est le territoire de la construction du commun, comment simultanément pourrait-il se fonder sur celui de la construction des singularités ? Voici dans quelle trajectoire semble s'orienter la *conduite* du designer italien Gaetano Pesce, celle du designer qui cherche de concert, un retour vers sa condition de créateur tout autant que son rôle à tenir envers le Monde. La question de fond semble être pour Gaetano Pesce, profondément relative au politique.

« Notre activité se justifie par l'amélioration de la vie que l'on peut apporter du point de vue de la connaissance, ou du point de vue économique, ou du plaisir. Je crois que la plus grande invention est celle qui apporte un mieux-être (économique) aux gens, à la société. »^[3]

Ainsi s'exprimait Gaetano Pesce sur le design, ouvrant conjointement à la discipline le champ de la contrainte et de l'invention. Cette pensée de la capacité du design est synonyme de potentiel d'améliorations sociétales qu'Ezio Manzini semble aussi partager. Toutefois ce positivisme chez les deux italiens s'affirme par un caractère interrogatif plutôt qu'affirmatif de la conception. Ezio Manzini écrivait d'ailleurs que « dans un processus de construction du futur, les designers ont un tâche importante qui consisterait à alimenter de diverses manières le

[2] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques Série Ars, Paris, 2014, p. 26.

[3] Gaetano Pesce, *Cinq techniques pour le verre*, CIRVA carnet de bord, images en manœuvres Éditions, Marseille, 1992, p. 8.

débat qui nous occupe ici. »^[4] Au travers de l'invitation de responsabilité faite aux designers, Ezio Manzini invite à comprendre l'importance du « débat », qui fonderait une relation essentielle au design, celle du polémique. Le terme « polémique » renvoie au grec « *pólemos* (πόλεμος) » signifiant « guerre ». En poursuivant le raisonnement c'est alors adjoindre l'idée selon laquelle le design pourrait être compris comme une activité conflictuelle du monde présent pour la nécessaire réinterrogation de ce dernier. Le sens même du design, pourrait tenir, métaphoriquement, de la figure mythologique du Janus à laquelle sont déjà associées les significations de « passage », « croisement », « changement » et « transition ». Tenant dès lors d'un caractère changeant pour son rôle de ruptures comme d'accompagnements de la vie quotidienne, ce design là, qui remettrait en cause plus qu'il n'affirmerait, se retrouverait dans le nœud des croisements plus que celui des lignes droites.

La raison des tensions

Afin de mieux comprendre ce qui se noue dans ces passages, la chaise *Greene Street* de Gaetano Pesce n'en sera qu'un échantillon, mais potentiellement démonstratif. Cette chaise répond d'abord à sa fonction habituelle, c'est une assise, elle permet de s'asseoir. Ainsi la *projetation* du designer, aussi surprenante soit-elle de par l'originale apparence de l'objet conçu, demeure sous le jeu de la contrainte ergonomique. Mais si l'objet coïncide avec l'archétype d'une chaise, à savoir qu'il comprend bien une assise et un dossier, il offre toutefois une lecture complexe car regorgeant de signifiants sur de nombreux plans : structurel, formel, matériel ou encore colorimétrique. Mais force est d'admettre que l'objet demeure pratique. Ainsi, dès l'intention du projet, le « je » de la singularité de Gaetano Pesce, aussi expressif soit-il, est contraint par le « je » du commun. En d'autres termes, le designer met en tension par le projet la subjectivité individuelle avec l'objectivité collective. Cette dualité complémentaire, essentielle à la compréhension de ce projet pour la question des singularités, se définit par le jeu conflictuel de forces contradictoires. L'objet incarnerait par conséquent, la trace d'un engagement du designer pour un « jeu » du « je » en société. La coexistence d'une fonction d'une part expressive et de l'autre pratique, tient par ailleurs en raison des tensions que ces deux champs opèrent l'un à l'autre, de la contrainte. « Contraindre » dans sa définition, c'est aussi « lier ». Et si une œuvre poétique pour Horace pouvait, déjà à son époque, « joindre l'utile à l'agréable, de plaire et d'instruire en même temps »^[5], c'est

[4] Ezio Manzini, cité par Caroline Naphégyi, *Design for change*, Black Jack Éditions, Dijon, 2011, p. 17.

[5] Horace, *Œuvres d'Horace* : « L'art poétique » (Xe siècle), en latin traduit du latin en Français par M. Dacier et Le P. Sanadon, Tome

que l'artefact est potentiellement porteur de sens antinomiques : objectivité et subjectivité, rationalité et abstraction, réel et imaginaire, commun et singulier, aliénation et émancipation, etc. L'acceptation de l'existence de telles tensions au sein même d'un artefact devient enrichissante pour le design puisque cette voie permet d'inscrire la discipline dans une analogie des contradictions. L'équilibre disciplinaire du design pourrait donc tenir de ses instabilités, quant à sa raison, de ses conduites « dé-raisonnées ».

Du mutisme à l'expression par les signes

De l'omnipotence des crises sur les conditions économiques, religieuses, sociales, écologiques ou encore politiques, Gaetano Pesce introduit, comme avait pu le faire Ezio Manzini et Andrea Branzi avec le design radical, à une tension qui oppose d'un côté et de l'autre, l'énergie sociale des singularités, l'inertie et la domination d'un système global. Cette apparente opposition est dans la réalité du design plus proche d'une activité d'échanges, une sorte de match de ping-pong durant lequel les artefacts rebondissent d'une part sur le terrain de la rupture et de l'énonciation mais ne peuvent s'empêcher ensuite, de retomber sur le terrain de l'assimilation et du mutisme. Ce jeu d'alternance, inévitable, est propre au monopole de l'arbitrage par le modèle capitalistique qui transformerait l'expérience sensible en marchandise. Ainsi comme le soulignait de nombreux philosophes comme Félix Guattari, Gilles Deleuze ou plus récemment Bernard Stiegler, il s'agirait bien d'une lutte permanente des processus d'individuation pour une victoire qui n'attend jamais que sa réinterrogation^[6]. S'il est, dans une certaine mesure, justifié de comprendre ces démarches de design comme les traces de désirs idéalistes, puisqu'en définitive éphémères, elles portent surtout en elles la nécessité d'un questionnement existentiel, celui d'interroger dans le temps présent et par le projet, les rapports de la vie quotidienne avec le Monde. Pour Gaetano Pesce cette interrogation par le projet de la société prend corps à partir de la réanimation de l'industrie. Dans cette perspective, l'industrie devient l'enjeu même de potentielles voies d'émancipation pour une sortie des crises présentes et permettrait ainsi la construction d'une nouvelle socialité. Si Gaetano Pesce veut soutenir l'essor économique, sa démarche semble tout de même tenir d'un renversement du monopole des valeurs marchandes. Il considère ainsi fondamental, la responsabilité des designers envers le devenir sociétal. Mais cette tâche contrainte à l'énonciation progressiste, semble pour Gaetano Pesce, tout aussi sujette au bâillonnement. Au travers d'une affiche réalisée pour



↑
Affiche pour Cassina
Gaetano Pesce, Milan, 1980
© Cassina

Huitième, Chez J. Wetstein et G. Smith, Amsterdam, 1735.

[6] L'exemple des chaises Palace de George James Sowden et la Sédia d'Enzo Mari, développées en Partie 2 en sont des exemples de processus de récupération.

le salon du meuble de Milan en 1980, le designer exprimait de façon ironique et manifeste son inquiétude vis-à-vis d'un mutisme des conduites : « serons-nous encore longtemps contraints au silence ? Nous sera-t-il permis d'exprimer notre existence minoritaire et personnelle ? »^[7] Une telle provocation de Gaetano Pesce établit d'abord une nouvelle fonction aux artefacts qui, au delà de la praticité habituelle, seraient à considérer comme des instruments de langage existentiels. Dans ce paysage artificiel, désormais revendiqué pour son caractère polyphonique, la *poiësis* semble tenir pour le designer de l'orchestration d'un jeu des signes, reflet d'une individuation par le projet.

L'échelle du dessin : du sensible fonctionnel et du fonctionnel au sensible

Au début des années 1980, Gaetano Pesce engage le projet *Greene Street* par deux dessins à la peinture à l'huile. À première vue, les dimensions de ces deux dessins sont hors d'échelle. La surface en papier de ces deux productions mesure rien de moins que plus de deux mètres de hauteur. Un tel choix déroge aux surfaces courantes de représentation des designers qui, consignées dans des carnets et planches, sont compris dans des formats basés sur la norme DIN du 1d (A5) au 1f (A3). Pourtant de l'impression de démesure, l'objet du dessin de *Greene Street* demeure, à y regarder de plus près, à l'échelle de sa finalité fonctionnelle. De la perception d'un excès, les dimensions du dessin de Gaetano Pesce révèlent en fait une démarche picturale relativement fonctionnelle car cette typologie de dessin réduit les distances et facilite le transfert de la surface au volume. La question de l'échelle est d'importance lorsqu'il s'agit de s'intéresser à celle du geste pictural. Exacerbé par les dimensions de la surface, Gaetano Pesce accentue, par les moyens mis en œuvre, l'importance de la singularité expressive par l'engagement du physique. L'acte pictural du designer, à la fois à l'échelle de sa finalité et en dehors des formats de représentations courants, expressif et fonctionnaliste de par le dimensionnement, donne déjà à lire, dans sa manière de faire le projet, l'enjeu corrélatif du sensible au fonctionnel et du fonctionnel au sensible.



↑
Greene Street
Gaetano Pesce, 1984
(Dessin de profil)
© Gaetano Pesce

[7] Gaetano Pesce, texte de l'affiche-manifeste éditée par Cassina, Salon du meuble, Milan 1980, In *Gaetano Pesce 1975-1985*, Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg (MAMCS), Strasbourg, 1986, p. 68.

Métaphore de l'expressivité pour le monde artificiel

De l'esquisse au plan technique, de la nébuleuse à la définition, le dessin en design est souvent associé à une fonction de synthèse. En ce sens, l'enjeu de la représentation serait d'abord celui de la formalisation d'un cadre qui, d'une certaine manière, renverrait à une traduction d'essentialité : le cahier des charges en design ou programme en architecture. Ainsi, l'activité du designer dans la conception d'une chaise tiendrait d'un projet communément fondé à partir de la projection d'une posture corporelle particulière, c'est-à-dire concentré dans l'ergonomie. Mais la manière d'aborder le dessin de Gaetano Pesce paraît rendre compte d'un projet différent. Le dessin pour la conception, qui s'inscrit le plus souvent dans un rapport d'analogie au réel, apparaît d'après les recherches préliminaires de la chaise *Greene Street* aller bien au delà de la

seule représentation géométrale, d'une unique traduction tangible. Par le moyen d'une superposition dans la composition des dessins, d'une figure humaine à celle de l'assise, Gaetano Pesce met en œuvre un jeu de reflet qui met en tension l'indissociabilité des relations opérantes entre ces deux figures : **le visage est illusion et l'objet, son allusion métaphorique**. En vue de face comme de profil, ce dessin de visage humain qui se superpose à celui de la chaise rend compte, dans le fond, de la principale fonction projectuelle du designer : incarner à l'objet la métaphore de l'expressivité.

Les deux dessins préliminaires de la chaise *Greene Street*, s'inscrivent donc bien dans l'énonciation d'un dépassement de la question utilitaire pour atteindre, par la métaphore, une forme d'expression anthropique. C'est ainsi que par la pratique du dessin, Gaetano Pesce superpose à l'utile standardisé, la question singulière du sujet. De la métaphore de l'expressivité pour le monde artificiel, le choix d'associer à l'objet la figure du visage n'est point anecdotique. L'orientation des profils dessinés, l'un de face et l'autre de côté, à l'image des photographies d'identité judiciaires, amène à en favoriser la question identitaire. Le visage renvoie ainsi à une partie du corps

qui, physiquement, caractérise et donc différencie. Mais plus encore, l'emploi du visage comme symbole, dépasserait cette dernière question physique et renverrait plus encore à l'hypothèse Deleuzienne de la « visagéité : mur blanc - trou noir ». Un des enjeux de cette hypothèse tient de la sortie de la strate physique pour en toucher à d'autres niveaux. Pour Gilles Deleuze et Félix Guattari, une telle *déterritorialisation* du visage serait : « [...] absolue: elle



↑
Greene Street
Gaetano Pesce, 1984
(Dessin de face)
© Gaetano Pesce

cesse d'être relative, parce qu'elle fait sortir la tête de la strate de l'organisme, humain non moins qu'animal, pour la connecter à d'autres strates comme celle de la signifiante ou de subjectivation. »^[8] Ainsi le symbole du visage employé par Gaetano Pesce est mis au service de significations pluridimensionnelles (identitaire et émotionnelles) et définit aussi l'enjeu culturel et non décoratif de la forme.

L'artificiel épidermique

Gaetano Pesce conçoit ensuite une troisième représentation préliminaire de *Greene Street*, avec une typologie différente des précédentes. Certes, il s'agit d'une vue en perspective quasiment de face mais pour le reste, les moyens mis en œuvre sont différents. D'abord l'échelle de la représentation est, avec un écart de plus de 30 centimètres de haut par rapport à l'objet final, non relative sinon au moins proportionnelle à la chaise. Également, la figure humaine superposée aux dessins précédents a disparu mais force est de remarquer que la réduction dimensionnelle réinstalle la figure humaine par une anthropométrie du formel symbolique : yeux et bouche représentés par la soustraction de surfaces. La formalisation des vides sur l'espace du dossier donne ainsi corps au sens symbolique de la figure humaine, en d'autres termes l'absence de matière donne à lire l'expressivité de la singularité humaine à partir de l'objet artificiel. Par ailleurs, le support papier a disparu, faisant du contour de l'objet représenté son propre support de visibilité. Mais encore, à y regarder de plus près, la surface colorée est d'une part irrégulière dans ses tonalités chromatiques (du beige au brou de noix) et d'autre part dans ses épaisseurs, ce qui donne cette perception de profondeur et à la projection du projet, une nouvelle matérialité. Pour Gaetano Pesce cette représentation est considérée concrètement comme une *peau industrielle*^[9] qu'il a réalisé en uréthane polychrome de différentes densités. Cette « peau » déployée par des languettes jaunes punaisées sur une surface plane, convoque une nouvelle hybridation symbolique, non plus celle des figures, mais également celle de la matérialité par l'artificiel épidermique.



↖
Greene Street
Gaetano Pesce, 1984
« Peau industrielle »
© Gaetano Pesce

[8] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux, Capitalisme et Schizophrénie*
« Année zéro, Visagété », Les Éditions de minuit, Paris, 1985, p. 211.

[9] « Industrial skin », [En ligne] : <http://www.gaetanopesce.com/>
Consulté le 28 février 2016.

Synthèse poïétique du dessin

Au niveau du dessin, le processus de conception de Gaetano Pesce pour la chaise *Greene Street* interroge la question de l'expressivité qui s'engage par le programme suivant :

1 - **Le dépassement des formats** pour une mise à l'échelle de la représentation et ainsi faciliter les transferts : surface-volume, sensible-fonctionnel, *projetation-implication* corporelle.

2- **La composition par superposition** s'appuyant sur des dualités : transparences figuratives (objet-visage), illusion et allusion (réel-imaginaire), fonction utile et fonction expressive (standard et singularité).

3- **La matérialité par l'artificiel épidermique** qui préfigure la profondeur d'une surface « osmotique », du moins de passage, entre le monde artificiel et le sujet.

Proximité de l'homme avec le monde artificiel

La structure de la partie « assise » de *Greene Street* stimule d'abord la référence au vivant par une typologie de « squelette ». Mais ce dernier, constitué de tiges métalliques, visibles au niveau du piètement, est également recouvert par une « peau » de résine polyester et mousse polyuréthane au niveau du support d'assise. Ainsi, par l'association d'une ossature et d'une peau, l'objet prend corps. Toutefois, l'inscription des formes du symbolique organique ne tient pas de la question des apparences : ossature et peau organiques sont respectivement structure et enveloppe techniques. *Greene Street* donne donc à lire à la fois l'incarnation onirique du corps vivant et d'autre part, un rationalisme logique de ses formes techniques. Gaetano projetterait alors un rapport de proximité de l'homme envers les objets par **la métaphore de l'organicité**.

De la fixité à la mobilité du monde domestique

La chaise a une fonction d'assise, elle est pour ainsi dire un *dispositif* d'ancrage du corps, et sous-entend la posture de l'immobilité et de la stabilité. Ici, la répétition des piètements et leur aboutissement en ventouses sont la catachrèse de la patte ou du pied. Dans l'usage, ces piètements sont amovibles, permettant une certaine transformation intrinsèque de l'objet : une mobilité de ses propres organes constituants. De par la répétition et la variation anatomique, les piètements de la chaise renvoient au mouvement : l'expression matérielle est au service de l'impression sensible de la mobilité. *Greene Street* inviterait par conséquent à un renversement symbolique des rapports au monde domestique par une dynamique de la mobilité plutôt que de la fixité.

→
Greene Street
 Gaetano Pesce
 Vitra, 1984
 © Wright

L'instabilité pour l'édification du sens

De deux caractéristiques, un autre renversement : premièrement le matériau constituant la « peau » est souple et la structure, quant à elle, vacillante. C'est désormais la stabilité caractéristique de la chaise qui se retrouve par la logique des techniques paradoxalement renversée vers l'instabilité. Pour Gaetano Pesce cette instabilité de la posture corporelle que procure *Greene Street* serait semble-t-il la métaphore de la crise du monde humain. Cette instabilité édiflée par la chaise, objet d'accompagnement de la vie quotidienne, manifeste indubitablement le sens présent des incertitudes.



Objet expressionniste

Lorsqu'en 1984 Gaetano Pesce conçoit la chaise *Greene Street*, son atelier se trouvait non loin à New York de la rue éponyme. Dans les années 1980 les bâtiments d'usines du quartier sont réinvestis par des logements d'artistes et des galeries d'art. En ce temps-là, la rue « *Greene Street* » se métamorphose en un nouveau lieu de la vivacité artistique New-Yorkaise. Mais si l'intitulé de l'objet du designer d'origine italienne fait référence à un territoire émergent des arts américains, comment s'exprime-t-il et quel en serait au fond, le sens de son interrogation ?

Greene Street de Gaetano Pesce contient sur sa surface la plus visible, le dossier, un visage d'une certaine expressivité. Les yeux et la bouche, miroirs singularisants et signifiants de la figuration humaine, sont régulièrement utilisés par le designer à l'image de projets comme : *friend lamp* de 2014, *tavolone* de 2007, *nobody's perfect* de 2002, *table with music* de 1994 ou encore *prospect park* de 1981. Toutefois l'expression des figures renvoie à des émotions différentes : joie, tristesse, étonnement, inquiétude... Difficilement traduisible, l'expression du

visage de la *Greene Street* apparaît aussi très proche de celle du tableau d'Edvard Munch : *Le Cri*. Cette peinture datant de 1893 est une œuvre expressionniste en ce sens qu'elle relève d'une profondeur expressive. Par le moyen du symbolique de la figure du visage représentée avec le comportement personnifié de la bouche ébahie par la peur, Edvard Munch et Gaetano Pesce semblent questionner la crise existentielle de l'individu dans son époque.



↑

Le Cri

Edvard Munch, 1893

Galerie Nationale d'Oslo, Norvège

→

Greene Street

Gaetano Pesce, Vitra, 1984

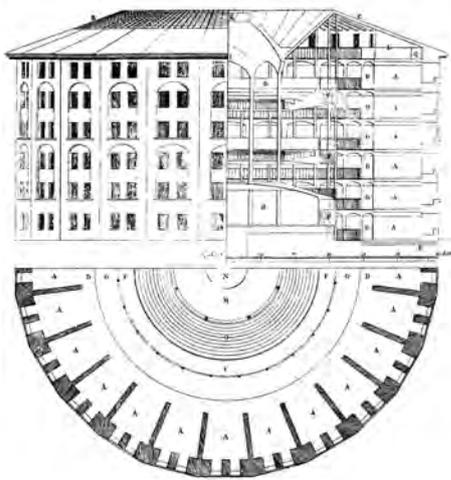
© Wright



Une industrie des particularités

De l'intérêt pour l'intitulé de l'objet, vient celui de sa date de création. Cette année, chargée symboliquement par le titre du roman 1984 paru en 1949 de George Orwell, se fait ainsi l'écho d'une fiction dystopique basée sur un système sociétal totalitaire. À l'épreuve de l'assujettissement s'associent de nombreuses références comme celle du Panoptique de Jeremy et Samuel Bentham, principe architectural datant du XVIII^e siècle. L'application d'un tel modèle constructif induit l'assujettissement de ses locataires périphériques par une surveillance supposée en son centre. Le philosophe Michel Foucault en a d'ailleurs consacré toute la perspective modélisante :

« Visible : sans cesse le détenu aura devant les yeux la haute silhouette de la tour centrale d'où il est épié. Invérifiable : le détenu ne doit jamais savoir s'il est actuellement regardé ; mais il doit être sûr qu'il peut toujours l'être. [...] Le Panoptique est une machine à dissocier le couple voir-être vu. [...] Un assujettissement réel naît mécaniquement d'une relation fictive. »^[10]



Le projet *Greene Street* de Gaetano Pesce fait aussi référence, à sa manière, fait aussi référence à la société de contrôle. Il ne relève cependant pas de la surveillance mais de la massification du monde humain. Cette chaise produite en série trouve son unité dans l'expression symbolique de la peur, mais la répétition de l'objet, engendre visuellement le constat d'une disparition de la différence, faisant par conséquent de la série, le processus industriel de l'universalité.

La question de la crise du sensible par un processus de production standardisé, mécanisé à la production d'objets identiques, demeure au cœur des préoccupations de Gaetano Pesce. Ainsi pour le designer, la série industrielle, source passée d'universalité, pourrait au contraire induire une fuite en avant pour la diversité. Pour soutenir cet enjeu industriel de la différence, Gaetano Pesce applique aléatoirement durant le processus de production de la chaise *Greene Street* un unique coup de pinceau rouge sur la surface du dossier ou de l'assise. Lors d'un entretien avec Nicole Penicaut, le designer s'exprimait sans équivoque, « il faut travailler la similitude et non pas l'identique : c'est ça



Panopticon

Élévation, coupe et plan du pénitencier de Jérémie et Samuel Bentham.

Dessin de Willey Reveley, 1791

[10] Michel Foucault, *Surveiller et punir* : « Le panoptisme », Gallimard, Paris, 1975, pp. 235-236.

qui m'intéresse. »^[11] La tache colorée incarne ici un enjeu singulier de la tâche du designer : l'introduction de la série industrielle diversifiée. Cette pensée est exprimée clairement par le designer italien une décennie plus tard lors de l'exposition *Le temps des questions* : « la série industrielle diversifiée sera-t-elle la caractéristique principale des processus de production de l'industrie future ? Constituera-t-elle la troisième révolution industrielle ? »^[12] L'industrie sérielle de la répétition et de l'identique induit un conditionnement des individus au service de la marchandisation du monde. Le produit de la tendance internationale, relayé par les mass-médias, acquiert alors l'engouement partagé d'un accomplissement du désir universel. De l'assujettissement des sensibilités pour le consommateur au bâillonnement des singularités pour le designer, la trajectoire d'une Grande Industrie de masse instaure, par le monopole de la valeur marchande, le paradigme global de l'unité. L'industrie sérielle de la différence et de la similitude quant à elle, induirait au contraire une expérience des individus à l'unicité et au service de la socialité du monde.

En ce sens, le produit unique issu de la série-différenciée aura acquis l'engouement singulier d'un accomplissement du désir individuel. De la sujétion des sensibilités convoquées aux utilisateurs à l'expression des singularités du concepteur et du producteur, l'hypothèse pescienne de la trajectoire d'une industrie des particularités instaure, par la prééminence de la valeur sociologique, le paradigme cosmique de la différence.

Pour une fabrique industrielle du « je »

Le principe de la série différenciée appliqué aux chaises *Greene Street* fait de l'insignifiante tache rouge, le signe de la particularité. Cette manifestation picturale cristallise une trace, celle d'un geste cursif dans son dessin mais constitutif de son dessin : la volonté de faire de l'industrie, la fabrique industrielle du « je ». Ici, le projet fait de la particularité, c'est-à-dire la différence dans une série, la trace de la singularité. Cette minime tache rouge, matérialise ainsi le message d'une potentielle perspective, celle d'une sortie à l'aliénation de l'acte exécutif à la préférable individuation par le geste sensible. Pour Gaetano Pesce, l'industrie actuelle doit être disruptive, non pas envers la socialité mais envers elle-même.



↖
Greene Street
Gaetano Pesce, Vitra, 1984
© Wright

[11] Gaetano Pesce, entretien de Nicole Penicaut ; In Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996, p. 49.

[12] Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996, p. 14.

En ce sens, elle doit être promotrice de son propre renouvellement et produire une facture artificielle de son temps présent. Nécessaire voire existentielle, cette question du rôle de l'industrie est d'ampleur sociétale. Car elle interroge le qualitatif à l'opposition du quantitatif, préfère à la facilité de la tendance (universelle), l'épreuve de la recherche (singulière). De cet enjeu le designer explique qu' « aujourd'hui, nous avons un peu perdu le sens de l'importance de la recherche, et je crois que nous nous sommes bien appauvris, justement parce que celle-ci ne se développe pas. »^[13] Pour la chaise *Greene Street*, chaque composant est la traduction des propriétés matérielles en caractéristiques fonctionnelles. Par exemple, la finesse du dossier en résine polyester trouve sa résistance par des plis et cela tout en tolérant pour le confort une certaine souplesse. La *conduite* de la recherche par l'intérêt des matériaux et leurs propriétés, instaure ainsi une logique de formalisation, celle-là même que l'on retrouvait déjà mise en exergue par la chaise B3 (*Wassily*) ou B64 (*Cesca*) de Marcel Breuer. *Greene Street* est donc le résultat d'une expérience pragmatique concrète et de laquelle émane le travail sur le matériau : la fonction structurelle et ergonomique. Ce regard matériologique territorialisé dans une logique synchronique, découvre à l'artefact un espace promoteur de typologies nouvelles. Gaetano Pesce sollicite ainsi l'industrie en tant qu'elle peut métamorphoser de concert avec le design les découvertes techniques et matérielles en inventions pour le monde quotidien. Par le modeste geste de cette tache rouge comme différenciation dans la série, le designer induit une tension dans la manière industrielle de produire. Il implémente à l'objectivité d'un système unitaire, un passage à la subjectivité d'un acte singulier. Pour l'ouvrier qui fabrique cette chaise dans une industrie de la série, ce protocole transpose le travail aliénant de la répétition vers une activité individuante. On pourrait alors parler d'une *nouvelle expérience phénoménologique*^[14] de la production sérielle, formule emprunté à Bernard Stiegler, et qui pourrait être comprise en continuité de cette réflexion, comme la recherche de différence par la répétition. Cette intention « projectuelle » de la différence concerne certes le niveau de la réception, c'est-à-dire celle de l'utilisation des objets, mais tient aussi au niveau du travail dans l'industrie. La répétition du geste différent lors de la fabrication de l'objet donne à la production sérielle le potentiel d'une construction, aussi infime soit-elle, de subjectivité individuelle. Cette différence dans la répétition peut résulter du

[13] Gaetano Pesce, *Cinq techniques pour le verre*, Op. Cit., p. 4.

[14] Bernard Stiegler, *De la misère symbolique* : « Les hypomnémata machiniques comme nouvelle expérience de la répétition », Flammarion, Champs essais, Paris, 2013. pp. 188-190.

projet du designer à laisser des espaces de choix pour l'ouvrier, et renverse ainsi le dispositif^[15] mécanique et mécanisant en *appareil*^[16].

La variation dans la série : l'instrumentalisation pour la différence

Greene Street de Gaetano Pesce est la figure projetée de la différence dans la série. L'hypothèse de ce principe repose sur l'instauration d'un temps, durant lequel l'ouvrier fera acte de sujétion dans la fabrique de l'objet. Mais en réalité, le designer ne donnerait rien d'autre à l'ouvrier, que l'apparence d'une liberté par le choix d'une variable ? D'une première impression positive de détachement, le principe semble aussi formaliser dans sa trajectoire l'instrumentalisation de l'individu. Le projet ne serait plus alors celui d'un processus de singularisme mais de particularisme des subjectivités par un processus d'objectivation du sensible. L'idéalité expressive des sensibilités se retrouve implémentée par Gaetano Pesce de différentes manières selon les projets. Avec la chaise *Pratt*, qui a été conçue la même année que la *Greene Street*, il invite les ouvriers à la variation par le dosage du durcisseur, de la résine ainsi que de la couleur. Évidemment, la fonctionnalité pratique de la chaise s'en trouve par moment annihilée. En 1986 avec la table *Sansone II*, la variation tient de la quantité de résine apposée sur une grille. Ici, la démarche rappelle métaphoriquement celle de *Superstudio* avec la trame comme système spatial que la population réinvestit singulièrement. À ce qui peut sembler de l'ordre et l'inertie mortifère, vient se superposer, grâce à un programme de grilles orthogonales, le chaos et le mouvement de la vie. Enfin avec *Greene Street*, le designer introduit plutôt la variation par le détail de la *trace*. Ainsi, l'*appareil* pescien est en partie celui des espaces de variabilités dans l'industrie sérielle. Toutefois, et pour en revenir à la question de l'instrumentalisation des ouvriers, la variation reste dépendante d'une loi établie par les contraintes du projet du designer : matériaux, formes, couleurs, gestes, etc. L'espace du sensible des ouvriers dans l'industrie sérielle ne serait alors plus sujet à l'indifférence, mais assujéti par la recherche de différence.



↑
Sansone II
Gaetano Pesce

Italie, Cassina, 1987
73 x 200 x 90.5 cm

résine époxy, tiges filetées
PVC et polyuréthane
© Gaetano Pesce

[15] Terme emprunté à Michel Foucault ; Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975.

[16] Terme emprunté à Pierre-Damien Huyghe, *In Le temps des appareils*, 2002-2005. [en ligne] <http://pierredamienhuyghe.fr/recherchestempsdesappareils.html>, consulté le 4 mars 2016.



↗
Pratt
Gaetano Pesce
New-York, 1984
© Gaetano Pesce

De l'utilité du design

Caractéristique de la postmodernité, la question des singularités semble, d'après l'analyse en cours de *Greene Street*, basée sur l'édification de la socialité. La **fonction variable** proposée par Gaetano Pesce, celle là même qui renverserait à l'industrie le *dispositif en appareil*, semble indubitablement se traduire par des recherches de réification des différences. Ce serait alors par des conditionnements du sensible à plusieurs niveaux, que Gaetano Pesce procéderait. En aval de la conception, dans le champ de la production industrielle où l'expression de l'ouvrier est manipulée par le programme du projet, et en amont, dans le champ du design industriel, où la manière de faire le projet s'associe à un devoir de responsabilité sociale et économique. Par conséquent, de l'absence d'intérêt ou crainte apparents pour les singularités d'une période passée, viendrait à présent le déterminisme de sa territorialisation, faisant du grand questionnement éthique de Gaetano Pesce celui d'une nouvelle affirmation morale : l'utilité sociale du design pour le monde humain. D'où l'apparente simplicité de la question : en quoi précisément *Greene Street* serait elle socialement utile ? Avant de répondre à cette interrogation, le terme « utile » nécessite le détour lexicologique : « utile : dont l'usage, la pratique est ou peut être avantageux pour quelqu'un ; qui satisfait un besoin, répond à une demande sociale. »^[17] L'usage évident de *Greene Street* est celui de l'assise. L'objet apporte en ce sens à la vie quotidienne le profit d'une posture particulière facilitant par exemple le travail ou la prise du repas. L'utilité est ici de l'ordre de la situation individuelle. Mais de la définition du terme « utile » vient aussi le sens de la « satisfaction d'un besoin (plus grand), la réponse à une demande sociale ». Ainsi, de l'utilité du design pour l'individuel, vient celle dirigée vers la complexité sociale, c'est-à-dire relative « à la vie des hommes en société »^[18]. Déjà László Moholy-Nagy renvoyait clairement à ce que l'on pourrait, par hypothèse, nommer ici une **focalité** du design, celle d'une discipline qui « [...] exige une démarche à la fois pénétrante et globalisante »^[19].

[17] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/utile>

[18] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/social>

[19] László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014, p. 278. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

« Faire du design, c'est penser en termes de relations. C'est appréhender le cadre et cœur des choses, les buts immédiats aussi bien que les buts ultimes, dans le sens biologique du terme en tout cas. C'est ancrer la spécificité d'une tâche dans une globalité complexe. »^[20]

Avec Gaetano Pesce, la spécificité de la tâche serait certainement celle de l'implémentation de la différence dans la série et s'énoncerait dans un contexte socio-économique en crise. De l'observation d'un chômage croissant, d'une perte de qualification techniques et d'une économie industrielle en perte de vitesse, le designer aurait un rôle à jouer, toujours selon Gaetano Pesce, celui d'une responsabilité sociétale envers les individus à engager par le projet.

« Le créateur ne peut pas ne pas en tenir compte de cette situation, il ne vit pas tout seul : il doit s'adapter. Il doit réfléchir aux moyens d'intégrer cette main-d'œuvre dans ses projets. C'est la seule solution pour permettre à tous ces gens de gagner leur vie. L'artiste, le créateur, doit retrouver l'utilité sociale qu'il a eu à certaines époques. »^[21]

Cette rationalisation du design en « utilité sociale » prend corps par le projet. À partir de *Greene Street*, le projet semble celui d'un *appareillage* de l'industrie sérielle par la question de **la différence**. Toutefois, la réussite d'une telle transformation de l'industrie ne semble pas seulement dépendre du projet, mais aussi des valeurs sociétales comme par exemple l'acceptation culturelle de la différence.

« Je me souviens [...] d'une visite que j'ai faite dans un musée au Japon. On y présentait une série de tasses. La première était parfaite. La deuxième avait un très léger défaut. La troisième avait un défaut plus prononcé. La quatrième avait encore plus de défauts. Eh bien, la plus chère, ce n'était pas la première. C'était la dernière. [...] Pourquoi ? Parce qu'elle était porteuse d'une expressivité différente des standards habituels. »^[22]

[20] Ibid.

[21] Gaetano Pesce, entretien de Nicole Penicaut ; In Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Op. Cit., p.44.

[22] Ibid., p.47.

La différence dans la série est ainsi synonyme, pour le designer comme pour les japonais, d'une valeur d'expressivité et l'expressivité d'une valeur. La formule « une valeur d'expressivité **et** l'expressivité d'une valeur » est séparée d'une conjonction copulative, constituant l'axe d'un jeu de mots à double sens. Dans le design, la « valeur d'expressivité » renvoie à considérer l'importance des particularités, c'est-à-dire à valoriser la différence plutôt que la norme. « L'expressivité d'une valeur » quant à elle, détermine la fonction d'énonciation du projet par la singularité. Ainsi Gaetano Pesce incorpore au design un rythme qui trouve sa mesure dans le mouvement alternatif des singularités expressives (production) et de l'expression des particularités (produit).

Le sens caché derrière le masque

L'éloquence symbolique de *Greene Street* repose à première vue sur la figuration d'un visage, équivalent à un processus d'incarnation artificielle de sujétion. Ainsi, à partir de l'expression faciale figée de la peur, Gaetano Pesce métamorphose l'objet « chaise » en un manifeste symbolique : le masque. Dans la culture occidentale, il se définit comme un « objet représentant un visage ou une gueule animale, qui symbolise un affect, un comportement ou un rôle, porté par les acteurs de théâtre dans diverses cultures. »^[23] Le masque se superpose à la réalité, il cache l'expression de la vérité par celle de la dissemblance. Ainsi, la chaise comme masque est un seuil au territoire fictionnel, elle est signifiante par allégorie. Lorsque Gaetano Pesce projette par la symbolique du visage, l'allégorie de la peur, il ne recouvre pas mais plutôt découvre le voile de la personnification. D'ailleurs, comme le souligne Françoise Viatte, Violaine Jeammet et Dominique Cordellier, le masque au théâtre grec antique ne revêt pas d'une valeur d'absence mais d'identification, en effet, « [...] le masque ne cache pas, il incarne. La dénomination, en grec, du masque, par le même mot que le visage, *prosôpon* (« face »), est signifiante [...] »^[24]. De la scène du « *theatron* », la forme de la chaise *Greene Street* comme masque, renvoie bien-sûr à la mythologie grecque et précisément à une figure particulière de la fameuse expression « médusé », c'est-à-dire d'un corps pétrifié par le regard de la Gorgone avec à tout jamais l'expression de la peur sur son visage.

[23] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/masque>

[24] Une définition du masque par Françoise Viatte, Dominique Cordellier et Violaine Jeammet à l'occasion d'un commissariat d'exposition, Communiqué de presse : *Masques, mascarades, mascarons*, Exposition au Louvre du 19 juin au 22 septembre 2014, [en ligne] <http://www.louvre.fr/sites/default/files/presse/fichiers/pdf/louvre-masques-mascarades-mascarons.pdf>, consulté le 01/03/2016.



Une fois encore le radical « med », comme pour Médée, fait référence à la *projetation*, cette activité de l'esprit tournée vers la réflexion projectuelle. C'est pourquoi, il est possible de soutenir l'idée selon laquelle, la chaise *Greene Street* de Gaetano Pesce tient certes d'une manière de faire le projet qui serait celle d'attacher à l'objet l'émotion, mais pareillement, s'affère à la tâche d'un projet plus sombre et dissimulé derrière son masque : celui d'**une pétrification de l'expression**.



La figuration du symbolique universel

L'expression figée de la peur dans *Greene Street* fonctionne de façon mimétique à la figure humaine. Et si par le sens commun de l'expérience sensible, le corps peut être compris comme émetteur de signes, alors, le dépassement de la dissemblance à la réalité — par la pétrification de l'expression — donne à l'obscurité du masque, la clarté d'une universalité. La figuration faciale sur le dossier détermine l'universalité du message et sa cible : la peur et l'individu. Ce formalisme anthropologique, que projette Gaetano Pesce, induit des connexités de sens entre la manière singulière de faire le projet de design et l'intérêt pour

l'universalité humaine. Pour *Greene Street* précisément, le designer a incrémenté une fonction symbolique à l'artefact par les moyens d'une part du métaphorique de l'organicité : l'ossature et la peau, et d'autre part, de l'allégorique de l'émotion : la peur. Ainsi, Gaetano Pesce questionne le symbolique par des conditions opératives, exprimant une manière singulière de faire, par le projet, un monde en rapport avec le Monde. Le designer disait d'ailleurs que « [...] le design parvient peut-être à être une expression, un instrument pour dire ce qu'on pense, une page blanche pour raconter notre préoccupation à propos de la réalité industrielle, ou la réalité du marché, ou la réalité culturelle de notre époque. »^[25]

↑
Mosaïque romaine
 (de gauche à droite à gauche)
 Masque de tragédie, masque de
 comédie antique
 IIe siècle ap. J.-C.
 © Musée du Capitole, Rome

↑
Greene Street
 Gaetano Pesce, Vitra, 1984
 © Vitra

[25] Gaetano Pesce, entretien de Marie-Jeanne Geyer,
 In *Gaetano Pesce 1975-1985*, Op. Cit., p. 25.

Orchestration des singularités

"Du projet comme moyen d'énonciation singulière, émerge un artefact dont l'utilité^[26] s'accorde le plus souvent à la vie quotidienne." La formule semble caractéristique du design mais n'en demeure pas moins discordante.

Comment justifier la conception d'un artefact à destination du commun s'il provient de la singularité d'un designer ? Comme cela a été explicité précédemment avec *Greene Street*, la manière de faire le projet de Gaetano Pesce s'engage justement par la fonction de la différence dans l'industrie sérielle et au sein duquel chaque objet est issu d'une expression productive de l'ouvrier, facilitant par la suite une appropriation singulière de son possesseur.

Ainsi, l'écart du design par les singularités deviendrait corrélatif de l'enjeu de la diversité du commun. "Du projet, comme moyen d'énonciation singulière, émerge un artefact, dont l'utilité s'accorde le plus souvent à la vie quotidienne." Une telle formule mérite une autre attention, celle de la problématique du temps. En ce sens, un artefact pourtant conçu dans un contexte temporel limité, s'avère utilisé avec habitudes voire traditions. Mais comment un processus de conception, mouvement de réactivation par essence — d'une pratique du projet *conduite* pour le « re-nouvellement » (du monde artificiel à destination de l'humain) — peut-il engendrer l'inertie des praxis anthropiques par la réification d'un artefact ? Une telle problématique peut contenir plusieurs questionnements, comme celle relevant de la manière dont un objet conçu dans une *projetation* singulière pourrait conserver immuablement ses fonctions, pire même, devenir une icône ? Ou encore, comment l'intention initiale (celle du dessein d'une utilité) du designer, émancipe moins qu'elle conditionnerait à l'inverse des individus dans l'usage. Le basculement de l'expérience du sensible vers son conditionnement ne serait pas qu'une question anthropologique mais relèverait aussi d'un intérêt poétique du design. En 2002, Maarten Baas conçoit la série *Smoke*, une collection de meubles dont est rapidement reconnaissable certaines icônes du design comme la *chaise n°14* de Michael Thonet, la *chaise Red & Blue* de Gerrit Rietveld ou encore la bibliothèque *Carlton* d'Ettore Sottsass.

[26] Que cette utilité soit de l'ordre de la pratique comme de la connaissance.

CHAPITRE 4

**ATTITUDES
INDISCIPLINÉES
POUR UN MONDE
« RE-NOUVELÉ »**

SMOKE (2002)
MAARTEN BAAS



Designers indisciplinés pour un monde en renouvellement

Son processus est surprenant, il acquiert des icônes du design pour dans un deuxième temps y intervenir. Son activité consiste non pas à détruire mais à altérer ces objets dans le but de transformer l'acte de cette dégradation en une transformation créatrice. La valeur de réification des icônes, c'est-à-dire d'une acceptation établie et intemporelle de ces objets comme modèles, s'efface ainsi au profit de l'émergence d'une réanimation plus personnelle, singulière et présente. En d'autres termes, l'acte créatif de Maarten Baas mettrait en évidence pour le monde artificiel de la nécessité du renouvellement des objets. Car l'iconisation des objets pose problème d'une production de standards décontextualisés et ce processus ne correspondrait plus alors avec les situations présentes. Avec Maarten Baas, l'objet est ainsi porteur d'une double fonctionnalité comme pouvait l'énoncer Gaetano Pesce puisqu'il est l'expression d'une valeur autre que celle de son utilité pratique. Ainsi pour le designer, la recherche de perturbations sensorielles par la conception, en l'occurrence en brûlant les pièces, devient le moyen de mettre en alerte l'utilisateur sur le rôle expressif que peuvent soutenir les objets. Précisément avec le projet *Smoke*, Maarten Baas soulève par l'unification des icônes, l'importance de l'expérience du sensible et le danger de son conditionnement par des modèles. Quitte à engager la destruction de sa propre histoire disciplinaire, le designer met en exergue l'énonciation des singularités comme indiscipline nécessaire au renouvellement du design.



Ruine de l'iconisation

Déjà en 1984, le sculpteur Arman avait initié un tel processus de calcination de mobiliers avec la série *The Day After*. *Pompei's Syndrome* en est notamment un mobilier de cette collection et précisément un modèle de fauteuil Louis XV en bronze. À la différence de Maarten Baas, Arman récupère la référence archétypale (dessin) mais pas matérielle (objet). Certains paramètres diffèrent donc entre l'œuvre et la référence initiale, comme avait d'ailleurs pu le faire Andy Warhol avec les *Boîtes de savon Brillo* : le graphisme des boîtes était reproduit à la main et leur fabrication n'était en fait plus en carton mais en contreplaqué. Pour ces artistes, l'acte semblait tenir d'un jeu de reproduction comme création par un processus de reconstruction alors que pour le designer il s'agit d'une transformation par l'altération. Si *The Day After* et *Smoke* se ressemblent formellement, force est de constater que l'acte du designer s'oppose à celui de l'artiste : pour

↖
Smoke
 (Red & Blue, Gerrit Rietveld)
 Maarten Baas, 2002
 © Maarten Van Houten

←
Smoke
 (n°14, Michael Thonet)
 Maarten Baas, 2002
 © Maarten Van Houten

l'artiste Arman, la destruction comme création encourage la trajectoire d'une iconisation de la ruine alors que pour le designer Maarten Baas, elle engage la perspective d'une ruine de l'iconisation. Que cette dernière soit pour le designer une *conduite* manifeste d'un rejet de la permanence, ne définirait pas pour autant le design comme une pratique de l'instabilité mais *a fortiori* de l'écart nécessaire à la construction du monde. Enclin à cette voie des incertitudes, le design aurait, semble-t-il, tout intérêt à fonder ses pratiques non vers le sens de la reproduction, mais du renouvellement (non vers celui des usages mais des expériences). C'est ainsi une manière d'envisager des ouvertures par le design, de penser les manières de faire le projet comme une capacité singulière de saisir, avec tout autant d'intentions que de doutes, les mondes présents pour en projeter leurs devenir. À l'encontre de conditionnements des modes d'existence du sensible, semblent s'unir les singularités du design par une contrainte « formalisante » plus importante que l'objet lui-même, l'humain.



↑→

Smoke

(Favela, Fernando et Umberto Campana)

Maarten Baas, 2002

© Maarten Baas

De l'architecte Le Corbusier qui réinstaure l'Échelle humaine — dont l'application du *Modulor* jusqu'à ses *meubles-types* en sont démonstratifs — à László Moholy-Nagy qui menait aussi une recherche d'une typologie d'expression plus « adéquate à un point de vue physiologique »^[1] qu'il nommait « organique » et dont les bases et fonctions se retrouvait aussi dans la pratique d'Alvar Aalto, se distingue clairement la perspective d'une conception des environnements par intérêt de relations : de la physiologie de l'homme avec le monde des formes. Ce n'est donc pas la finalité d'un objet d'« usage » qui est conçue mais aussi l'interaction de l'individu avec l'objet. La première formule « objet d'usage » renvoie à l'impératif d'une disposition (posture) alors que la deuxième, comprise comme interaction corrélative, tient d'une réaction possiblement ouverte à l'expérience du sensible. Il ne s'agirait pas là d'une différence de point de vue mais d'une complémentarité nécessaire pour prétendre aborder l'idée selon

[1] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 101. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

laquelle la tâche des designers relèverait par la conception d'un dessein de relations cosmiques. Certes ni plus ni moins qu'un **humanisme anthropocentrique**, cette perspective de telles attitudes du design et de l'architecture questionne la recherche d'une essentialité, celle de la conception organique. L'analyse de l'assise *Bone* de Joris Laarman servira le propos pour un requestionnement actuel de cette essentialité.



CHAPITRE 5

DE L'IMPROVISATION EN RYTHME

BONE (2006)
JORIS LAARMAN



En 2006, Joris Laarman conçoit la chaise *Bone* en collaboration avec le centre international de recherche et développement du constructeur automobile allemand Opel. À partir de cette entente, le design s'appuie sur des moyens technologiques émergents, se faisant ainsi l'écho de l'unité prônée un peu moins d'un siècle plus tôt par Walter Gropius, celle de l'art et la technique. D'ailleurs, László Moholy-Nagy qui a été invité à rejoindre le Bauhaus pour engager l'enseignement dans cette voie, expliquait dans son ouvrage *Du matériau à l'architecture* le rôle essentiel des progrès techniques pour répondre, entre d'autres questions d'existences, à l'accroissement de la population :

« La technique est un facteur vital qui se développe organiquement. Elle entretient une relation de cause à effet avec la multiplication de l'espèce humaine. C'est là sa légitimité organique. [...] Elle est un instrument indispensable à l'élévation du niveau de vie. [...] Là réside la véritable raison du conflit entre vie et technique : non seulement le système économique actuel mais aussi le processus de production doivent être entièrement réformés. Il faut pour cela utiliser invention et rationalisation. »^[1]

Pour László Moholy-Nagy, la technique peut donc être perçue comme un moyen d'accompagnement mais surtout d'amélioration des conditions de vie, mais elle devrait pour cela, être comprise par la double injonction de l'invention **et** de la rationalisation. De cette pensée de László Moholy-Nagy, dont l'intention se retrouve aussi dans un autre texte, *Le design pour la vie*, le philosophe Pierre-Damien Huyghe en énonce l'hypothèse d'une économie, « qui, pour imposer sa ligne de progrès, doit faire, en autre sens du mot, l'économie de toute une capacité de la technique à trouver, dans la fierté et l'éclat, son allure la mieux liée à l'existence. »^[2] Il est ainsi question d'un rythme à trouver pour le design **avec** la technique. Cadence d'autant plus difficile à atteindre qu'il s'agit pour le design d'improviser



↑
Walter Gropius et
László Moholy-Nagy
dans l'escalier hélicoïdal
de l'Institut de
technologie de
Chicago, 1938
© Corbis

←
Bone
Joris Laarman
Utrecht, 2006
77 x 45 x 76 cm
aluminium
© Jörg Arend
et Maria Thrun

[1] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 46. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

[2] Pierre-Damien Huyghe, *Travailler pour nous* : « Design et existences », p. 53. In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

avec la technique qui se complexifie avec le temps. L'improvisation peut ici être entendue comme dans le sens musical, c'est-à-dire « l'art, l'action de composer et d'exécuter simultanément »^[3]. Mais encore, lorsque Pierre-Damien Huyghe sollicite le regard de László Moholy-Nagy pour soutenir le design dans sa capacité à engager au sein même de l'industrie une « distanciation et un certain sens de la déroute »^[4], il apporte au design une *conduite*, celle du refus de la répétition à l'avantage de **l'improvisation**. En d'autres termes, rien de moins que la possibilité du discours par le projet, ce que ne manque pas de rappeler la formule de Pierre Litzler : « le design c'est le politique par le poétique ».

Design et technique : tensions territoriales

Le titre de cette réflexion, « Design et technique », peut renvoyer par association des deux termes à une tension entre la singularité humaine et le calcul machinique. Énoncer de la sorte « Design et technique » c'est dès lors délimiter un territoire qui associe de très nombreuses contradictions et dont l'analyse poétique du projet *Bone* tentera de rendre compte au fil des hypothèses qui s'y rapporteront.

L'organicité comme essentialité

Conçue en images de synthèses, la chaise *Bone* émane d'un programme numérique basé sur le principe de la croissance osseuse. Dans un organisme vivant, le système osseux est en harmonie avec les autres organes. Résistants et légers, les os forment un système calculé aux fonctions vitales en répondant aux contraintes de poids ou encore celles des mouvements du corps. Ainsi le squelette est structurel, et son volume (périmètre matériel en trois dimensions), réduit à l'efficacité de ses formes utiles, soutient l'ensemble des organes. Homothétiquement à une ossature organique, la forme des piétements de la chaise *Bone* est une traduction objective d'une architecture qui correspond au nécessaire fonctionnement des organes que sont l'assise et le dossier. Car ces derniers ne peuvent assurer leur fonction respective qu'à la condition d'être supportés par un squelette. L'association de l'ossature-structure aux organes donne ainsi à la chaise son unité, et dans le sens ambivalent du terme, toute son existence. Dans cette mythologie Prométhéenne de l'organicité de l'artificiel, le designer engagerait d'abord le projet par une synthèse des éléments qui représentent une contrainte de la forme essentielle à tenir. La typologie du corps humain énonce pour cela une invariabilité, car si les postures d'assises

[3] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/improvisation>

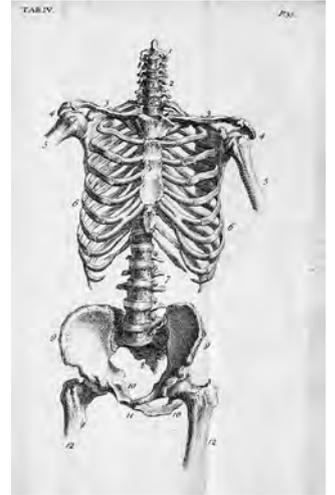
[4] Pierre-Damien Huyghe, *Op. Cit.*, p. 55.

peuvent être différentes, la répartition du poids du corps sur une assise demeure proportionnellement similaire d'un individu à l'autre. Ainsi, les surfaces de contact de la chaise Bone, sont archétypales d'une assise de par ses dimensions et ses inclinaisons. Par conséquent, force est de constater qu'une telle démarche met en exergue l'intérêt de Joris Laarman pour une formalisation en quête d'essentialité, celle d'une recherche de primitivisme de l'objet pour répondre à des besoins primaires du corps humain.

Pour initier le projet, le designer commence par concevoir par ordinateur les surfaces de l'assise et du dossier qui deviennent dès lors des éléments fondamentaux, pour le dire autrement, des organes vitaux. Mais comme pour les vrais organes, à cette assise et ce dossier, il leur faut une structure qui les soutienne, qui fournisse à l'ensemble de ces organes une possibilité de fonctionnement. La construction du squelette donne en ce sens à la chaise sa concrétude. Si le projet Bone a une finalité artificielle qui est celle d'une chaise en aluminium, il rend compte par sa direction d'une construction biotechnique. La formalisation de l'ossature-structure répond ainsi à une objectivité fonctionnelle et technique proche du rationalisme vivant. Mais s'il est vrai que le nom du projet « Bone » renvoie littéralement à « os », il semble que l'enjeu soit trop hâtivement compris par la seule logique constructive du calcul. Car pour la conception de ce projet, il est avant tout question de choix et d'intention formelle avec l'assise et le dossier. Ainsi, l'hypothèse formulée ici sera celle d'un intérêt secondaire pour la croissance osseuse, au profit de celui *des organes*. Vers cette trajectoire, le dessin singulier procède d'abord de l'organicité comme essentialité. Et seulement ensuite, le designer se saisit de l'objectivité du calcul pour en construire l'unité formalo-fonctionnelle d'une ossature.

L'ornement : composition et construction

Du fait de la référence organique, la chaise Bone apparaît en filiation à la poétique de l'Art Nouveau mais en relève-t-elle d'une continuité de ses enjeux ou au contraire s'en échappe-t-elle ? La devise de l'Art Nouveau n'était ni plus ni moins que « l'art pour tous » et l'intention de ses protagonistes résidait dans la volonté de concevoir à dessein pour des valeurs sociales, culturelles, religieuses, esthétiques, etc. William Morris, praticien des Arts & Crafts anglais, dont il est essentiel de citer le nom ici, a été une référence incontournable pour tous ces artistes-artisans du mouvement Art Nouveau comme Émile Gallé.



↑
Dessin anatomique de
William Cheselden
The Anatomy of the Human Body
VI^e Édition
dessin gravé par
Ger : Vandergucht, Imprimé par
William Bowyer, 1712
Angleterre, p. 52



↑
Création de l'homme
par Prométhée
Bas-relief en marbre
Italie, III^e siècle ap. J.-C.
Musée du Louvre, Paris

L'Art Nouveau visait une rupture avec les modes académiques de la conception, prônant ainsi une nouvelle manière de voir, de penser et construire un monde, qui se devrait désormais d'être beau et agréable à vivre. L'engouement d'un tel désir de création se retrouvait en Autriche avec la Sécession viennoise et en Allemagne avec le Jugendstil, dont le terme allemand « Jugend » signifie jeunesse. Du changement, de la rupture et de la fraîcheur à dessein, voilà quelle

était la volonté de l'Art Nouveau et qu'elle paraît être, dans le fond, une dynamique relative au design. Mais si l'idée d'une amélioration des espaces de la vie quotidien rejoint les mentalités du début du XXe siècle, les moyens pour y parvenir en diffèrent voire s'opposent littéralement. L'architecte autrichien Adolf Loos, ardent militant de l'essentialité formelle, s'employait avec sarcasme à discréditer la Sécession viennoise, équivalent autrichien de l'Art Nouveau français, et qui s'appliquait selon lui à un excès d'expression subjective. Pour Adolf Loos ce mouvement était réduit à la question de l'ornementation en tant que décor inutile et dont il ne résultait que du mauvais goût. Et en ce sens l'ornement était selon ses termes une « aberration », un « assujettissement », une « aide au capitalisme », « inesthétique, laborieux et contre-nature » alors que si l'ornement était supprimé ce serait au contraire une « réduction du temps de travail », « moins de gaspillage » et un « lien plus fort avec notre culture »^[5].



↑
Bone
Joris Laarman, Utrecht, 2006
77 x 45 x 76 cm, aluminium
© Daniel Nicolas

De l'ornement autonome à l'ornement intrinsèque

Vers 1905, les fonderies Leclerc de Saint-Dizier commençait à produire la série HO, des piétements d'assises pour chaises et bancs d'extérieur conçus par Hector Guimard. Expressifs du style de l'Art Nouveau, la mise en œuvre de ce projet semble en effet donner à l'ornementation une place importante mais dont il est nécessaire d'en soulever deux typologies distinctes. D'abord l'ornementation structurelle, se retrouvant dans les lignes courbes des piétements et dont les formes ont à la fois une fonction symbolique et une fonction technique, principe que l'on retrouve avec la chaise Bone. En ce sens, les piétements d'HO renvoient à une croissance végétale tandis que ceux de Bone à une croissance osseuse. Hector Guimard comme Joris Laarman

[5] Adolf Loos, *Ornement et Crime*, traduit de l'allemand et présenté par Sabine Cornille et Philippe Ivernel, Rivages poche / Petite Bibliothèque, Paris, 2003. Édition originale 1908.

tirent ainsi de la référence formelle une fonction technique et réflexive. Ensuite, apparaît plus en détail de la série HO, une ornementation décorative qui met en relief des motifs végétaux. Cette fois c'est la seule fonction symbolique qui est en jeu révélant ainsi l'intention d'Hector Guimard, de soustraire la conception à la question des apparences. Ainsi, l'ornement dont se saisit Hector Guimard pour les piétements de la série HO rend compte d'une double trajectoire. D'une part se dégage **un ornement autonome** qui relève de la composition et dont la finalité est celle des apparences. Cet ornement là, dérive du monopole subjectif de son auteur, constitue un décorum greffé à la surface de l'objet et justifie à forte raison les vives critiques d'Adolf Loos. Mais d'autre part, il est aussi important de révéler l'**ornement intrinsèque** qui lui, tient d'une autre manière de faire, celle d'une construction. Car l'**ornement intrinsèque** matérialise la conjugaison complexe de la singularité expressive de son auteur **avec** les contraintes formelles relatives aux moyens de productions et à l'accomplissement de ses fonctions utiles. Serait-ce là une omission délibérée de l'architecte autrichien que de rendre compte d'un héritage fonctionnaliste à la Sécession viennoise ? D'ailleurs pour Émile Gallé, le créateur de l'Art Nouveau était certes un compositeur de décor mais devait aussi : « [...] adapter son dessin aux moyens d'élaboration propres à chaque matière, métal ou bois, marbre ou tissu [...] »^[6]. Et László Moholy-Nagy exprimait une vision des ornements « subordonnés à la fonction » :

« L'accent mis sur la fonction existait déjà par le passé. L'ornement était même souvent mis au service de la fonction. C'est ainsi qu'existait une forme de décor préventif dans le travail du bois. D'épais madriers qui risquaient de se fendre car le bois ne cesse de travailler étaient ainsi pourvus d'ornement dans le sens de la longueur.



↑
HO
Hector Guimard
vers 1905
Piétements en fonte
fonderies Leclerc de Saint-Dizier
85 x 45 x 45 cm
© Artnet

[6] Émile Gallé, *Le Décor symbolique*, Discours de réception à l'Académie de Stanislas, séance publique du 17 mai 1900, Nancy, *Mémoires de l'Académie Stanislas*, n°17, 1900, et à part, 19 pages in-octavo ; In François Le Tacon, *Émile Gallé : L'amour de l'art* : « Les écrits artistiques du Maître de l'Art Nouveau », Éditions Place Stanislas, Nancy, 2008, p. 63.

Ils n'avaient pas seulement une fonction décorative mais devaient aussi cacher d'éventuelles fissures. »^[7]

Le radiateur *Heat Wave* conçu en 2003 par Joris Laarman et édité par Droog relève à la manière de la chaise *Bone*, d'un **ornement intrinsèque**. Aussi expressif mais tout aussi différent formellement que la chaise, le radiateur renvoie explicitement à un style de motif Rococo et n'en demeure pas moins, par ses formes, de meilleure efficacité qu'un radiateur classique. L'ornement, considéré en tant que structure acquiert une pertinence fonctionnelle par ses capacités d'émission de chaleur mais également, par sa production en modules de tailles différentes grâce à une technique de moulage, s'inscrit idéalement dans un cadre de production industrielle rationalisée. Ce que l'analyse en cours met à jour c'est, par la question de l'ornement, une première distanciation de l'*attitude* de Joris Laarman vis-à-vis d'Hector Guimard. Pour la conception de *Bone*, il n'est question que d'**ornement intrinsèque**, la forme aussi expressive soit-elle s'oppose ainsi à toute **ornementation autonome** dont la tâche tiendrait à celle d'un décorateur, c'est-à-dire d'une composition ornementale des images^[8]. Ainsi, s'il est ici accepté une définition élargie de l'ornement dans le sens de toute référence figurative, l'ornement n'est en réalité plus le sujet du crime. Car l'ornementation peut, comme le démontre Joris Laarman par les projets *Bone* et *Heat Wave*, être tout aussi objective qu'elle peut susciter la subjectivité. Cette hypothèse rend compte de la part d'Adolf Loos d'un désir de contrôle des manières de faire par un système de valeurs qui censure l'ornement sans en questionner la projection de sa forme. Les conséquences ont d'une certaine façon été bénéfiques pour



l'essor du design qui s'est ainsi autonomisé de la décoration et de l'artisanat complexe mais avec le contrecoup d'une pression universalisante de sa définition qui s'affirme dans la seule reconnaissance industrielle issue de l'héritage de la grande industrie sérielle. Dès lors, et d'un regard plus distancé, il apparaît logique d'associer au fil de cette étude deux ouvertures interrogatives : pourquoi le design serait-il territorialisé dans un unique cadre productif alors que ses activités de *projetation* relèveraient plutôt de *conduites déterritorialisantes* ? Et pourquoi le design devrait-il si souvent être associé aux conditions d'apparences plutôt que de formalisations à dessein ?

[7] László Moholy Nagy, *Op. Cit.*, p. 102.

[8] Émile Gallé se définissait comme un « compositeur ornemaniste », « assembleur d'images » ; In François Le Tacon, *Op. Cit.*



←↑
Heat Weave
Joris Laarman
Droog, 2003
Produit par Jaga
béton rigide
dimensions variables
(Ci-dessous un module seul et
un assemblage de plusieurs)
© Jaga

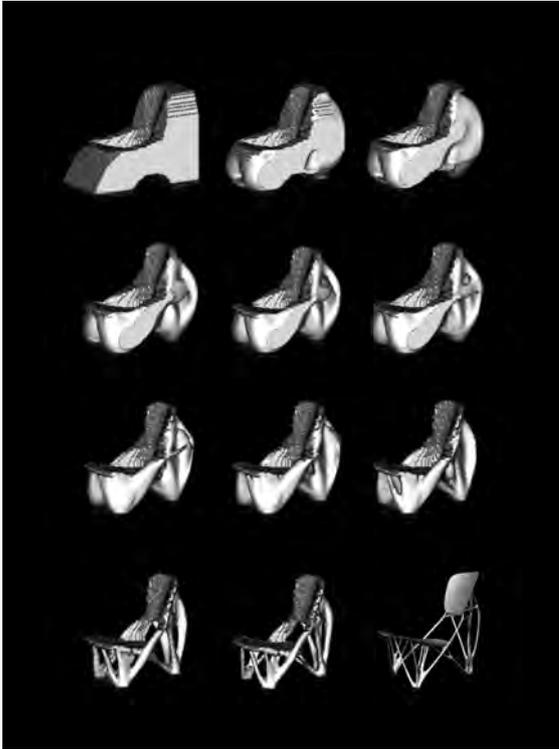
Programmes : particularités et singularités

La chaise *Bone* est issue d'une conception paramétrique dont l'utilisation relève d'un programme informatique. Ce programme, développé par Opel, contextualise un cadre déterminé et déterminant de formalisation. Car là où la simulation en trois dimensions est la plus souvent induite par les choix formels

intuitifs du designer, les choix formels tiennent, pour *Bone*, **aussi** du programme informatique. La formalisation est en ce sens conditionnée par deux activités complémentaires, celle du designer **et** celle de l'interface : au programme du projet s'associe le programme informatique.

Dans cette voie, la formalisation devient le milieu d'un certain renversement puisqu'est alors mis sur un pied d'égalité (au programme du projet) **la création** et (au programme informatique) **l'exécution**. Inscrire au projet l'essentialité de **l'exécution** c'est réduire les qualités opératives singulières et instaurer avec force une rationalité universalisante. Et cette rationalité, dans le cas de la chaise *Bone*, procède simultanément de deux injonctions récurrentes :

- 1- **Une synthèse volumique pour une pureté structurelle** : toute forme tient d'une efficacité utile et ne peut être fondée que par des rapports technico-fonctionnels.
- 2- **Une pensée du volume global pour atteindre l'unité** : l'objet est formalisé en une seule et même pièce.



↑
Série de captures d'écran
lors des simulations
du programme
Bone
Joris Laarman, Utrecht, 2006
© Joris Laarman

Ainsi relevant de **la pureté structurelle** et de **l'unité**, le projet *Bone* met en exergue une rationalisation de la conception par le calcul. La chaise ne serait donc pas à comprendre comme un objet dessiné mais plutôt calculé, elle est en ce sens la cristallisation d'un résultat binaire. Mais si *Bone* n'est que le résultat d'un calcul alors c'est bien à la notion de « formule » qu'il conviendrait de porter l'attention. La formule dans le langage courant se définit comme un « modèle d'expression réglé par des normes »^[9] et en mathématique comme un « énoncé de faits sous une forme symbolique générale, d'où l'on peut tirer aisément, par substitution, le résultat applicable à des données particulières »^[10].

[9] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/formule>

[10] Ibid.

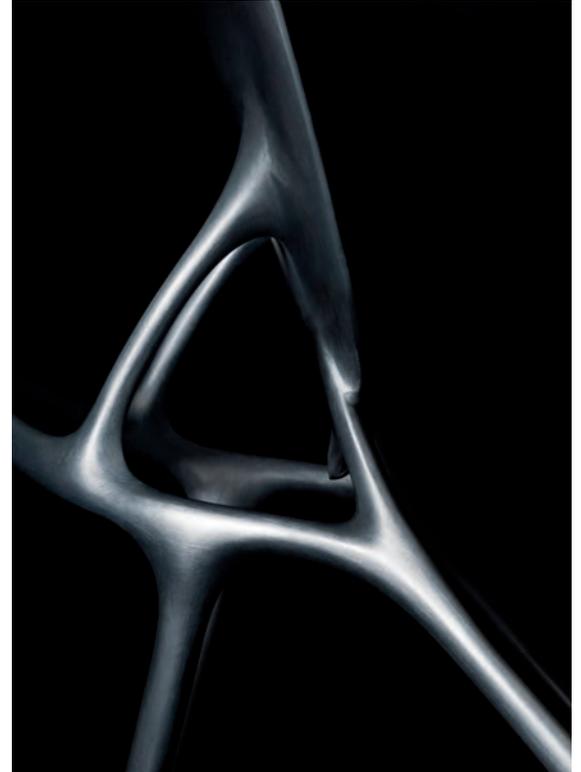
Des deux définitions apparaît un intérêt pour la contrainte qui d'une part assiste l'expression et d'autre part permet d'obtenir des résultats particuliers. Ainsi, la question se recentre sur le rôle du design de maintenir au programme cette disposition d'*appareil*, dans le sens où il ne transformerait pas la singularité d'une *conduite* en une universalité d'automate. Ce qui différencie *Bone* en tant que projet de design d'un pur calcul informatique, c'est le moment du choix, ce moment de doute qui offre à l'intention l'espace, aussi infime soit-il, pour l'action créatrice. Précisément, cet instant c'est celui de l'instauration de contraintes inhérentes au programme, mais dont les opérations tiennent à l'appréciation singulière du designer. Si la formalisation finale incombe au programme informatique, c'est au designer que revient un rôle essentiel, celui d'implémenter à la formule générative trois facteurs de différenciation :

- 1- **L'envergure** : profilage d'un volume général de l'objet ;
- 2- **Les zones déterminées** : surfaces d'assise et de dossier ;
- 3- **Les zones indéterminées** : piétement.

Ainsi, le déterminisme du programme informatique employé comme formule, fait de l'apparent *dispositif*, l'idéale disposition d'un *appareil* : tout aussi déterminant dans des situations de calculs particuliers qu'ouvert aux situations singulières.

Du réglage pour la distance singularisante

Le programme informatique permet ainsi au designer d'effectuer un travail de synthèse de données chiffrées complexes. Déjà, pour Richard Buckminster Fuller dans les années 1960, le potentiel de calcul d'un ordinateur était annoncé comme libérateur pour l'homme dans le sens où il déspecialiserait les individus de certaines tâches aliénantes. Le futurologue expliquait qu'« avec son automation commandée par *com-préhension*, il rendait l'homme désuet en tant que spécialiste de la gestion et de la production matérielle. [...] Ainsi, l'homme est forcé de rétablir en lui sa fonction innée de *com-préhension*, de l'apprécier et d'en faire usage. »^[11]



↑
Bone
Joris Laarman
Utrecht, 2006
(détail)
© Haw-lin Services

[11] Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial*

Il est explicitement question chez Richard Buckminster Fuller, de l'idée que l'ordinateur est un moyen d'exécution libérateur^[12]. Ainsi le programme informatique serait à saisir, et c'est l'hypothèse formulée ici, comme un **défocalisateur**, en ce sens qu'il permet de placer le regard du designer en dehors d'un territoire prédéfini. C'est donc **une pensée du décentrement des singularités à l'encontre d'une automatisation des manières de faire**. Mais si le programme défocalise le dessein du designer, c'est simultanément pour en focaliser le dessin du projet. Le panorama séquentiel des images numériques est à ce titre référentiel. La première forme revient à la formalisation du designer, engagée par le biais des trois facteurs de différenciation énoncés précédemment : **l'envergure, les zones déterminées et les zones indéterminées**. Les images numériques suivantes correspondent à une séquence de calcul progressif traduisant le modèle originel par la formule de **l'unité** et de **la pureté structurelle**. Le programme donne ainsi un autre espace d'intervention au sein même du processus de calcul. Certes Joris Laarman n'intervient pas dans l'exécution du calcul, mais le programme fondé sur une formule, inclut une variable de suppression de volume inutile, un réglage singulier qui instaure la question de la distance. **La distance** serait alors à comprendre plus généralement comme l'espace des tensions qui sépare : le design de la science ou l'interrogation de l'exclamation. Cette distance se constitue par le réglage de la variable du programme ou dit métaphoriquement de la focale de **l'appareil**, et devient un enjeu stratégique d'une différenciation singularisante.

Visible formalisé et invisible formalisant

Du projet *Bone*, il est nécessaire de remarquer que la conception du programme est antérieure à la création de la chaise. Le programme, initialement développé par Opel et qui transforme par simulation virtuelle tout volume de masse en volume de structure, pour une ossature osseuse, se situe donc à la genèse du projet et délimite à la conception un espace spécifique. Ce milieu dans lequel Joris Laarman engage la conception de *Bone* est spécifiquement **virtuel**. « Virtuel » signifie « qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son

« Terre » : « La com-préhension au service de l'automation », Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, nouvelle Édition 2010, Baden, p. 53. À l'exception de quelques corrections typographiques ou grammaticales, ce texte reprend celui de la première Édition. Première parution en anglais 1969. Première parution en français 1980, traduit par René Pelletier et George Khal.

[12] L'architecte écrivait que « l'automation élimine les automates que nous sommes. » ; Ibid., p. 54.

actualisation»^[13] et de son origine étymologique du latin médiéval « *virtualis* » renvoie à la « force » et à la « puissance ». Énoncer ainsi l'idée d'un rattachement du projet dans le milieu du virtuel, bien sûr, fait écho au territoire dématérialisé de la simulation du réel par des images de synthèse, mais surtout à partir des racines lexicologiques et étymologiques, donne à l'*appareil* une puissance relative aux potentialités, c'est-à-dire des possibilités même d'inventions. *Bone* serait ainsi issue des capacités de Joris Laarman à conduire singulièrement par le projet le programme informatique, cet **appareil de virtualité**. Dans ce monde informel du virtuel numérique, il est surtout question de simulations, c'est-à-dire d'explorations par *mimésis* du réel. En inscrivant ainsi les moyens de concevoir dans une machinerie de la simulation, Joris Laarman convoque l'organicité de l'artificiel mais, en parallèle, donne à comprendre la chaise *Bone* comme un « simulacre de simulation »^[14]. Ce processus de conception semble qualifiable d'une machinerie de la simulation et fonctionne en une procédure de trois étapes distinctes et successives :

- 1- **L'écriture** : création du programme, le code source fait fonctionner l'interface ;
- 2- **L'implémentation** : ajout et réglages du designer à l'aide de l'interface ;
- 3- **La génération** : production du code binaire pour une production matérielle.

Lorsque le programme informatique s'exécute, grâce à l'implémentation du designer, une séquence d'images numériques de synthèse est générée. Il est alors question d'une série de résultats proportionnels aux données calculées. Une fois que la simulation particulière est sélectionnée, elle peut être exportée et traduite dans un langage primitif : le code binaire. Le code binaire est ainsi une forme originelle rationalisée par une suite ordonnée de « 0 » et de « 1 ». Il est définitif et donc déterminant. Pourtant s'il relève de l'essence de *Bone*, le code disparaît au profit de la matérialité du modèle. Ainsi, **de la simulation née l'apparition**, instant surnaturel d'une traduction formelle à laquelle l'artefact ne conserve aucune trace de ses origines. Il serait donc question d'une perte, ou tout du moins, d'une impossibilité d'accès à la nature même de ce qui constitue la genèse de la création, le génome de cette organicité de l'artificiel (le code binaire). Dans ce mythe Platonicien de la Caverne, c'est bien un accès à la vérité

[13] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel>

[14] Terme de Jean Baudrillard qu'il qualifie ainsi : « Simulacres de simulation, fondés sur l'information, le modèle, le jeu cybernétique - opérationnalité totale, hyperréalité, visée de contrôle total. » ; In Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Éditions Galilée, Paris, 1981, p. 177.

qui s'en retrouve caché. La chaise *Bone* ne serait plus alors qu'une espèce de coquille vide, vidée de son sens par la disparition sensible de son essence. De par ses formes, il est évident d'admettre que la réalité matérielle de la chaise met en exergue une organicité de l'artificiel. Mais le projet qui procède de l'informel à l'habile formalisation, matérialise dans le même temps une négation des origines virtuelles et virtualisantes, faisant par conséquent de la réalité de la chaise *Bone*, l'objet d'une imposture. Le projet de Joris Laarman relèverait ainsi tout autant d'une dépendance que d'une séparation entre d'une part, **un visible formalisé** (la chaise numérisée en volume) par les simulations numériques (interfaces du programme) et un **invisible formalisant** (le code binaire) dans le simulacre matériel (l'objet).

Attention au camouflage

De l'assise *Bone* est rompu tout lien avec une conception relevant de principes de rationalisation universelle et de standardisation formelle. À ce propos, sa formalisation justement, tout à la fois projetée et programmée, prend corps avec des courbes pures donnant à la matière physique artificielle, le sens métaphorique d'une entité organique. Conçue intentionnellement par une pragmatique de l'essentialité formelle, *Bone* n'en demeure pas moins difficile à faire correspondre avec un héritage historique du design. La question de l'ornement a par exemple suscité avec intérêt la comparaison au Style Art Nouveau mais d'autres indices semblent renvoyer à d'autres moments. Le programme d'Hannes Meyer pour le Bauhaus de Dessau et les recherches d'Alvar Aalto pourraient potentiellement s'en rapprocher par un commun conceptuel : **l'organicité**. Il s'agit plus précisément d'une pensée du fonctionnalisme et qui serait à entendre avec Hannes Meyer comme pour Alvar Aalto, par l'économie des « fonctions humaines »^[15]. « Le fonctionnalisme, explique Alvar Aalto, pour devenir pleinement efficace, doit adopter un point de vue humain ».^[16] Belle et idéaliste idée du design telle qu'elle est énoncée ici et dont on retrouve une certaine reprise (perverse) avec le « design centré utilisateur » qui prétend se fonder sur un anthropocentrisme, au fond tenu par des stratégies de valeurs marchandes. Le danger, ce serait alors « un design » servant de camouflage aux seules fins de croissance économique plutôt que pour une économie de la socialité. L'enjeu pour les designers semble profondément actuel et tiendrait d'une résistance individuelle sous la contrainte économique à l'instrumentalisation de leur singularité.

[15] Alvar Aalto, *L'humanisation de l'architecture*, The Technological Review, Cambridge, novembre 1940.

[16] *Ibid.*

Il s'agirait par conséquent, plutôt que de suivre le monopole de la valeur marchande, d'une lutte quotidienne des designers par l'engagement du projet, pour que le design participe de l'habitabilité du Monde.

Poétique de la surface

Coulée en aluminium puis polie, Bone acquiert les propriétés particulières du miroir faisant alors apparaître l'enjeu poétique de la surface. Par les courbes de sa « physicalité », les lignes de la surface engendrent une distorsion des images reflétées et participent aussi à la reconfiguration de celles de ses propres formes. Un tel traitement de la surface de l'objet n'est donc pas à restreindre à la seule question des apparences puisqu'il s'opère à la vue de Bone un déplacement des caractéristiques artificielles intrinsèques de l'objet. Ces écarts avec le réel proviennent des images reflétées sur la surface. Une surface qui se constitue comme l'enveloppe épidermique des organes devenant le seuil des possibles révolutions de l'artificiel. La poétique de la surface est donc celle de l'inverse : une transposition du physique en spéculaire ainsi qu'une abstraction de l'organicité pour une dimension idéelle de l'artefact. De la considération pour sa surface réfléchissante, Bone tiendrait par conséquent tout autant de l'objet dans l'espace que de l'espace dans l'objet, processus objectif d'une part et subjectif d'autre part. Le premier espace implique une spatialité déterminée à l'environnement de proximité de l'objet alors que le deuxième amène par un effet de projection à une profondeur déterminée par la surface de l'objet.

Intention d'une attention

La réalité est le sujet du reflet. Mais si le reflet est indissociable en tant que projection, il reste dissociable en tant qu'entité autonome. En tout état de cause, c'est d'ailleurs cette autonomie de l'image reflétée qui permet de faire de la subjectivation, processus d'élaboration fictionnelle, la conséquence du point de vue du regardeur. S'opère donc une sorte de « dialogue » entre l'objet réfléchissant et l'individu réflexif. L'individu observe l'objet et l'objet, par des images simulées, proche d'une réalité présente, interpelle ses représentations. Certes « dialogue » renvoie au « logos », c'est-à-dire au discours mais le terme est ici défendu et s'appuie sur une formule légitime d'Ettore Sottsass Jr., qui militait pour cette idée de l'objet expressif. Il soutenait qu'« un siège, par exemple, n'est pas vraiment un discours politique, mais, avant d'être une marchandise, il tente d'exprimer une dimension politique, anthropologique. »^[17] Une telle thèse qui

[17] Ettore Sottsass, *Design société, utopie - l'anti-design, la culture industrielle*, entretien avec Ettore Sottsass par Marie-Laure Jousset et Thierry Grillet, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition

soutiendrait que *Bone* puisse être entendue comme instrument à émissions de valeurs, est ici interrogée par le prisme de sa réflectivité, de son caractère insolite de production d'images issues du réel et transformées sous l'effet d'une distorsion visuelle. Une distorsion qui est rendue possible à la surface de *Bone* grâce à un processus naturel, précisément catadioptrique de déconstruction, par lequel l'œil humain devient l'appareil de l'expérience. Si les formes reflétées qui apparaissent au regard sont déformées et inattendues, elles ne sont perceptibles que par l'intention d'une attention qui l'éprouve. N'existe alors le reflet comme réalité déconstruite, qu'à la condition *sine qua non* de l'expérience constructive, c'est-à-dire d'un processus sensible de la pensée.



↗
Processus de fabrication
Bone
Joris Laarman, Utrecht, 2006
77 x 45 x 76 cm, aluminium
© Daniel Nicolas



« Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril
au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture
Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p. 39.

L'objet point de fuite

Par un processus de transfert mimétique du macrocosme au microcosme, c'est-à-dire de l'espace déterminé à l'extérieur de la chaise qui se retrouve déterminé sur sa surface, est opéré un phénomène de concentration. Le terme de concentration n'est pas anodin car il renvoie à l'« action de réunir en un centre ou sur un point (idée de direction) ce qui est primitivement dispersé »^[18]. Action d'autant plus intéressante qu'elle rejoint la question de l'unité physique de l'objet relatif à sa formalisation, réduite à son essentialité fonctionnelle. L'objet conçu initialement en tant qu'unité matérielle acquiert par conséquent la puissance d'une **centralité spatiale**. De ce projet apparaît donc ici l'idée du dépassement de l'objet en tant qu'élément dispersé dans l'espace. À l'encontre de l'objet séparé de son milieu, la surface de *Bone* fait du microcosme le potentiel point de fuite du macrocosme.



[18] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/concentration>

La perspective singularisante

De la surface de *Bone* advient l'espace d'un ailleurs et dont la perspective n'est autre que celle d'une *mimésis* du réel dans le rapport espace-temps. Car bien que les projections semblent lointaines et insaisissables elles sont aussi la *trace* d'une transposition contextuelle. Pour Pierre-Damien Huyghe, « Le mot même de "perspective" dit ce qui est en jeu : il implique un point de vue synthétique d'où s'embrasse tout ensemble un visible ordonné, traversable et profond, offert à l'engagement, à la projection du sujet dans l'espace regardé »^[19].

La perspective offerte par le miroir demeure une image sans profondeur physique mais avec une profondeur intelligible : celle de formes qui invitent les observateurs à une **réécriture déconstructive du Monde** par l'imaginaire représenté. L'effet miroir de *Bone* questionne ainsi la distance des environnements d'une part réels et de l'autre imagés dans une relation permanente de continuité pour un commun différencié. Il est intéressant de distinguer l'expérience de Filippo Brunelleschi qui en 1415, avec l'aide d'un miroir, superposa une représentation partielle en perspective du baptistère de Florence à l'édifice réel. Ce faisant, l'architecte démontre par la corrélation évidente des alignements perceptibles, la puissance de ce nouveau modèle de représentation comme une manière parfaitement efficace de reproduire avec fidélité une réalité visible. Avec la perspective, c'est également la démonstration humaniste qui singularise le point de vue en le mettant en tension avec le monde représenté. Vingt ans plus tard et en s'inspirant des découvertes de Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti, architecte de la Renaissance, développe dans le *Traité de la Peinture* « le plan centré dans lequel toutes les parties de l'édifice sont orientés vers un même point [...] »^[20]. Le modèle découvert par Filippo Brunelleschi est désormais théorisé par Leon Battista Alberti qui le transpose aussi en architecture. De l'espace pictural à l'espace architecturé, du point de fuite au point centré, c'est ce **point**, cet élément ultime par définition, indissociable d'une surface à laquelle il se rapporte, imperceptible et déductible, mais qui devient élément directeur de la construction de l'Art. L'enjeu d'un tel appel à l'histoire n'est pas anecdotique, mais au contraire est une façon de démontrer de la convergence de l'intérêt de la perspective dans le reflet sur la surface. Durant le Quattrocento, premier siècle de la Renaissance avec Filippo Brunelleschi et Leon Battista Alberti, le miroir donnait à voir et à comprendre la réalité. Dans ce cas, le reflet projette

[19] Pierre-Damien Huyghe, *Vitrine, Signaux, Logos* : « Choc et conscience à l'époque de la diffusion », p. 26. In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

[20] Jacek Debicki, Jean-François Favre, Dietrich Grünewald et Antonio Filipe Pimentel, *Histoire de l'art : peinture sculpture architecture*, Hachette Livre, Paris, 1995, p. 117.

un espace figuré, déterminé à répondre avec fidélité l'idée qu'au fond, il n'existe qu'une réalité, celle perçue par les yeux de l'homme. Le reflet est donc à saisir ici par une universalité de la représentation des images mais qui par la même, en réduit les potentiels processus de subjectivation. Certes avec *Bone*, l'enjeu de l'emploi du reflet n'est pas le même puisqu'il ne s'agit pas d'un moyen d'instrumentaliser l'image pour favoriser une représentation picturale ou une captation photographique. Toutefois, converge dans ces références d'une part la place centrale de l'œil du sujet et d'autre part le support réfléchissant. À l'instar des expériences passées des italiens, la surface miroitante de *Bone* est l'instrument d'une fonction sans finalité de résultat productif et attendu. Mais c'est parce qu'il n'y aurait justement pas de résultat attendu dans ses images, qu'une projection singulière serait semble-t-il facilitée. Il ne semblerait pas non plus que *Bone* ait les propriétés fantasmagoriques et hypnotiques du miroir imaginé par Anton Tchekhov^[21]. La distorsion des images de la réalité ferait de *Bone* un *appareil* de singularisation par l'expérience et durant laquelle, la déformation du « dehors » encourage au « je », la formation du « dedans ».

Double appareillage

La poétique de la surface de l'objet *Bone* procède d'une « quadruple dépendance »^[22] comme le dit Lucien Braun au sujet du miroir :

- « 1) Il n'est miroir (il ne *mire*) que dans l'existence *diurne* - sans lumière, pas de reflet [...] ;
- 2) Il ne délivre d'image que s'il y a un *objet* à refléter ;
- 3) Il n'y a d'image spéculaire que pour un *regard* ;
- 4) Enfin, il n'y a pas d'effets spéculaires sans ordonnateur, c'est-à-dire sans sujet qui manie, qui fait usage du miroir. »^[23]

Des conditions d'existence du reflet, il advient la question d'un *appareillage*. Par « appareillage » est entendu d'une part l'agencement spécifique d'éléments en vue de leur interaction pour un fonctionnement particulier et d'autre part comme Pierre-Damien Huyghe le souligne justement en cette

[21] Anton Tchekhov, *Le miroir déformant*, traduit par Halina Izdebeka, In *Le Courrier d'Épidaure*, revue médico-littéraire, cinquième année, n° 4, Paris, avril 1938 (1883).

[22] Lucien Braun, « *Speculum fallax* », In Peter André Bloch et Peter Schnyder (dir.), *Miroirs Reflets*, Esthétiques de la duplicité, Presses Universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2003, p. 348.

[23] *Ibid.*

« qualité particulière de l'appareillage, soit le fait qu'il y a en lui une puissance de perception, une forme particulière de la sensibilité »^[24]. *Bone* tiendrait de cette puissance de perception dans la mesure où l'objet est un instrument d'expériences optiques. **La surface de l'assise ne renvoie pas à sa propre forme mais plutôt s'informe d'une situation.** « Informe » est d'abord à comprendre comme une perte de formes, le préfixe « in- » donne à lire le contraire de la forme c'est-à-dire « qui n'a pas de forme déterminée »^[25]. Ensuite « informe » renvoie à la surface réfléchive comme vectrice d'informations. En fait, l'objet par son apparence éprouve sa propre indéfinition mais pour en définir avec interprétation les contours de son milieu. Si Joris Laarman engage la conception par l'enjeu d'une nouvelle typologie constructive, il procède ici d'un jeu de perceptions fictionnelles du temps présent. L'objet implique l'attention du regardeur par une production fictionnelle de son milieu en temps réel. Le reflet donne également à l'objet, régit par l'inertie, l'expression du mouvement. Deux types de mouvements : premièrement le mouvement des images elles-mêmes, par la déformation qui convoque l'idée du mouvement par la transformation. Et deuxièmement par le point de fuite du regardeur qui, s'il est mobile ne serait-ce que de quelques millimètres, influence la projection changeante des reflets. L'objet pourtant si fascinant, tend à disparaître en raison du reflet qui métamorphose son support, de la présence vers l'absence. Par le jeu de transfert du matériel à celui des images, Joris Laarman renverse alors le dessein matérialiste au profit d'un dessin fictionnel. L'objet, pour autant qu'il est manifeste d'un modèle constructif biomimétique et dont la feintise semble proche du camouflage, questionne la fiction sur trois plans^[26] :

1- **La fiction comme tromperie** : la fiction de l'objet qui « feint » une réalité grâce à sa surface réfléchive, produisant une altération visuelle de ses propres formes et de sa propre genèse le code binaire.

2- **La fiction comme construction imaginaire** : la fiction singularisée qui est une narration induite par l'objet et produite intérieurement par le regardeur en temps réel.

3- **La fiction comme didactique** : par le projet est engagé la fiction. La chaise *Bone* devient par sa conception un élément de raisonnement en vue d'une manière

[24] Pierre-Damien Huyghe, *Le temps des appareils*, 2002-2005. [en ligne] <http://pierredamienhuyghe.fr/recherchestempsdesappareils.html>, consulté le 2 décembre 2015.

[25] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/informe>. Définition du XVIIe siècle.

[26] Nombre et qualification des plans établis d'après la définition du

nouvelle de construire le monde. À ce titre, peut être rapproché les recherches qui ont suivi de Joris Laarman avec le pont imprimé par des robots qui reprend le même programme de formalisation.

L'objet, ce fragment sensible

De l'analyse, le projet relève d'une singularisation double, celle du designer qui conçoit l'objet tout comme celle des individus qui l'appréhendent, l'expérimentent et en définitive, l'utilisent quotidiennement. Du designer, l'attitude créative tient le parti du singulier grâce à l'*appareillage* du programme avec notamment la question soulevée précédemment de la focale. Du côté de l'individu-usager l'enjeu est celui de l'*appareillage* de l'espace domestique au sein duquel *Bone*, en tant qu'unité artificielle, devient instrument fonctionnel du « dedans » par la construction fictionnelle. Par conséquent, c'est par la simulation et la fictionnalisation qu'au design, se rattache ici la question des singularités. Justement à propos des fictions que le projet questionne, il y a celle de la tromperie. *Bone*, immobile mais de manière habile, fait référence par sa structure et sa surface à une ruse mimée de transformation de son artificialité intrinsèque. Cette transformation de l'artificiel s'opère d'une part via l'**organicité**, *biomimésis* de la croissance osseuse pour sa formalisation, et d'autre part via l'expressivité sensible. *Bone* est un objet qui semble se déformer en **s'informant** en temps et espace réel. De l'intérêt pour la simulation numérique jusqu'à l'imaginaire fictionnel, Joris Laarman renverse en quelque sorte la pensée matérialiste des objets. Grâce à sa surface réfléchive, *Bone* semble métamorphoser sa propre présence en absence. Par « présence », il faut saisir l'idée d'une physicalité particulière. Car il s'agit d'une modélisation d'un nouvel ordre, celle du microcosme qui, par sa surface, a cette capacité de centraliser le macrocosme. L'objet suggère donc un point de fuite à l'espace, toujours singulier car fidèle au regard qui lui serait porté. Procédant de la dynamique centripète des images, du macrocosme vers le microcosme, le projet questionne ainsi l'importance d'une discipline qui accompagne le quotidien, qui fait des fragments désordonnés, c'est-à-dire des objets disséminés dans les environnements anthropiques, un accès un tantinet plus sensible au monde artificiel, le design.

terme « fiction ». Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fiction>

CONCLUSION

ACCOMPAGNEMENT DISRUPTIF



↑
B64 (Cesca)
Marcel Breuer, 1928
 © Chris Houston
 dba Modern Artifacts

↗
Bone
Joris Laarman, Utrecht, 2006
 77 x 45 x 76 cm, aluminium
 © Jörg Arend et Maria Thrun

→
Greene Street
Gaetano Pesce, Vitra, 1984
 © Quittenbaum

Trilogie organique

Dans la Mythologie grecque le Titan Épiméthée est le créateur des espèces animales peuplant la Terre. Son frère Prométhée avait quant à lui la tâche de façonner les hommes. Si la complexité d'une telle mission fut accomplie, c'était sans compter sur l'oubli d'Épiméthée et la transgression de Prométhée. Ici importe la bêtise d'Épiméthée dont la racine du nom renvoie à « penser après ». L'erreur d'Épiméthée a été de distribuer l'ensemble des qualités aux animaux en négligeant les hommes. Action tout aussi involontaire que définitive, le sort de l'homme est alors, d'après la mythologie de n'avoir aucun attribut : l'homme est ainsi nu, fragile, inachevé pour toujours. Platon, dans son œuvre *Protagoras*, souligne alors à partir cet état de fait, la nécessité pour l'homme, de lui-même, de sortir de cette mésaventure en tentant « d'achever sa forme librement »^[1]. Conçu de manière partielle, l'homme serait alors dans l'injonction existentielle d'accomplir singulièrement sa formalisation pour l'idéal achèvement. À partir de ce mythe, l'homme peut donc être compris comme une espèce indéterminée par essence mais qui, de cette incapacité naturelle, se découvrirait en la capacité d'**une force d'ouverture**. Comme le disait Jean-Paul Sartre : « L'homme est condamné à être libre »^[2]. Et l'auteur Frédéric Neyrat rappelle avec justesse la portée ontologique de l'humanisme que l'on pourrait y rapprocher lorsqu'il dit que « [...] "l'homme", cet être soi-disant sans essence, doit produire celle-ci sous la forme d'une culture qui le produira en retour. »^[3] Selon les propos de Frédéric Neyrat, il est question d'une « auto-production » et donc d'un retour constructif du « je » au « je ». Cependant, un tel humanisme ne procède pas non plus d'une focalisation de l'individu replié sur lui-même, mais de « l'individu-ouvert » qui, fort de ses relations **avec** le Monde, se singularise. Dans cette voie bien-sûr, il ne s'agit pas de prétendre que le design puisse combler l'oubli d'Épiméthée, mais en partie, il pourrait peut-être favoriser par l'engagement du projet, la création d'artefacts qui susciteraient aux individus des expériences « essentialisantes ». Comme cela a déjà été souligné, l'*autonomie* de l'Être, et par extension celle du designer, serait un humanisme à craindre. Il ne serait donc pas question d'entendre l'enjeu des singularités comme l'enjeu

[1] Platon, *Protagoras*, 320C-323A ; Cité par Jean-Pic de la Mirandole. In Jean-Pic de la Mirandole, *Œuvres philosophiques* : « Sur la dignité de l'homme », Presses universitaires de France (PUF), Paris, 1993, pp.6-7.

[2] Formule très célèbre de Jean-Paul Sartre à laquelle les philosophes de l'existentialisme se référeront. Voir notamment Jean-Paul Sartre, *L'existentialisme est un humanisme*, Collections Pensées, Éditions Nagel, Paris, 1946.

[3] Frédéric Neyrat, *Homo Labyrinthus : Humanisme, antihumanisme, posthumanisme*, Éditions Dehors, France, 2015.

des séparations mais plutôt celui des espacements. László Moholy-Nagy avait très justement éclairé une telle réflexion remplaçant à l'autonomie l'intérêt pour l'attitude. Ainsi posée comme fondement à toute pratique de design, « l'attitude » comprise dans le sens d'une logique de conception singulière et singularisante, encouragerait par l'écart, des mises en relations. En somme, ce serait penser le design comme un instrument des dispositions corrélatives en faveur d'**une boucle anthropique singularisante**.

Dans ce premier chapitre trois principales assises ont été analysées par le prisme de la question des singularités : B64 (1928) de Marcel Breuer, *Greene Street* (1984) de Gaetano Pesce et *Bone* (2006) de Joris Laarman. Le projet B64 d'abord, a répondu d'une inventivité au sein même de l'industrie et pour laquelle Marcel Breuer a opéré de **la structure comme essentialité**. Manifeste moderne d'une pureté formelle et organique, alliant les techniques d'artisanat et de grande industrie, le designer conçoit un artefact qu'il qualifiait de « nécessaire »^[4] à la vie quotidienne de son époque. Pour parer à son inachèvement dans le Monde, l'homme serait alors dans l'obligation de s'équiper de productions qui le développe en retour. En conséquence, l'accomplissement de l'homme, du moins dans sa poursuite, se trouverait dans le projet de la modernisation de ses environnements. Cette transformation des espaces et modes de vie s'est pourtant accompagnée d'une eutrophisation des principes de conception et l'universalisation de principes fonctionnels. L'idéologie productiviste apparaissant alors comme un leurre d'émancipation et dont la capacité semble à contrecoup relative à un processus de massification et contrôle du sensible. Aliénation contre laquelle l'expressivité de Gaetano Pesce et des radicaux italiens et anglais en général, exacerbèrent de nécessaires fuites en avant. Avec *Greene Street*, l'inventivité industrielle demeure revendiquée mais se fonde désormais sur le modèle des différences. Des certitudes aux incertitudes, des objectivités industrielles affirmatives aux subjectivités industrielles interrogatives, Gaetano Pesce réanime les systèmes productifs sur le modèle des singularités. Militant de l'expérience du sensible, le designer répond alors au mythe de cet inachevé existentiel de l'homme en procédant de **la variation comme particularité et de la figuration du symbolique universel**. En exacerbant l'hyperesthésie des différences, il questionne alors la société dans sa capacité à devenir une fabrique industrielle du « je ». Plus récemment avec *Bone*, Joris Laarman semble répondre à Gaetano Pesce de **la métaphore**

[4] Marcel Breuer, « *Metallmöbel und moderne räumlichkeit* » (note de bas de page n°23), In Werner Möller and Otakar Mácel, *Ein Stuhl macht Geschichte*, Prestel, Munich, 1992 ; « This metal furniture is to be nothing more than a necessary device for modern-day living ».

de l'organicité par son renversement. En s'appuyant sur la programmation des particularités, de l'implémentation aux réglages *des appareils*, Joris Laarman projette quant à lui **l'organicité comme essentialité**. Une telle manière de faire le monde, dont le développement artificiel est si proche de l'organique, en faciliterait les mises en relations et donc les singularisations. De cette recherche de l'essence humaine par le design, **une trilogie organique** semble se dégager :

1- **L'expérience**

B64 de Marcel Breuer pour une modernisation des postures du corps.

2- **L'expression**

Greene Street de Gaetano Pesce pour une construction du sensible.

3- **Le développement**

Bone de Joris Laarman pour une programmation des particularités.

L'enjeu des singularités des designers pour un espacement de variabilités

Aux singularités étudiées précédemment serait ainsi accordé la trilogie de **l'expérience, l'expression et le développement**. Chacun de ces trois termes fait écho à une façon d'aborder la question des singularités par le projet. Dans cette voie, il ne s'agit pas de poser la conclusion d'une définition généralisante mais plutôt de cartographier des territoires particuliers vers lesquels l'enjeu des singularités a pu s'énoncer par des pratiques de la conception. Par le lien d'une disposition fonctionnelle qu'est l'assise, s'est ainsi dégagée des manières de concevoir singulières mais qui, malgré tout, « s'uniraient » vers une perspective de mondes à penser par l'homme pour un Monde à habiter. Sans cesse, la perception et l'occupation du monde se sont transformées et se poursuivent. Malgré les perpétuels changements, László Moholy-Nagy soutenait, non sans raison, l'hypothèse d'un phénomène de « régulation » : quelle qu'en soit l'*attitude*, le designer devrait fonder le projet selon lui, sur le *biologique*. Car si les relations au Monde changent, l'homme inachevé par Épiméthée demeurera toujours dans le même inachèvement. Ainsi à partir de ce premier chapitre, il serait admis à la tâche du designer celle d'une manière singulière de faire des mondes par l'accompagnement tout comme la rupture avec le Monde présent, s'appliquant d'une part sur le défaut d'**indétermination physiologique de l'homme** comme échelle invariable et d'autre part en projetant des **principes poétiques singuliers** comme instrumentation de variabilités.

DEUXIÈME PARTIE

REFLETS COSMIQUES

SOMMAIRE

Chapitre 1

En guise de réflexions

p. 119

Chapitre 2

Ouvertures cosmiques des équipements

Tube Chair — 1969 — Joe Colombo

p. 141

Chapitre 3

Projections matérialistes

Proposta per un'autoprogettazione — 1974 — Enzo Mari

p. 161

Chapitre 4

« Barbaries » industrielles

Chair — 1944 — William H. Miller Junior

p. 171

Chapitre 5

Un monde des énonciations

Palace — 1982 — George James Sowden

p. 189

Conclusion

Des histoires singulières

p. 227

CHAPITRE 1

**EN GUISE DE
RÉFLEXIONS**

« À la réalité physique d'un temps homogène, régulier, objectivement mesurable, l'histoire humaine oppose une temporalité différenciée, vectorisée, organisée. Le temps est un matériau modelé aussi bien par les représentations de l'histoire que par les histoires inventées. »^[1]

D'après l'ouvrage *Le Lexicon* du professeur de littérature latine Jean-Michel Fontanier, le terme « reflet » est issu d'une double contingence. Dans son sens premier du latin, il nous amène d'abord à « *repercussus* » qui est apparu un siècle après Jésus-Christ dans le Livre 37 de l'*Histoire naturelle* de Pline l'Ancien^[2]. « *Repercussus* » se définit comme une réverbération sonore ou une réflexion lumineuse. Cet effet de persistance, d'un événement qui apparaît puis disparaît, laisse alors place à un écho qui s'amenuise progressivement. En transposant cette image, les émergences de certains projets en design apparaissent tout aussi relatifs à des événements naturels qu'à des faits sociaux. La force du design tiendrait alors pour certains penseurs comme Richard Buckminster Fuller en la capacité de la discipline à se servir d'observations concrètes voire d'anticipations pour engager le projet avec un caractère prospectif et novateur. Notamment designer et futurologue, « Bucky » comme certains proches pouvaient l'appeler, croyait en la capacité du design à conduire le Monde vers une bénéfique révolution.

« Ainsi, planificateurs, architectes et ingénieurs, prenez l'initiative. Mettez-vous au travail et surtout coopérez, ne vous dissimulez rien les uns aux autres et n'essayez pas de vaincre aux dépens de l'autre. Toute réussite dans un tel déséquilibre est vouée à une courte durée. Ce sont là les règles synergétiques que l'évolution utilise et essaie de nous rendre claires. Ce ne sont pas des lois humaines. Ce sont les lois infiniment accommodatives de l'intégrité intellectuelle gouvernant l'univers. »^[3]



↑
Richard Buckminster Fuller
© Buckminster Fuller estate

-
- [1] Paule Petitier, Introduction, In Paule Petitier et Gisèle Séginger (dir.), *Les formes du temps - Rythme, histoire, temporalité*, Presses Universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2007, p. 9.
- [2] Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, Édition et traduction du latin par Stéphane Schmitt, Bibliothèque de la Pléiade, n°593, Paris, 2013 (1469).
- [3] Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »* : « Le paysage régénaratif », Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, Baden, nouvelle Édition 2010, p. 137. À l'exception

Une bénéfique révolution donc, qui serait celle d'une transformation globale des environnements artificiels permise par les designers pour répondre aux problématiques grandissantes de la biosphère. Idéaliste, voire pour certains de ses propos assez naïf^[4], Richard Buckminster Fuller pensait les designers en mesure de former un *ethos* salvateur, une communauté bienfaitrice pour le Monde en quelque sorte, des conditions de préservation du confort nécessaire à l'existence humaine sur Terre. Si toutefois les propos soutenus par Richard Buckminster Fuller étaient discutables, ses recherches expérimentales comme celles des dômes géodésiques, participeraient à une pensée du design comme *reflexio mundi*. Progressivement dans cette partie, il sera soutenu à partir de la thèse selon laquelle des projets de design puissent manifester en reflet le Monde, l'hypothèse — concomitante à la thèse — d'une formalisation de mondes. Par conséquent, alors même que le projet de design s'inscrirait singulièrement dans une *monade cosmique*^[5], sa pratique conduirait — en suivant l'hypothèse — en la faveur d'une constellation : aux manières de faire le projet répondrait des manières de faire des mondes.

Du reflet au projet

Dans son deuxième sens latin, le reflet est « *imago* ». Bien plus complexe que « *repercussus* » dans sa définition, « *imago* » comporte plusieurs sens. Chez Cicéron par exemple, son sens participe de l'acception multiple de l'idée de représentation. « *Imago* » peut être compris comme une image narrative et allégorique, d'une chose ou d'une personne, d'un signe ou d'un symbole ou encore, renvoyer à la copie et à la reproduction. Cette définition antique de l'« *imago* » dépasse donc la considération psychanalytique actuelle qui estime

de quelques corrections typographiques ou grammaticales, ce texte reprend celui de la première Édition. Première parution en anglais 1969. Première parution en français 1980, traduit par René Pelletier et George Khal.

[4] Peter Sloterdijk écrit à propos de la conclusion du *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »* de Richard Buckminster Fuller : « Gardons-nous de réduire ces propos à leur naïveté. Si la grande autodidactique devait aller jusqu'à cantonner dans certaines limites les émissions de l'ignorance, cela ne pourrait se produire grâce à l'intégrité intellectuelle de tous ceux qui assument aujourd'hui la responsabilité de leur savoir positif et de leurs sombres pronostics. » Peter Sloterdijk, *De quelle grandeur est le « grand » ?*, In Ariane Debourse (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, pp. 361-362.

[5] C'est-à-dire dans une Unité, un contexte à la fois spatial et temporel.

ce terme principalement par ce qu'il relèverait de l'« image inconsciente »^[6] d'autrui. Le reflet en tant qu'« *imago* » serait donc plutôt à saisir à partir de l'ancienne acception accréditée à Cicéron et dont les corrélats renvoient en référence aux Arts, à la création et donc à la conception, et par extension spéculative au design, fruits de l'intentionnalité et par conséquent du projet.

Dualité : accompagnement et rupture

Édité dans ce qui constitue l'une des premières Éditions de l'*Encyclopédie Universelle* de Denis Diderot et Jean le Rond D'Alembert^[7], le substantif « reflet » se définit au XVIIIe siècle, notamment en peinture, comme un éclat qui rejaillit^[8]. Aujourd'hui, dans la langue française^[9] le terme « reflet » renvoie à la métaphore du miroir tout en conservant le principe d'écho, d'illusion ou d'image. Tel que l'on peut l'observer à la surface de l'eau, le reflet se constitue par une relation de cause à effet au travers d'une expression de dualité paradoxale. Car le reflet est à la fois ce qui est attaché de la réalité mais aussi ce qui en est, l'expression particulière de son détachement. Sans la réalité le reflet n'existerait pas et pourtant avec elle, il en constitue dès lors une échappatoire. En résonance à cette métaphore, le design se déterminerait aussi à partir de dualités paradoxales, comme celle de sa dépendance et de son indépendance vis-à-vis de la société. La designer Matali Crasset dit d'ailleurs souvent que du côté du concepteur, le design c'est avant tout procéder à un déplacement, en somme c'est « faire un pas de côté »^[10]. De ces propos se dégage une ambivalence qui semble fondamentale au design qui s'identifierait dès lors comme une discipline pour la conception des mondes domestiques, tout aussi relative à

[6] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/imago>

[7] Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert, *Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences et des métiers*, Tome Treizième POM-REGG, Chez Samuel Faulche & Compagnie, Libraires & Imprimeurs, Neufchâtel, 1765, pp. 885-890.

[8] « Reflet, (Peinture) c'est ce qui est éclairé dans les ombres par la lumière que renvoient les objets éclairés et voisins. Comme le reflet est une forte de rejaillissement de clarté, qui porte avec soi une couleur empruntée de l'objet qui la renvoie, il s'ensuit que les effets du reflet doivent être différens en couleur & en force, selon la différence de la lumière, de la matière, de la disposition, ou de l'aspect des corps. (D. J.) » *Ibid.*, p. 885.

[9] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/reflet> (au sens figuré)

[10] Matali Crasset, *Un pas de côté 91/02*, 1ère de couverture, Somogy, Paris, 2002.

l'accompagnement du présent qu'elle mettrait en forme des ruptures avec l'existant.

Elasticité dans le temps

Dès lors, le design ne pourrait-il pas être lié à l'« imprévisible », synonyme d'inattendu^[11] ? Si certains designers abordent des projets vers la trajectoire d'un accompagnement conventionnel, d'une réponse préalablement anticipée pour la simple satisfaction d'un client, d'autres quant à eux, préfèrent engager une vision du design à contre-courant qui dépasse la demande. Un écart qui risque d'ailleurs parfois de dérouter le commanditaire ou les futurs utilisateurs de l'artefact. En ce sens, cette idée rejoint en partie la pensée de René Passeron lorsqu'il écrivait :

« Dans les domaines distincts des mœurs, des coutumes, du droit, des religions, des rites sociaux, des arts, des techniques et des sciences, il arrive que des hommes, des ateliers, des corporations, des bureaux d'études, des laboratoires, produisent des œuvres qui sont en rupture avec les idées reçues et l'archéologie, ou la "conscience possible", ou les mentalités, de leur époque, en sorte que l'incompréhension à laquelle d'abord elles se heurtent, tourne, dans les meilleurs cas, à la déroute des censures, et se transforme en une adoption plus ou moins tardive, une "récupération", dont bénéficie la société entière. »^[12]

À travers ces quelques propos de René Passeron, il est intéressant de trouver différents projets qui illustrent ce phénomène complexe de récupération, compris comme un phénomène d'élasticité dans le temps. Certaines archives permettent de trouver un écho parfois surprenant entre un projet conçu il y a des siècles et les applications qui, aujourd'hui encore, s'observent quotidiennement et ne peuvent qu'interroger la distance des contextes de référencement.

[11] La recherche étymologique de son antonyme « prévisible » renvoie à sa forme latine « *praevidere* » signifiant à la fois « représentation » ou « vision anticipée ».

[12] René Passeron, *Poïétique et Histoire* : « Une poïétique de la *Geschichte* », In *Espaces Temps*, Volume 55-56, Arts, l'exception ordinaire, Esthétique et sciences sociales, 1994, pp.98-107.

De l'invention matérielle du passé [...]

L'illustration d'un tel reflet peut conduire aux XVe et XVIe siècles qui par exemple, ont été marqués par un mouvement intellectuel qui tendait à considérer l'accès aux savoirs comme plénitude des hommes. Grâce à l'essor quelques décennies plus tôt de l'imprimerie due en grande partie à Johannes Gutenberg, les connaissances deviennent de plus en plus accessibles et favorisent la diffusion de la philosophie des Lumières du XVIIIe siècle. À la fin de la Renaissance est notamment publié, en 1588 à Paris, l'ouvrage d'Agostino Ramelli intitulé *Le diverse et artificiose machina*^[13] qui se constitue en un répertoire de 195 projets inventifs divers. La figure 188 plus connue sous le nom de *Roue aux livres* fonde sans doute le projet le plus illustre de son auteur. Chacune des illustrations est accompagnée préalablement d'une description qui vise à communiquer les scénarii pratiques et à justifier de leur pertinence respective. Pour la figure 188, Agostino Ramelli écrivait notamment :

« C'est une belle et artificieuse machine, laquelle est fort utile et commode à toute personne qui se délecte à l'étude [...] un homme peut avoir et lire une grande quantité de livres, sans se mouvoir d'un lieu : outre, elle porte avec soi une belle commodité, qui est de tenir et occuper peu de place [...] elle est construite d'une telle manière [...] qu'on tourne ladite roue tout autour, jamais les livres ne tomberont, ni se remueront du lieu où ils sont posés [...] pour donner plus grande intelligence et connaissance à chacun [...] »^[14]

Agostino Ramelli conçoit ainsi un nouveau scénario pratique pour la lecture comme relatif reflet de la pensée humaniste dominante de son temps. Ce projet est une invitation pour l'Homme d'engager une nouvelle manière de lire et finalement de s'en référer aux savoirs. Devenant par conséquent industrielle, la lecture tient pour une part d'une certaine ingéniosité de l'appareil et d'autre part, contribue de façon plus efficiente à une activité intellectuelle.

[13] Agostino Ramelli, *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli dal Ponte Della Tresia, ingegniero del christianissimo Re di Francia et di pollonia. Nellequali si contengono varii et industriosi Movimenti, degni digrandissima speculatione, per cavarne beneficio infinito in ogni forte d'operatione* ; composée in lingua italiana et francese, 1 volume, Parigi (Agostino Ramelli), en italien et français, 1588.

[14] *Ibid.*, texte traduit du français moyen par Maxime Favard relatif à la figure 188, pp. 315-316.



↑
Roue aux livres
Agostino Ramelli
Figure CLXXXVIII
In *Le diverse et artificieuse machine
del Capitano Agostino Ramelli*,
1588

[...] à la récupération dématérialisée du présent

L'accessibilité accrue permet ainsi au lecteur d'examiner et de confronter avec dynamisme les divers contenus. La roue comme support des connaissances d'Agostino Ramelli matérialise le lien. Ce même lien pour réunir et confronter les savoirs est aujourd'hui exacerbé grâce à la révolution numérique qui paradoxalement en passe par une dématérialisation des contenus. De nos jours, l'accès à quelques textes ne se fait plus en tournant mais en « naviguant » par clics et scroll de liens hypertextes. Pierre-Damien Huyghe dans le texte d'accompagnement de ses six fascicules de *À quoi tient le design*, nous dit à propos de cette nouvelle manière de lire :

« Qu'est-ce que lire aujourd'hui ? Sûrement pas seulement avoir affaire à des livres. De la chaîne d'inventions qui va de l'informatique et des ordinateurs jusqu'à ce qu'il est convenu d'appeler "internet" s'est mise en œuvre une capacité de présenter l'écriture qui n'est plus nécessairement architecturée par la forme "livre". Dans cette chaîne, une possibilité technique — une utilité — jusqu'alors inédite est venue autoriser ce qui était difficile à effectuer au temps du seul mode livresque : bifurquer dans la lecture, passer soudainement à un autre site énonciatif que celui qu'on fréquentait. Pour cela, il suffit désormais d'activer un "lien" ou quelque autre dispositif de ce type, une commande de changement d'onglet sur un "navigateur" par exemple. C'est peut-être ce dispositif — le navigateur — qui est en passe de devenir la forme contemporaine majeure de la lecture. Toujours est-il qu'il est devenu techniquement permis de lire continûment et discontinûment. Cette expérience, tout lecteur équipé la connaît, fût-il par ailleurs encore amateur de livres. »^[15]

De la *Roue aux livres* d'Agostino Ramelli comme référence humaniste au moteur de recherche globalisé de Google, force est de constater que l'accès et la multiplicité des savoirs, sans jugement de valeurs sur les contenus de ces derniers, ont considérablement évolué. La lecture et plus généralement la disposition des informations deviennent potentiellement disruptives et questionnent alors la société sur les nouvelles formes d'épistémologie.

[15] Pierre-Damien Huyghe, Extrait de la préface imprimée sur feuillet séparé des six fascicules constitutifs du « livre », In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

Il serait à souligner que ces pratiques favorisent un apport de connaissances inattendues grâce à la liberté qui est laissée à l'utilisateur de ces dispositifs. Ces principes pratiques invitent en conséquence le lecteur à établir des connexions entre les savoirs pour en développer de nouveaux. Il se vérifierait donc, comme a pu l'écrire René Passeron, que certains projets voire inventions, suscitent une récupération ou un écho tardifs pour la société, à l'image de celle dont il a été ici question.

Serendipity

Mais cette étude de la *Roue aux livres* a révélé aussi une expérience d'utilisation qui encourage les liens entre les contenus scientifiques et par effet de ricochet à de possibles découvertes inattendues. Il y a un terme qui justement, exprime cette acception, c'est la « sérendipité ». Quel que soit le processus de recherche, de nombreuses découvertes incomberaient à ce phénomène dont l'origine terminologique provient d'un anglicisme de « serendipity » inventé par Horace Walpole en 1754. Ne relevant d'aucune étymologie gréco-latine, la construction du terme trouve sa source dans le conte persan publié d'ailleurs peu de temps avant l'ouvrage d'Agostino Ramelli, en 1557 et intitulé *Voyages et aventures des trois princes de Serendip*. D'après son créateur, la sérendipité serait la capacité de l'esprit humain à « découvrir, par hasard et sagacité, des choses que l'on ne cherchait pas »^[16]. Plus encore, Jacques Levy expliquait que « la *serendipity* se révèle [...] dans toute son ampleur : paradoxe logique, principe épistémologique, philosophie de l'existence. Elle peut être définie comme la dimension non programmable de l'invention du réel. »^[17] Il est un penseur, très influencé par Newton, qui pourrait être mis en relation avec la sérendipité, c'est David Hume. La pensée Humienne invite en effet à comprendre l'expérience comme vectrice première des connaissances et c'est en ce sens qu'elle suscite ici tout l'intérêt. Selon ce philosophe britannique du XVIII^e siècle, une idée tire toujours son origine d'une impression^[18]. Il est alors possible de supposer, d'après la philosophie humaniste de Hume, qu'un designer qui favorise le nombre de perceptions via de nouveaux



↑
Barre de recherche Google
2016

-
- [16] Horace Walpole, dans un courrier envoyé à Sir Horace Mann, 28 janvier 1754, In Peter Cunningham, *The letters of Horace Walpole*, Fourth Earl of Orford, Richard Bentley & Son, vol. 2, Londres, 1891 (1880), pp. 364-367. Citation originale : « Making discoveries, by accidents and sagacity, of things which (you) were not in quest of. »
- [17] Jacques Levy, *Serendipity*, EspacesTemps.net, Dans l'air, 13 janvier 2004 [en ligne] <http://www.espacestemp.net/articles/serendipity/>
- [18] « Impression » et « perception » sont synonymes dans l'écriture de David Hume.

outils d'accès à la connaissance, comme à pu l'être la fameuse *Roue aux livres* d'Agostino Ramelli en son temps, favorisera en conséquence l'émergence d'« associations »^[19] inattendues et des découvertes imprévisibles, synonymes de sérendipité. Mais quelle que soit la méthode employée, toute association de connaissances effectuée par un designer ne peut être objective puisqu'elle ferait appel à sa propre subjectivité. En ce sens la sérendipité dépend à la fois des capacités cognitives singulières du designer et de ses prédispositions au décloisonnement épistémologique. C'est donc considéré à l'échelle micropolitique^[20] que l'accès aux découvertes devient possible. La multiplicité des logiques de conception apparaît ainsi comme point de départ des attitudes de mise en doute de l'existant, de questionnements et requestionnements dogmatiques des acquis. Considéré comme un chercheur, le designer compris dans cette acception humaniste, serait donc sensible à un certain scepticisme relatif à la pensée Humienne. D'après l'écrivaine Suzanne Simha, le scepticisme :

« [...] est [une philosophie], aujourd'hui plus que jamais, celle de tous les chercheurs. Le sceptique, au sens ancien et actuel, se définit lui-même non comme l'homme qui doute mais comme celui qui cherche : Sextus Empiricus, le premier des historiens du scepticisme, le définit comme souci d'examiner et de chercher^[21]. Les chercheurs, comme Hume, sont ceux que l'incertitude (la suspension du jugement dont parle Sextus) n'inquiète pas ; ceux qui ne désespèrent pas de l'impossibilité ou de l'absence d'une explication dernière des choses, mais trouvent dans cette situation des raisons de continuer à s'étonner. Ce sont eux à qui les explications scientifiques elles-mêmes ne suffisent pas à supprimer l'étonnement, par conséquent, ceux qui n'accordent pas un crédit absolu à la raison dogmatique, raisonnante ou

[19] Pour reprendre un terme Humien.

[20] Félix Guattari, Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, Paris, 2007.

[21] Sextus Empiricus, *Esquisses pyrrhoniennes*, Aubier, Paris, 1948, chap. III, p. 158. « L'orientation sceptique est appelée chercheuse (ou zététique) pour un souci de chercher et d'examiner éphectique (philosophie qui suspend le jugement) par suite d'une disposition du sceptique après la recherche ; aporetique (ou philosophie du doute) soit pour douter de tout et chercher en tout [...] soit pour ne savoir apporter l'assentiment ou la négation ». In Suzanne Simha, *Comprendre Hume*, Introduction, Édition Armand Colin, Paris, 2007, p. 3.

raisonnable, mais qui peuvent accorder un crédit raisonnable à l'intuition et au sentiment, c'est-à-dire à l'expérience et au vécu. »^[22]

Il est d'ailleurs une logique de conception d'un designer qui, lorsque sont évoqués les termes « sérendipité » ou « associations hasardeuses » semble incontournable, c'est celle de Luki Huber. Ce designer d'origine suisse vit et travaille à Barcelone depuis 1999 et collabore avec des entreprises privées comme Lékué qui est une société spécialisée dans la production d'objets culinaires. De la connaissance des nombreux produits que le designer a pu concevoir, se distingue notamment la *Malla De Cocción*, une sorte de filet de pêche en silicone qui facilite la cuisson à l'eau bouillante d'aliments, esquissant dès lors l'idée de transferts, de transpositions de pratiques que le designer a comme habitude de chercher. L'engagement réflexif de ce dernier, à la fois surprenant et méthodique, repose sur un outil de travail particulier : les cartes heuristiques, *manual thinking* ou encore *mapas* comme il a quotidiennement l'habitude de les appeler.

Recherches heuristiques pour des conduites actives

La « carte » dans sa lexicologie, tient notamment d'un sens géographique puisqu'elle peut se définir comme une « représentation graphique conventionnelle, sur un support de carton, de toile [...] de données concrètes ou abstraites localisées sur le globe terrestre »^[23]. La carte matérialise donc un territoire qui dans le cas d'une carte heuristique traduit graphiquement un espace épistémologique. Il se trouve que ces outils cognitifs sont le plus souvent revendiqués comme des « méthodes stratégiques » et par conséquent tombent dans des dérives de stratégies managériales en référence au *management du design*. Dans cette continuité, ce sont des champs de réflexion comme les « scénarii d'usages », mot composé par des designers comme Matali Crasset pour projeter des scénarii de nouvelles expériences entre l'homme et son environnement, qui sont désormais pris pour cible et instrumentalisés dans la perspective d'un discours sans autre dessein que celui des valeurs économiques. Pierre-Damien Huyghe semble à ce propos d'ailleurs très méfiant quant à l'utilisation répétée du terme « usage » chez les designers



↖
Malla De Cocción
Luki Huber
vers 2008
Silicone
© Lékué

[22] Suzanne Simha, *Comprendre Hume*, Introduction, Édition Armand Colin, Paris, 2007, p. 3.

[23] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/carte>



↑
Luki Huber et des *mapas*
dans son studio de Barcelone
© Luki Huber

et les chercheurs ; terme qui selon lui, peut se retourner en une projection modélisante car « l'intérêt réputé très actuel pour les usages n'est pas seulement prospectif. Il est en fait modélisant, et au fond cherche à l'être. »^[24]

Des pratiques associationnistes

Pour en revenir à la logique de conception de Luki Huber, il est à remarquer que son expérience sensible qu'il matérialise sur d'innombrables *mapas*, entre observations et réflexions pour des projets, le rapproche des pratiques associationnistes. À propos de ce phénomène de connexion d'idées, David Hume dans la Section III intitulée *L'association des idées* de son ouvrage *Enquête sur l'entendement humain* écrivait, « pour moi, il me paraît qu'il y a seulement trois principes de connexion des idées,

à savoir *ressemblance, contiguïté* dans le temps ou dans l'espace, et relation de *cause à effet*. »^[25]

Commercialisée en France par divers distributeurs, la *Malla De Cocción* de Lékue est traduit littéralement par « filet de cuisson ». Étant donné que ce filet est destiné à être plongé dans l'eau, la recherche lexicale du terme « filet » s'oriente donc vers le sens d'un objet constitué de mailles. Le filet, compris ainsi, renvoie à « un engin utilisé pour la chasse et la pêche et servant à capturer certains animaux »^[26] comme des poissons. De *visu*, le filet de cuisson s'apparente d'ailleurs à un filet de pêche bien que ses mailles ne soient pas constituées d'un entrelacement de fil mais bien plutôt d'un motif qui laisse penser à une

[24] Pierre-Damien Huyghe, *Le design comme prudence : séminaire : « Quatrième séance »*, p. 22, In *À quoi tient le design*, Op. Cit..

[25] David Hume, *Enquête sur l'entendement humain*, section III : « L'association des idées », traduction par André Leroy revue par Michelle Beyssade, GF Flammarion, Paris, 2002, p. 72. Au sujet de l'Édition originale du texte Michelle Beyssade écrit : « *Enquête sur l'entendement humain* est le titre donné en 1758 aux *Essais philosophiques sur l'entendement humain* paru en 1748. La rédaction et la publication de ces essais constituent le premier temps d'une longue histoire, celle de la refonte du *Traité de la nature humaine* qui, après l'échec, en 1739 et 1740, de cette œuvre juvénile imposante, occupe Hume jusqu'à la fin de sa vie. » Michelle Beyssade, extrait du texte de présentation, *Enquête sur l'entendement humain*, Réédition, GF Flammarion, Paris, 2002, p. 13.

[26] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/filet>

arborescence corallienne ou d'algues maritimes. De par son matériau, le silicone, l'objet garde une certaine transparence tout comme le filet de pêche. Comme tout bon élastomère de base minérale, le silicone comporte de grandes résistances à la traction, aux écarts importants de températures permettant ainsi d'obtenir une excellente résistance thermique et une inertie chimique. Les propriétés techniques sont par conséquent mises en exergue dans l'utilisation de l'objet. C'est ainsi que palourdes, moules, œufs, brocolis ou tomates peuvent être déposés à l'intérieur d'un ou plusieurs filets de cuisson puis plongés dans une eau bouillante et ce, sans risque d'altérer l'objet ou de contaminer les aliments.

Connaissant assez bien Luki Huber pour avoir notamment effectué un *workshop* avec lui, il s'avère qu'il était fin des années 2000, fasciné par une région naturelle protégée de la côte Est espagnole : le Delta de l'Ebre. Et pour cause, c'est un territoire riche de diversité que ce soit pour la flore ou la faune qui la constitue harmonieusement, cet écosystème s'accompagne de savoir-faire et traditions culturelles remarquables. Il en est une justement qui se pratiquait et se pratique encore par quelques pêcheurs initiés : le *Rall*. Cette pratique de pêche à pied est très ancienne puisqu'elle remonte à 4000 ans avant Jésus-Christ. Les mailles de ce filet particulier étaient composées de Lin et les lests de galets percés. Ce savoir-faire à travers les âges s'est répandu et n'est donc pas exclusif du Delta de l'Ebre. En France d'ailleurs, la *pesca al rall* se nomme la pêche à l'épervier^[27]. L'épervier ou *rall* est un filet d'une structure conique constituée d'une maille translucide, qui peut rappeler formellement la *Malla De Cocción* de Luki Huber. Mais la référence ne s'arrête pas à ce qui constituerait un simple écho d'apparences, l'association du filet de cuisson au filet de pêche concerne aussi sa pratique. L'épervier se lance avec une certaine dextérité permettant ainsi un déploiement optimal du filet qui se métamorphose quelques secondes avant l'impact de la surface de l'eau en une majestueuse toile d'araignée. Quelques instants après le lancer, le pêcheur récupère le filet parachuté dans les fonds aquatiques piégeant ainsi les poissons. Il est possible de résumer ce savoir-faire en trois actions : lancer - tirer - remonter le filet. De ces trois étapes, il semble qu'il y ait contiguïté avec la *Malla De Cocción*. Il est vrai que l'objet de cuisine ne sera pas lancé, il faut dire que l'échelle est différente. Toutefois on dépose toujours l'« engin » dans l'eau. Que ce soit ensuite le pêcheur ou le cuisinier, il tirera le fil qui permettra de resserrer la maille conservant ainsi ses précieux contenants. Enfin, une fois satisfait de ses actions précédentes, ils remonteront leur filet respectif, qu'il soit de pêche ou de cuisson. La perception de l'objet et

[27] La pêche à l'épervier est une pratique considérée aujourd'hui dans la plupart des régions comme du braconnage et est donc interdite.

ses utilisations ramènent ainsi la *Malla De Cocción* vers ce qui semble tenir d'un original microcosmique : le *rall* du Delta de l'Ebre.

L'empathie des comportements pour de nouvelles expériences



Au sein du paysage domestique actuel, il est généralement observable que les *praxis* occidentales de cuisine s'amenuisent au fil des générations. S'il est vrai que d'une part les quantités consommées augmentent et d'autre part le temps consacré aux repas est en moyenne plus faible qu'il y a quelques décennies, ce sont le plus souvent des préparations industrielles qui supplantent la préparation de produits frais. C'est en conscience de ce contexte de changements de comportements alimentaires, qui par ailleurs comporte des risques sanitaires, que l'entreprise Lékué accompagné du designer Luki Huber se lancent dans la conception de nouveaux **engins**^[28] pour la cuisine. La *Malla De Cocción* semble issue d'une volonté de faciliter la cuisine fondant ainsi un retournement positif des observations négatives actuelles sur le comportement des individus. Il ne s'agit donc pas pour le designer d'imposer de nouveaux comportements, mais par le biais de l'objet, de proposer de nouvelles expériences. C'est ainsi que le filet de cuisson encourage un retour en cuisine par des pratiques plus simplifiées. Le choix du filet de pêche comme référence principale du projet, invite les utilisateurs à une saisie rapide de son potentiel car il y a une sorte de continuité des impressions d'un filet de pêche en expérience pratique du filet de cuisson. C'est un raisonnement inconscient qui renverrait notamment aux écrits du philosophe Jacques Bouveresse, lorsqu'il souligne que « ce qui nous est donné dans la perception des objets ordinaires avec toutes les apparences d'une impression directe ne peut-être en réalité que la conclusion d'un raisonnement inconscient effectué à partir des sensations qu'ils produisent en nous. »^[29] C'est ainsi que la *Malla De Cocción* conçue par Luki Huber souligne en conséquence un antagonisme de l'objet qui, à la fois renvoie à une sensation de nouveauté et parallèlement de déjà-vu. Il semblerait donc vain et naïf pour un designer de chercher la rupture sans appui de références, puisque de toute évidence les pensées sont conditionnées

↑

Malla De Cocción
Luki Huber
vers 2008, silicone
(mode d'emploi)
© Lékué

[28] Le terme « engin » est plus adapté à « objet » puisqu'il renvoie surtout à l'ingéniosité.

[29] Jacques Bouveresse, *Langage, perception et réalité*, Tome 1, « La perception et le jugement », Éditions Jacqueline Chambon, collection Rayon Philo, Nîmes, 1995, p.11.

consciemment ou non par des impressions diverses. Roger Caillois écrivait d'ailleurs de façon assez virulente au sujet de la recherche de l'originalité, « [...] je ne vois que les talents médiocres pour fuir tout modèle et mettre leur effort à chercher l'inédit. »^[30] Ainsi, l'idée de faire correspondre par le lien de la référence d'une pratique et d'une forme, un artefact du passé avec un autre du monde artificiel présent, fait apparaître l'enjeu du reflet et des contextes qui le tiennent.

(In)fidélité du reflet

D'un regard dirigé une nouvelle fois vers l'Antiquité, la métaphore du miroir nous plonge d'abord dans le mythe grec de Narcisse que l'on retrouve dans **Les Métamorphoses** d'Ovide. Le protagoniste est décrit bel homme mais aussi présomptueux et plein d'orgueil. Il a depuis toujours refusé les avances de ses prétendantes. La nymphe Écho, est notamment l'une d'entre elles et comme les autres, elle fut rejetée. À la suite de l'abandon de Narcisse, la jeune femme fut anéantie d'un tel chagrin que son corps s'en est pétrifié. C'est alors que, touchée par la tristesse des nymphes et la disparition tragique d'Écho, la déesse de la Vengeance Némésis jeta un sort à Narcisse. Lorsque celui-ci durant une séance de chasse se dirigea sur les abords d'une source limpide pour se désaltérer, il aperçut sur la surface de l'eau son propre reflet. L'émerveillement prit alors le dessus sur la surprise et Narcisse tomba littéralement amoureux de sa propre projection. Nuits et jours la posture de l'homme était dirigée dans le but de contempler son propre reflet qui le conduisit peu à peu à dépérir, « consumé par l'amour »^[31]. Pour l'auteur Régina Bollhalder Mayer, le reflet énoncé dans le mythe d'Ovide révèle un « déchirement tragique », « L'harmonie de son être est à jamais brisée »^[32]. À partir de l'étude lexicologique, la définition du reflet démontre une première dualité : celle du paradoxe d'une projection dépendante et indépendante de la réalité. Le récit Antique d'Ovide, éclaire



↑
Pesca al rall
Delta de l'Ebre
© DeltaPolet

↑
Malla De Cocción
Luki Huber
vers 2008
Silicone
© Lékué

-
- [30] Roger Caillois, *Vocabulaire esthétique* : « Originalité », Édition Fontaine, Paris, 1946, p. 51.
- [31] Ovide, *Les Métamorphoses*, Livre III, Les Belles Lettres, Paris, 1961 (VIIIe siècle), p. 85.
- [32] Régina Bollhalder Mayer, *Narcisse et Diane, Hermaphrodisme ou guerre des sexes ?*, In Peter André Bloch et Peter Schnyder (dir.), *Miroirs Reflets, Esthétiques de la duplicité*, Collection de l'Université de la Haute-Alsace, Centre de Recherche sur l'Europe littéraire, Presses Universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2003, p. 117.



↑
 Echo et Narcisse
 John William Waterhouse
 1903
 Huile sur toile
 109,2 x 189,2 cm
 Walker Art Gallery
 Liverpool

quant à lui sur un nouveau paradoxe, qui serait celui du reflet comme vecteur d'attraction et d'antipathie. À la lumière de ces réflexions, la recherche qui s'articule désormais tente de rendre compte d'une proximité de la métaphore du reflet à l'égard du design. Au delà d'un exercice de style littéraire, il s'agit surtout d'esquisser les premières lignes de la pensée du design comme **reflet cosmique du monde humain**.

L'intérêt d'une anthropologie historique

Aux prémices de la révolution industrielle, Karl Marx élaborera avec Friedrich Engels la *Théorie du reflet*. De cette référence, ce n'est pas le *matérialisme historique* mais bien l'intérêt pour le *matérialisme dialectique* qui sera ici mis en exergue. En design comme dans d'autres disciplines, les *praxis* opérantes et contestataires amènent à penser en parallèle les changements des sociétés. Il y a en effet une certaine logique à soutenir cette pensée dialectique car malgré le fait que l'histoire du design soit le plus souvent raccourcie par les historiens au seul héritage de la Révolution Industrielle, on observe qu'en moins de deux siècles les transformations des paysages artificiels qu'ils soient d'ordre privés ou publics ont été considérablement bouleversés. À l'époque moderne, avant les années 1960-1970, l'image des sociétés dites « développées » semble renvoyer à une idée de « progrès ». Les innombrables découvertes technologiques qui amélioreront pour beaucoup le confort des espaces de vie s'accompagne de la conquête de l'espace et fonde ainsi la caractéristique d'une vision croissante et optimiste dans le développement et l'expansion des environnements artificiels. Toutefois, dans ces années là, apparaissent aussi au grand jour des inégalités sociales croissantes et des déséquilibres écologiques pour ne citer qu'eux, révélant alors une crise du modèle politique sans précédent. Dans certains de ses écrits, Karl Marx accusait déjà une dissonance sociétale propre au système capitaliste. *Postmortem*, son propos sur la remise en question du modèle libéral globalisé prend bien plus qu'autrefois signification. Le choc pétrolier de 1973 a démontré la possibilité de crises mondiales. La valeur économique devenue paradoxalement l'enjeu vital de nos civilisations laisse alors entrevoir le dépassement de toute autre valeur qu'elle soit culturelle, sociale, religieuse ou environnementales pour ne citer qu'elles. La *théorie du reflet* de Karl Marx et Friedrich Engels, au delà de leur idéologie matérialiste, invite à penser l'idée d'une anthropologie historique comme épistémologie. Comprise dans ce sens dialectique, il semble cohérent de souligner que cette typologie d'approches, basée sur l'étude du contexte historique, est fondamentale à la

recherche en design mais demeure limitée. S'il est nécessaire pour le chercheur de comprendre au préalable les enjeux du projet étudié dans son contexte global, il se devra de dépasser les questions du passé afin de pouvoir interroger la *projetation* d'un devenir possible.

Poïétique spéculative

Tout projet de design semble en effet à considérer de prime abord à partir d'un ensemble de paramètres, Bernard Stiegler écrivait à ce sujet qu'« un acte de design, disais-je, est la confrontation d'une intention humaine avec le milieu physique, technologique, social, culturel, dans lequel cette intention s'exprime, se matérialise. »^[33] Afin de mieux comprendre cette « intention », il serait intéressant de poursuivre les idées de Paul Valéry comme a pu le faire le philosophe René Passeron dans les années 1990. Ce dernier définira fondamentalement la poïétique comme méthodologie du chercheur qui « remonte en amont » pour développer une science particulière des « conduites créatrices ». Par conséquent l'objet des connaissances passerait de l'objet comme résultat du processus de conception, en références aux matérialistes, à l'intérêt désormais porté sur la manière de faire un projet. La logique de conception elle-même devenant ainsi pour le chercheur la source des émergences réflexives. Il semble que, bien que la recherche puisse s'engager à partir de la *poïésis*, c'est-à-dire de l'action en train de se faire, la poïétique du design ne semble pas prétendre, en tout cas dans cette thèse, à constituer une vision toujours fidèle des sujets d'études. La poïétique ne peut-elle pas aussi devenir une science du réel à partir de la spéculation de ses sujets d'études ? Comprise ainsi par un double enjeu, la poïétique est aussi affaire de formulations d'hypothèses comme une façon de dépasser l'objet d'étude. L'objectif théorique demeure, celui de construire une démarche scientifique qui explore d'inédites perspectives toutes relatives aux manières de faire, par la conception, le Monde. Aborder la question du design comme *réflecteur cosmique*^[34] de nos existences renvoie au « *repercussus* » latin car sa définition est relative à un « écho », une « réverbération », et bien sûr une « réflexion ». Dès lors, il se répercuterait aux projets de design des origines qui seraient celles de ses contextes spatio-temporels du Monde. Cependant, susciter un tel intérêt pour la

[33] Bernard Stiegler, *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, Les entretiens du nouveau monde industriel 2007, sous la direction de Bernard Stiegler, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2008, p. 68.

[34] Par réflecteur cosmique est entendu un mode dont les pratiques opératives produisent des réalisations qui mettent en forme des reflets, d'un espace et d'un temps particulier du Monde par le matériau, la forme, la technologie, etc.

contextualisation géo-historique du projet, s'il peut engager un intérêt vers le passé, n'en reste pas moins une question de regard au présent. D'ailleurs, des propos repris de René Passeron en amont, il semblait que « l'historien » n'ait un devoir qu'épistémologique envers le passé. Que penser alors de l'archéologue qui émet l'hypothèse d'une civilisation disparue comme celle des Pascuans pour des raisons de déséquilibres environnementaux irréversibles, son éthique n'est-elle pas plus que jamais celle d'un avertissement envers nos existences présentes ? Justement, à propos de l'île de Pâques et de cette civilisation disparue, les archéologues John Flenley et Paul Bahn écrivaient en 1992 :

« Les îliens ont menés pour nous l'expérience abusive des ressources, de la destruction de leur environnement, et d'une confiance illimitée en leur religion pour définir leur propre futur. Il en a résulté un désastre écologique menant à un déclin de la population [...] Devons-nous répéter la même expérience sur une plus vaste échelle ? [...] Notre personnalité humaine est-elle forcément identique à celle de l'îlien qui a abattu le dernier arbre ? »^[35]

Cette île-monde ne pourrait-elle pas être mise en corrélation avec l'image exacerbée d'un véhicule mécanique, en référence au *vaisseau spatial Terre* de Richard Buckminster Fuller, dont les Pascuans n'auraient pas compris le manuel et la prise en main au point de le payer de leur vie ? Cette perspective réflexive d'interrogation de l'histoire et d'autant plus pertinente qu'elle questionne la société présente sur les activités humaines à l'époque de l'Anthropocène^[36],

[35] John Finley et Paul Bahn, *Easter Island, Earth Island*, Éditions Thames & Hudson, Londres, 1992, pp. 213 ; 218. In Ronald Wright, *La fin du progrès : les leçons de l'archéologie*, « Connaître la trajectoire de l'Humanité », In Jean-Paul Demoule et Bernard Stiegler (dir.), *L'avenir du passé, Modernité de l'archéologie*, INRAP, Éditions La Découverte, Paris, 2008.

[36] Terme de Paul Crutzen. Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz reviennent sur ses origines en écrivant à ce propos : « En février 2000, lors d'un colloque [...] Paul Crutzen, chimiste de l'atmosphère et prix Nobel pour ses travaux sur la couche d'ozone, se lève alors et s'écrie : "Non ! Nous ne sommes plus dans l'Holocène mais dans l'Anthropocène !" [...] Deux ans plus tard, dans un article de la revue *Nature*, Crutzen développe sa position. [...] [et] propose de faire faire débiter ce nouvel âge en 1784, date du brevet de James Watt sur la machine à vapeur, symbole du commencement de la révolution industrielle et de la «carbonification» de notre atmosphère [...] »

dont Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz en témoignent le paradoxe en écrivant que « l'Anthropocène, c'est le signe de notre puissance, mais aussi de notre impuissance. »^[37] L'archéologue et écrivain Ronald Wright parle quant à lui d'une histoire de l'Humanité sujette au « progrès-piège », il écrit :

« Dans mon ouvrage *La Fin du progrès* (Wright 2006), j'ai forgé le terme de "progrès-piège" pour signifier une séduisante série de progrès successifs nous menant au désastre. Le premier fut la destruction de masse du gros gibier, vers la fin de l'âge de la pierre taillée. Les chasseurs du Paléolithique qui avaient maîtrisé l'art d'abattre deux mammoths avaient fait un progrès incontestable. Ceux qui apprirent à en massacrer deux cents — en incitant un troupeau entier à se précipiter du haut d'une falaise — en ont trop fait. Il y a environ dix mille ans, la plupart des peuplades avaient déjà épuisé la chasse comme mode principal de survie. La découverte de l'agriculture permit à certains de sortir du piège, mais pour répéter le même schéma de surconsommation sur une plus vaste échelle, à l'instar de la plupart des civilisations les plus créatives, qui, en abusant de la générosité de la nature, se sont effondrées ? »^[38]

Pour Ronald Wright cela ne fait pas de doute :

« L'archéologie est peut-être le meilleur outil que nous détenions pour déchiffrer l'avenir, car elle offre une lecture approfondie de la direction et du dynamisme de notre marche temporelle : que sommes-nous, d'où venons-nous et, partant, où allons-nous ? Ce que les êtres humains que nous nommes — avec notre foi caractéristique dans ce qu'il y a de plus grand, de meilleur, de plus complexe — que nous appelons naïvement le "progrès" va tellement vite, ses conséquences sont tellement imprévisibles, que

In Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz, *L'Événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Éditions du Seuil, Paris, octobre 2013, pp. 17-18.

[37] Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz, *L'Événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Éditions du Seuil, Paris, octobre 2013, p. 9.

[38] Ronald Wright, *La fin du progrès : les leçons de l'archéologie*, « Connaître la trajectoire de l'Humanité », In Jean-Paul Demoule et Bernard Stiegler (dir.), *L'avenir du passé, Modernité de l'archéologie*, INRAP, Éditions La Découverte, Paris, 2008, p. 65.



↑
Île de Pâques
© Yann Arthus Bertrand



↑
Brookover Ranch
Garden City
Kansas, États-Unis
(agriculture intensive)
© George Steinmetz
Cosmos

nous ne pouvons plus prendre ses promesses pour argent comptant. Au lieu d'espérer le meilleur, il faut nous attendre au pire - et, ce faisant, nous efforcer de l'éviter. »^[39]

S'efforcer d'éviter le pire nécessite cependant une nécessaire « fuite en avant »^[40] comme peut l'évoquer de son côté Bruno Latour qui appuie l'idée d'une société constituée d'individus qui se projettent aveuglément dans le fantasme du « futur ». Le futur se définit comme « ce qui sera, ce qui deviendra ». Il repose aussi sur un sens religieux

de « vie éternelle »^[41]. Ces différents sens renvoient ainsi le « futur » à une vision moderne de l'existence et par conséquent une perspective naïvement progressiste du monde. Certains indices historiques comme la décadence des Pascuans tiennent de la mise en garde pour une écologie environnementale nécessaire à la survie de l'Humanité. La compréhension des contextes spatio-temporels est ainsi, bien au delà d'une coquetterie épistémologique, l'occasion de se confronter au présent. Il semble ainsi logique de penser que le design, et plus particulièrement les manières de faire des projets, se révèlent historiquement comme autant d'indices d'alertes, de doutes et de questionnements de notre époque. D'ailleurs, une partie du titre de cette thèse « manières de faire des mondes » souligne que la recherche ne pourrait par conséquent s'éviter d'engager une nécessaire archéologie du design. Loin d'une volonté de faire un inventaire historique

qui relèverait davantage de l'historien chercheur, il s'agira plutôt dans les recherches qui suivront de soulever par quelques projets ce qui, au fond, pourrait être en mesure de questionner le Monde d'aujourd'hui et permettra de construire les mondes de demain.

[39] Ibid., p. 72.

[40] Bruno Latour, *War of the Worlds : Humans against Earthbound*, intervention durant « the Gifford Lectures on Natural Religion Edinburgh », du 18 au 28 février 2013, In *Facing Gaia : Six lectures on the political theology of nature*. [en ligne] http://macaulay.cuny.edu/eportfolios/wakefield15/files/2015/01/LATOUR-GIFFORD-SIX-LECTURES_1.pdf.

[41] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/futur>

CHAPITRE 2

**OUVERTURES
COSMIQUES DES
ÉQUIPEMENTS**

142

TUBE CHAIR (1969)
J&E COLOMBO



Insatisfactions

« L'homme bouge dans l'espace et vit dans le temps. »^[1] Cette citation empreinte d'un certain relativisme n'émane pas du scientifique Albert Einstein et de sa théorie de la relativité mais bien d'un designer dont la carrière fut aussi fugace qu'intense. Né Cesare, il changera son prénom pour Jœ. Jœ Colombo était un italien d'origine Milanaise qui après une première période de sa vie consacrée au *Movimento Nuclear* quittera par conviction le milieu de l'art. Ce même domaine qui selon lui, restait limité à ne pas se préoccuper de devenir technologiques^[2], ne pouvant ainsi suivre la « véritable avant-garde » de son temps. Qualifié humoristiquement d'« artiste renégat »^[3] par sa mère, et en conflit théorique avec son frère artiste Gianni Colombo, ancien membre du *Gruppo T*, Jœ Colombo n'en reste pas moins ensuite fidèle au design au point même de finalement en admettre un amour impossible et de requalifier lui-même sa vision de la discipline d'*anti-design*.



↑
Jœ Colombo
© Ignazia Favata
Studio Jœ Colombo

←
Tube Chair
Jœ Colombo
Vitra, 1969
PVC, acier, caoutchouc, tissus
d'ameublement synthétique
112 x 61 cm
© Galleria Colombari

Détachement

En 1969, il conçoit le *Tube Chair*, qui sera édité seulement un an plus tard avec l'éditeur et fabricant Vitra. Le nom donné à cet objet ne renvoie pas à ce qui pourrait ressembler à une assise de Marcel Breuer comme la *Wassily* et dont

-
- [1] Jœ Colombo, extrait d'un script pour une intervention à la conférence SIGMA à la Galerie des Beaux Arts, 1967. Texte recueilli par Ignazia Favata, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007, p. 37.
- [2] Jœ Colombo écrivait en 1966 : « Une création qui émerge spontanément ou qui dérive d'une certaine culture artistique et humaniste ne peut rendre justice à notre réalité actuelle. De nos jours la vérité ne peut plus être trouvée seulement dans l'art, mais doit se tenir au courant de la technologie et de la science, qui ont progressé beaucoup plus loin en terme de développement. Elles sont la véritable avant-garde de notre temps, et donc représentent le point de départ de notre avenir immédiat. » Extrait des notes pour une conférence donnée à l'occasion d'une exposition sur Jœ Colombo organisée par le magazine Design Research à San Francisco et New-York en 1966. Texte recueilli par Ignazia Favata, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Ibid.
- [3] Ignazia Favata, ancienne assistante de Jœ Colombo, cite une rencontre avec sa mère : « J'ai un fils qui est artiste déclaré, et un autre, artiste renégat » In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Ibid., p. 44.

l'archétype de la chaise d'acier tubulaire resterait lisible. Non. Jœ Colombo conçoit plutôt un objet sculptural pour lequel est rompu l'évidence d'une lecture utilitaire. Le philosophe Gilbert Simondon parlait d'un certain « attachement du sujet aux situations ayant constitué son histoire [...] et surtout à l'usage de réversibilité qui le convertit en voie d'accès vers les choses »^[4]. Le produit de Jœ Colombo incarnerait assez bien cette attitude du designer à justement chercher le détachement des modèles, quitte à perturber quelque peu la « voie d'accès vers les choses »^[5]. De ce trouble d'une dissonance avec l'éprouvé, le *Tube Chair* semble avant tout être une invitation à l'expérimentation de l'objet et du corps dans l'espace.

Flexibilité

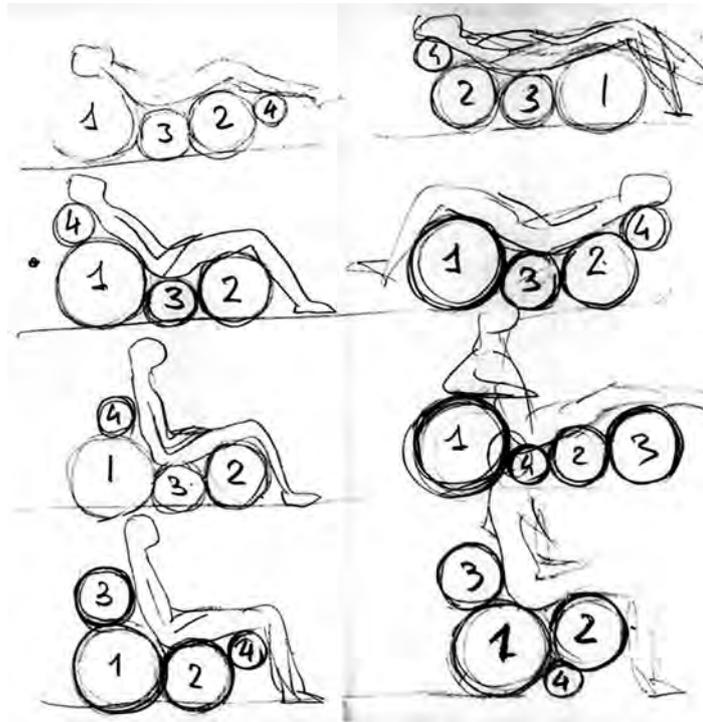
Comme son nom en fait l'écho, le *Tube Chair* de Jœ Colombo se compose d'une série de quatre tubes de longueurs identiques mais de diamètres différents si bien qu'ils peuvent, grâce à leur taille décroissante, être insérés les uns à l'intérieur des autres. L'objet combiné peut ainsi être rangé pour occuper un minimum d'espace et c'est d'ailleurs ainsi qu'il est commercialisé, inséré dans un sac de jute transportable. Cette particularité a notamment un intérêt commercial puisque pour sa distribution, l'objet emboîté en kit facilite tout transport^[6]. Une fois le *Tube Chair* désuni, le dispositif se déploie à la volonté de son utilisateur et se métamorphose dans sa forme fonctionnelle. Grâce à des connecteurs en acier, conçus en forme de « U », tout individu qui l'utilise peut choisir librement une configuration. Bien que la forme variable de l'assise soit déroutante pour l'époque, elle invite pourtant à des postures classiques comme celle du tabouret, du transat, de la chaise, ou encore du fauteuil. Peut-être encore plus communicatives, les planches d'études organisationnelles des cylindres renvoient, pour chacune des coupes représentées par le studio Colombo, à une posture unique du corps.



[4] Gilbert Simondon, *Imagination et invention*, Édition établie par Nathalie Simondon, les Éditions de la Transparence, Philosophie, Chatou, 1965, p.116.

[5] Ibid.

[6] Ce n'est d'ailleurs pas sans rappeler la chaise n°14 de Michael Thonet, figure historique du rationalisme de la grande révolution industrielle.



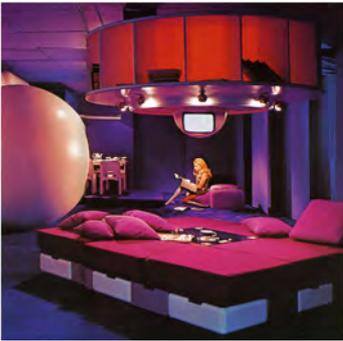
↖
 Dessins du **Tube Chair**
 du studio **Jœ Colombo**
 © Ignazia Favata
 Studio Jœ Colombo

←←
Tube Chair
Jœ Colombo
 Vitra, 1969
 PVC, acier, caoutchouc, tissus
 d'ameublement synthétique
 112 x 61 cm
 © Artnet

Hexis ou la permanence de la métamorphose

En remontant un an auparavant la conception du *Tube Chair*, Jœ Colombo disait dans un entretien :

« En 1963-1964 [...], j'ai dessiné des meubles pour une pièce qui était conçue non seulement dans l'espace mais aussi dans le temps : en d'autres termes, l'ameublement se transformait [...] en fonction de l'homme dans le temps. [...] Une nouvelle sorte d'architecture qui fournit un espace élastique, expansif, modulable. »^[7]



↑
Cabriolet Bed
Jœ Colombo, 1969
© Ignazia Favata
Studio Jœ Colombo

↑
Visiona 1
Jœ Colombo, 1969
© Ignazia Favata
Studio Jœ Colombo

Il semble que pour Jœ Colombo le système des objets soit à rapprocher de l'hexis Aristotélicienne qui renvoie à la pensée d'une manière d'être, propre aux rythmes d'une existence singulière. C'est donc par ce chemin réflexif que la question se pose : comment les objets peuvent-ils devenir de fidèles accompagnateurs du quotidien et de son « évolution » ? Comment un objet produit en série industrielle comme le *Tube Chair* peut-il devenir un outil d'émancipation de l'homme dans le Monde ? La volonté de dépassement des environnements artificiels représentatifs de dogmes de l'immobilité, a conduit Jœ Colombo à concevoir des espaces de vie modifiables en permanence incarnant ainsi l'idée même de rythme de vie. Ce qu'il redoutait le plus était que les artefacts aient comme finalité de dicter une manière de vivre immuable, traditionaliste. Il envisageait l'exact opposé qui, entre autre, se retrouverait fondamentalement appliqué avec le *Tube Chair*. La logique de conception de Jœ Colombo se dirigeait ainsi, dans cette perspective idéaliste de libérer l'homme de toute fixité, de toute entrave physique et intellectuelle.

Il considérait ainsi le potentiel productif des individus dans ce qu'ils pouvaient métamorphoser continuellement leur espace de vie quotidienne. S'il est vrai que le *Tube Chair* est un condensé de cette vision du monde artificiel, Jœ Colombo a développé d'autres projets plus importants comme *Cabriolet Bed* (1969), *Visiona 1* (1969) ou encore *Total Furnishing Unit* (1971-1972^[8]) qui surtout dans le cas de ce dernier représente la vision la plus aboutie de sa pensée.

[7] Joe Colombo, entretien de Pascal Rousseau, 1968, cité par Ignazia Favata, ancienne assistante de Jœ Colombo, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Ignazia Favata, Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007, p. 41.

[8] Ce sera la collaboratrice du designer, Ignazia Favata, avec les membres de l'agence qui termineront le projet en 1972 suite

Liberté aliénante

Bien que le *Tube chair* soit en définitive une assise, il n'en reste pas moins démonstratif d'un principe idéologique qui exemplifie la recherche d'un espace de vie en mouvement. Parfois latent, le dynamisme de l'objet reste sujet aux désirs et aux volontés de son possesseur. Se refusant par essence à toute inertie, l'artefact n'impose pourtant pas un rythme mais accompagne celui des individus. Ce système des objets qui rend possible la mutation permanente des microcosmes domestiques, interroge les manières de vivre par l'organisation du monde artificiel. Jœ Colombo semblait vouloir plus que tout éviter par le design, le conditionnement aliénant des hommes. Par cette **systemique**, Jœ Colombo sollicitait une ouverture cosmique vers laquelle la transformation de l'espace domestique serait confiée — paradoxalement par des objets produits en série — aux désirs singuliers d'habiter le Monde. Mais il n'en reste pas moins que sa vision technocratique semblait paradoxalement légitimer un modèle d'instrumentalisation de l'existence au service d'une industrie, elle-même conditionnée au capital.



L'anti-design pour une émancipation des existences

Atteindre l'idéal de ce qui semble être une notion de liberté existentielle en passerait pour Jœ Colombo par une articulation rusée de l'espace et du temps. Cette vision du design l'a amené quelque temps à peine avant sa mort à esquisser ce qu'il nomma l'*anti-design*. Dans la théorie comme dans la pratique il s'opposait au design de l'époque qui lui apparaissait souffrir d'une vision romantique d'objets de consommation. Jœ Colombo voyait en l'*anti-design* la sortie d'un design traditionaliste qui chercherait à produire un « langage fondamental »^[9] de son époque. Alexandra Midal écrivait d'ailleurs :

« [...] Colombo a défendu, seul, l'idée d'un design ouvert à d'autres possibilités que celles qui lui étaient traditionnellement allouées dans une perspective ambitieuse prenant pour point de départ l'homme, afin d'imaginer la transformation du territoire



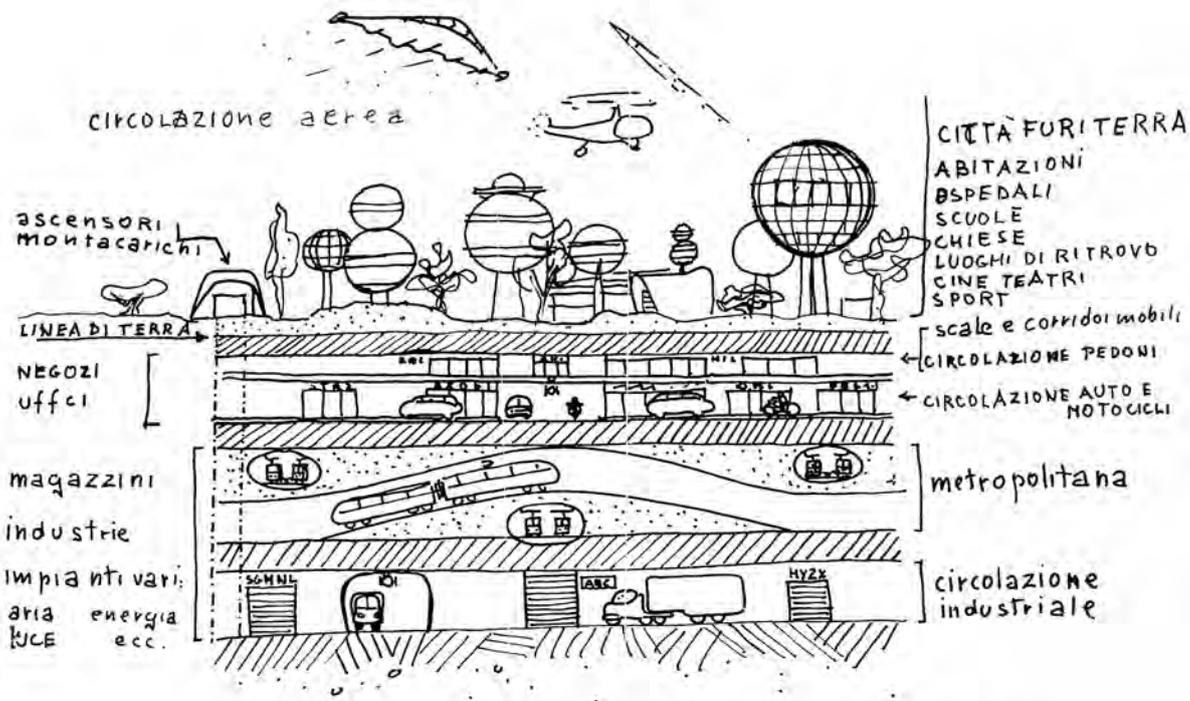
↑↑
Total Furnishing Unit
Jœ Colombo
1971-1972
© Ignazia Favata
Studio Jœ Colombo

à la mort de Jœ Colombo survenue le 30 juillet 1971.

[9] Terme de Gaetano Pesce, In *Le temps des Questions* Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996. Le terme est utilisé bien après Jœ Colombo dans les années 1990 en opposition au design romantique et traditionaliste également fermement critiqué par Gaetano Pesce.

domestique, celui-ci devenant à son tour le modèle de la ville. Ce faisant, Colombo a largement contribué à l'élaboration du design comme discipline en mouvement du temps présent. »^[10]

Entendu au delà de sa première fonctionnalité pratique, le *Tube Chair* est une mise en exergue d'une nouvelle typologie d'objets qui prône, dans une certaine conduite moderne, l'émancipation de l'existence. Du mouvement dans l'espace permis par ses reconfigurations possibles, l'objet peut évoluer, être réadapté dans le temps, en phase avec un monde anthropique en développement.



SCHEMA SEZIONE DELLA
CITTÀ nucleare

J. P. Colombo 52

[10] Alexandra Midal, *Antidesign pour le design*, In *Jac Colombo : L'invention du futur*, Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007, p.97.

Du spatialisme pour le design

Il est fondamental de saisir que Jœ Colombo avait un précédent artistique. Durant cette période il dessina en 1952 la *Città nucleare*, œuvre qui apparaît pré-déterminante à l'émergence d'objets de design durant la décennie suivante du designer. Le dessin de la Cité nucléaire est assez proche d'une vue en coupe et apparaît comme une projection d'une société idéale du futur. Son organisation rhizomatique divisée en quelques strates ressemble à une fourmilière artificielle grouillante de vie. Cette projection fictive exemplifie une société régit par les flux incessants. Les hommes sont en mouvement dans des transports futuristes, le système global est complexe et révolutionnaire. C'est ainsi qu'est observable, plus de dix ans avant la conception du *Tube Chair* un intérêt profond de Jœ Colombo pour la mobilité et les nouvelles technologies. Il faut dire que cela n'est pas dû au hasard. Auparavant peintre au sein du mouvement artistique nucléaire, il a été très influencé par les pairs de son mouvement que sont le MAC (Movimiento Arte Concreta) et surtout le *Spatialisme* de Lucio Fontana.

« Les formes se désintègrent ; les nouvelles formes de l'homme sont celles de l'univers atomique. Les forces sont les charges électroniques [...] La vérité ne nous appartient pas ; elle est dans l'atome. La peinture nucléaire illustre la recherche de cette vérité. »^[11]

L'intérêt des artistes de l'époque pour l'atome est double, d'abord parce qu'il renvoie aux quatre dimensions (x, y, z et temps) qui se retrouvent entre autres dans le *Manifeste technique du spatialisme* de Lucio Fontana. Ce à quoi il faut dire que Jœ Colombo semble s'en être inspiré pour développer sa vision de l'homme qui « bouge dans l'espace et vit dans le temps ».^[12] Dans le manifeste et particulièrement dans ce court extrait cité, est mis en exergue l'idée de « recherche de la vérité », cette même « recherche » qui s'axe vers un idéalisme techno-progressiste voire technocratique. Cette voie qu'a choisie Jœ Colombo, est en décalage avec celle du designer Ettore Sottsass qui le trouvait d'ailleurs marqué par un certain romantisme envers le rationalisme et plus généralement

←
Coupe de la Cité Nucléaire
Jœ Colombo
1952
© Ignazia Favata
Studio Jœ Colombo

[11] Enrico Baj et Sergio Dangelo, *Manifeste du mouvement nucléaire*, 1er février 1952, In Tristan Sauvage, *Pittura italiana del dopoguerra (1945-1957)*, Edizioni Schwarz, Milan, 1957, p. 287 ; Cité par Giovanni Joppolo, *Lucio Fontana, le spatialisme, et les néo-avant-gardes en Italie autour de 1950*, *Studiolo*, n°1, Rome, 2002, p. 276.

[12] Jœ Colombo, Extrait d'un script pour une intervention à la conférence SIGMA à la Galerie des Beaux Arts, 1967. Texte recueilli par Ignazia Favata, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Op. Cit.

aux grandes idéologies modernes. Il faut dire aussi que Jœ Colombo est décédé en 1971, soit deux ans avant le choc pétrolier de 1973 et les grandes crises qui bouleversèrent pour beaucoup les mentalités du monde. Si d'après Matéo Kries, Jœ Colombo a été très influencé par le sociologue canadien Herbert Marshall Mc Luhan, spécialiste des médias et de leur influence sur la société, il semble qu'il ait d'abord été influencé — et cela semble plus logique — par le deuxième manifeste italien des spatialistes qui souligne leur intérêt pour les « expressions artistiques d'un nouveau genre » comme la « radio-télévision »^[13]. L'intérêt pour l'émergence des nouveaux médias ne viendrait donc pas de la sociologie mais du milieu artistique.

« [...] Mc Luhan lui a fourni les fondations conceptuelles de son propre travail de designer [...] la société, sous l'influence des nouvelles technologies et des médias, abandonnera les principes de statisme, de linéarité et de la famille traditionnelle pour favoriser la spontanéité, le dynamisme et de nouvelles structures de vie collective [...] »^[14]

L'« objet ouvert »

Quoi qu'il en soit, c'est cet intérêt pour les nouvelles technologies et ce qu'elles suscitent à l'époque comme liberté qui influencera la volonté pour Jœ Colombo de passer du terme « objet » à celui d'« équipement ». De sa lexicologie, « équipement » renvoie au « nécessaire » — dans le domaine de l'armée ce nécessaire est vestimentaire et matériel, dans celui de l'économie, nécessaire au développement, dans celui des équipements culturels et sociaux, il est nécessaire à la vie d'une collectivité ou encore en technologie nécessaire au bon fonctionnement des instruments^[15], pour Colombo les *équipements* sont nécessaires à l'existence. Se décèle de cette conviction une idéologie empreinte d'un certain modernisme en la confiance totale pour les progrès technologiques. Le critique d'art Vittorio Fagone, parle quant à lui d'une « philosophie de l'équipement ». Philosophie qui se retrouve dans la conception de systèmes artificiels dynamiques comme a pu l'incarner le *Tube Chair*. Pour Jœ Colombo,

[13] Antonio Tullier, *Manifeste Spatialistes II*, 1948, In Valérie Dacosta (dir.), *Lucio Fontana, Écrits (manifestes, textes, entretiens)*, Éditions les presses du réel, Paris, 2013.

[14] Matéo Kries, *Vision et utopie dans l'œuvre de Jœ Colombo*, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur*, Op. Cit., p. 82.

[15] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/equipement>

l'objet proposait une fonction mais ne l'imposait pas, il pouvait même en proposer plusieurs et c'est ensuite à l'individu, librement selon ses envies, de s'en saisir. C'est justement cette acception de liberté d'appropriation par l'objet qui renvoie à l'idée de l'*œuvre ouverte* amenée en 1962 par Umberto Eco. Dès lors, serait-il envisageable de penser le *Tube Chair* de Jœ Colombo comme un « artefact ouvert » ? Il ne semble pas qu'une transposition de la poétique de l'*œuvre ouverte* au design, aurait été pour Umberto Eco insupportable, bien au contraire elle prendrait alors une ampleur plus importante.

« Il convient d'observer, sous peine d'équivoque terminologique, que si nous allons parler d'"œuvres ouvertes", c'est en vertu d'une convention : nous faisons abstraction des autres acceptions du mot pour en faire l'expression d'une dialectique nouvelle entre l'œuvre et son interprète. »^[16]

L'interprète en design serait cet individu qui pourrait être dérouté à la vision du *Tube Chair* et souhaiterait en apporter une reconfiguration pour son utilisation. Il en passerait de toute évidence par une expérimentation personnelle dans une « perspective originale »^[17]. C'est ainsi que l'objet devient « ouvert ». Il ne dicte surtout pas un comportement mais en « propose ». C'est par conséquent une attitude qui conduit la possibilité d'un objet « fini » à demeurer en « mouvement », même si celui-ci serait issu d'une production industrielle en série. Si le double attrait de Jœ Colombo pour les nouvelles technologies et sa vision utopique du futur le rapproche du modernisme, il s'en éloignait tout autant par un refus du rationalisme modélisant. À son époque il a été l'un des premiers designers, sinon le premier en Italie, à chercher le dépassement des techniques industrielles pour la conception et par contiguïté, tenter d'améliorer l'habitabilité des espaces domestiques. Pour Davide Rampello, « la conception que Jœ Colombo avait du futur était anti-nostalgique et reposait sur l'idée que la

[16] Umberto Eco, *L'œuvre ouverte* : « La poétique de l'œuvre ouverte », Traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Editions du Seuil, 1965 pour la version française, p. 17. Édition originale : « *Opera Aperta* », Bompiani, Milan, 1962.

[17] *Ibid.* Citation complète : « En ce premier sens, toute œuvre d'art, alors même qu'elle est forme achevée et « close » dans sa perfection d'organisme exactement calibré, est « ouverte » au moins en ce qu'elle peut être interprétée de différentes façons sans que son irréductible singularité en soit altérée. Jouir d'une œuvre d'art revient à en donner une interprétation, une exécution, à la faire revivre dans une perspective originale ».



↑
Jæ Colombo
 dans le fauteuil *Elda*
 1963
 Structure et coque en polyester
 armé de fibre de verre moulé
 Rembourrage en
 polyuréthane pré-formé
 Base tournante montée sur
 pivot à roulement à billes
 92 x 96 x 95 cm
 © Ignazia Favata
 Studio Jæ Colombo

technologie bien conçue pouvait aider l'homme dans ses activités et poser les fondements de modèles d'habitations totalement nouveaux. »^[18]

La figure du bricoleur et du constructeur

Il y a donc chez Jæ Colombo une recherche permanente de changement, de remise en question de ce qui est existant. En ce sens Aldo Colonetti^[19] semble avoir raison lorsqu'il soutient l'idée d'un Jæ Colombo « bricoleur » plutôt qu'ingénieur. Car le concept de « bricolage » de Claude Lévi-Strauss renverrait au papillonnement d'un designer qui parcourt différents domaines :

ingénierie, sciences sociales, marketing... sans pour autant se revendiquer comme spécialiste. C'est justement en ce sens que le bricoleur ne prendra pas un chemin conventionnel, établi par des dogmes disciplinaires, et cheminera dans une perspective de rupture. Ce Jæ Colombo « bricoleur » convaincu du « progrès » du monde anthropique par l'intérêt porté aux nouvelles technologies aurait bien pu faire partie de ces « barbares » dont Walter Benjamin parlait déjà lorsqu'il écrivait quarante ans plus tôt, en 1933, le texte *Expérience et pauvreté* :

« Cet effroyable déploiement de la technique plongea les hommes dans une pauvreté tout à fait nouvelle. [...] Avouons-le : cette pauvreté ne porte pas seulement sur nos expériences de l'Humanité tout entière. Et c'est donc une nouvelle espèce de barbarie. De la barbarie ? Mais oui. Nous le disons pour introduire une conception nouvelle, positive, de la barbarie. Car à quoi sa pauvreté en expérience amène-t-elle le barbare ? Elle l'amène

[18] Davide Rampello, Préface et remerciements,
 In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jæ Colombo : L'invention du futur*, Op. Cit., p. 12.

[19] Aldo Colonetti, entretien de Mateo Kries, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jæ Colombo : L'invention du futur*, Ibid., p. 279. Aldo Colonetti répond à la question : « Comment caractérisez-vous la manière de Colombo de travailler comme designer ? », dans sa réponse il fit le parallèle entre le profil du « bricoleur » de Levi-Strauss et celui du design Jæ Colombo : « Je voudrais introduire un concept développé par Claude Levi-Strauss. Il établit une distinction dans l'attitude culturelle entre deux personnages, l'ingénieur et le bricoleur [...] Le concept du bricoleur n'est pas du tout entendu négativement, mais souligne que les chemins nouveaux, les ruptures, les révolutions appliquent des paradigmes par toujours prévisibles. »

à recommencer au début, à reprendre à zéro, à se débrouiller avec peu, à construire avec presque rien, sans tourner la tête de droite ni de gauche. Parmi les grands créateurs, il y a toujours eu de ces esprits impitoyables, qui commençaient par faire table rase. Il leur fallait en effet une planche à dessin, ils étaient des constructeurs. »^[20]

Jœ Colombo serait de ces constructeurs d'abord parce qu'il voyait dans les découvertes technologiques le moyen d'échapper au présent, dans une attitude de remise cause permanente du conventionnel, et ensuite parce qu'il n'a cessé de réinventer son propre métier. Les projets de design étaient pour lui le théâtre d'une barbarie Benjaminienne. Selon ses anciens collaborateurs comme Ignazia Favata, Jœ Colombo n'hésitait pas à la lumière de nouvelles données technologiques à repenser complètement un projet même si celui-ci en était arrivé à un stade final de développement. C'est bien cette soif aveugle du dépassement de son temps qui caractérisait l'esprit constructeur de Jœ Colombo. S'intéressant à la carrière du designer, le philosophe et théoricien Aldo Colonetti s'interrogeait sur le rôle du design à l'égard du rationalisme et du fonctionnalisme, lorsqu'il écrivait qu'« à la fin, la question est de savoir si l'ordre et la vision rationnelle de la production en série peuvent se combiner avec la fonction fondamentale du sujet, et pas seulement avec sa fonction d'usage. »^[21]

L'enjeu de la conception d'espaces de jeux

Il faut dire que le *Tube Chair* de Jœ Colombo apporte quelques « pas de côtés » intéressants. Bien que le designer appartenait de plein pied à l'époque moderne, il se jouait, de ce rationalisme productiviste et fonctionnaliste. Cette hypothèse se retrouve vérifiée d'une part car il n'a eu de cesse à chercher le dépassement des outils de production industriels et d'autre part, par sa volonté de concevoir des environnements d'objets qui peuvent, à la mesure du possible, évoluer dans l'espace et le temps au gré des subjectivités désirantes, à savoir ce que l'on pourrait nommer des « espaces de jeu »^[22]. C'est ainsi par une conduite de

[20] Walter Benjamin, *Œuvres Tome II* : « Expérience et pauvreté », traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Pierre Rusch et Rainer Rochlitz, Gallimard, Folio Essais, Paris, 2000 pour l'édition française, pp. 366-367. Première publication le 7 décembre 1933, In *Die Welt im Wort*, (n°10, 1ère année).

[21] Aldo Colonetti, entretien de Mateo Kries, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Jœ Colombo : L'invention du futur*, Op. Cit., p. 280.

[22] Pour reprendre la formule de Hal Foster assez récurrente dans son ouvrage

projet singulière, que Jøe Colombo amène à penser le designer plutôt comme un perturbateur qui accentue les différences plutôt qu'un criminel^[23] coupable de formatage et de marchandisation du monde. En cela, le design ne semble pas avoir à rougir d'un certain attrait moderniste pour les nouvelles technologies étant compris dès lors comme de potentielles dynamiques du temps présent. Pierre-Damien Huyghe parle d'ailleurs d'une responsabilité des designers au « jeu » :

« La responsabilité des designers est de porter au public ce qui est en jeu dans les objets afin qu'il soit possible de jouer avec ces objets réellement, et non imaginaires. "Jouer", cela veut dire savoir ce qu'il en est des règles de jouabilité, ce qui présuppose à son tour qu'il y ait du jouable. Ce serait justement une vertu du design que de rendre jouables les situations objectives. »^[24]

Le *Tube Chair*, pourtant objet industriel produit en série, est fondamentalement un de ces terrains de jeu des utilisateurs. La lecture formelle de l'objet invite à l'expérimentation et se révèle par son « champ de possibilités » et d'« efficacité », gage pour le designer comme pour Pierre-Damien Huyghe de « progrès » à l'inverse d'une « automatisation sans débrayages possibles et/ou sans inter-faces de régulation »^[25]. Le *Tube Chair* renverrait donc possiblement aussi à l'idée d'« ouverture » chère à Roland Barthes et qui aura été un germe à la pensée d'Umberto Eco et qui semble, au regard de la citation précédente, bien se retrouver chez Pierre-Damien Huyghe. Cette « ouverture », au sens Barthien, tiendrait d'un caractère, au fond, interrogatif. Bien qu'affirmatif par la définition de sa forme produite industriellement, le *Tube Chair* s'ouvre toujours à des pratiques individuelles d'utilisation. L'objet pose alors en permanence la question. Ainsi, de l'affirmation de sa présence définie matériellement,

→

Tube Chair
Jøe Colombo
Vitra, 1969
PVC, acier, caoutchouc,
tissus d'ameublement
synthétique
112 x 61 cm
© Ignazia Favata
Studio Jøe Colombo

Design & Crime, Les Prairies Ordinaires, Collection Penser/Croiser, traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, Laure Manceau, Gauthier Herrmann et Nicolas Vieillescazes, 2008 pour la traduction française. L'extrait ci-après semble en écho avec ce que recherchait Jøe Colombo : « [...] l'enjeu, c'étaient les "distinctions" et l'"espace de jeu", les différences proposées et les espaces provisoires. », p. 30. Édition originale : « *Design and Crime (and other Diatribes)* », Verso, Londres, 2002.

[23] En référence à Hal Foster, *Design & Crime*, Ibid.

[24] Pierre-Damien Huyghe, *Poussées techniques et conduites de découvertes : « Design et Lucidité »*, p. 35, In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

[25] Ibid.

s'ajoute le jeu d'une ouverture instituée par le designer, pour une possibilité de « re-composition » infinie. En écrivant sur le principe d'ouverture à partir de la littérature (dans l'avant-propos *Sur Racine*) Roland Barthes écrivait :

« Cette disponibilité n'est pas une vertu mineure ; elle est bien au contraire l'être même de la littérature, porté à son paroxysme. Écrire, c'est ébranler le sens du monde, y déposer une interrogation indirecte, à laquelle l'écrivain, par un dernier suspense, s'abstient de répondre. La réponse c'est chacun de nous qui la donne, y apportant son histoire, son langage, sa liberté ; mais comme histoire, langage et liberté changent infiniment, la réponse du monde à l'écrivain est infinie : on ne cesse jamais de répondre à ce qui a été écrit hors de toute réponse : affirmés, puis mis en rivalité, puis remplacés, les sens passent, la question demeure [...] Mais pour que le jeu s'accomplisse [...] il faut respecter certaines règles : il faut d'une part que l'œuvre soit vraiment une forme, qu'elle désigne vraiment un sens tremblé, et non un sens fermé [...] »^[26]



[26] Roland Barthes, *Sur Racine*, Avant-propos, Éditions du Seuil, Paris, 1963.

Contextes et explorations

À la fin des années 1950, le monde est partagé en deux par la Guerre Froide. C'est ainsi que la conquête de l'espace est devenu le théâtre d'une scène épique entre les États-Unis et l'U.R.S.S. En 1957, la puissance de l'Est enverra son premier satellite Spoutnik-1 et en 1963 le premier homme : Youri Gagarine. Si cette volonté de domination dans ce domaine n'est aujourd'hui pas terminée, la Guerre Froide quant à elle, a vu les États-Unis triompher avec les premiers pas lunaires de Neil Armstrong le 21 juillet 1969, l'année de conception du *Tube Chair* de Joe Colombo ! À travers les nouveaux médias, la planète Terre et la Lune, sont alors vus par le grand public pour la première fois et inspirent l'exploration d'espaces inédits pour de nouvelles expériences. Cet attrait pour les espaces inédits se retrouvait début des années 1960 avec l'artiste Lucio Fontana qui écrivait dans une lettre à la suite d'une exposition d'art :

« *L'ambiente spaziale* a été la première tentative, explique Fontana à Enrico Crispolti dans une lettre, de se libérer d'une forme plastique statique. L'espace était entièrement noir, plongé dans la lumière noire de Wood. En entrant, on se trouvait totalement isolé, dans une sorte de retour sur soi. Chaque spectateur réagissait en fonction de son état d'âme du moment, précisément parce qu'il n'y avait pas l'influence d'objets ou de formes imposées qui pouvaient être à vendre. L'homme était face à lui-même, avec sa conscience, son ignorance et sa matière. »^[27]



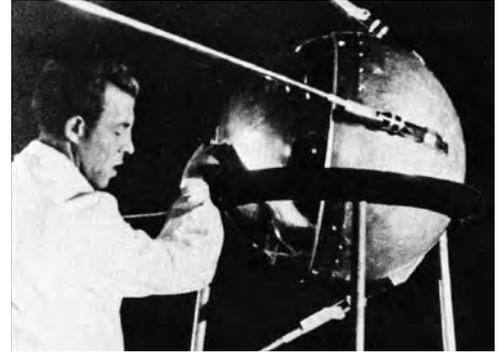
Les mentalités de l'époque ont été très influencées par la conquête spatiale, que ce soit pour des artistes comme les *spatialistes*^[28] avec la figure de Lucio Fontana de la fin des années 1950 mais aussi pour des architectes comme Richard Buckminster Fuller et sa projection de *Dome Over Manhattan* de 1960. Du côté du design, Joe Colombo ne semble pas en être aussi insensible, à l'image du *Tube Chair* de 1969 : la formalisation de projets semble rendre

[27] Lettre de Lucio Fontana à Enrico Crispolti, datée du 16 mars 1961, In Lucio Fontana, *Lettere 1919-1968*, p. 167. In Valérie Dacosta (dir.), *Écrits de Lucio Fontana (Manifestes, textes, entretiens)*, Éditions Les presses du réel, Paris, 2013, pp. 45-46.

[28] Henri Poincaré qui, dans son livre *La science et l'Hypothèse* de 1902 comporte une sous-partie intitulée « Le monde à quatre dimensions » est d'une très grande influence aussi à l'égard des spatialistes. Ouvrage cité : Henri Poincaré, *La Science et l'Hypothèse*, Flammarion, Paris, 1902.

compte par la métaphore, du phénomène gravitationnel par le jeu d'accolement périphérique des cylindres entre eux. Lorsque deux tubes cylindriques se juxtaposent, ils traduisent un effet satellitaire. Mais la métaphore ne s'arrête pas là. Le rangement de l'objet optimisé à son paroxysme, par emboîtement décroissant des pièces les unes dans les autres, amène à une lecture de l'objet par couches internes et renvoie, par principe d'un oignon, au partitionnement simplifié de planète Terre, allant de la croûte terrestre au noyau. La forme cylindrique des éléments du *Tube Chair* mise en perspective avec d'autres projets de Jœ Colombo, comme dans *Visiona 1* (1969) ou sa lampe à poser *KD27* (1967), met en évidence la réminiscence de la sphère. Cette forme géométrique parfaitement équilibrée qui, au-delà de toute subjectivité, nous renvoie à la bulle, « comme expansion de l'âme » au premier Tome de la trilogie *Bulles* du philosophe Peter Sloterdijk :

« L'enfant auquel on fait le cadeau se tient sur le balcon, fébrile, et suit des yeux des bulles de savon qu'il souffle dans le ciel à partir de l'anneau qu'il tient devant sa bouche. Voilà qu'un essaim de petites bulles jaillit vers les hauteurs, son allégresse chaotique rappelle un lancer de billes nacrées bleues. Ensuite, lors d'une tentative ultérieure, c'est un gros ballon ovale qui se détache du petit cercle, tremblant, empli d'une vie anxieuse : la brise l'emporte et il descend en planant dans la rue. [...] L'enfant en personne s'élève dans l'espace avec sa bulle miraculeuse, comme si, pendant quelques secondes, son destin était suspendu à celui de cette structure tressillante. [...] Même si, plongée dans la veille enthousiaste qu'exerçait son créateur, elle (la bulle) était autorisée à traverser l'espace en planant, pour un instant merveilleux, elle était pourtant condamnée, au bout du compte, à se dissoudre dans le néant. [...] Que sont les espoirs qui éclatent, sinon des incitations à mener de nouvelles tentatives ? Le jeu se prolonge, inlassablement : de nouveau, les globes descendent en planant depuis le haut de la maison, et de nouveau le souffleur s'est entiché de ses globes comme s'il s'agissait de miracles par lui-même accomplis, les bulles de savon qui enflent et s'éloignent ne courent aucun risque de disparaître par manque d'accompagnement ravi. [...] Ainsi, la bulle de savon devient pour son créateur le vecteur d'une surprenante expansion de l'âme. »^[29]



↑
Sputnik-1
Premier satellite
mis en orbite autour
de la Terre par l'U.R.S.S.
1957
© NASA/Asif A. Siddiqi

←
Dome Over Manhattan
Richard Buckminster Fuller
et Shoji Sadao
1960
© Buckminster
Fuller Institute

[29] Peter Sloterdijk, *Sphères I : Bulles*, Éditions Pluriel, traduit de l'allemand



↑
Bulles de savon
Jean Siméon Chardin
 1733-74
 The Metropolitan Museum of Art
 New-York



↗
KD27
Jøe Colombo
 Circa, 1968
 Acryliq
 25 x 25 cm
 © Art Viewing

Jøe Colombo tenait quelque peu de cet enfant joueur qui aspire par la conception à une fascination sans faille au projet de design et pourtant si rapidement condamnée à se renouveler. Comme cet enfant qui joue avec les bulles, Jøe Colombo était sans doute de ces designers qui sont « portés par un enthousiasme solitaire »^[30] qui le mena singulièrement à arpenter de nouveaux espaces indicibles. C'est ainsi qu'il imaginait à travers le *Tube Chair* et ses autres « équipements » des configurations cosmiques de liberté existentielles.

« Du peu que nous sachions, la seule chose que nous puissions dire : notre temps est métamorphique. Du peu que nous sachions, la seule chose que nous puissions dire : des changements s'imposent, nous en sommes les acteurs comme les sujets. »^[31]

par Olivier Mannoni, 2011, pp. 19-21. Titre original : « *Sphären I. Blasen* », Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 1998 pour l'Édition originale. Librairie Arthème Fayard pour la présente traduction, 2002.

[30] Peter Sloterdijk, *Sphères I : Bulles*, Ibid., p. 21.

[31] Léa Gauthier, Préface, In Caroline Naphégyi, *Design for change*, préface, Blackjack Éditions, Dijon, janvier 2011, p. 13.

CHAPITRE 3

**PROJECTIONS
MATÉRIALISTES**

162

PROPOSTA PER UN'AUTOPROGETTAZIONE (1974)
ENZO MARI



Une mécanique des temps

De l'attitude particulière de Jœ Colombo, il s'agit désormais d'appréhender désormais le design par sa capacité à rendre compte d'une conduite ouverte aux incertitudes de l'existant, ce qui impliquerait alors de définir la figure du designer comme un joueur ou un flâneur Baudelairien. Ce vagabond à la fois dans le Monde et hors du Monde, symbole du doute, ne semble pas percevoir l'inertie d'une société mais plutôt au travers d'un certain rythme, l'idée plus profonde d'un mouvement des existences. C'est ainsi qu'à l'encontre d'un phénomène de stabilité, le monde humain serait, lui aussi, composé de cadences périodiques qui détermineraient l'émergence — ou non — de nouvelles typologies de dogmes. De l'observation de ces préceptes, il est notamment possible de comprendre que le pouvoir moral s'exerce dans tous les milieux qui concernent le monde humain, citant simplement ici celui de l'environnement naturel, dont la « relation » qui s'exerce s'accompagne par exemple de la morale du développement durable. Le regard inquiet porté sur le devenir de la *biosphère*, qui se retrouve chez certains penseurs contemporains comme Vladimir Vernadski, Bruno Latour ou Peter Sloterdijk, illustre bien là, un des enjeux, sinon le plus important de l'époque présente. Émerge ainsi à partir des problématiques sociétales un renouvellement et des transformations continues. Il est d'ailleurs plus évident de percevoir ces événements de différenciations lorsque se dégagent, du temps des civilisations, des phases historiques qui tranchent véritablement avec les précédentes. Ainsi, d'après les historiens, la seconde moitié des années 1970 marque le dernier basculement important pour les sociétés occidentales qui passent alors de la modernité à la postmodernité. Au préalable de ce changement, se développait avec essor, une société dite de la modernité dont le moment exact de sa métamorphose vers la postmodernité, demeure, il faut l'admettre, une articulation discutable selon les points d'accroches, qu'ils soient d'une part, temporels ou d'autre part, disciplinaires. Toutefois, la modernité était définie dans ses grandes lignes, par la philosophie qui renvoyait pour sa part, généralement à une idéologie de « progrès » et de « raison ». Les conséquences de ce modèle, qui, par ailleurs, ont manifesté ses limites à divers moments de l'histoire, touchaient tant les processus de production artificiels que les existences humaines. Pour Jean-François Lyotard, par exemple, la fin de la modernité était relative au crime d'Auschwitz, en ce sens que l'horreur des pratiques nazis ont aussi révélé au monde, les limites d'une folie universaliste et déshumanisante. Au fond, la période moderne a fait apparaître à divers moments de l'histoire, des dérives de rationalisations totalitaires qui ont pour le moins été la cause d'un phénomène d'accélération et de linéarité du temps.

←
 Proposta per un'autoprogettazione
 Enzo Mari
 1974
 Bois massif et clous
 © Artek

La nécessité de rupture

Il ne s'agit pas, comme le prétend Jean-François Lyotard, de situer la fin de la modernité mais plutôt d'en saisir un de ses déséquilibres, notamment, la recherche s'appuiera à partir d'un événement d'ampleur mondiale, celui du choc pétrolier de 1973 dont les principales répercussions financières n'avaient fait qu'accroître les écarts : augmentation soudaine du chômage, de l'inflation et des prélèvements publics. Les civilisations occidentales s'engouffraient alors à cette époque dans une crise globale. En Italie, précisément, émerge une asphyxie politique sans précédent qui voyait à cette période le terrorisme des partis extrémistes monter en puissance. C'est alors au cœur de ces difficultés économiques, politiques et sociales que le designer Enzo Mari allait renoncer, en compagnie d'autres designers et artistes, de participer à la Triennale de Milan de 1968. C'est par conséquent, en blâmant une commercialisation écœurante de la culture artistique, que quelques années plus tard, en 1974, il présenta une exposition intitulée *Proposta per un'Autoprogettazione*. Dans une certaine continuité idéologique et de sa propre initiative, l'exposition faisait l'état d'une collection d'une vingtaine d'objets domestiques allant d'un modèle de chaise à

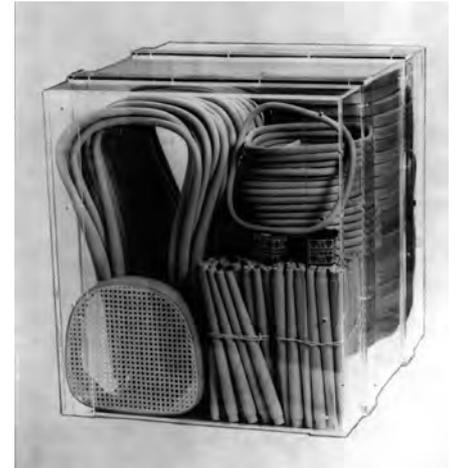
celui d'un lit, en passant par la table. Les différents meubles étaient présentés aux visiteurs sous la forme de prototypes en bois dont chacun était accompagné de son plan de fabrication. Dans une époque aussi troublante que celle-ci, Enzo Mari, alors profondément convaincu d'un besoin de rupture au consumérisme et aux valeurs dominantes de l'économie, supposait le design comme un enjeu d'émancipation.

Perspectives

Le nom « autoprogettazione » donné à cette exposition par Enzo Mari, semblait pouvoir interpeller le public mais aussi les institutions. La terminologie, en effet, se construit à partir du préfixe « auto » qui renvoie au grec « autós (αὐτός) » signifiant « soi-même » et se poursuit par « progettazione », dont la traduction littérale ferait appel du « projet ». Par conséquent, au travers de cette exposition, il s'agissait de proposer à tout un chacun l'action de faire singulièrement acte de projet. Cependant, la proposition que formulait Enzo Mari n'était pas à se méprendre avec l'idée selon



laquelle tout le monde pouvait devenir designer. Son approche était plutôt à envisager du côté de la recherche d'une nouvelle typologie de processus amenant ainsi l'utilisateur à se saisir d'une possibilité de réappropriation. De fait, ce projet reflétait assez bien la portée nouvellement admise de la postmodernité, tenant de cette recherche pour l'intérêt humain plutôt que celui de la rentabilité industrielle. Sans en développer une analyse complète, la chaise n°14 de Michael Thonet est, par exemple, une réussite totale de la conduite moderne dont les fondements idéologiques s'opposeraient ainsi au projet d'Enzo Mari. Des premières applications techniques du bois courbé à un système de distribution révolutionnaire pour son temps, le kit, l'artefact de Michael Thonet incarne à lui seul l'exemplarité de l'idéalisme « progressiste » moderne avec la rationalisation et l'accélération des processus. *A contrario*, le projet d'Enzo Mari résidait précisément dans l'intérêt de tendre vers un humanisme plutôt qu'un idéalisme technocratique. Toutefois et malgré l'acceptation d'une méfiance voire d'un rejet de la production sérielle en masse, force est de constater que ce projet ne prétendait pas non plus à une rupture complète de l'industrie. À ce propos, si nous reprenons la définition que Pierre-Damien Huyghe fait de cette dernière, l'industrie pourrait être saisie comme « une façon d'organiser la capacité de l'esprit humain à produire des objets dans le monde »^[1]. *Autoprogettazione* interrogerait ainsi les fondements de l'industrie par le « produire » en supposant que chaque individu ait la capacité d'expérimenter et littéralement de « se projeter », tant sur le plan matériel que mental, un processus de singularisation productif.



↑
Chaises n°14
Michael Thonet
1859

←
Enzo Mari avec des
maquettes d'études de la
collection
*Proposta per
un'autoprogettazione*
1974

La production comme émancipation

Le début du XXI^e siècle, semble d'ailleurs, être le théâtre d'une métamorphose de l'industrie au travers des lieux comme les *hacks-lab*, *hackerspace* ou encore *fablab*, qui semblent constituer de nouveaux modèles de production. Si le progrès technologique a toujours été au cœur du développement des civilisations, il semble aujourd'hui permettre l'ouverture vers une double perspective. La première serait celle d'une production adaptée à chacun, induite par les nouveaux procédés de fabrication désormais, en capacité de produire de l'unique et de la série différenciée comme nous l'indiquait déjà Gaetano Pesce en 1996 avec son exposition manifeste au Centre Pompidou intitulée *Le temps des questions*. La deuxième trajectoire, quant à elle, engagerait comme principe

[1] Pierre-Damien Huyghe, *Poussées techniques conduites de découvertes*, « Design et modernité », In *À quoi tient le design*, Op. Cit., p. 40.

fondamental, l'intégration des individus dans les processus de développement. Ainsi, l'analyse du projet *Proposta per un'Autoprogettazione* pourrait ouvrir des pistes de réflexion relatives à la question du processus alternatif et singularisant qui est à l'œuvre dans les écrits de Félix Guattari. Le philosophe et psychanalyste nous expliquait que :

« [...] ces formes alternatives de réappropriation existentielle et d'auto-valorisation peuvent devenir demain la raison de vie des collectivités humaines et des individus qui refusent de s'abandonner à l'entropie mortifère caractéristique de la période que nous traversons. »^[2]

Entendu comme tel, le design se constituerait comme le potentiel des émergences nouvelles susceptibles de favoriser la construction de valeurs inédites. Et dès lors, serait dépassée la pensée fonctionnaliste et idéologique, par ailleurs, légitimée par le Bauhaus et contre laquelle Walter Benjamin mettait semble-t-il déjà en garde dans ses écrits. La multiplication des objets techniques, à tendance universelle engendrerait, selon lui, des environnements construits dans lesquels il serait « difficile de laisser des traces »^[3]. Pour Benjamin, cette question de la *trace* « est l'apparition d'une proximité, quelque lointain que puisse être ce qui l'a laissée »^[4]. En parallèle avec *Proposta per un'Autoprogettazione*, il semblerait que l'intention d'Enzo Mari était justement de retrouver cette *trace*, cette proximité, en invitant chaque individu à engager une démarche personnelle de construction. L'approche engagée par Enzo Mari diffère massivement du modèle industriel moderne, détournant ainsi le travail spécifique des ouvriers pour le donner à tous les individus. Par ce biais, le designer se rapproche des fondements propres au *matérialisme historique* de Karl Marx qui considère l'existence de l'homme par les conditions de production. Et c'est finalement dans le faire que se tiendrait la valeur de la vie humaine. L'objet matériel, à concevoir soi-même, deviendrait, à partir d'une telle logique productive et selon Enzo Mari, un objet de connaissances et d'émancipations.

[2] Félix Guattari, *De la production de subjectivité*, In *Chimères* n°4, hiver 1987, p. 19.
[en ligne] http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/04chi03.pdf

[3] Walter Benjamin, *Œuvres Tome II* : « Expérience et pauvreté », traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Pierre Rusch et Rainer Rochlitz, Gallimard, Folio Essais, Paris, 2000 pour l'Édition française, p. 370. Première publication le 7 décembre 1933, In *Die Welt im Wort*, (n°10, 1ère année).

[4] Walter Benjamin, *Paris, capitale du XIXe siècle*, traduit par J. Lacoste, Cerf, Paris, 1989 (1939), p. 464.

Cependant cette "belle" pensée ne lui a pas empêché, à l'époque, des critiques virulentes.

« Mes collègues, designers et artistes, m'ont presque accusé d'être un fasciste, parce qu'ils pensaient que le designer se devait de créer des objets qui rendent la vie plus facile, tandis que moi, d'après eux, je forçais les gens à travailler davantage. »^[5]

Toutefois, d'après les remarques stipulées à l'encontre du designer, semble apparaître une part de vérité puisqu'avec sa proposition, les utilisateurs s'inscrivent dès lors dans un processus de production qui peut, en effet, être perçu comme un travail et non un gain de liberté existentielle. Il semble alors qu'Enzo Mari s'en défendait en prônant indirectement les idéaux de Karl Marx relatifs à un travail permettant une liberté physique et intellectuelle du sujet plutôt qu'un assujettissement de l'individu. Dans un récent entretien, Enzo Mari expliquait notamment que la figure du salarié est pire que celle de l'esclave de la Rome Antique^[6]. Nous ne pourrions que nous saisir de la *double fonctionnalité*, expression d'usage exprimée par Gaetano Pesce, pour revendiquer *Proposta per un'Autoprogettazione* comme projet manifeste et manifestement empreint de politique. La limite la plus effective à son projet était cependant celle de la durée. Pour l'exploiter à bon escient et dans le souhait de poursuivre son action politique, Enzo Mari proposait, par échanges de courriers, d'envoyer les plans gratuitement aux personnes intéressées. Fort de ce succès, le designer décida ensuite d'en éditer un livre permettant à tout un chacun de se le procurer facilement et sans doute aussi d'en tirer quelques bénéfices. Les décennies passèrent et le projet devint un symbole, non pas du *matérialisme historique* mais de la lutte contre le modernisme. Le modèle *Sédia*, une chaise de la collection d'Enzo Mari, vient même d'être éditée chez Artek. Par ailleurs la collection complète a été reprise par une association Berlinoise Cucula, dans la



↑
Proposta per
un'autoprogettazione Enzo
Mari
1974
Bois massif et clous

- [5] Enzo Mari, *Sono comunista*, entretien de Francesca Esposito, magazine Flat, publié en février 2014. [en ligne] <http://www.klatmagazine.com/design/enzo-mari-sono-comunista-interview/11567>.
Citation originale : « My colleagues, designers and artists, almost accused me of being a fascist, because they thought that a designer should create objects which make life easier, while I, according to them, was forcing people to do more work. »
- [6] Ibid. « [...] I'd say that workers should be eliminated. Not that I'd send them to jail, but we need to get rid of the figure of the wage earner, who is worse off than the slave in ancient Rome. »



↑
Enzo Mari et la *Sédia* sur le stand Artek au Jacob K. Javits Center, New-York en mai 2010
© Artek

trajectoire d'un programme de soutien aux réfugiés qui considère dès lors les enjeux du projet dans ce qu'il questionne le sociologique^[7]. Contre-sens et trahison pour certains, hommage pour d'autres, les interrogations de ce projet ont évolué au travers des temps. Au début de la postmodernité, dans le dernier quart du XXe siècle, le projet *Proposta per un'Autoprogettazione* d'Enzo Mari ne représente qu'un échantillon de ce mouvement de contestation par la conception, particulièrement dense en Italie. *Alchimia*, puis, quelques années plus tard, *Memphis* ont tenté de mettre théoriquement à mal la quête du design industriel par un design post-capitaliste. Au travers de leurs projets et discours, ils nous

rappellent qu'avant d'être un consommateur, l'homme est avant tout un individu dont l'existence ne peut pas reposer uniquement sur les principes d'un monde de la consommation. Faut-il encore le souligner, « *Autoprogettazione* » exprime en sa racine même la volonté de faire participer les individus au projet. Et dont il s'agit précisément d'un « auto-projet » tenant au fond des capacités individuelles de chacun à construire une double projection : d'une part, celle

de l'élaboration d'un devenir singulier et d'autre part, celle d'un devenir collectif. Se profile ainsi positivement un nouveau cosmos, celui d'**un monde des projections** où le devenir de l'individu dans une société capitaliste est renversé. De la critique d'un monde de la consommation pour la *projetation* d'**un monde des projections**, ce serait alors le passage de l'individu comme consommateur qui s'accomplirait en tant qu'**acteur du Monde**.



↑
Proposta per un'auto-progettazione avec l'association Cucula Oranienplatz, avril 2014
© Verena Brüning

[7] [En ligne] <http://www.cucula.org/>

CHAPITRE 4

**« BARBARIES »
INDUSTRIELLES**

172

CHAIR (1944)

WILLIAM H. MILLER JUNIOR



Concours de puissances morales

En 1943, en pleine Seconde Guerre mondiale, les pôles de domination s'inversent marquant indéniablement le déclin progressif des forces de l'Axe (Rome-Berlin-Tokyo) au profit des Alliés. Dans ce contexte difficile, mais empreint d'un certain optimisme, le territoire américain se retrouvait dans ce qui semblait être une perspective sociétale de plein essor. Pendant la guerre, la condition des femmes américaines évolue. De la femme au foyer, c'est désormais le modèle de la « Rosie riveteuse »^[1], cette femme travailleuse qui sert son pays par le travail en usine d'armement qui conduit paradoxalement à un certain changement des mentalités. Économiquement, les États-Unis sont plongés dans une nouvelle période de croissance qui s'observe par les embauches qui se multiplient. Le sentiment de vie confortable vis-à-vis du reste du monde est partagé par le plus grand nombre et le pouvoir d'achat des américains augmente. L'accroissement de l'épargne est sans doute permis grâce à deux facteurs, d'une part celui du manque de produits de consommation mis à disposition freinant ainsi les achats, et d'autre part le tour de force des campagnes de propagande qui visaient à enrôler les femmes au sein des entreprises industrielles. Aux États-Unis fut ainsi établi en 1942 par le gouvernement américain l'*Office of War Information*, une institution à but de propagande de guerre. La manipulation des masses sociales, notamment à l'égard des femmes, se faisait au détour d'affiches sur lesquelles pouvait être lu sur l'une d'entre-elles : « FIND YOUR WAR JOB »^[2] dont la mention était accompagnée d'une femme vêtue de tons kaki — contexte de guerre oblige — mais avec un maquillage soigné au rouge à lèvres. L'illustration de la posture féminine accompagnée de la citation « I've found the job where I fit best ! »^[3] rappelle aujourd'hui la manipulation médiatique en faveur d'une adoration populaire du



↑
Rosie la Riveteuse
Norman Rockwell
Saturday Evening Post
29 mai 1943

←
Chair
William H. Miller Junior
1944
"Bouée" en vinylite, cadre
en contreplaqué, pieds en
aluminium, filet en coton
71,1 x 74,9 x 80 cm
© MoMA, New-York

-
- [1] La figure de la « Rosie riveteuse » tient de plusieurs origines comme celle la couverture du magazine *Saturday Evening Post* publiée le 29 mai 1943. Cette illustration de la devenue célèbre « Rosie riveteuse » est réalisée par Norman Rockwell d'après la pose de Mary Doyle Keefe. La posture de la figure féminine « masculinisée » tiendrait d'une référence mythologique par la reprise de la posture d'Isaïe peinte en 1509 par Michel-Ange dans la Chapelle Sixtine. Voir à ce propos un article de Jean-Frédéric Tronche, « Rosie la riveteuse » : un mythe, quatre origines, publié le 23 avril 2015. [en ligne] <http://o.nouvelobs.com/people/20150423.OBS7849/rosie-la-riveteuse-un-mythe-quatre-origines.html>
- [2] En français : « Trouve ton "job" de guerre ».
- [3] En français : « J'ai trouvé le "job" dans lequel j'excelle ! »

dictateur nord-coréen Kim Jong Un. Observés à toutes les échelles, les conflits sont souvent la source de l'émergence d'une nouvelle « adoration » populaire et ce phénomène se confirme d'ailleurs une nouvelle fois aux États-Unis pendant la Guerre Froide avec la conquête de l'Espace et plus tard pendant la Guerre en Irak dans la quête de vengeance des événements tragiques du 11 septembre 2001. Ainsi pour chacun de ces exemples, la visée politique en temps de guerre



↑
Kim Jong Un
Corée du Nord
vers 2014
© Rodong Sinmun

est d'ordre moral. Sur les affiches de propagande à destination des soldats, dirigées par le Général Roosevelt en 1944, était écrit : « THIS IS RIGHT... LETS GO ! »^[4]. Le pouvoir politique exerce et impose ainsi par les médias à disposition un conditionnement des mentalités. Si la guerre contre le fascisme était nécessaire, en quoi était-elle juste ? La conception graphique de messages endoctrinant tout comme la conception d'armes de guerre amènent à penser la nécessaire éthico-attitude du designer à l'égard du monde dans

lequel il exerce son activité. Comment par sa manière de faire un projet, le designer dépasse-t-il la morale pour des enjeux éthiques ?

Par ailleurs, pendant la Seconde Guerre mondiale, si le service rendu par les femmes fut au développement industriel de guerre déterminant, il n'en reste pas moins que quelque temps après la victoire, le gouvernement américain a encouragé le retour aux anciennes conditions de la femme. De la travailleuse

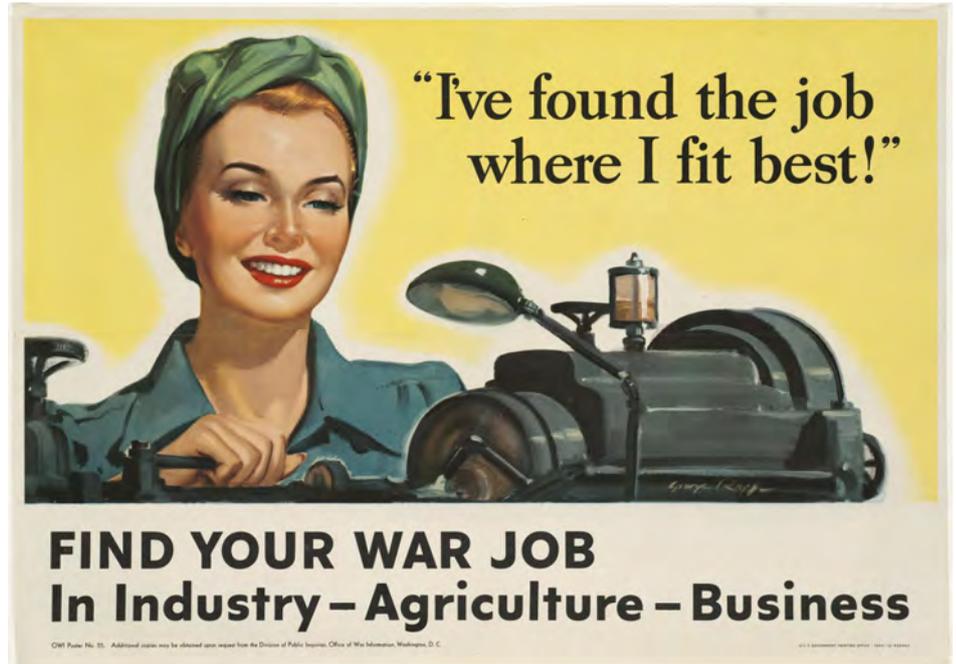


↑
Your Tupperware
Home Party
États-Unis, Années 1960
(Image publicitaire)
© Tupperware

émancipée qui pouvait exceller dans sa tâche, le modèle à suivre était une nouvelle fois celui de la parfaite ménagère. Ce conditionnement des mentalités s'illustre parfaitement au travers d'une autre type de conditionnement : le *Tupperware*. Inventé et commercialisé en 1946 par le chimiste Earl Tupper. Le produit trouvera son succès par la vente à domicile. Les photographies d'époque sont éloquentes, ce sont des femmes et uniquement des femmes qui, durant des réunions à domicile, se font la promotion de ce nouveau produit domestique. Bien qu'elles puissent y trouver un

certain plaisir, l'objet, aussi inventif soit-il, incarnait tout de même la place que devait occuper avec fierté et dévouement la femme américaine de l'après-guerre.

[4] En français : « C'est juste... Allons-y ! »



↑↑
Office of War Information
Washington, D.C.
1943-1944
(Affiches de propagande)

L'industrie machinique motrice d'inventivité

En 1944, la Gallowhur Chemical Company, une entreprise de la région du Vermont, fait don au MoMA d'une chaise conçue par William H. Miller Junior.



Cet objet sans autre titre que celui de *chair*, s'apparente pourtant davantage à un fauteuil, puisque sa faible hauteur et son confort semblent en être des caractéristiques fonctionnelles. Si ce projet de mobilier est aujourd'hui la principale trace du travail du designer qui l'a conçu, il s'avère qu'elle n'en reste pas moins une des plus anecdotiques. D'après le MoMA, William H. Miller Junior aurait davantage travaillé sur des projets militaires comme beaucoup de designers pendant cette période de conflit mondial, à l'image de son équipement de dessalement de l'eau à destination des pilotes de l'armée américaine. Lorsque dans les années 1943-1944, Miller conçoit ce fauteuil, il est ainsi dans un esprit de designer intégré au sein d'une entreprise vouée à l'effort de guerre.

↑

Chair

William H. Miller Junior

1944

"Bouée" en vinylite, cadre en contreplaqué, pieds en aluminium, filet en coton
71,1 x 74,9 x 80 cm

© MoMA, New-York

↓

US-M1

John T. Riddel

Taille unique avec système de coiffe réglable, 1941

(Casque américain de la Seconde Guerre mondiale)

© Ebay

En y regardant de plus près pour en approfondir l'analyse, l'assise se révèle par le jeu de détournement d'une « grammaire » technique et formelle propre à l'armée américaine. L'objet d'apparence massive, se lie paradoxalement par la légèreté de son volume. Comme flottant dans l'air, c'est une grande bouée gonflable en PVC qui se laisse discrètement soutenir par un cadre en contreplaqué, dont le tout est soutenu par quatre piétements cylindriques en aluminium. Le cœur de la bouée, support de l'assise, est quant à lui recouvert d'un filet noué.

L'utilisation de filets était couramment utilisée par l'armée américaine à destination de casques militaires comme pour le US M-1, dont la surface en était entièrement recouverte. Les mailles permettaient à chaque soldat d'insérer facilement des éléments naturels comme des feuillages pour le camouflage en terrain hostile. Durant la Seconde Guerre mondiale, les premiers casques étaient recouverts d'une maille très large qui, au fur et à mesure des avancées technologiques, s'est rétrécie. Il est donc logique de penser qu'à la suite d'un changement rapide de production, William H. Miller Junior ait eu comme idée de chercher pour l'entreprise avec laquelle il travaillait de nouvelles applications pour des stocks de filets à grandes mailles devenus dès lors obsolètes.



Le gonflable quant à lui avait une utilisation toute particulière. Trois facteurs distincts permettent de confirmer l'hypothèse selon laquelle ce serait un détournement des procédés de fabrication du *One-Man Pneumatic Life Raft Survival Kits*. La première corrélation avec la fabrication du bateau pneumatique de survie de l'U.S. Army réside dans le matériau : du Chlorure de polyvinyle qui est plus connu sous le nom de PVC. Ce thermoplastique de par ses propriétés amène à des soudures particulières qui sont, à tout point de vue, similaires à celles utilisées pour la fabrication du radeau. Le matériau et les techniques employés sont par conséquent identiques du côté du bateau comme du fauteuil. Enfin, le « patron » qui constitue la structure formelle de l'objet est également respectée pour l'un comme pour l'autre, les sections de tubes gonflés sont, en effet, dimensionnellement très proches. En situation de production, dans les années 1943-44, le designer aurait très bien pu utiliser des chutes issues de la chaîne d'assemblage des *One-Man Pneumatic Life Raft Survival Kits*. Auquel cas, l'hypothèse du designer « bricoleur » par les transferts opérés, serait même mis en exergue par une conduite de revalorisation des rebus de production.



↑
One-Man Pneumatic Life Raft Survival Kits
 Lac de Gander, Canada
 24 septembre 1947
 © Roland Pinsent

↓
Against the sun
 Brian Falk, 2014
 American Film Company
 99 minutes





↗
Chair
William H. Miller Junior
 1944
 "Bouée" en vinylite, cadre
 en contreplaqué, pieds en
 aluminium, filet en coton
 71,1 x 74,9 x 80 cm
 © MoMA, New-York

Reprenant la formule de Claude Lévi-Strauss, William H. Miller Junior pourrait être compris comme un bricoleur qui aurait ainsi conçu un objet matériel tout autant qu'un objet de connaissances^[5]. Si en définitive l'objet s'appréhende en un agglomérat d'éléments « précontraints » il se comprend ainsi comme une « collection de résidus d'ouvrages humains »^[6]. Pour Claude Lévi-Strauss, le bricoleur « [...] mis en présence d'une tâche donnée il ne peut faire n'importe quoi : lui aussi devra commencer par inventorier un ensemble prédéterminé de connaissances théoriques et pratiques, de moyens techniques, qui restreignent les solutions possibles »^[7]. L'allure du fauteuil est ainsi le résultat d'une logique de conception portée par les propriétés des matériaux et techniques novateurs de l'époque. Cet objet aussi particulier soit-il, manifeste ainsi par le design, l'émergence de nouveaux moyens techniques et revendique au sortir de la Seconde Guerre mondiale de nouvelles conceptions possibles des environnements artificiels. Ce sont d'ailleurs, à cette période, de nombreux designers qui détournent les outils de production du *complexe militaro-industriel* pour les transposer à destination d'applications domestiques^[8]. Mais si l'essor de nouvelles typologies de productions industrielles amenaient à des transferts novateurs, il n'en reste pas moins que certains designers, de leur propre chef, aient employé durant cette période des démarches expérimentales comme un tremplin à l'inventivité. Pour Frank Lloyd Wright, les machines étaient aux États-Unis un moteur de nouvelles formes de créations, en somme des « émancipateurs modernes de l'esprit créateur »^[9]. Dépassant l'imitation, l'architecte ne pouvait selon lui, se

[5] En référence à Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Chapitre I, « La science du concret », Librairie Plon, Paris, 1962, pp. 34-37. Claude Lévi-Strauss écrivait que : « l'art s'insère à mi-chemin entre la connaissance scientifique et la pensée mythique ou magique ; car tout le monde sait que l'artiste tient à la fois du savant et du bricoleur : avec des moyens artisanaux, il confectionne un objet matériel qui est en même temps objet de connaissance. [...] La réflexion mythique apparaît comme une forme intellectuelle de bricolage ».

[6] *Ibid.*, p. 29.

[7] *Ibid.*

[8] On peut aussi se demander si aujourd'hui, les nouvelles technologies, de par leur complexité, peuvent encore être « bricolées ».

[9] Frank Lloyd Wright, *L'avenir de l'architecture*, Deuxième partie, « Architecture moderne : La machine, le matériau et l'homme », traduit de l'américain par Marie-Françoise Bonardi, Éditions Gonthier, Collection Grand Format Éditions, 1966, pp. 76-79.

résoudre à la « grammaire des anciens »^[10]. À ce titre Charles et Ray Eames qui travaillaient de 1941 à 1945 pour l'armée américaine ont su développer un certain degré d'inventivité qui s'appliquait à diverses applications d'objets à destination militaire comme des attelles ou brancards en contreplaqué qu'ils ont conçus au sein de leur entreprise *Evans Product*. Pour développer ces nouveaux produits, Charles Eames bricola une machine nommée « Kazam ! » qui leur permettait de produire ce type de pièces moulées :

« [...] Charles inventa une machine qu'ils baptisèrent "Kazam !", équipée d'une pompe de bicyclette qui insufflait de l'air toutes les quatre à six heures dans une membrane gonflable en forme de ballon. Ce dispositif permettait de pousser les pièces de bois contre un moule en plâtre chauffé à l'électricité qui leur donnait la courbe désirée. La finition se faisait à la main, avec une petite scie et une lime. »^[11]



↑
Kazam !
Charles Eames
vers 1941
© Eames Office

Progrès éblouissant

Dans la course à la domination technologique des armements, la puissance industrielle et stratégique des États-Unis s'est avérée décisive pour la victoire des Alliés. Ainsi, le projet *Manhattan* clôture la Seconde Guerre mondiale en attestant les conséquences des plus tragiques avec les bombes atomiques *Little Boy* et *Fat Man* qui explosent respectivement au Japon sur des populations civiles à Hiroshima le 6 août 1945 et à Nagasaki le 9 août de la même année. La vision machiniste américaine exacerbée, aveuglée par le développement technologique et le besoin de victoire, montre avec fracas au monde entier le franchissement des limites de l'Humanité. Capital pour la victoire, l'effort de guerre qui s'est concentré sur le territoire américain entre 1941 et 1945 par le « complexe militaro-industriel » se fait l'écho de *La mécanisation au pouvoir* de Siegfried Giedion en une résonance des plus significatives. Des nazis avec les chambres à gaz aux américains avec les bombes atomiques, la mécanisation de la mort induit l'idée des limites du machinisme et de la morale du pouvoir qui la soutient. De la vision d'horreur, l'industrie de guerre à finalité destructrice

Titre Original : « *The future of architecture* », New-York, 1953.

[10] Ibid.

[11] Sandra Dachs, Patricia de Muga et Laura Garcia Hintze (dir.), *Objets et Mobiliers : Charles et Ray Eames*, Design d'architectes, les Éditions Le Moniteur, traduit de l'espagnol par Richard Crevier et adapté par Stéphanie Grégoire, Antony, 2008 (Édition originale : Ediciones Poligrafa, Barcelone, 2007).



↑
Britain Can Make It
 The Council Of Industrial
 Design (COID)
 Victoria & Albert Museum
 Londres, 1946

reste dans un *phylum machinique*^[12] et devient paradoxalement aussi le moteur de renouveau pacifiques. En 1946 à Londres, le Council of Industrial Design (COID) organisait au Victoria & Albert Museum une exposition qui s'intitulait *Britain Can Make It* et entièrement dédiée à la promotion du design comme levier optimiste de l'économie du pays, alors en déclin.

« Le COID tiendra durant l'été de l'année prochaine une exposition nationale de design comprenant l'ensemble des produits de grande consommation — vêtements, ameublement et équipement ménager, matériel de bureau et transport civil... L'exposition représentera le meilleur que l'industrie britannique moderne puisse produire... Ce sera le premier grand geste d'après-guerre de l'industrie britannique envers le peuple britannique et envers le monde. »^[13]

À propos de cette exposition l'historien du design Raymond Guidot écrivait :

« Très pédagogique, cette section, offerte à l'attention du public à peine remis de l'angoisse des bombardements, n'hésite pas à faire l'éloge de la recherche militaire pour les retombées bénéfiques — et pacifiques — qu'elle va avoir sur la création de nouveaux objets de la vie quotidienne. Des entrailles d'un avion éventré, placé dans le décor des ruines d'une ville bombardée, on voit, par exemple, sortir des fils qui relie tel ou tel organe de l'engin dévastateur protégé par du Téflon à une casserole dont l'intérieur revêtu de ce

[12] Terme de Félix Guattari utilisé comme synonyme de puissance : « Ainsi la proto-machine militaire dévore les événements, les villes, et jusqu'à ses propres combattants. Mais le phylum machinique, lui, demeure. En 1944, on rase l'Allemagne, mais les Allemands résiduels participent du phylum machinique, reconstituent une machine encore plus puissante. » Félix Guattari, *Écrits pour l'Anti-Ceïpe*, textes agencés par Stéphane Nadaud, Éditions Lignes et Manifestes, 2004, p. 481. La date d'écriture de l'extrait remonte avant la parution de *L'Anti-Ceïpe* (paru en 1972 aux Éditions de Minuit).

[13] ID/361 : Summer Exhibition 1946 : Policy Committee Minutes. Traduction de la citation en français : « The Council of Industrial Design will hold in the summer of next year a national exhibition of design in all the main range of consumer goods — clothing, household furnishings and equipment, office equipment and civil transport... It will represent the best and only the best that modern British industry can produce... [it will be] British industry's first great post-war gesture to the British people and the world. »

merveilleux produit chimique fera que les aliments ne risqueront plus d'attacher à la cuisson. [...] Si une telle présentation procède d'un certain cynisme, force est de reconnaître qu'elle dit vrai, comme il est vrai que la recherche militaire a de tout temps été facteur de progrès, voire de mutations technologiques. »^[14]

S'il est concevable d'apprécier les « mutations technologiques » pour ce qu'elles peuvent apporter comme confort de vie, que ce soit dans tous les domaines comme ceux de la santé, de l'alimentation, de l'habitat ou du transport, qu'en est-il réellement du « progrès » souligné par Raymond Guidot ? Le « progrès » se définit dans la langue française comme un « mouvement vers l'avant »^[15] et ainsi, guide les mentalités vers la trajectoire d'un idéal. Unique, cet idéal ne peut être que moral. Pluriel, les idéaux sont éthiques et pour certains penseurs comme Georges Duhamel, l'idée moderne de progrès soutenu depuis la Révolution Industrielle aux États-Unis est, pourrait-on dire, un chemin de fer qui mène vers une civilisation machiniste dépourvue de « tout ordre spirituel »^[16]. Pour ce penseur français façonné par la vieille Europe, les jeunes États-Unis du début du XXe siècle se révèlent lors d'un voyage comme un choc culturel sans commune mesure.

L'engrenage du complexe militaro-industriel

Du regard de Georges Duhamel, le développement américain passionné pour les sciences et les technologies semble se définir comme une fausse idée du progrès pour l'Humanité car celle-ci donnerait plus d'importance aux inventions nouvelles, aux choses matérielles, qu'elle devrait selon lui, en donner à l'ordre spirituel. En 1947, Georges Duhamel écrivait dans son ouvrage *Semailles au vent* :

« Toute invention nouvelle, au fur et à mesure que se développent ses applications, détermine dans l'esprit des multitudes, l'étonnement, l'admiration, l'orgueil. Je pense que le philosophe doit se refuser à ces émotions enivrantes et mettre toute son intelligence, tout son discernement à mesurer, à censurer les résultats que chaque découverte détermine dans l'ordre



↑
Britain Can Make It
The Council Of Industrial
Design (COID)
Victoria & Albert Museum
Londres, 1946
(File d'attente devant
l'entrée de l'exposition)

[14] Raymond Guidot, *Histoire des objets : Chronique du design industriel* :
« Les années du conflit planétaire », Éditions Hazan,
Paris, 2013 (1994, 2000, 2004), p. 231.

[15] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/progres>

[16] George Duhamel, *Semailles au vent*, Éditions du Rocher, Monaco, 1947, pp. 70-71.

temporel comme dans l'ordre spirituel. »^[17]

Moraliste, Georges Duhamel était horrifié par la croissance du machinisme américain qu'il projetait avec le temps comme futur modèle de l'Europe. Aujourd'hui encore les États-Unis et l'Europe diffèrent sur de nombreux points mais finalement, s'accordent dans le fond sur la victoire écrasante d'un système libéral capitaliste qui repose sur de grands groupes industriels. De ce modèle la démocratie apparaît mise à mal car les pouvoirs politiques, quel que soit leur parti, semblent contraints par le monopole de la valeur économique. Dès la fin du XIXe siècle, l'essor excessif de la société machiniste se retrouve à son paroxysme dans le système rationalisé des abattoirs de Chicago, dont l'auteur Siegfried Giedion dresse un tableau de mécanisation à outrance. Il écrivait que « tout ce qui touche à Chicago est démesuré. Métropole dynamique à croissance spontanée, elle incarne mieux que toute autre cette vitalité brutale et créatrice propre au dix-neuvième siècle. »^[18] À l'époque en Amérique, le progrès moderne était indéniablement rattaché à la rationalisation pour laquelle il semble intéressant de questionner la place de l'individu sur un modèle qui conduirait à l'homogénéisation des subjectivités. En 1989, Félix Guattari dans son ouvrage *Les trois écologies* écrivait que « c'est aux premières formes de société industrielle qu'il est revenu de laminer et de sérialiser la subjectivité des classes travailleuses. »^[19] De retour aux États-

[17] Ibid.

[18] Siegfried Giedion, *La mécanisation au pouvoir* : « La mécanisation de la mort : la viande », 1948. Titre original : *Mechanization Takes Command*. In Marc Manjou (dir.), *Animal*, Azimuts n°39, École Supérieure d'Art et de Design Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, 2013, p. 138.

[19] Félix Guattari, *Les trois écologies*, Éditions Galilée, L'espace critique, Mayenne 2011, pp. 62-63. La publication originale date de 1989. Félix Guattari écrivait précisément que : « C'est aux premières formes de société industrielle qu'il est revenu de laminer et de sérialiser la subjectivité des classes travailleuses. Aujourd'hui, la spécialisation internationale du travail a exporté vers le Tiers Monde les méthodes de travail à la chaîne. À l'ère des révolutions informatiques, de l'essor des biotechnologies, de la création accélérée, de nouveaux matériaux et d'une "machinisation" toujours plus fine du temps, de nouvelles modalités de subjectivation sont en passe de voir le jour. Un appel plus grand sera fait à l'intelligence et à l'initiative tandis qu'en contrepartie un plus grand soin sera apporté au codage et au contrôle de la vie domestique du couple conjugal et de la famille nucléaire. En bref, en reterritorisant la famille à grande échelle (par les médias, les services d'assistance, les salaires

Unis dans les années 1940, la mécanisation exacerbée de la viande et des artefacts s'accompagne désormais de la standardisation des subjectivités individuelles. Le modèle alors à suivre de la « Rosie riveteuse » en était une preuve d'accomplissement significatif qui en passait par la *reterritorialisation* sociale et mentale de la place de la femme américaine, prise alors en étau dans l'engrenage du *complexe militaro-industriel*. L'exercice du pouvoir tentait ainsi de mener toute subjectivité du peuple américain à n'être réduit qu'à « s'accomplir » dans un processus d'exploitation. Ce phénomène questionnait la politique démocratique qui restait avant tout focalisée sur le développement de la puissance industrielle^[20] dont la perspective s'exerçait semble-t-il — pour une rationalisation optimale de la force du travail — au détriment des individus.

Du conditionnement des masses par la propagande politique [...]

Il y avait une femme, la française Simone de Beauvoir qui, animée valeurs féministes a écrit sous la forme d'un récit *L'Amérique au jour le jour* suite à un passage aux États-Unis entre 1947 et 1948. Elle y décrivait d'un regard distant et critique l'optimisme publicitaire affiché dans les rues du pays :

« Sur les affiches, devant les plats de Quakers Oats, le Coca-cola, les Lucky Strike, quels étalages de dents blanches : le sourire semble un tétanos. La jeune fille constipée sourit d'un sourire d'amoureuse au jus de citron qui relâche ses intestins. J'ai lu sur une pancarte, dans un drug-store : *Not to grin is a sin...*^[21] On pressent la consigne, le système. *Cheer up ! Take it easy !*^[22] L'optimisme est nécessaire à la tranquillité sociale et à la prospérité économique du pays. »^[23]

Ainsi, la réussite de la propagande de guerre retrouve ses codes dans la communication visuelle marchande se constituant comme la nouvelle culture populaire américaine. Porté par la manipulation « mass-médiatique », le système qui préconise l'optimisme pose ainsi les jalons d'un consumérisme par

indirects...), on tentera d'embourgeoiser au maximum la subjectivité ouvrière.»

[20] Après la guerre, l'enjeu de la société libérale capitaliste américaine sera bien entendu centré sur la puissance économique.

[21] En français : « Ne pas sourire est un péché... »

[22] En français : « Courage ! Relax ! »

[23] Simone de Beauvoir, *L'Amérique au jour le jour*, Éditions Gallimard, Paris, 1959, p. 30. L'Édition originale date de 1947.

la publicité. La critique formulée par Simone de Beauvoir, écrite seulement trois ans après la création du fauteuil de William H. Miller Junior, réintroduit le questionnement sur l'objet qui se constitue moteur malgré lui de la propagande du consumérisme américain. Car il ne faut pas s'y tromper, les valeurs de la toute puissance militaire américaine de l'époque sont autant l'affaire stratégique de la politique de Franklin Delano Roosevelt que celles des grands *lobbying* industriels. De plus, insérer de la sorte un tel vocabulaire matériel de signes dans le paysage domestique, ne serait-ce pas là amener par l'objet une forme de distanciation avec la guerre ? L'artefact et les codes qui le constituent ne questionnent-ils pas ainsi la caricature ?

[...] au conditionnement par les mass-médias

Cette observation de la vulgarisation par le design — comprise dans le sens d'une perte de distinction par l'emploi de signes caricaturaux — conduit à une comparaison de la chaise de William H. Miller Junior à celle bien plus contemporaine de Pharrell Williams intitulée *The tank*. Bien que l'une des assises date de 1944 et l'autre de 2010, l'effet de miroir est percutant. Pourtant si les deux artefacts se rejoignent par la référence à la guerre, ils se distinguent foncièrement de par leur démarche. La chaise *The tank* de Pharrell Williams se



compose d'une assise recouverte d'un cuir poulain pleine fleur soutenue par une chenille et engrenages en plexiglas transparents. Les matériaux et leur association ne relèvent ici que du choix personnel de l'artiste^[24] tout comme les couleurs qui sont pour ce modèle disponibles en blanc, noir, bleu ou rose. Ainsi si la conception du fauteuil gonflable de William H. Miller Junior aborde le thème de la guerre par la citation d'une grammaire matérielle, l'autre quant à lui, emploie plutôt une grammaire visuelle sous la forme d'une réappropriation purement stylistique.

De ces deux objets, il convient de souligner l'opposition d'une conception portée d'un côté par l'attitude objective de William H. Miller Junior envers la technique et la production, dont l'objet qui en résulte est un reflet des capacités productives de son temps, tandis que de l'autre, l'attitude subjective de Pharrell Williams dont la démarche, stylée à la « mass-médiatique » ne peut conduire qu'à une fin de marchandisation. Par conséquent, si tenté que soit accordé à Pharrell Williams le rythme musical, celui de la forme quant à lui, se voue à un éblouissement propre à notre société consumériste actuelle. *The tank* fait ainsi partie des productions d'aujourd'hui qui sont soutenues à travers le monde par un système d'institutions culturelles

[24] Pharrell Williams est un auteur-compositeur-interprète, rappeur, producteur et styliste américain.

qui alimentent la vulgarisation du design^[25]. Justement, pour rebondir sur cette opposition, Pierre-Damien Huyghe a récemment écrit :

« [...] La tâche demeure de chercher à réaliser où il se peut ce qui aura toujours fortement risqué de manquer à l'industrialisation moderne, soit ce que Frank Lloyd Wright appelait "le rythme de la forme". Cette tâche conduit à traiter d'abord des opérations productives, non des commerces et des usages qui les achèvent. Elle regarde la technique et les capacités productives à l'orée, dans leur créativité encore possible, non à leur fin, dans tel ou tel bout d'une chaîne consommatrice abandonnée à des personnalisations d'apparence. »^[26]

Mises en résonance, les assises appuient conjointement une référence à la guerre mais elles se démarquent l'une de l'autre par une conduite fondamentalement divergente. Là où le processus de conception en design était contraint par un système de production et de techniques particulières, l'objet qui en a résulté ne pouvait en constituer que la pertinence d'une logique créative. Quant à *The tank*, l'artefact est démonstratif des dérives de la société consumériste américaine dont Pharrell Williams se constitue le porte-parole à travers les médias de masse. De plus, comme pouvait l'écrire en 1947 Roger Caillois dans son ouvrage *Vocabulaire esthétique*, « [...] je ne vois que les talents médiocres pour fuir tout modèle et mettre leur effort à chercher l'inédit. »^[27] Par conséquent, cette observation appuyée également à la lumière des propos de Frank Lloyd Wright et développée par Pierre-Damien Huyghe, sollicite une certaine méfiance à accorder à l'égard du design qui peut, par effet de mode se rapprocher du marketing et se faire le relai du capital. Finalement au delà de la « signature » apposée à l'objet, la question est de se demander si Pharrell Williams ne serait pas lui-même l'incarnation d'un produit de consommation au même titre que Disney ou Coca-Cola.



The Tank

Pharrell Williams

Galerie Emmanuel Perrotin

Paris, 2010

© Guillaume Ziccarelli



Chair

William H. Miller Junior

1944

"Bouée" en vinylite,
cadre en contreplaqué, pieds
en aluminium, filet en coton

71,1 x 74,9 x 80 cm

© MoMA, New-York

[25] En l'occurrence, pourra être cité ici en exemple la Galerie Perrotin basée à Paris, New York et Miami qui soutient les créations d'objets de Pharrell Williams. [en ligne] <https://www.perrotin.com/>

[26] Pierre-Damien Huyghe, *De la mécanisation au design*, In Marc Manjou (dir.), *Animal*, Azimuts n°39, École Supérieure d'Art et de Design Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, 2013, p. 176.

[27] Roger Caillois, *Vocabulaire esthétique*, Édition Fontaine, Paris, 1947, p. 51.

La nécessaire fuite en avant des conduites en design

Quoi qu'il en soit le machinisme américain, dépeint par George Duhamel de façon critique, n'est pas au regard du projet de William H. Miller Junior, un frein à la créativité. Certes cela donne des limites et certes l'essor de certaines technologies amènent à une fascination parfois infantile — à l'image de l'impression 3D aujourd'hui — toujours est-il que les limites propres aux techniques engendrent un saut vers l'inconnu par l'expérimentation. En cela, le fonctionnalisme semble plus créatif et porteur de valeurs que le stylisme qui ne répond qu'à l'effet de mode pour favoriser la consommation. Frank Lloyd Wright était engagé dans cette pensée du développement moderne comme un tremplin positif pour l'Humanité. Il écrivait dans son ouvrage *L'avenir de l'architecture* en 1953 :

« Le travail de ces machines doit être transformé et exalté par la flamme intérieure de l'artiste pour prendre place parmi les chefs-d'œuvre de l'Humanité à travers l'immensité des âges. C'est en quoi consiste le devoir du jeune architecte. Bien entendu, l'Amérique aura à traverser toute une série d'expériences d'amateurs. En tant qu'Américains, nous devons nous soumettre aux expériences stupides et bien américaines d'une propagande aux rapides volte-face. »^[28]

La fin de la Seconde Guerre mondiale aux États-Unis est propice à de nouvelles formes d'industrialisation, et a encouragé William H. Miller Junior à oser les transferts de matériaux et de techniques que pouvaient permettre les entreprises affectées à l'effort de guerre. Il y avait donc chez ce designer, la volonté de valoriser les ressources de son environnement en appliquant en toute logique à l'objet une « grammaire » matérielle novatrice. Pour autant l'objet reste propre au rationalisme puisqu'en définitive, il ne semble pas prendre en compte l'apport culturel ou mental que peut avoir l'objet à l'égard de l'utilisateur. S'il est vrai que la démarche de William H. Miller Junior est remarquable pour l'époque, il est nécessaire d'y apporter la critique d'un éblouissement. Ettore Sottsass, écrivait dans un texte des années soixante :

« Le design ne concerne pas l'existence ou la non existence des instruments comme tels, mais la possibilité d'existence des instruments au contact d'une certaine atmosphère psychique

[28] Frank Lloyd Wright, *L'avenir de l'architecture*, Deuxième partie, « Architecture moderne : La machine, le matériau et l'homme », Op. Cit., p. 208.

ou culturelle à caractère magique ou rationnel. [...] Tous les jours, le rationalisme essaie de substituer les automatismes aux rites. [...] Le rationalisme comme les autruches : il se cache la tête et il s'estime satisfait s'il réussit à droguer des millions et des millions d'hommes avec le mode d'emploi. »^[29]

L'objet datant de 1944 incarne à lui seul une grande contradiction propre à son époque. Celle d'une politique industrielle américaine qui se fonde à la fois sur de nouvelles libertés productives mais qui par le rationalisme à outrance, soutient dans le même temps l'aliénation au travail et au consumérisme. Cet antagonisme souligne l'importance de la conduite du designer qui pouvait faire pencher davantage la balance d'un côté comme de l'autre, amenant ainsi l'idée de responsabilité vis-à-vis du monde-humain. Ettore Sottsass parlait même de culpabilité qui pouvait être émise par le peuple envers le designer. Toutefois il ne suffit pas d'accabler cette pratique mais plutôt d'encourager les formes d'attitude éthico-politique. En 1973, Ettore Sottsass écrivait un pamphlet dans lequel il soulignait cette dimension réflexive :

« Ils me désignent comme le coupable de tout ce qui ne va pas. Parce que je suis un designer et étant donné que par définition je travaille pour l'industrie, que l'industrie est l'équivalent du Capital et que ce dernier fait la guerre, etc., ils me rendent donc responsable de la guerre du Vietnam. [...] Je suis très méchant parce que je suis un technocrate. Je suis seul à connaître des choses et selon eux, je ne le devrais pas. Tous disent que je devrais en connaître d'autres afin de détruire le Capital. Mais comment peut-on détruire le Capital ? [...] Comment faire une industrie sans design ? [...] Le problème n'étant pas de savoir si on est méchant ou pas parce qu'on est un designer, mais plutôt de savoir ce qu'on est capable de faire avec ça quand on est un designer. »^[30]

[29] Ettore Sottsass Jr, *Ettore Sottsass Jr 60' 70'*, HXX, Orléans, 2006, p.9. Ouvrage qui fait suite à l'exposition Ettore Sottsass, du 19 mai au 30 juillet 2006, Orléans, Frac Centre.

[30] Ettore Sottsass Jr., *Casabella*, n° 376, avril 1973. Reproduit In Ettore Sottsass Jr (éd.), *Scritti 1946-2001*, Vicenza, Neri Pozza, 2002, pp. 242-245. Texte traduit de l'italien par Aurélien Bigot et Laurent Ménétrety. In Alexandra Midal, *Design, L'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design - École d'art et de design de Saint-Etienne - Haute École des Arts et du Design de Genève, 2013, pp. 315-318.

CHAPITRE 5

UN MONDE DES ÉNONCIATIONS

190

PALACE (1982)
GEORGE JAMES SOWDEN



Héritage et contexte

À partir de la fin du XIXe siècle, était soutenu sur le territoire américain le modèle de la « grande firme industrielle »^[1] comme l'idéal de construction sociétale. Plusieurs décennies passèrent et aux États-Unis, le pop art ainsi que les mouvements Beat et Hippie revendiquèrent, dans les années 1960, des contestations significatives de la société américaine. Les Trente Glorieuses ont été en quelque sorte une période florissante pour l'économie mais durant laquelle la contre-culture est devenue un berceau de remises en cause sur tous les plans. Les luttes pour les droits civiques des noirs américains démontraient de fortes tensions sociales tandis que les contestations contre la guerre au Vietnam soulevaient de leur côté une remise en cause profonde du politique. C'est également durant cette période aux États-Unis que le modèle de la société de production se transforme en société de consommation. Cette métamorphose marquait ainsi le tournant du paradigme moderne en postmoderne. Ainsi, il en était bien fini le modèle de la « rosie riveteuse » américaine de la Seconde Guerre mondiale qui incarnait l'archétype magnifié de l'individu travailleur. L'aliénation du corps au travail pouvait désormais laisser place à une aliénation de l'esprit, poussée vers le nouvel équilibre de la dépense et de l'usage. Les propagandes militaires sont reconverties en surenchère publicitaire dans un seul but : créer des marchandises de désirs toujours plus désirantes. Le sociologue Zygmunt Bauman soulignait d'ailleurs lui aussi ce basculement de modèle sociétal dans son ouvrage *La société des consommateurs*.

« La société des producteurs et des soldats se concentrait sur la gestion du corps afin d'adapter la majeure partie de ses habitants à la vie, et à l'action, dans leur habitat naturel : l'usine et le champ de bataille. En net contraste avec cette société de producteurs/soldats, la société de consommateurs concentre ses pressions formatrices et coercitives — exercées sur ses membres dès leur petite enfance et tout au long de leur vie — sur la gestion de l'esprit (laissant la gestion des corps à des initiatives individuelles supervisées et coordonnées individuellement par des individus formés et contraints au niveau spirituel). »^[2]

←
Palace
George James Sowden
1982
Bois peint
© Memphis Milano

[1] Daniel Cohen, *Trois leçons sur la société post-industrielle*, Éditions du Seuil et La République des Idées, Paris, septembre 2006, p. 11.

[2] Zygmunt Bauman, *S'acheter une vie* : « La société des consommateurs », Essai traduit de l'anglais par Christophe Rosson avec le concours du Centre national du livre, Éditions Jacqueline Chambon, Acte Sud Éditeurs associés, Nîmes, 2008, pp. 73-74. Titre original : *Consuming Life*, Polity Press, Cambridge, 2007.

Se refusant dès lors à se faire la marchandise du monde, de nombreux artistes ont formé des tribus^[3] qui, par la musique ou l'art ont vivement questionné la politique de l'époque. C'est à cette même période qu'ont émergé au grand jour en Italie les « radicaux ». Au travers de leurs différents projets et groupes qu'ils ont pu former comme Archizoom, Superstudio, Alchimia ou encore Memphis, ils ont à chaque moment défiés les visions conventionnelles du rationalisme productif et consumériste, dont l'héritage moderne de la discipline remontait pour beaucoup au Bauhaus et à l'école d'Ulm. Pour Andrea Branzi, « le mot "radical" désignait une attitude qui, au-delà de la problématique du style et par de nouvelles propositions, remettait en question les procédures et les hiérarchies traditionnelles. »^[4] De ces propos jaillit une volonté politique de la création en design qui s'appuie sur la remise en cause des modèles établis.



↑
Memphis dans le *Tawaraya Bed*
de Masanori Umeda
Milan, 1981
© Studio Azzurro

Si toutefois, le design radical italien ne tournait pas le dos à l'industrie, il est à remarquer que leur relation respective ne pouvait en être que renversée. Andrea Branzi « C'est l'industrie qui doit changer devant le monde, devant l'histoire et devant la culture, non l'inverse. »^[5] À cette pensée, s'associerait dès lors l'idée d'une industrie qui ne serait alors pas comprise comme un épicycle modélisant mais plutôt comme un satellite gravitant aux abords des mondes anthropiques, suggérant des reflets cosmiques aux activités humaines par le produire. Mais quelle est cette « industrie » dont nous parle Andrea Branzi ? Perçue dans son acception contemporaine, en d'autres termes excluant la définition que peut en faire Pierre-Damien Huyghe, l'« industrie » peut être comprise en deux versions. D'abord l'industrie peut être perçue sous l'angle de la modernité, c'est-à-dire relevant d'un certain machinisme productif.

[3] « Tribu » est un terme de Michel Maffesoli pour définir un groupe avec une éthique particulière. Ainsi les tribus artistiques de l'époque forment un *ethos* marginalisé et développent leur propre éthique en réponse à la morale du pouvoir.

[4] Andrea Branzi, *La qualité formelle du monde*, Milan, octobre 1993, traduit de l'italien par Carlo Aslan, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p. 23.

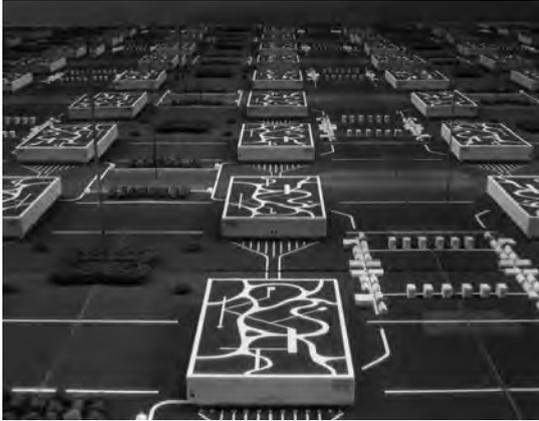
[5] *Ibid.*, p. 28.

Ensuite, dans un deuxième sens, l'industrie se définirait comme un machinisme de marchandisation. Toutefois, ces définitions dissociées sont trop strictes l'une de l'autre pour révéler la réalité des transformations sociétales qui mériteraient une attention toute particulière surtout dans les années de transition. Mais ce n'est pas le lieu ici de son développement^[6]. Quoi qu'il en soit, il y aurait donc des porosités entre les modèles machiniques industriels modernes et postmodernes et ce sont celles-ci qui délimiteraient en quelque sorte la zone de combat du design radical. Avant tout des concepteurs, les radicaux s'interrogeaient sur l'importance de leur rôle en tant que soutien du modèle industriel^[7]. Ils souhaitaient par conséquent se saisir de ce paradoxe dans la perspective de pouvoir prôner des valeurs humanistes. Cet engagement aura comme effet de les conduire vers de nombreux projets utopiques. Toujours est-il que dans cette trajectoire idéologique et quelque peu idéaliste, il s'agissait tout de même pour eux de ne pas interférer sur les qualités ergonomiques et d'appliquer les connaissances relatives aux propriétés intrinsèques des matériaux et des techniques. Toutefois, ces critères ne pouvaient plus désormais être déterminants. La farouche opposition qu'ils manifestaient au modèle de la production industrielle de masse sonnait aussi le glas du schème des environnements artificiels aseptisés. Désormais les germes d'une toute nouvelle conduite créative pouvaient se développer. Pour les radicaux, il était nécessaire d'introduire dans les espaces, qu'il soit à l'échelle du macro, c'est-à-dire des villes voire même du monde^[8], comme du micro, c'est-à-dire à dimension domestique, des valeurs synonymes de vie. Cette conduite les entraînera vers des projets critiques et fictionnels. C'est en tout cas ainsi que pourrait être appréhendé le projet *No-stop City* imaginé en 1969 par Andrea Branzi qui revêt d'une remise en question affirmée de l'idéologie rationaliste moderne. Dans la même veine, l'architecture radicale d'Archigram en est aussi démonstrative. Le projet *Walking City*, qui fait figure de parasite géant, se fonde sur le concept de la « mobilité ». L'architecture prend vie et véhicule ainsi des villes entières prônant alors pour la société des valeurs inédites d'émancipation. À cette époque la transformation des conditions de vie se révélait donc au centre des préoccupations des

[6] Des auteurs comme Jurgen Habermas, Jean-François Lyotard, Michel Foucault, Jacques Derrida, Jean Baudrillard ou Michel Maffesoli ont de ce point de vue développé la question.

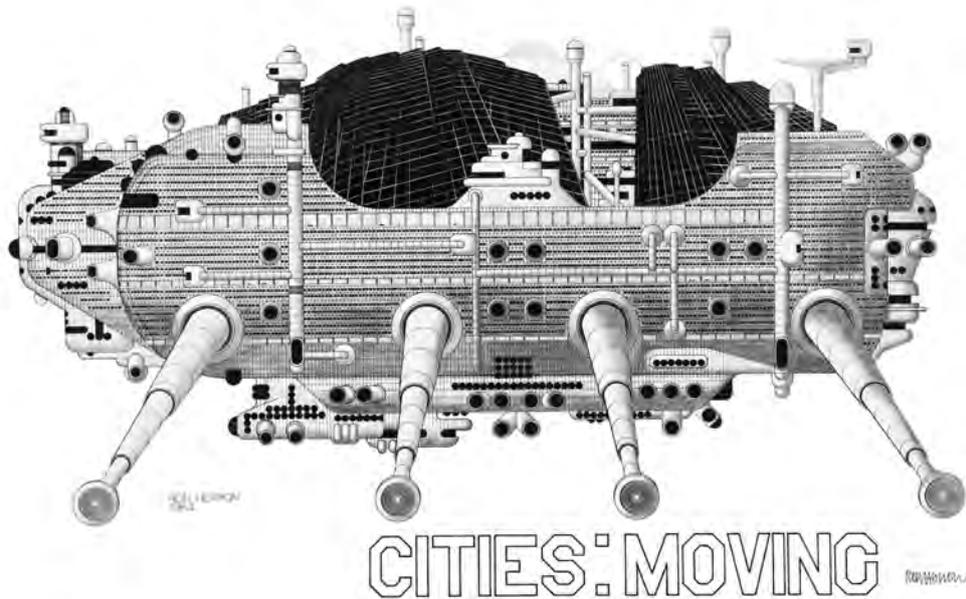
[7] « Industriel », compris dès lors dans sa double acception d'une part, moderne (monde de la production) et d'autre part, postmoderne (monde de la consommation).

[8] Des projets d'ampleur d' Archigram comme *Walking City* dépassent l'échelle de territoires fixes et amènent ainsi à des utopies sans limites territoriales.



↑
No-stop City
Andrea Branzi
 1969-2001
 Maquette
 Bois, carton, verre, peinture,
 fibre synthétique, plexiglas
 54,5 x 52,2 x 51,7 cm
 Frac Centre, Orléans
 © Philippe Magnon

→
Walking Cities
 « Cities : Moving »
Ron Heron
 Archigram
 1965



designers, architectes et artistes. Par conséquent, ce que d'une façon générale le design radical pose plus fondamentalement, c'est d'abord une opposition à l'industrie des désirs productifs et consuméristes soutenus par les mass-médias pour d'un revers, embrasser le désir d'« enrichir le sens de l'existence humaine »^[9].

[9] Andrea Branzi, *La qualité formelle du monde*, Op. Cit., p. 30.

La tribu en son temps

« Oh, Mama, can this really be the end, To be stuck inside of Mobile, With the Memphis blues again. »^[10] En 1980, Ettore Sottsass décide de monter un collectif de designers dont le nom, *Memphis*, renvoie à cette chanson de Bob Dylan *The Memphis Blues Again*. Selon Ettore Sottsass le désir du collectif reposait d'abord « sur la question de la séparation entre le travail du designer et les impératifs des institutions »^[11]. Avant d'engager une recherche poétique à l'égard d'un projet de Memphis, il est nécessaire de définir la formule « impératifs des institutions » qui conclut l'affirmation du leader du groupe. D'une recherche lexicologique, le choix du terme « impératif » renvoie d'une part à l'ordre du pouvoir et d'autre part à la philosophie morale d'Emmanuel Kant. « Institution » quant à lui, est un terme dont le choix du pluriel n'est pas anodin car dès lors « institutions » se comprend comme l'« ensemble des structures politiques et sociales établies par la loi ou la coutume et qui régissent un État donné »^[12]. En s'exprimant ainsi au sujet de Memphis, Ettore Sottsass met alors en tension les éthiques des designers avec l'exercice et la morale du pouvoir. Il faut dire que les années du design radical, dont Ettore Sottsass a fait partie, ont été le moment des critiques des « impératifs des institutions ». Et cela s'observe plus encore aujourd'hui pour de nombreux designers qui se saisissent de la chose publique en concevant des artefacts qui marquent un détachement vis-à-vis de la morale institutionnelle. La fracture entre le politique et la politique serait donc actuellement évidente. Lorsque dans un entretien, Xavier De Jarcy interroge Joep van Lieshout, fondateur de l'atelier Van Lieshout, sur ce qu'il pense de la politique, il lui répond, « ennuyeuse et prévisible. Mais ce qui est intéressant, c'est la société. Mon travail en parle beaucoup. »^[13] Se dégage alors de ces propos un constat de rupture entre existence sociale et pouvoir politique. D'ailleurs, lors d'un échange, François Roche expliquait sa retenue à l'égard de sa relation avec la politique, « la relation aux politiques ne m'intéresse pas, c'est un faux nez. Le design comme activisme critique et opératif... me ressemble

[10] Bob Dylan, extrait de *The Memphis Blues Again*, In l'album rock *Blonde on blonde*, Columbia Row Music Studios, Nashville, Tennessee, 1966.

[11] Ettore Sottsass, Sottsass explique *Memphis*, In *Ettore Sottsass*, Op. Cit., p. 75.

[12] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/institution>

[13] Joep van Lieshout, « Je mélange souvent le bien et le mal », entretien de Xavier De Jarcy, *Télérama*, blog mode et design de Xavier De Jarcy, publié le 11 février 2013. [en ligne] <http://www.telerama.fr/scenes/joep-van-lieshout-je-m-lange-souvent-le-bien-et-le-mal,93343.php>

plus. »^[14] Aussi succincts soient-ils, ce qui émerge des propos de François Roche c'est une ferme considération du design à la fois comme processus opératif et comme moyen d'expression *micropolitique*. En définitive, ce qui est à l'œuvre avec François Roche^[15] comme pour le groupe Memphis, c'est le principe de prise de liberté créative qui donne la possibilité d'explorer des territoires matériels et subjectifs singuliers et donc autres. À ce titre, leur démarche respective, loin de suivre un standard de conception, serait relative à un « processus de singularisation » puisque comme Félix Guattari pouvait le définir :

« Ce qui va caractériser un processus de singularisation [...] c'est qu'il est auto-modelant. C'est-à-dire qu'il capte les éléments de la situation, qu'il construit ses propres types de références pratiques et théoriques, sans rester dans cette position constante de dépendance par rapport au pouvoir global, au niveau économique, au niveau du savoir, au niveau technique, au niveau des ségrégations, des types de prestige qui sont diffusés. À partir du moment où les groupes acquièrent cette liberté de vivre leurs processus, ils en viennent à avoir une capacité de lire leur propre situation et ce qui se passe autour d'eux. C'est cette capacité qui va leur donner un minimum de possibilité de création et permettre de préserver exactement ce caractère d'autonomie qui est si important. »^[16]

Cette « autonomie » du designer s'affirme avant tout par la volonté d'un décloisonnement du conventionnel mais ne peut s'affirmer comme principe fondamental car conditionnerait selon László Moholy-Nagy une perte de l'*attitude* du designer sur le monde. Loin de chercher l'originalité pour l'originalité, il s'agirait davantage d'une attitude éthique sujette à la méfiance des grandes subjectivations^[17] sociétales. Nombreux seraient ainsi les designers qui engagé, consciemment ou non, une activité de projet singulière comme bulle

[14] Extrait d'un échange entre François Roche et Maxime Favard par courrier électronique datant du 25 septembre 2015.

[15] Dans la troisième et quatrième partie de la thèse des projets de R&S(n) avec François Roche rendent justement compte par l'analyse d'une telle attitude pour la conception.

[16] Félix Guattari, Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007, p. 66.

[17] « Subjectivation » en tant que synonyme Guattarien d'« idéologies ».

de respiration à l'étouffement modélisant. La réflexion pourrait d'ailleurs tout aussi bien être posée sous la forme d'une problématique : comment dans une société globalisante, le processus de conception en design devient-il un enjeu de résistance subjective individuelle ? Regroupées autour de l'éthique singulière d'Ettore Sottsass, les attitudes contestataires de Memphis formaient un *ethos* puissant d'**énergies sociales** à partir duquel la critique pouvait émerger. De cette compréhension de Memphis, il y avait un phénomène assez paradoxal puisque le collectif était à la fois constitué, et de *micropolitiques*^[18] et d'une *pensée de groupe*^[19]. Cette combinaison contradictoire met en exergue un paradoxe qu'il convient donc désormais de démontrer par l'exemple. Il semble que les projets du designer anglais George James Sowden, l'un des fondateurs du groupe, démontrent cette hypothèse. Si cette idée émerge, c'est qu'en premier lieu, il est évident que la considérable collection de tables, chaises, fauteuils, horloges ou encore bijoux que le designer a conçu était issue d'un processus singulier. Le résultat original vis-à-vis du paysage artificiel conventionnel de l'époque en attestait le relativisme. En ce sens George James Sowden engageait bien un processus singularisant, une micropolitique au sein de Memphis. Toutefois, vue d'un autre point de vue, il faut accorder à tous les designers du collectif, une attitude qui restait fidèle à une *production de subjectivité* Sottsassienne. Argument qui se confirme facilement dans le fait que les objets de Memphis ont de nombreux traits communs les uns des autres et cela parce que les designers ont utilisé, très souvent, les principes sémiotiques de leur « chef »^[20]. Une des plus frappantes corrélations qui pourrait être faite serait celle des dessins d'architecture de George James Sowden conçus en 1984. Les codes formels usaient régulièrement de la géométrie avec des dessins ou des objets aux surfaces extrudées ou en révolution. Les codes graphiques étaient souvent des couleurs vives, des dégradés ou des motifs. Les objets étaient fréquemment constitués par assemblage de matériaux dits de « pauvre » ou de « noble », mêlant procédés de production de masse et d'artisanat. De nombreux mobiliers alliaient ainsi des polymères avec du bois ou du métal.

[18] Le terme « micropolitique » en design pourrait se définir comme la relation personnelle que peut avoir un designer avec le design et qui le conduira par un processus qui lui est propre à voir et appréhender le monde singulièrement. Le terme « micropolitique » est initialement de Félix Guattari. Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Op. Cit.

[19] Irving Janis, *Victims of Groupthink*, Houghton Mifflin, Boston, 1972.

[20] La considération d'Ettore Sottsass comme un « chef » renvoie aux sociétés sans état, aux tribus. Ce point sera développé avec intérêt dans la suite du développement.



↑
Intérieur Memphis
1981
© Memphis Milano

Au sein de Memphis, les designers ne semblaient pas touchés par une eutrophisation des singularités et au contraire leurs productions se voulaient prétendre d'une volonté de décloisonnement du conventionnel de l'époque. Toutefois, la puissance de la pensée du groupe a induit l'application évidente d'un nouveau cloisonnement sémiotique. Bien que les pensées et principes poétiques s'opposent entre De Stijl et Memphis, il serait communément question pour ces principes de la conception, d'un universel — Theo Van Döesburg au Bauhaus de Weimar et de l'autre Ettore Sottsass au sein de Memphis, ont tous les deux eu une influence sur le plan de la puissance poétique envers de jeunes designers. Pour Theo Van Döesburg c'est avec De Stijl par l'Éléментарisme et pour Ettore Sottsass c'est du design radical par l'*ironie* que s'établira, à des temps et espaces différents, une influence respective conditionnante. L'héritage de Memphis remonterait aux principes fondateurs du design radical italien (pour un *enrichissement du sens de l'existence humaine*). Toutefois, il est nécessaire de remarquer que le groupe s'employait dans sa période d'activité à une identité créative sujette aux problématiques de son époque à savoir le postmodernisme de 1975 à 1995. Pour Memphis, le design était à cette période le moment d'un double dépassement traditionaliste, d'une part du romantisme et d'autre part du fonctionnalisme. Et si Memphis n'avait pas de manifeste, c'était délibérément parce que les objets se devaient « eux-mêmes » d'être expressifs, de prétendre à produire de la « connaissance », des informations, des opinions. Il y a dans cette *attitude* de conception un engagement théorique nouveau pour le design que Pierre Litzler détermine à partir de la période postmoderne, en effet, « le processus de conception pour la période postmoderne tente de produire le théorique, le projet et les formes par l'instauration de microrécits et de créer de la singularité à partir de l'hétérogène,

en instillant une histoire universelle et individuelle revisitée. »^[21]
 Ces propos sont démonstratifs car c'est bien d'une nouvelle ironie à des fins théoriques dont il est question dans le design de Memphis. C'est l'engagement d'une éthique particulière comme constitutive d'un « microrécit » postmoderne qui se détache des grands récits modernes, c'est-à-dire des grandes idéologies. Cette logique de conception portée par les valeurs du postmodernisme était observable chez l'américain Robert Venturi dont Pierre Litzler explicite que l'architecte « s'appuie sur une culture populaire et une critique de l'architecture moderne pour bricoler des formes à partir d'icônes supposées populaires et compréhensibles par le plus grand nombre »^[22]. La chaise *Sheraton* qu'il a conçu en 1984 est un bon exemple pour expliciter ce « bricolage » Lévi-Straussien d'une sémiotique issue de la culture populaire. Le nom de cette assise, *Sheraton*, fait directement référence au meuble bourgeois de style Georgien du XVIIIe siècle, incarnant ainsi à la fois et l'héritage traditionaliste, et la volonté d'en sortir.



↑
Sheraton
 Robert Venturi
 panneau de contreplaqué
 stratifié imprimé
 Knoll International
 États-Unis, 1985
 © Skinner

Avec Memphis la dérision par l'usage de signes de la culture populaire, comme le Pop Art, était un moyen considérable d'expression matérialiste qui, au delà du détournement d'archétypes comme pouvait l'engager Alessandro Mendini, affirmait avec force une **énergie sociale** qui se distinguait d'une part de l'exercice et d'autre part de la morale du pouvoir. Michel Maffesoli fait justement la distinction entre puissance et pouvoir :

« Il est toujours instructif, pour l'observateur social, d'être attentif à la dialectique entre le pouvoir et la puissance. La modernité en élaborant l'idéal démocratique mit l'accent sur celui-là, et valorisera de ce fait l'expression conceptuelle et la vision théorique du monde. Par contre, la postmodernité tend à privilégier la mise en images, et le jeu des formes. Par là c'est une autre manière d'être-ensemble qui s'esquisse, celui de l'idéal communautaire, expression directe de la puissance. Celle-ci n'a nul besoin de se légitimer par une rationalisation théorique, elle peut se passer de représentations, tant intellectuelles que politiques, par contre elle

[21] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Éditions L'Harmattan, Série Esthétiques Ars, 2014, p. 27.

[22] *Ibid.*

est à la fois la cause et l'effet d'une série d'émotions, de passions et de sentiments collectifs, d'où la profusion d'images et le jeu des formes dont il vient d'être question. »^[23]

À la lumière de ces propos tenus par le sociologue, se distingue une nouvelle fois les enjeux d'un tel soutien des designers du groupe aux valeurs chères à Ettore Sottsass : celles du design pour la vie. En ce sens, si Memphis a, lors de son apparition publique en 1981, fait une entrée tonitruante dans le paysage du design de l'époque, il n'en reste pas moins qu'aujourd'hui, avec un certain recul, l'ensemble de la production artificielle du groupe incarne avec force le reflet des plus fidèles de la postmodernité.

Attitude révolutionnaire

La perspective contestataire d'un refus des normes, d'une prise de liberté créative qui avait déjà fonctionné en musique aux États-Unis, instaurait en quelque sorte les fondements de l'attitude de Memphis. Désormais le design allait se jouer de la bonne conduite pour revendiquer tout de même une certaine autonomie de la conception au regard des modèles sociétaux. Pour ce faire les designers du groupe ont engagé une forme d'expression originale qui leur permettait de sortir le design d'un conditionnement et protectionnisme des idéologies modernes. Toutefois, cette attitude révolutionnaire les conduisit inmanquablement à se retrouver en marge de la définition même du design de leur temps et reste même aujourd'hui contesté par les pensées les plus fidèlement associées au design industriel. Ettore Sottsass expliquait qu'« à ce moment là [les designers de Memphis], nous étions complètement détachés de ce que l'on appelle le "vrai" design — le design pour l'industrie. »^[24] Toutefois ce que les nouveaux mouvements musicaux ont pu apporté à Memphis, semble-t-il, ne se limite pas à une volonté d'indépendance par rapport à l'industrie et plus généralement aux grandes institutions. Ce que l'artiste américain fils de la *Beat génération* Bob Dylan incarnait, justement dans une autre de ses chansons intitulée *I'm a rolling stone*, c'est l'« indice, comme le dit Michel Maffesoli, de retour à l'errance dans les sociétés contemporaines »^[25].

[23] Michel Maffesoli, *Éloge de la raison sensible*, Éditions Bernard Grasset & Fasquelle, Paris, 1996, pp. 139-140.

[24] Ettore Sottsass, *Sottsass explique Memphis*, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p.77.

[25] Michel Maffesoli, *Le voyage ou la conquête des mondes*, Éditions

Ainsi, le nom Memphis, mis en résonance avec la musique contestataire de l'époque, concentrait aussi, au delà d'un refus du modèle industriel, l'idée même du « voyage » par l'« errance ». La volonté de Memphis de véhiculer cette valeur était alors d'autant plus affirmée que le groupe était constitué d'une diversité ethnique regroupant des designers d'Italie, du Japon, de France, des États-Unis, d'Espagne et du Royaume-Uni, ce qui sans nul doute a pu favoriser un dynamisme culturel dont Ettore Sottsass, flâneur accompli, s'en était retrouvé devenir le mentor.

Ethos et litote

En 1982, le designer anglais George James Sowden, conçoit au sein du groupe Memphis le fauteuil *Palace*. D'un sommaire coup d'œil, l'objet pourrait se rapprocher d'un mobilier de De Stijl et d'un mobilier du Bauhaus de Weimar, d'abord du fauteuil *Red & Blue*^[26] de Gerrit Rietveld conçu en 1917 puis au deuxième modèle de fauteuil en lattis de bois de Marcel Breuer de 1922. Ce qui fait lien entre ces trois fauteuils relèverait de l'intérêt pour la rigueur géométrique de formes élémentaires ainsi que, pour deux d'entre eux, du choix sélectif des couleurs. Pour autant, il faut avouer que faire coïncider de la sorte ces modèles d'assises n'est pas, *a priori*, chose logique. Il est donc en effet crucial de réinscrire chacun de ces objets dans son contexte géo-historique particulier. Car si des périodes importantes du design ont d'abord pu déterminer la conception de ces assises, elles permettent aujourd'hui par leur compréhension respective, de développer une cohérente analyse qui permettra sans doute de mieux comprendre ce lien qui les unit. Abordant de prime abord cette recherche par une approche historique donc, la première remarque serait celle de la distance temporelle de l'assise *Palace* qui a été conçue en 1983 dans les premières années de la postmodernité, soit plus d'un demi-siècle après les deux autres. Les assises de Marcel Breuer et Gerrit Rietveld s'inscrivent quant à elles dans la période précédente dite de la modernité. Par conséquent, malgré toutes les possibles ressemblances formelles qu'il peut y avoir entre les artefacts, cette compréhension de la fracture temporelle amène à séparer d'un côté les conduites de Gerrit Rietveld et Marcel Breuer et de l'autre celle de George James Sowden. À ce propos, cette attention de soutien à la séparation

Dervy, collection Paroles retrouvées, Paris, 2003, p. 10

[26] Le Bauhaus de Weimar fut fondé en 1919 et la chaise de Gerrit Rietveld conçue en 1917. Donc en réalité l'assise n'est pas à proprement parlé issue de l'école, toutefois son influence fut telle au sein de l'établissement qu'elle est ici comprise comme relative au Bauhaus. Par ailleurs la référence au constructivisme est inévitable et sera donc traitée dans les lignes suivantes.



temporelle devient une évidente conduite lorsque vient à l'esprit la « pureté »^[27] que les enseignants du Bauhaus prônaient, tandis que des décennies plus tard, les designers de Memphis menés par Ettore Sottsass se mettaient quant à eux à exalter l'impureté. Cette divergence dans la manière d'aborder le design souligne alors un écart profond relatif à la mentalité des périodes historiques. Sans vouloir faire de généralités ou d'entrer dans un certain cliché philosophico-historique, pour de nombreux designers la modernité était tout de même le théâtre d'une attitude optimiste de la création avec un intérêt progressiste affirmé pour les sciences et les techniques, quand de l'autre durant la postmodernité, il était désormais dépassé le temps des certitudes d'un futur

idéal pour un désir, tout court, de futur. Depuis le design radical italien, s'observe dans le paysage du design postmoderne un intérêt affirmé pour les valeurs des sciences humaines. En design avec Memphis, cela semble s'être fondé sur la recherche d'un dépassement nécessaire à l'idée de rationalisation des existences créatives pour une mise en valeur des singularités expressives. Malgré cette acception temporelle et ce premier développement, rien n'y fait, les trois chaises possèdent toujours quelque chose qui les relie et ne s'explique toujours pas ainsi.

Le fauteuil *Palace* se constitue donc comme un discours paradoxal dont le sens échappe encore à l'analyse.

Projets et idéologies

En se refocalisant sur l'histoire, c'est Theo Van Doesburg qui aura été sans conteste d'une grande influence dans un premier temps pour Gerrit Rietveld et précisément en l'adhésion des principes élémentaires de De Stijl et dans un deuxième temps pour Marcel Breuer qui appliquera avec grand intérêt la rigueur industrielle du Bauhaus. Dans l'explication qui va suivre, l'historienne de l'art et spécialiste du Bauhaus Magdalena Droste dresse la vision singulière de Theo Van Doesburg de laquelle émanent des premiers enjeux modernes pour la création :



« Les grandes forces contraires à la vie, "la nature et l'esprit, ou le principe féminin et le principe masculin, le négatif et le positif, le statique et le dynamique, l'horizontale et la verticale" devaient parvenir à un équilibre dans l'art. L'angle droit et les couleurs primaires complétées par le noir, le blanc et le gris étaient

[27] Ce n'était certes pas le cas chez tous les enseignants du Bauhaus de Weimar comme Johannes Itten, toutefois Theo Van Doesburg et Piet Mondrian avec De Stijl revendiquaient clairement cette acception.

considérés comme les moyens d'expression élémentaires. Comme les moyens d'expression étaient ainsi fixés, la "prééminence de l'individu" pourrait désormais être brisée et des "solutions collectives" pourraient voir le jour.»^[28]

De ces propos, c'est l'idéologie élémentaire constructive de De Stijl qui se dégage clairement et plus généralement la trajectoire du rationalisme moderne qui dans les mêmes années se retrouve dans le mouvement constructiviste. De son étymologie latine « *constructio* » renvoie à la « structure » et à l'« action de construire »^[29]. Il est aussi fondamental de rappeler que le concept fondateur du Bauhaus énoncé par Walter Gropius était précisément celui de la « construction ». Alors, est-il encore nécessaire de rappeler la fameuse amorce du programme qu'il avait annoncé pour le Bauhaus, « le but final de toute activité créatrice est la construction ! »^[30] Ainsi la tectonique^[31] du constructivisme s'appliquait au Bauhaus qui dirigeait la construction des environnements artificiels par les arts dans une perspective industrielle. Cependant avant le Bauhaus ou du moins à ses débuts, c'est à De Stijl que revient le caractère fonctionnaliste des éléments comme celui de l'usage rationnel de la couleur. À partir du mouvement De Stijl, Gerrit Rietveld en appliquera si bien les principes lorsqu'il concevra le fauteuil *Red & Blue*, que l'assise deviendra un des symboles du mouvement. Elle se compose d'une

←
Red & Blue
Gerrit Rietveld
De Stijl, 1917
Bois peint
© Cassina

←
Fauteuil en lattis de bois
Marcel Breuer
1922
Vitra Design Museum
Weil am Rhein
Bois et tissu
© Thomas Dix

←
Palace
George James Sowden
Memphis, Italie, 1982
© Memphis Milano

-
- [28] Magdalena Droste, *Bauhaus - Bahaus Archiv 1919-1933*, Édité par le Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung, Taschen, Berlin, 2012, p. 54.
Édition originale, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1990. Magdalena Droste cite dans ce passage Theo Van Doesburg tiré de l'ouvrage :
Theo Van Doesburg : *Der Wille zum Stil*, In *Theo Van Doesburg 1883-1931*, catalogue d'exposition Van Abbemuseum, Eindhoven, 1968, p. 49.
- [29] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/construction>
Au latin classique : « *constructio* : structure, action de construire ; assemblage (de matériaux) [...] ».
- [30] Walter Gropius, *Manifeste inaugural*, Weimar, Avril 1919, In *Bauhaus, L'Institut für Auslandsbeziehungen*, Stuttgart, 1974. Traduit de l'allemand par Maxime Favard : « *Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau !* ».
- [31] La tectonique (« *tektonika* ») peut être entendue comme en un « principe dynamique de l'œuvre, du projet, de la résolution constructive ». Pierre Litzler, *Architecture et design : la politique par le poétique*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poétiques du design III : Conception et politique*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2015, p. 147.

structure épurée et orthonormée dont chaque couleur, dite pure car primaire ou noire, renvoie à une fonction. En ce sens, le noir par exemple est employé sur le fauteuil pour signifier la construction de l'espace par la verticalité et l'horizontalité des plans et des lignes. C'est d'ailleurs dans ce même intérêt pour le contrôle fonctionnaliste, que Marcel Breuer, à travers l'utilisation d'une géométrie rectiligne rigoureuse, a conçu l'assise en lattes de bois. À remarquer que si cette dernière n'est pas colorée, c'est qu'avec les années, l'influence d'une sémiotique représentative par la couleur propre à De Stijl s'était alors progressivement éloignée au profit d'une syntaxe industrielle davantage rationalisée par la question des *Composants*^[32].

Formes et couleurs

Ce serait sans doute par une analyse plus détaillée que la ressemblance paradoxale du fauteuil *Palace* de George James Sowden avec les assises de Gerrit Rietveld et Marcel Breuer pourrait peut-être s'expliquer. En y regardant de plus près, si pour Marcel Breuer et Gerrit Rietveld les sections de bois utilisées pour leur assise sont toutes des parallélépipèdes rectangles, la *Palace* de George James Sowden quant à elle, contient pour les accoudoirs et le haut du dossier un profil en demi-cercle extrudé. Considérant ainsi les principes de l'élémentarisme de De Stijl et le façonnage singulier de *Palace*, la forme volumique de ces quelques éléments n'aurait pu être considérée comme pure. Aussi minime cela semble-t-il, ce choix de courbe serait une aberration subjective pour les protagonistes de la pensée fonctionnaliste moderne du début du XXe siècle. Ainsi, d'une certaine rigueur géométrique, *Palace* se joue d'une familiarité moderne pour en déjouer avec subtilité des codes structurels rationnels modernes par l'expression de détails formels. Mais il y a un autre « pêché » que le designer a commis, qui serait celui du détournement des codes colorimétriques. Avec *Palace*, les tons ne correspondent plus à une idéologie fonctionnaliste. Les verticales sont bicolores, bleues et noires, la surface oblique du dossier est aussi peinte en noir tout comme la surface horizontale de l'assise. Par ailleurs, si le fonctionnalisme colorimétrique propre à De Stijl n'est pas respecté, l'assise revêt de son usage une fonctionnalité critique qui se révèle par son jeu de composition. Les piétements sont bleus et le haut du dossier jaune, entre les deux zones se trouve les accoudoirs qui sont vert. C'est ainsi qu'une fois assis dans ce fauteuil, le vert avec la courbe des accoudoirs, devient le centre des attentions comme

[32] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2014, p. 23.

pour en magnifier la transgression. Le vert étant une complémentaire, du jaune et du bleu justement, il n'était jamais utilisé car non assimilé comme une couleur pure par de nombreux designers, architectes et artistes du mouvement De Stijl et du Bauhaus de Weimar.

Irrationalisme

Si *Palace* rappelait autant l'assise de Gerrit Rietveld et de Marcel Breuer, c'est bien parce qu'en réalité, George James Sowden semble s'être référé, dans une perspective de détournement ironique, aux fondements des principes des avant-gardes du mouvement moderne. L'ironie dans son sens premier se définit comme une « figure de rhétorique par laquelle on dit le contraire de ce qu'on veut faire comprendre »^[33]. En détournant les codes fonctionnalistes du Bauhaus, George James Sowden invite par conséquent à se saisir de la pensée moderne pour mieux comprendre le design de la postmodernité qui allait devenir une façon plus subjective et émotionnelle de concevoir les artefacts. Si la grande énergie de De Stijl et du Bauhaus semblait tournée vers des processus de conception rationalisée, le fauteuil *Palace* quant à lui, indique à travers Memphis, une nouvelle trajectoire du design dirigé vers l'irrationalisme. Mais ne serait-ce pas dans cette trajectoire, la direction même qu'avaient engagée les avant-gardes en leur temps, c'est-à-dire celle d'une proximité entre des principes de conception et des modes de vie présents ? À propos des avant-gardes, Pierre Litzler remarque que :

« Les artistes, designers et architectes de ces mouvements ont tenté, à travers leur art, de trouver, par un langage et une démarche nouvelle, une solution à cette crise [la Première Guerre mondiale]. En recherchant les conditions nécessaires à un habitat de qualité pour tout le monde, ils inventaient aussi une nouvelle esthétique en relation avec les modes de vie de l'époque. »^[34]

De De Stijl au Bauhaus, la poïétique des concepteurs s'articulait par une rationalisation proche de l'industrie, des *Éléments* puis des *Composants*^[35]. Car c'était à partir du milieu industriel que les concepteurs projetaient des

[33] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/ironie>

[34] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Op. Cit., p. 22.

[35] *Ibid.*

possibilités de « **re-construction** » pour un monde en devenir, de l'accessibilité et du confort. Par une poïétique ironisant les principes du mouvement moderne — en raison de la crise de l'industrie précédent celle des conditions d'existences sur lesquelles les idéaux reposaient — force est d'admettre dans le même temps que Memphis prolongeait et développait des avant-gardes un dessein commun : celui de « **re-joindre** » les manières de faire aux problématiques cosmiques d'un espace et d'un temps présent.

Incertitudes

Memphis n'a pas de manifeste à l'instar du Bauhaus qui revendiquait à ces débuts celui de Walter Gropius avec ferveur. L'hypothèse d'un tel désintérêt de Memphis à l'égard de la conduite relative à un programme est qu'il aurait pu incarner, avec certitude, une ligne droite à suivre, en d'autres termes une norme morale. Car la mise en place d'un manifeste éloigne toute remise en cause et à ce titre, il est intéressant de se rappeler l'attitude ferme de Ludwig Mies van der Rohe qui ira dans les années 1930 jusqu'à dicter un code de conduite obligatoire à destination des étudiants du Bauhaus. Et s'il est vrai que le manifeste est d'abord une force idéologique rationnelle, il est aussi, par la suite, la principale cause du déclin en raison du cloisonnement à la fois théorique et pratique qu'il sous-tend. Il semble donc bien que ce soit en toute conscience que Memphis n'ait pas souhaité le rédiger. Une attitude collective qui participe de la fuite en avant des designers de la postmodernité à privilégier les incertitudes plutôt que les certitudes.



Subjectivités et usages

Les artefacts de Memphis n'étaient donc pas conçus de façon rationnelle à partir d'un manifeste mais au contraire, s'inscrivaient dans le déterminisme d'expérimentations tâtonnantes. De cette acception qui réunissait les objets du groupe, la concomitance identitaire artificielle s'exprimait vivement par les formes et les couleurs employées qui, dans un principe de fond et en leur qualité de sens, semblaient incarner des indices de dépassement de la seule fonction pratique de l'objet (chaise = assise). C'est donc, en ce sens, que la chaise *Palace* n'aurait pas été seulement conçue dans une perspective d'usage, c'est-à-dire celle qui inviterait à la seule fonction permanente d'assise. George James Sowden s'employait en effet à concevoir une deuxième fonctionnalité qui était celle de véhiculer, par les sensations que les objets peuvent produire en nous, des propos politiques, environnementaux, industriels, religieux, artistiques, etc. La conduite du projet *Palace* qui opère le jeu de **détournement ironique** des principes de conception du Bauhaus en est d'ailleurs l'évidente

illustration. Cette généreuse intention de la conception peut renvoyer à la figure rhétorique de la litote qui se définit dans la langue française comme le moyen d'affirmer le moins pour suggérer davantage. *Palace* est dans cette idée un artefact qui incarne à merveille le concept de **litote** puisqu'il émet par son détachement sémiotique matériel la singularité de George James Sowden. Ce phénomène est remarquable puisque le modèle de conception n'est plus alors celui qui tend vers l'homogénéisation, mais *a contrario*, cherche à fournir une complexification du monde artificiel plus proche de l'idée même de vie. Consolidé par son succès, Memphis a donc permis d'amener à une nouvelle transformation de la pensée du monde artificiel invitant à considérer l'importance de l'apport des subjectivités aux usages conventionnels.

(In)déterminisme

« Un siècle, par exemple, n'est pas vraiment un discours politique, mais, avant d'être une marchandise, il tente d'exprimer une dimension politique, anthropologique. »^[36] En soutenant un tel propos, Ettore Sottsass invite au questionnement du design qui, par de nouveaux enjeux éthico-politique de la postmodernité, déploie de nouvelles perspectives d'exigences dans ses pratiques. Il est évident que le design radical italien, dont Memphis était une des dernières représentations, a pu favoriser l'émergence et le développement d'une multitude de manières de faire plus décomplexées qui, en ce sens, ont amené à l'idée d'une réorganisation de l'échelle des valeurs. Si cette conduite du design a dans le passé souvent été considérée comme marginale, elle a avec panache, sonné le glas du design issu du modèle idéalisé de l'industrie moderne comme modèle de développement sociétal. Aujourd'hui, le design du début du XX^e siècle peut donc être entendu par une liberté plus grande prise par les designers. La multiplicité des logiques de conception amène par conséquent à une telle complexité de la discipline qu'il est alors plus cohérent de penser l'idée d'une indétermination fondamentale plutôt que de rattacher en design à une prédétermination de ses conduites à projet. Se pose alors la question d'un enjeu des plus surprenant : comment l'indéterminisme



←↑
Palace
George James Sowden
Memphis, Italie, 1982
© Memphis Milano

[36] Ettore Sottsass, *Design société, utopie - l'anti-design, la culture industrielle*, entretien avec Ettore Sottsass par Marie-Laure Jousset et Thierry Grillet, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p. 39.

devient-il un leitmotiv du design de la postmodernité ? Malgré la transformation des mentalités depuis la fin des années soixante, il se distinguerait encore actuellement deux grands types d'attitudes constructives d'un monde « inertielle »^[37] ou d'un monde en mouvement. Pour la première, elle serait dans son élan idéaliste, davantage portée par une conduite passive de projet. Les « méthodes » revendiquées de design, managées à outrance aux seules fins économiques en sont l'exemple parfait, en ce sens qu'elles ne prétendent à aucune autre trajectoire que de la stratégie d'une production-distribution pour la seule consommation. Les démarches indéterministes, en mouvement par rapport à l'état du Monde, seraient quant à elles définies par leurs singularités ; singularités qui ne peuvent donc logiquement se contraindre à des schémas conventionnels et normalisés de la conception. Il semble qu'elles apportent aux projets des perspectives bien plus riches et porteuses de valeurs de la socialité qui peuvent accompagner et dépasser la « réussite » économique. Ces processus de conception sont donc au plus proches des **énergies sociales** pour un mouvement du monde-humain. Les recherches psycho-philosophiques de Gilles Deleuze et Félix Guattari articulaient à leur manière cette dualité du **déterminisme** et de l'**indéterminisme**. Ils parlaient d'une part de la « répétition à vide » et d'autre part de la « répétition complexe ». Dans leur sens, la *répétition complexe* ne peut pas se définir par une seule répétition matérielle, méthodique et sans remise en question. Et si de cette même manière sont comprises les pratiques indéterministes de projets de design, alors elles pourraient sembler-t-il prétendre la faveur de l'émergence d'**énergies sociales** pour un monde en mouvement. Parce qu'il a eu en design, de l'observation des avant-gardes jusqu'à Memphis dans les récentes lignes de cette thèse, une volonté faire se « re-joindre » par « re-nouvellement » des principes poétiques, les manières de faire aux problématiques cosmiques d'un espace et d'un temps présent. Dans le cas d'une *répétition à vide*, c'est au contraire la mise en place d'un processus paradoxal de croissance et d'inertie du monde humain à l'échec malheureux de l'Humanité. De l'idée des **énergies sociales**, dont l'expression a déjà évoquée dans cette partie, il ne s'agit pas de séparer la singularité existentielle de la socialité. Car les processus *micropolitiques* en design dépendent d'un jeu de dialogues entre l'indépendance et la dépendance des interactions avec le Monde. Par exemple, tel que cela a été démontré précédemment, c'est par le principe singulier d'**une systémique des équipements** que Joe Colombo engageait le projet de design pour les individus en se jouant avec enjeu des contraintes.

[37] En inertie, c'est-à-dire un monde incapable de se mettre en action.

Le designer disait d'ailleurs :

« La caractérisation de notre méthodologie de projet se met en œuvre au travers d'études écologiques, psychologiques, ergonomiques, etc. du microcosme et du macrocosme où l'homme vit de manière à offrir à cet homme la plus grande cohérence entre la réalité extérieure et son environnement immédiat. »^[38]

C'est de cette articulation entre ces deux polarités — de l'indépendance et de la dépendance corrélative au Monde — qui pourrait, semble-t-il, prétendre à la pertinence, si difficile à juger, d'un processus de design. Pour reprendre l'expression des deux penseurs cités précédemment, l'enjeu du designer serait de réussir à se saisir durant chaque projet de « lignes de fuite », et-ce malgré toutes les influences spatio-temporelles modélisantes qui l'entourent. Cette nécessaire fuite en avant des designers — énonciateurs — en réponse aux modèles globalisés, participerait d'une construction cosmique des différences du sociologique.

Le designer comme énonciateur

Il est compréhensible que le design puisse être considéré comme un des piliers de la société de consommation. Dans un sens, cela est dû en grande partie au contexte d'après-guerre pour lequel le design a d'abord été un espoir de reconstruction nouvelle et ensuite un vecteur de prospérité et de croissance^[39]. Le modèle déterministe du design joue actuellement un rôle de soutien à la marchandisation du monde. Cette position mercantile de la discipline est relative à une *production désirante*^[40] dont les symptômes se retrouvent au sein d'un renouvellement du monde artificiel. Le besoin de changement semble constituer, dès lors, la morale dominante de l'idéalisme politique du progrès sociétal et par l'acquisition de nouveaux biens, le signe de la réussite individuelle. Dans cette voie, le design ne serait alors plus compris comme une conduite

[38] Jœ Colombo, *Du microcosme au macrocosme*, traduit de l'italien par Olivier Favier, In Caroline Naphégyi (dir.), *Design for change*, Blackjack Éditions, janvier 2011, p. 32. « Dal Microcosmo al macrocosmo », texte publié dans le magazine Casa, Arredamento, Giardino en janvier 1971, p. 23.

[39] L'exposition anglaise « Britain can make it » de 1946 en est une de ces illustrations.

[40] « Production désirante » est une expression de Gilles Deleuze et Félix Guattari, In Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'anti-Œdipe : Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1972 et aussi In Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux, Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1991.

micropolitique. Il perd son sens de processus au profit du discours marketing. Ce même discours qui, aujourd'hui, est véhiculé au travers d'expressions comme « c'est design » dont Bruno Remaury en donne la définition de « goût du jour »^[41]. Cette formule marque un phénomène exacerbé de tendance propre à la postmodernité encourageant la consommation effrénée du dernier produit à la mode. Si les nouvelles technologies de fabrication ont permis de produire plus de produits dans un temps réduit, les nouveaux réseaux de communications et de transports quant à eux, ont considérablement décuplé les distances de distribution. Depuis la Révolution Industrielle de la fin du XIXe siècle, l'accélération dont l'Humanité est à la fois sujette et assujettie ne cesse de s'accroître. Toutefois, les modèles de progrès capitalistes ont montré leurs failles à travers des crises sociales, environnementales, religieuses... Des crises qui ont alimenté avec ferveur les designers de la période radicale, marquant ainsi, le refus de légitimer la définition dominante de l'objet comme marchandise. Quelle que soit la commande du client, que celui-ci soit de l'ordre du privé comme du public, le designer a, par la ruse d'un « habile écart », de multiples possibilités d'aiguillages pour les projets. Ainsi, l'attitude du concepteur détermine le transfert de valeurs éthiques qui rendent compte à plus grande échelle des sens de la socialité du design. Cette réflexion qui considère le design comme un processus de *mètis*^[42], place alors ses pratiques non pas dans un entre-deux mais dans la métaphore du *phylum* qui tient d'une organisation en rhizome. Le « *phylum* » renvoie à l'idée de **structure** et de **complexité** tout comme il se définit par l'**élasticité** et le **polymorphisme**. L'enjeu que révèle cette réflexion est la compréhension des logiques de conception, en d'autres termes les attitudes des designers, qui formeraient des groupes sujets plutôt que des groupes assujettis^[43]. C'est une fois encore la pensée assez binaire mais révélatrice d'une opposition : celle des « sujets » par l'indéterminisme des processus de conception singuliers qu'ils opèrent mis en tension avec les « assujettis » par le déterminisme de la méthodologie de conception universelle et idéalisante

[41] Bruno Amaury, *Les usages culturels du mot design*, In Brigitte Flammand (dir.), *Le design : Essais sur des théories et des pratiques*, 2e Édition revue et augmentée, Éditions du Regard, Paris, 2013 (2006), pp. 101-111.

[42] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, Champs essais, Paris, 2009, p. 29. La relation de la mètis avec le design est développée plus particulièrement dans la IVE partie de cette thèse.

[43] Une définition du « *phylum* » Guattarien est accessible dans l'ouvrage : Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007, p. 461.

qu'ils exécutent. Par leur processus singulier, des designers de la postmodernité déplacent le design d'une définition et d'une perspective seulement marchande démontrant les possibles lignes de fuite au monopole capitaliste des valeurs. Ce qu'en ce sens Ettore Sottsass dévoile dans ses propos, c'est une articulation nouvelle, synonyme d'un nouvel élan de la société postmoderne. S'il est vrai que d'un versant, cette dernière peut être perçue négativement comme une société du contrôle régit en outre par l'aliénation de la consommation, d'un autre côté, le design comme *micropolitique* et groupe sujet, est à la faveur d'**un monde des énonciateurs**. L'enjeu est fondamentalement celui d'une question éthique des designers face à leur responsabilité dans leur contribution à l'élaboration des conditions d'existence des individus dans le Monde. Il est donc question de choix — manifestes pour certains, en référence au groupe Memphis qui dirigeait leurs projets de design et d'architecture — vers un possible retournement d'un monde de la consommation vers **un monde des énonciations**. Cet enjeu dépasse d'ailleurs le simple cadre du design et interroge le monde anthropique tout entier, précisément sur la capacité individuelle de réappropriation de la subjectivité. Une des grandes figures philosophiques de la postmodernité, Félix Guattari, soulevait d'ailleurs l'importance de la question en 1992 en concluant son ouvrage *Chaosmose* de ces quelques lignes (de fuite) :

« Dans les brumes et les miasmes qui obscurcissent notre fin de millénaire la question de la subjectivité revient désormais comme un leitmotiv. Pas plus que l'air et l'eau elle n'est donnée naturelle. Comment la produire, la capter, l'enrichir, la réinventer en permanence de façon à la rendre compatible avec des Univers de valeur mutants ? Comment travailler à sa libération, c'est-à-dire à sa re-singularisation ? La psychanalyse, l'analyse institutionnelle, le film, la littérature, la poésie, des pédagogies innovantes, des urbanismes et des architectures, créateurs... toutes les disciplines auront à conjointre leur créativité pour conjurer les épreuves de barbarie, d'implosion mentale, de spasme chaosmotique, qui se profilent à l'horizon et pour les transformer en richesses et en jouissances imprévisibles, dont les promesses, au demeurant, sont tout aussi tangibles. »^[44]

Flou

Le « flou » renvoie d'abord à l'idée d'incertain. En d'autres termes, cette expression illustre la difficulté de définir les contours du design.

[44] Félix Guattari, *Chaosmose*, Éditions Galilée, Paris, 1992, pp. 186-187.

Cette formule concentre ainsi tout son sens dans la remise en cause des pensées déterministes du design. De cette idée, la volonté est d'émettre le refus de la doctrine en tant qu'elle serait constitutive du cloisonnement idéologique de la discipline et ne permettrait donc pas les transformations perpétuelles. Les quelques projets analysés dans ce chapitre ont d'ailleurs démontré l'évidence des processus libres et inattendus à travers différents contextes spatio-temporels. Poursuivant la réflexion en ce sens, la persévérance, s'il en est une du design, ne serait pas celle d'une inertie mortifère mais bien celle d'une énergie qui « ré-établit » en permanence de nouveaux discours et processus. C'est dans cette voie des nécessaires remises en cause de l'existant que le design semblerait par conséquent s'établir. Il n'est pourtant pas question ici de dresser les contours de la discipline par ses incertitudes mais bel et bien de révéler, par ces mêmes incertitudes, les trajectoires de possibles ouvertures. Le fauteuil *Palace* de George James Sowden représente un échantillon d'une sémiotique particulière revendiquée par le groupe Memphis. De par l'énergie émise par le collectif et celle du designer, c'est l'émergence d'une nouvelle pratique du design ainsi que la portée d'une nouvelle pensée du monde qui est à l'œuvre. Cette observation par l'exemple, d'un projet important du début de la postmodernité, renvoie à la capacité plus générale de l'ensemble des processus de design à émettre des propositions de devenirs potentiels. Par ailleurs, les radicaux ressentaient un sentiment d'exclusion de leur discipline, qu'elle soit du design ou de l'architecture, car n'étant pas considérés à leur époque comme de véritables praticiens. En effet, leur conduite se situait à la fois en dehors du modèle conventionnel de la production industrielle rationalisée tout comme en retrait du romantisme bourgeois de style. Il s'avère toutefois que leurs conduites inconventionnelles, malgré leur marginalité, semblaient plus proches de l'essence même de ce qui peut en définitive caractériser la complexité des logiques de conception, à savoir d'une part le désir de dépasser l'existant et le refus de la norme homogène et d'autre part, le besoin d'engager des processus de projets singuliers ne se limitant pas à l'auto-satisfaction romantique pour revenir aux racines, à l'essence du projet. Comme Pierre Litzler le souligne :

« La définition du mot Radical renvoie à celle de la racine. C'est une démarche qui tente de (re) trouver les principes premiers de la conception, les racines oubliées, ou galvaudées, de la pratique architecturale et design : la dimension critique [...] Cette approche ne se limite pas à construire un abri, mais veut questionner le monde et repenser l'habiter et bâtir autrement. »^[45]

[45] Pierre Litzler, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du design I* :

Grâce à sa conduite inédite dans les années 1980, Memphis s'est donné les moyens de construire un agencement collectif qui, au travers des fondements critiques issues de la pensée d'avant-garde, a instauré des potentiels créatifs de décroissements sociétaux dont les finalités sont relatives à de possibles transformations du monde. Considéré dès lors comme un nouveau foyer pour les générations de concepteurs postmodernes, Memphis représente de nouvelles façons d'aborder le design tout autant dans ses champs pratiques que théoriques. D'une certaine manière, Memphis s'apparente à une sorte de machine de sémiotisation qui a su détourner, lors de son apparition, le design vers une nouvelle économie de *lignes de fuite*. En proposant, comme ils ont pu le faire à travers de nombreuses expositions, des objets et fictions en rupture avec les matérialités et mentalités « classiques » de l'époque, les designers comme George James Sowden ont su déterritorialiser le design^[46]. Et à ce propos Michel Maffesoli y donne un éclairage des plus révélateurs en soulevant ce qui semble primer sur la question des périodes et de la société, à savoir un mouvement de transformation qui s'accélère. Le sociologue compare cette idée à la figure du *puer aeternus* :

« [...] C'est moins la stabilité d'un acquis qui importe, ce que l'on a obtenu au bout du processus éducationnel, mais bien la démarche indéfinie, le processus initiatique toujours et à nouveau renouvelé et reposant sur la prise en compte de l'impermanence de toutes choses. D'où, peut-être, l'aspect perpétuellement adolescent de l'époque, la fringale, ambiante, d'une espèce de « jeunisme » ou, dans le meilleur des cas, le resurgissement du *puer aeternus* comme figure emblématique de nos sociétés. »^[47]

L'éclosion de nouvelles typologies du design qui viendrait de la pratique, comme avait pu émerger en son temps Memphis, ne paraît pouvoir s'engager qu'à partir de conduites tâtonnantes et expérimentales. Ainsi, dans les premiers temps de telles manières de faire le projet sont souvent sujettes à être classées au rang de démarches marginales mais toutefois, elles sont tout aussi bien relatives, comme le sont les périodes cosmiques, à cette idée du *puer aeternus*,

Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?, Op. Cit., pp. 25-26.

[46] Cet écart sera par la suite rattrapé par une *reterritorialisation capitalistique*, mais cette étude se fera *a posteriori* comme l'objet de cette fin de partie. Ce qui importe donc ici c'est la compréhension du design dans l'émergence de l'écart par la question du processus.

[47] Michel Maffesoli, *Le voyage ou la conquête des mondes*, Op. Cit., p. 69.

qui est cette figure de l'enfant éternel chère à Michel Maffesoli. Il se trouve que les nouveaux usages matériels et intellectuels que les artefacts de Memphis induisaient, ont agit comme un appel à une nécessaire transformation des environnements artificiels en lien avec les contextes de l'époque, marquant ainsi la fin du romantisme et du rationalisme moderne. Memphis démontre par ses productions la recherche de filiations avec un art populaire. D'ailleurs pour Ettore Sottsass, l'art populaire « semblait constituer une troisième voie, entre le prétendu rationalisme du Mouvement moderne et l'architecture institutionnelle du fascisme en vigueur à l'époque »^[48]. Avant même la naissance du collectif, Ettore Sottsass se mit « à fabriquer [lui-même] quelques objets : de petites tables, des sculptures, des vases, ce genre de choses »^[49].

Durant cette période, se détache alors de cette attitude un désintéret pour les normes dominantes du design et un rapprochement avec les arts. D'une conduite de décloisonnement des disciplines, le designer conjugue la conception de mobiliers avec la création d'objets décoratifs et artistiques. Ainsi, le processus micropolitique Sottsassien amenait pour le designer à une nouvelle manière d'« organiser l'expérience »^[50] tout en ayant en perspective la prétention d'inviter les individus à de nouvelles manières d'habiter ce Monde. Avec l'appui d'autres designers, Ettore Sottsass calquera ce modèle dans l'élaboration du groupe Memphis et qui deviendra de la sorte un précédent pour le design, tant du côté de l'expérimentation collective que du côté de celui des individus « usagers ». L'apport d'expériences dans les utilisations, soutient l'idée de la considération des objets comme des potentiels supports sensoriels. La ruse d'Ettore Sottsass et de ses acolytes reposait précisément sur le concept d'**ironie** qui leur permettait certes de pouvoir manifester des intentions mais aussi et surtout de favoriser leur réception auprès du grand public. Le fauteuil *Palace* de George James Sowden peut être considéré comme un échantillon^[51] de l'ensemble des productions de Memphis, en ce sens qu'il se réfère à un certain nombre de ses aspects et particulièrement à cette fameuse ironie qui fonde une des caractéristiques conceptuelles, sinon la plus importante, du collectif.

[48] Ettore Sottsass, *Sottsass explique Memphis*, In *Ettore Sottsass*, Op. Cit., p. 75.

[49] *Ibid.*

[50] Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, traduit de l'anglais par Marie-Dominique Popelard, Gallimard, Collection folio essais, Paris, impression de mars 2010, pp. 183-189, titre original « *ways of worldmaking* », originellement publié aux Éditions Jacqueline Chambon, Hackett Publishing Company, 1978.

[51] *Ibid.*

Tribalité

En anthropologie, la tribu renvoie d'abord au groupe social, c'est-à-dire à ce qui fait lien, qui constitue un *ethos* comme le dit Michel Maffesoli, qui relie un ensemble de singularités individuelles en une « partie commune »^[52]. La tribu renvoie aussi à l'idée d'un groupe qui, par définition, échappe à la gouvernance d'un pouvoir étatique. Il peut ainsi être différencié d'une part l'exercice du pouvoir d'une tribu qui vient du peuple à celui d'autre part d'un état démocratique ou dictatorial, dont l'exercice du pouvoir est exercé par une minorité. Dans une tribu, la notion d'état n'existe pas et les individus qui constituent la tribu font alors office d'autorité politique malgré la désignation d'un chef. Comprise en tant que telle, la tribu ne pourrait-elle pas dans une certaine mesure déterminer l'activité du groupe Memphis ? Née de l'initiative d'Ettore Sottsass, le designer y faisait figure de chef, mais à l'image d'une tribu, sûrement pas figure d'autorité politique. La distinction est déterminante car elle marque, malgré le phénomène décrit par Andrea Branzi du *Sottsass'art*^[53], une manière de favoriser au sein du groupe le sens singulier des processus de conception. Cette activité tribale de la conception s'opposait dès lors à tout déterminisme idéologique. À propos de l'intérêt pour l'organisation du pouvoir dans une tribu et du rôle du chef, Pierre Clastres, anthropologue et ethnologue français, écrivait :

« La parole du chef n'a pas force de loi [...] À quoi la tribu estime-t-elle que tel homme est digne d'être un chef ? En fin de compte, à sa seule compétence "technique" : dons oratoires, savoir-faire [...] Et, en aucune manière, la société ne laisse (sans État) ne laisse le chef passer au-delà de cette limite technique, elle ne laisse jamais une supériorité technique se transformer en autorité politique. Le chef est au service de la société, c'est la société qui en elle-même — lieu véritable du pouvoir — qui exerce comme telle son autorité sur le chef. C'est pourquoi il est impossible pour le chef de renverser ce rapport à son profit, de mettre la société à son propre service, d'exercer sur la tribu ce que l'on nomme le pouvoir : jamais la société primitive ne tolèrera que son chef se transforme en despote. »^[54]

[52] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/tribu>

[53] En ce qui concerne le *Sottsass'art*, il est considéré comme un phénomène d'influence sémiotique du travail d'Ettore Sottsass.

[54] Pierre Clastres, *La société contre l'État, Recherches d'anthropologie politique*,



➤
Kristall
Michele De Lucchi
Memphis, Italie, 1981
© Memphis Milano

À la suite des Trente Glorieuses puis des nombreuses crises mondiales, c'est ainsi un design révolutionnaire pour un monde mis en mouvement par les **énergies sociales** qui, d'une certaine manière, en appelle à un transfert des pouvoirs et de la morale de la politique vers celles des processus et éthiques du politique. Malgré l'effort de reconstruction d'après guerre dans les années 1950, les limites de l'état capitaliste se sont dévoilées au grand jour dans les années 1970. S'est alors construit dans le même temps à cette période, les fondations d'une fracture qui séparera, pour la plupart des historiens du design et de l'architecture, la modernité de la postmodernité. La période postmoderne marque à ses débuts dans le design, la recherche d'un idéalisme existentiel qui met en exergue des valeurs de la socialité du vivre-ensemble. Il y a donc, au travers de l'organisation tribale de Memphis, l'émergence de pratiques engagées qui se refusent à l'assujettissement mortifère des modèles productifs modernes. Par la **tribalité** du design avec Memphis, le monde voit naître la possibilité de processus « re-singularisants » comme une tentative de reprise de pouvoirs par les citoyens.

L'Ouroboros ou le danger de l'inertie des processus

Au début des années 1980, Memphis incarnait un vivier d'interrogations sociétales, mais alors comment s'explique au fil des années la permanence d'une même sémiotique créative ? Une telle inertie ne serait-elle pas pour Memphis un indice de *reterritorialisation capitalistique* des processus de conception ? De l'origine du groupe à sa dissolution, le collectif semble d'abord être passé par une *déterritorialisation*, et-ce, au travers du caractère révolutionnaire des processus engagés qui ont amené à une grammaire artificielle. Sémiotique novatrice donc, qui, forte de son succès auprès du public, s'est accompagnée, au sortir des mentalités dominantes universalistes, de nouvelles trajectoires déviantes et enrichissantes pour les pratiques du design. Encouragée par un élan médiatique, cette ouverture du champ du design traverse toutefois, en parallèle, un effet pervers qu'est celui de la mode. Bien que la naissance de l'univers sémiotique de Memphis, il est vrai, possède *a priori* un intérêt fondamental pour les processus *micropolitiques*, sa croissance par la suite tenait davantage du côté du soutien à la consommation des artefacts qu'à celui de leur appropriation plus existentielle. Les productions du collectif incarnaient ainsi, durant les débuts, une prise de liberté contestataire des conduites à projet. Cependant cela n'a pas empêché ensuite, l'émergence d'une nouvelle aliénation consumériste qui était désormais celle du « style décoratif postmoderne ». Au fond, toute l'hypothèse

qui est ici soutenue, se comprend par l'idée d'un enfermement, c'est-à-dire du passage de processus complexes à celui d'une modélisation opérant par les pratiques de répétitions à vide. Afin de ne pas tomber dans la figure de l'Ouroboros, ce serpent qui se mord la queue, le design a donc tout intérêt de chercher à se renouveler stratégiquement au travers de pratiques sans cesse incertaines. Et si permanences dans les logiques de conception il y a, il semble qu'elles doivent se trouver, pour le design, dans l'impermanence de ses certitudes. Malgré une apparition de l'ordre du manifeste, certaines productions, comme celle du fauteuil *Palace* de George James Sowden, apparaissent contre toute attente comme les nouveaux moteurs d'une forme d'aliénation du désir qui fait par conséquent le jeu de la marchandisation du monde. Le paradoxe du design dans les années 1980 se pose ainsi comme celui d'une sortie remarquée du machinisme rationaliste et de l'universalisme moderne pour une complète inscription dans le *phylum* capitaliste et la complexité de la postmodernité.



↑
Figure 6
In *De Lapide Philosophico*
Lucas Jennis
1625

Rompre avec l'universalité par la technicité

Memphis se situait au basculement idéologique de la société post-industrielle. Avant les grandes crises des années 1970, les regards tournés vers l'idéalisme progressiste semblaient portés sur un modèle productiviste. Et en ce sens le Fordisme prévalait pour le développement industriel. En 1981, les mentalités contestataires transformèrent certaines pratiques (design et architecture notamment) qui, à l'image de la démarche de Memphis, s'engageaient désormais avec une industrie davantage artisanale que machinique et sérielle, dont les pratiques de fabrication se (re)fondaient sur la technicité des hommes. Des premières expositions à Milan au site de vente en ligne *Memphis design store*, de nombreuses pièces conçues par les designers du collectif étaient et sont encore fabriquées en petites séries par le savoir-faire d'ébénistes italiens comme par exemple Renzo Brugola. Cette volonté de contourner le système industriel de masse tenait sans doute du désir pour Memphis de se saisir, au travers des projets, de la technicité de l'artisanat pour concevoir autrement. De tels savoir-faire, pour le moins flexibles et réactifs, devenaient alors, dès les années 1980 pour le design italien, une ligne de fuite vers de nouveaux territoires de production. La *poiësis* qui faisait défaut dans la phase moderne, se trouve alors réinvestie dans la postmodernité pour un renversement positif de l'expérience productive. Ainsi, la technicité, qui renvoie à une production traditionnelle, aurait cet intérêt toutefois, à l'image de l'étymologie du verbe « produire » : « producere », de conduire en avant. Échappant à la mécanisation par la technicité, il semble qu'une telle transformation productive soit pour

le territoire italien, par delà l'effet de rupture avec d'autres modèles culturels comme l'états-unien, instauratrice d'une part d'une nouvelle phase historique (postmodernité) et d'autre part d'une nouvelle considération pour l'histoire (intérêt nouveau pour le passé). Leur regard posait sa légitimité tant sur la question du devenir du monde qu'à la relecture du passé. De cette formule de dualité qui met en tension l'intérêt pour le passé et celui du devenir comme nouvel enjeu de conception, c'est toute la définition de la postmodernité qui s'en ferait l'écho. C'est par conséquent cette attitude contestataire, perçue à l'époque comme marginale et artistique, qui les éloignera de la définition industrielle du design.

L'élasticité de l'industrie

L'attitude contestataire des radicaux envers la société moderne mènera des groupes tel que Memphis vers une production d'artefacts de pièces uniques et de petites séries, autant dire qu'il s'agissait davantage pour les designers de se saisir d'un artisanat complexe plutôt que d'une grande Industrie. Ainsi boudée par la plupart des designers de Memphis, le modèle industriel de masse incarnait avec horreur la modernité et ses valeurs technocratiques et productivistes déshumanisantes. Des années 1965 à 1980 les radicaux tentaient alors, par un simple stratagème, de faire passer la *poiësis* des modèles de fabrication machiniques automatisées à des systèmes artisanaux technicisés. Se faisant, ils ont ouverts la voie à des possibilités pour les **énergies sociales** d'influencer activement sur les transformations de l'industrie. À ce sujet, Andrea Branzi explique que :

« [...] la culture de ce que l'on nomme "avant-garde" est appelée à devenir le laboratoire des idées et des signes à la base non pas de l'établissement d'une nouvelle tendance, mais du futur et de la survie du système industriel lui-même. Ainsi, nous sommes en train de passer de l'époque des avant-gardes historiques à celles des avant-gardes permanentes. [...] C'est l'industrie qui doit changer devant le monde, devant l'histoire et devant la culture, non l'inverse. »^[55]

Il semble d'ailleurs que ce soit ces conduites qui ont contribué pour une grande part au particularisme industriel italien qu'il est encore aujourd'hui, c'est-à-dire

[55] Andrea Branzi, *La qualité formelle du monde*, Milan, octobre 1993, traduit de l'italien par Carlo Aslan, In **Ettore Sottsass**, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27

une proximité entre les grandes firmes du meuble et l'artisanat complexe. Par conséquent toute industrie, qu'elle soit primitive, artisanale ou de masse peut être perçue dans une certaine élasticité. Une telle hypothèse, comprend par conséquent l'idée selon laquelle l'industrie de masse, peut tout aussi bien être repensée aujourd'hui comme un système de production offrant des *lignes de fuites* au devenir sociétal. Si cette formule semble paradoxale, elle met en évidence le nécessaire dépassement de l'idéologie progressiste, qui a fait les armes de la modernité, par de potentielles ruses de détournement. Pour Pierre-Damien Huyghe d'ailleurs, l'espace de jouabilité dans l'industrie est relative des règles de l'appareil et dont le principe repose sur « [...] l'institution d'une technicité ouverte à des conduites »^[56].

Volontés manifestes et dérives commerciales

« Memphis a rompu une digue et l'eau se déverse à flots. »^[57] Si Memphis pouvait être appréhendé par l'idée de son détachement avec la vision du « design pour l'industrie », il est tout aussi essentiel de souligner le soutien, obtenu grâce à Ettore Sottsass, de grandes entreprises comme Artemide. Ce rapprochement, a priori paradoxal, articule ainsi la possibilité de collaborations entre des conduites à dessein radical et des entreprises à stratégie commerciale. En occident, ce type d'entente était nouvelle et amenait avec elle les entreprises de production d'objets à ne plus reposer dès lors sur la seule puissance de production mais plutôt, sur des enjeux communicationnels. Ainsi, ce que la démarche de Memphis révélait à l'aube de la postmodernité, c'était donc bien un nouvel attrait du design pour les entreprises et réciproquement, un nouvel attrait des entreprises pour le design. La conception en design (avec une forte identité), mise en exergue par les médias, devenait alors un facteur crucial de développement économique pour les entreprises. Lorsque Brigitte Fitoussi écrivait dans la fin des années 2000 sur Memphis, elle soulignait d'ailleurs que « [...] l'idée que le design puisse s'affirmer comme puissant moyen de communication reste désormais inscrite dans les mentalités. De nombreux industriels ont tiré des leçons du phénomène Memphis, réévaluant à bien des titres leur politique d'image et de création. »^[58]

avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p. 28.

[56] Pierre-Damien Huyghe, *Travailler pour nous* : « Le principe du métier », p. 13, In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

[57] Ettore Sottsass, *Sottsass explique Memphis*, In *Ettore Sottsass*, Op. Cit., p. 79.

[58] Brigitte Fitoussi, *Memphis*, Éditions Assouline, Collection Mémoire du Style, Paris, août 1998, p. 15.



↑
 Riviera chair
 Michele De Lucchi
 Memphis, Italie, 1981
 Bois laminé, acier émaillé, soie
 © Studio Azzurro

→
 Cherry Light
 Mish Mash Chair
 Hex Brass Paperweight
 Cork Cone
 Tic Tac Container
 Stationery Container
 Field Bookends
 Daniel & Emma
 vers 2012
 © Sean Fennessy

Pour des sociologues comme Alain Tourraine et Daniel Bell, il semblerait que cette transformation serait toute relative à l'ère post-industrielle, ce qui implique au regard de Memphis, une tertiarisation de la société pour laquelle était désormais valorisée le temps de conception et de communication plutôt que celui de la production. Toutefois, en reprenant appui à partir de Memphis, une telle stratégie ne reflétait-elle pas l'indice d'un antagonisme pour le design ? La contradiction reposerait sur des processus en design *déterritorialisants*, qui seraient rapidement rattrapés par une *reterritorialisation* capitaliste. Il semblerait même que plus les attitudes seraient marginales et plus elles auraient de risque de tomber dans le vice de l'Ouroboros. D'ailleurs, n'est-ce pas en ce sens un indice légitime du départ d'Ettore Sottsass, qui écrivait à la fin de sa vie que « Memphis a été conçu comme un manifeste, comme un "coup". [...] Mais aujourd'hui,

il semble que Memphis devienne une entreprise commerciale. »^[59] Relatives à un regard critique, les créations de Memphis sont devenues malgré elles, un *branding* matériel qui s'est établi dans l'imaginaire collectif. Incarnant une nouvelle forme d'universalisme stylistique des années 1980, les artefacts de Memphis sont alors devenues une « perversion paradigmatique »^[60]. Finalement, l'*ironie* employée par la conception pour un objet comme le *Palace* de George James Sowden, s'est fait accaparée par une idéologie capitaliste de la mode, de la consommation et du marché de l'art. Si le vocabulaire sémiotique du Sottsass' Art semble s'être retourné contre le collectif et a par conséquent démontré les limites d'une telle démarche, des designers actuels, sans doute avides de réitérer un tel succès commercial, réutilisent naïvement, (sans conviction particulière), les mêmes grammaires visuelles. Ce phénomène de la recherche de médiatisation semble une catastrophe pour le devenir du design qui, de la sorte, perdrait semble-t-il de « ses » valeurs *micropolitiques*, de conduites à projet. Une telle hypothèse pourrait s'illustrer en outre avec le travail actuel des designers Daniel et Emma, qui apparaît très proche dans les formes et couleurs des créations de Memphis, pour eux, la conception qu'ils engagent

[59] Ettore Sottsass, *Sottsass explique Memphis*, In Ettore Sottsass, *Op. Cit.*

[60] Félix Guattari, *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*, Éditions de l'aube, La Tour d'Aigues, 2011.

« vise à être "juste agréable" »^[61]. À la lumière de ces quelques analyses de Memphis, une telle formule revendiquée par une jeune génération de designers semble déplorable de naïveté et désengage par conséquent le design de toute pensée critique sur et dans le Monde.



[61] Dans la langue d'origine : « our designs aim to be "just nice". »
[en ligne] <http://www.daniel-emma.com/About>

Le groupe comme consensus du cloisonnement

Si à ses débuts Memphis a eu une conduite révolutionnaire, quels pourraient-êtré les facteurs qui l'ont plongé dans une telle inertie de ses processus ? Le départ d'Ettore Sottsass est symptomatique d'un problème lié au groupe. Il s'avère que des études en psychologie menées par le sociologue américain Irving Janis, appuient l'hypothèse selon laquelle les groupes montrent « des signes de cohésion élevée et une tendance concomitante à rechercher des consensus interférant avec la pensée critique »^[62]. L'échec dans la durée de Memphis accrédite cette pensée puisque les éthiques particulières sont devenues normalisées et ont sans doute subi une pression à l'universalisme. Et c'est ainsi qu'inexorablement l'*ethos* révolutionnaire devient une nouvelle morale justifiée par la cohésion du groupe. Memphis s'est métamorphosé par une rationalisation progressive mais certaine, qui par conséquent n'a fait qu'exacerber le paradoxe d'un renversement de position, de l'éthique à la morale, des processus complexes à la répétition à vide, des différences à l'universalisme... Voici des observations, qui en définitive, replacent le design de Memphis dans un « rétro-modernisme » de la postmodernité. L'optimisme excessif du groupe a mené les designers à un cloisonnement, une rationalisation de la conception. Mais un idéalisme demeure, qui pour réussir à contourner l'inertie des processus serait celle de la permanence de l'incertitude, ou du « contradictionnel » comme le souligne très justement Michel Maffesoli, « c'est avec le "contradictionnel" que commence l'existence, alors que l'identique ou l'homogène bien que plus pacifique ou plus cernable reste potentiellement mortifère. »^[63]

« Contradictionnel » : un concept politique pour le monde-humain ?

La fin des années soixante a été le théâtre d'un tournant pour la carrière de celui qui deviendra le futur chef de la tribu Memphis. Suite à ses différents voyages en Inde puis aux États-Unis, Ettore Sottsass retrouve l'Italie avec une

[62] Irving Janis, *Victimes de la pensée de groupe : une étude psychologique des décisions et des échecs en politique étrangère*, In *Psychologie sociale : Textes fondamentaux en anglais et en américain*, choisis et présentés par André Lévy et Sylvain Delouvé, traduit par Sylvain Delouvé, Brigitte Lecat, André Lévy et Pascal Morchain, Éditions Dunod, Paris, 2010, p. 179. Titre original de l'ouvrage : « *Victims of groupthink : A psychological study of foreign-policy decisions and fiascoes* » (2nd edition), Houghton Mifflin, Boston, pp. 8-13 ; pp. 184-206.

[63] Michel Maffesoli, *Le voyage ou la conquête des mondes*, Éditions Dervy, collection Paroles retrouvées, Paris, 2003, p. 6. Le terme « contradictionnel » renvoie à Stéphane Lupasco et Gilbert Durand.

vision du monde qui, pour le restant de sa carrière, sera désormais bercée par les incertitudes. Depuis son retour, il mêlait désormais dans ses projets des antagonismes sociétaux, qui pouvaient tout aussi bien toucher des valeurs culturelles de vie que capitalistiques. Andrea Branzi écrivait d'ailleurs qu'Ettore Sottsass utilisait à cette période des « signes de la culture de masse — aussi bien des temples indiens que de Walt Disney »^[64]. Une assimilation aussi hétéroclite du monde a amené Ettore Sottsass à la création d'un univers sémiotique qui, de la société de son temps, était à la fois fidèle et original. Un tel regard sur le dualisme de la vie est sans doute relatif à ce qu'Andrea Branzi soulignait à juste titre, à savoir l'influence des rencontres qu'avait pu faire Ettore Sottsass :

« Auprès d'eux (notamment les poètes de la côte ouest des États-Unis) — et c'est un fait très important —, il apprend à envisager tout à fait autrement le concept de politique, cette dernière ne pouvant plus correspondre aux grands programmes idéologiques et sociaux, mais à la praxis d'une créativité rattachée à la vie. [...] l'esthétique est devenue pour Ettore une valeur politique. »^[65]

Pour cette génération de designer italien, le design devenait un « moyen, et non une fin »^[66] d'exprimer par des choix plastiques une expressivité politique de la socialité. La nouvelle industrie sémiotique d'Ettore Sottsass paraissait ainsi fonder un « processus de singularisation »^[67], en ce sens qu'il allait constituer une influence et une structuration déterminante pour la conduite collective de

[64] Andrea Branzi, *La qualité formelle du monde*, Milan, octobre 1993, traduit de l'italien par Carlo Aslan, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994, p. 30.

[65] *Ibid.*, pp. 17-19.

[66] « Notre travail respectif diffère, mais nous partageons le sentiment que le métier d'architecte est un moyen, et non une fin. À bien y regarder, ce n'est pas le design qui se trouve au cœur de nos batailles, mais bien le destin de l'homme face à la civilisation industrielle. » *Ibid.*, p. 12.

[67] Félix Guattari définit l'expression : « "Processus de singularisation" serait le fait, plus objectif, qu'une singularité se dégage des strates de résonance et fait proliférer et s'élargir un processus, qui pourra ou non trouver une structure ou un système de références intrinsèques. » In Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, Paris, 2007, p. 66.



Memphis. Andrea Branzi ajoutait qu'« [...] Ettore [était], comme un petit nombre d'entre-nous, un architecte militant, à savoir un professionnel de ses propres idées avant que de ses propres projets. »^[68] Une telle vision du design, rattaché plus que tout à la vie, peut alors être comprise comme un « virus » *micropolitique* : la finalité des processus relevant moins du caractère productif matériel que d'une manifestation anthropocosmique des **énergies sociales**.

↑
 Memphis dans le *Tawaraya Bed*
 de **Masanori Umeda**
 Milan, années 2000
 © Studio Azzurro

[68] Andrea Branzi, *La qualité formelle du monde*, Op. Cit., p. 12.

CONCLUSION

**DES HISTOIRES
SINGULIÈRES**



« L'histoire est l'objet d'une construction dont le lieu n'est pas le temps homogène et vide, mais qui forme celui qui est plein d'"à-présent". »^[1]

L'intention de cette partie a moins été celle de transmettre un corpus de propositions théoriques historiennes que celle de chercher à aboutir à une procédure d'analyses spéculatives, susceptibles de transférer son dynamisme dans le présent. Ce chapitre a ainsi été l'occasion d'entrouvrir quelques brèches de questionnements à partir de quatre principaux objets conçus à différents moments :

- 1- *Tube chair* de Jœ Colombo : **1969**
- 2- *Proposta per un'autoprogettazione* d'Enzo Mari : **1974**
- 3- *Chair* de William H. Miller Junior : **1944**
- 4- *Palace* de George James Sowden : **1982**

Mouvements et multiplicités

De ces projets, il semble que le temps puisse être appréhendé comme l'espace d'une adéquation entre les manières de faire et leur capacité à se saisir de contextes culturels, politiques, religieux, environnementaux, sociaux, etc. Ces études organisées délibérément de façon non chronologique permettent de souligner davantage la distance d'une démarche historique. Ces recherches poïétiques, bien qu'issues d'analyses contextuelles fidèles, portent en définitive non sur des réponses mais bien plutôt des réflexions interrogatives des rapports du design à la mécanique des temps. L'apport de penseurs ayant éprouvé la période et les événements marquants de chacun des projets étudiés, donne une résonance concrète aux hypothèses formulées. Des ponts ont ainsi été bâtis entre différentes références dont en design, architecture, science, art, philosophie, sociologie ou encore en psychologie afin d'ancrer un paysage ouvert aux interactions réflexives. Très logiquement les apports théoriques provenaient, pour la plupart, de structures temporelles analogues mais pas seulement. Des échos nécessaires à travers le temps comme celui de la chaise *Palace* de George James Sowden avec la *Red & Blue* de Gerrit Rietveld donnent aussi toute la compréhension à l'articulation des pensées créatives vis-à-vis de celles des transformations du monde-humain.

[1] Walter Benjamin, *Œuvres Tome III* : « Sur le concept d'histoire » (1940), traduit par Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch, Gallimard, Paris, 2000, pp.427-443.

←
Tube Chair
Jœ Colombo
 Vitra, 1969
 PVC, acier, caoutchouc,
 tissus d'ameublement
 synthétique
 112 x 61 cm
 © Galleria Colombari

←
Proposta per
un'autoprogettazione Enzo
Mari
 1974
 Bois massif et clous
 © Artek

←
Chair
William H. Miller Junior
 1944
 "Bouée" en vinylite, cadre
 en contreplaqué, pieds en
 aluminium, filet en coton
 71,1 x 74,9 x 80 cm
 © MoMA, New-York

←
Palace
George James Sowden
 1982
 Bois peint
 © Memphis Milano

Les reflets dans leur complexité soutiennent ainsi à la fois l'idée d'une résonance et d'une élasticité des temps. De cette perspective, il semblait essentiel d'associer chacun des projets par une relation, en l'occurrence celle du choix d'un objet, la chaise^[2]. Une relation qui, par l'analyse n'a fait que renforcer les enjeux qui s'y réfèrent. Chacune des assises démontre en effet avec originalité une singularité expressive renforçant une fois de plus l'idée d'une pluralité des manières de faire des projets. De ce vertige des processus de conception, n'était-ce pas d'ailleurs Gerrit Thomas Rietveld qui, déjà en 1930, écrivait qu'« il y a autant de types de chaises que de types d'êtres humains. »^[3]

De ces quelques regards sur des conduites engagées, l'acceptation des attitudes — d'autodéterminisme propre à la *micropolitique* Guattarienne — renvoie au nécessaire dépassement du déterminisme causal de la philosophie des Lumières et invite ainsi plus généralement à se saisir des enjeux éthiques et politiques du design. Cette perspective réflexive, d'un regard tourné vers le passé, démontre que les conduites à projets en design bien que dans un « lieu commun »^[4] ne sont pas inertes et universalistes mais s'inscrivent bien dans des mouvements et des multiplicités puissantes et ce, quel qu'en soit leur temps.

[2] Que l'on retrouve aussi dans le projet d'Enzo Mari, bien qu'il s'agisse pour le projet *Proposta per un'autoprogettazione* de toute une collection de mobiliers.

[3] Gerrit Rietveld, *La chaise*, 1930, In Marijke Küper et Ida van Zijl, *Gerrit Thomas Rietveld 1988-1964 : l'œuvre complet*, Centraal Museum, Utrecht, 1992, p. 27.

[4] Le « lieu commun » est une expression synonyme de « cliché ». L'expression fait référence par ses termes à un *ethos* d'éléments qui se regroupe sous une même thématique. Elle ouvre aussi des perspectives vers des éléments qui ne pourraient pas faire partie du lieu commun.

TROISIÈME PARTIE

**PARADIS
ANTHROPIQUE**

SOMMAIRE

Chapitre 1

Paradigmes d'une « technogenèse »

p. 237

Chapitre 2

Le piège anthropique des incarnations

Algue — 2004 — Ronan et Erwan Bouroullec

p. 245

Chapitre 3

La fonction suit la forme

Pack — 2000 — François Azambourg

p. 267

Chapitre 4

Contemplations narcissiques

Masters — 2009 — Philippe Starck et Eugeni Quitllet

p. 291

Chapitre 5

L'échelle physiologique

Gemini — 2014 — Neri Oxman

p. 303

Chapitre 6

De l'envers du réel à l'endroit d'un ailleurs

Hypnochamber — 2005 — R&Sie(n)

p. 315

Conclusion

Pour un nécessaire dépassement du

Paradis Anthropique

p. 345

CHAPITRE 1

**PARADIGMES D'UNE
« TECHNOGENÈSE »**

« Or à force de la maîtriser, nous sommes devenus tant et si peu maîtres de la Terre qu'elle menace de nous maîtriser de nouveau à son tour. Par elle, avec elle et en elle, nous partageons un même destin temporel. Plus encore que nous la possédons, elle va nous posséder comme autrefois, quand existait la vieille nécessité, qui nous soumettait aux contraintes naturelles, mais autrement qu'autrefois. Jadis localement, globalement aujourd'hui. »^[1]

Étendre les rapports : *l'homme-avec-le-Monde*

Depuis le Bauhaus, le design s'est fondé sur la « constitution biologique »^[2] de l'homme comme référence mais dont il serait aujourd'hui plus que nécessaire d'en reconnaître la dépendance envers des lois naturelles qui le dépassent. La finalité « organique » est une pensée de la conception qui se concentre **par et pour l'homme** et fonde ainsi sa légitimité sur les relations dans l'espace qui **le** concerne. Il ne suffit plus d'harmoniser seulement les relations par le physiologique de l'homme mais désormais d'en penser les enjeux dans un système d'équilibre environnemental global. L'anthropocentrisme n'est pas toujours affirmé par les designers mais pour autant, il apparaît distinctement dans des principes poétiques mis en œuvre. Ce chapitre ne sera pas un procès poétique à l'encontre de « mauvais » projets. Nul jugement de valeur dans cette recherche mais du moins, il conviendra de soulever ce à quoi les designers doivent impérativement porter leur attention : ne plus limiter la projection aux rapports de *l'homme-monde* mais de l'ouvrir à *l'homme-avec-le-Monde*.

Dystopie du monde-humain : *centrement, séparation*

Dans le premier chapitre de la première partie, la mythologie Épiméthéenne avait permis de rendre compte d'une quête de complétude de l'homme pour parer à une nature inachevée. « Inachèvement » ne signifie pas « absence » de nature, pourtant la chronologie du design que les historiens fondent classiquement à l'aune de la Révolution Industrielle, marque un anthropocentrisme basé sur une culture productiviste qui s'éloigne de cette

-
- [1] Michel Serres, *Le contrat naturel* : « Retournement », 1990.
In Ariane Debourdeau, *Les Grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, p. 301.
- [2] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 216. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

Nature. Émerge donc l'idée de l'homme qui comble son manque d'essence de nature par une culture qui le façonne à son tour mais qui dans la boucle, afféré à la production de son existence, coupe ses relations avec son milieu vital : la Terre. Le design, soutenu alors par l'histoire constituante d'une culture dominante, renvoie à des rapports anthropiques dont la nécessaire mise en doute sera analysée par l'idée d'*attitudes* qui font du projet la mise en forme dystopique d'un monde du **centrement** et de la **séparation**.

Le Paradis Anthropique ou l'Enfer d'un infini linéaire

La légitime mais non moins novatrice considération de la planète Terre comme « biosphère », est certainement une des plus novatrices pensées écologistes du début du XXe siècle. Attribuée en premier lieu au géologue autrichien Eduard Suess qui, dans son ouvrage *La face de la Terre* (1883-1900) en formulera le premier des perspectives, elles seront ensuite reprises et reconnues au travers des recherches de Vladimir Vernadski au début des années 1920. Publié originalement en 1926 et en russe, l'ouvrage *La biosphère* rend compte des processus immuables de la Terre en ce qu'ils constituent un système organisationnel complexe de régulation. Jean-Paul Deléage dans la préface de l'ouvrage traduit en français écrivait sur Vladimir Vernadski :

« Si [...] Vernadski n'a jamais varié sur cette idée d'un processus inaltérable, il en a modifié les représentations. Ainsi, à la fin de sa vie, il substitue à l'idée de mécanisme, appliquée à la biosphère, celle de bonne organisation, qu'il considère comme mieux adaptée à la description des processus biosphériques. »^[3]

La « bonne organisation » de la Nature serait ainsi celle d'une régulation par les espèces qui la composent et soutiendrait l'hypothèse idéaliste de Gaïa^[4], c'est-à-dire celle d'une Terre qui s'autorégule grâce à des interactions d'éléments indivisibles. De ces propos se retrouveraient sans doute des chercheurs comme

[3] Jean-Paul Deléage, Préface, In Vladimir Vernadski, *La Biosphère*, Diderot éditeur, Collection Latitudes, Paris, 1997, p. 27. Pour la première Édition française : Vladimir Vernadski, *La biosphère*, librairie Félix Alcan, Paris, 1929 (Édition russe, 1926).

[4] Déjà les Grecs associait à la Terre la représentation personnifiée de Gaïa. Comme le signifiait Homère : « Je chanterai Gaïa, Mère de tous, aux solides fondements, très antique, et qui nourrit sur son sol toutes les choses qui sont. Et tout ce qui marche sur le sol divin, tout ce qui nage dans la mer, tout ce qui vole, se nourrit de tes richesses, ô Gaïa ! » In Homère, *Hymnes homériques*, traduit en français par

le géologue James Hutton qui a initié l'idée selon laquelle la Terre est un « corps animal »^[5] durant une conférence à la Royal Society d'Edimbourg en 1785 et plus récemment c'est à James Ephraim Lovelock à qui l'on doit comme titre d'ouvrage *La Terre est un être vivant*^[6] paru en 1979. Toutefois, comme le présentait Vladimir Vernadski, « nous subissons un nouveau changement géologique évolutif de la biosphère. Nous entrons dans la noosphère. »^[7] Des propos faisant suite à l'observation d'impacts influents de l'homme sur l'environnement naturel. En ce sens, des espèces qui ont perduré à travers les âges géologiques, soutenant ainsi l'idée selon laquelle leur longévité et liée à l'importance de leur « rôle » dans l'équilibre de la biosphère, disparaissent en raison de ces déséquilibres. N'est-ce pas là ce que à quoi Vladimir Vernadski mettait déjà en garde lorsqu'il écrivait en 1928 :



Planète Terre vue de l'espace
© NASA

« On peut en même temps établir d'une façon précise que la pensée humaine change d'une façon brusque et radicale la marche des processus naturels, et modifie ce que nous appelons les lois de la nature. [...] Le rôle de l'humanité civilisée du point de vue de la migration biogène a été infiniment plus important que celui des autres vertébrés. Ici, pour la première fois dans l'histoire de la Terre, la migration biogène, dûe au développement de l'action de la technique, a pu avoir une signification plus grande que la migration biogène déterminée par la masse de la matière vivante. En même temps, les migrations biogènes ont changé pour tous les éléments. Ce processus, s'est effectué très rapidement dans un espace de temps insignifiant. La face de la Terre s'est transformée d'une façon méconnaissable et pourtant il est évident que l'ère de cette transformation ne fait que commencer. »^[8]

Leconte de Lisle, A. Lemerre, Paris, 1893, pp. 437-438. In Ariane Debourdeau, *Les Grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, p. 249.

- [5] James Hutton, *Theory of the Earth*, Transactions of the Royal Society of Edinburg, Londres, 1788, pp. 209-305.
- [6] James Ephraim Lovelock, *Gaïa : A New York at Life on Earth*, Oxford University Press, 1979. Version française : *La Terre est un être vivant, L'hypothèse Gaïa*, Presses de la Cité, Paris, 1986.
- [7] Vladimir Vernadski cité par L. Golovanov, *L'admirable harmonie de la nature*, traduit du russe par S. Sokolov, Éditions Mir, Moscou, 1981, p. 236.
- [8] Vladimir Vernadski, Op. Cit., pp. 274 ; 276-277.

Au développement de l'homme soutenu par le design, répond donc la transformation de ses milieux de vie et plus globalement, de l'unité spatiale Terre. Dans ce climat de dérèglements planétaires, l'hypothèse serait alors de valoriser la conception dont les principes pourraient s'appuyer tout autant sur **une régulation constructive** qu'**une construction régulante**. En d'autres termes, c'est procéder d'un certain renversement culturel fondamental puisqu'à **l'infini linéaire** du modèle de l'exploitation répondrait ainsi **la limite circulaire** du modèle de l'écosystème.

CHAPITRE 2

**LE PIÈGE
ANTHROPIQUE DES
INCARNATIONS**

ALGUE (2004)

RONAN ET ERWAN BOUROULLEC



Un départ paradoxal

« Ne cherchez pas à faire de la sociologie, donnez votre réponse idéale pour vous, une idée pure. »^[1] En 2002, le directeur de l'entreprise Vitra, Rolf Feldbaum, s'était adressé avec ces mots à un duo de jeunes designers français encore méconnus, Ronan et Erwan Bouroullec, les engageant malgré eux dans un paradoxe de la conception : celui d'une dissociation des valeurs sociologiques à la conception en design. Il semble en effet incohérent que l'attitude du designer dans le projet ne prenne pas en compte les problématiques sociales, que ce soit sur un plan général ou particulier. Par conséquent avec

une telle posture contradictoire, il est nécessaire de se demander comment la manière de faire des frères Bouroullec parvient-elle tout de même à solliciter le « sociologique » dans le projet ? C'est en focalisant l'attention sur deux éléments significatifs de leur travail, le rituel du dessin onirique d'une part et le projet de module *Algue* d'autre part, que l'étude tentera de révéler la trajectoire de quelques questionnements manifestes relatifs à ce **Paradis Anthropique**.



←↑
Algues

Ronan et Erwan Bouroullec
Vitra, 2004

Polypropylène injecté
32 x 25,7 cm par module

© Vitra (←)

© Luc Renambot (↑)

Pour une inséparation des relations

L'hypothèse d'une mutation des environnements de vie suggère pour les individus l'acceptation d'un processus permanent de changements au sein même du quotidien. Ainsi, à la charge des objets domestiqués, les espaces de vie se transforment pour la recherche d'un équilibre physiologique de ses occupants. Par leur logique de conception et leur projet, sera analysée la manière singulière dont les frères Bouroullec mettent en jeu des dispositions de relations expérimentales entre l'homme et l'artificiel et à terme, d'en dégager des hypothèses susceptibles de répondre à la problématique de la **construction-régulation**. Si pour Rolf Feldbaum une idée pure semble positivement tout droit sortie de l'image romantique du designer, il s'agira d'en dépasser le cadre des apparences et de se concentrer sur la *conduite* des designers.

[1] Rolf Feldbaum, cité par Ronan et Erwan Bouroullec, entretien d'Anne-Marie Fèvre, *Next Libération*, design, publié le 20 janvier 2011.
[en ligne] http://next.liberation.fr/design/2011/01/20/les-freres-bouroullec-hedonistes-underground_708764

Gilles Deleuze disait ceci :

« Nous nous adressons aux inconscients qui protestent. Nous cherchons des alliés. Nous avons besoin d'alliés. Et nous avons l'impression que ces alliés sont déjà là, qu'ils ne nous ont pas attendus, qu'il y a beaucoup de gens qui en ont assez, qui pensent, sentent et travaillent dans des directions analogues : pas question de mode, mais d'un "air du temps" plus profond, où des recherches convergentes se font dans des domaines très divers. »^[2]

Des propos du philosophe, la logique de conception Bouroullecienne ne serait-elle pas énonciatrice d'une recherche permanente, contextuelle, inscrite dans l'*air du temps* ? N'y a-t-il pas dans leur pratique singulière de designers, un désir de mettre en forme autrement les modes d'habiter établis ? « Autrement » renvoie à une comparaison implicite. Ainsi lorsqu'un designer conçoit « autrement » c'est dans un rapport à l'« autre ». Si la présente réflexion s'est engagée par l'énonciation d'un paradoxe, celui de la dissociation du sociologique et du design, c'est parce le rapport à l'« autre » est dans la citation introductive délibérément séparé. Or le design s'établit par essence, grâce à la pensée des rapports entre l'individu, le **monde anthropique**^[3] et le Monde. Pour autant, c'est de cette rencontre sur fond d'inconcevable que les frères bretons ont lancé leur carrière internationale.

Trace, disposition

De l'artefact deux constatations sont distinguées. D'abord les formes particulières des objets révèlent une **trace singulière** de l'intention. Par « trace », il est ici entendu l'acception Benjaminienne, ou encore celle d'Anne Beycart-Geslin :

« Lorsque nous employons le terme de *trace*, nous le sortons de l'acception courante pour le soumettre à la sémiotique. Notre effort pour construire ce concept dévoile sa parenté avec l'*empreinte* qui réclame elle aussi un *support*. La *trace* s'en distingue toutefois par sa superficialité et le privilège qu'elle accorde à la direction. Nécessairement protensive, c'est une *ligne de fuite* qui disperse les forces et les formes que l'*empreinte*

[2] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Sur Capitalisme et Schizophrénie*, entretien avec Backès-Clément, Catherine, Arc n°49, Paris, mars 1972, pp.47-55.

[3] Le milieu humain.

concentre en une forme close. Elle conserve de ce fait l'idée de l'imperfectif, alors que l'empreinte témoigne d'un arrêt dans l'aspectualité qui la recentre sur elle-même. Ces éléments nous permettent de décrire la *trace* laissée par la praxis comme une *ligne de fuite*. Une trace ayant une matérialité, conservant la fugacité du geste et ouverte aux deux extrémités. »^[4]

L'observation suivante ne renvoie pas à la conception mais à la disposition des objets qui, au delà d'une ou plusieurs fonctions prédéterminées par le designer, en raison de la prédisposition de leurs formes, sont en capacité de susciter des expériences sensibles, d'entretenir des relations physiologiques avec l'individu (utilisateur). Malgré la fragmentation des éléments artificiels dans les espaces de vie, la composition hétérogène des objets participerait d'une ouverture singularisante des modes de vie. Exprimé avec retenue, sans doute en raison d'une méconnaissance du design, Umberto Éco le soulignait lui aussi à sa manière que « [...] le dessin industriel est à l'origine de toute une gamme d'œuvres en mouvement : fauteuils et lampes démontables, bibliothèques par éléments qui permettent à l'homme d'aujourd'hui de créer et de disposer les formes parmi lesquelles il vit, selon son goût et ses besoins. »^[5]

L'objet, trace d'une posture

À la pensée de la *trace* se joint celle de l'*attitude* qui lors d'un passage, c'est-à-dire de la mise en forme de l'artefact dans un contexte particulier, en a matérialisé une signification politique. L'*attitude* relève donc d'une origine sensible, elle tient du singulier même si elle se réfère à des relations extérieures par des problématiques sociales, économiques, environnementales, politiques, etc. Mais associer ainsi à l'*attitude* singulière les contraintes collectives ne serait-ce pas plutôt la considérer comme une posture ? Par définition du dictionnaire, la « posture » est une *attitude* qui peut-être volontaire ou non. En fonction du cahier des charges de la demande, la marge de liberté du designer est souvent fluctuante, d'ouverte à cloisonnée elle induit une *conduite* de projet politique voire apolitique là où l'exécution peut presque remplacer des processus de création. Au delà de la lutte^[6] du designer dans le projet, il faut comprendre

[4] Anne Beyeaert-Geslin, *Sémiotique du design*, Presses universitaires de France (PUF), Collection Formes sémiotiques, Paris, 2012, p. 192.

[5] Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Éditions du Seuil, 1965 pour la version française, p. 26. Titre original : « *Opera Aperta, Bompiani* », Milan, 1962.

[6] Est entendu ici un véritable combat qui n'oppose pas mais

que son articulation singulière par le projet est aussi complexe. Pour chaque concepteur, cette complexité se retrouve en situation de projet, par la remise en doute permanente de sa propre manière de faire du design. C'est par conséquent, par le biais de deux pôles complémentaires, celui d'une singularité de la logique de conception et de sa « ré-interrogation » constante, que le designer semble, à son échelle, échafauder un devenir possible à l'habitabilité du Monde. Dans ce même cheminement réflexif portée par la *conduite*, il serait possible de faire, en ce sens, l'exercice d'un rapprochement des artistes aux designers, qui par conséquent, pourraient être rapprochés à une hypothèse de Félix Guattari. Selon lui, en effet, les artistes établiraient un processus de *micropolitique existentielle*^[7]. Cette hypothèse rejoint l'idée développée antérieurement, selon laquelle, les designers élaborent leur propre processus de conception. Alors soutenu par une **posture**, *attitude* volontaire ou non, le « faire-œuvre » en design emprunte le chemin de la marge sociétale pour prétendre à des pistes constructives. À ce propos, Ronan et Erwan Bouroullec s'engageraient donc, à leur manière, dans une trajectoire déviante, décrochée des standards. Il conviendrait alors de dénouer quelques indices constitutifs de leur *attitude*^[8] mettant ainsi en exergue la contradiction d'une **posture** en design qui, visiblement, tournerait le dos au sociologique. Dans le paysage international du design contemporain, les objets des frères Bouroullec sont assez reconnaissables jouant avec une palette de couleurs raffinées et des formes douces parfois proche du biomorphisme. Mais dans le fond, si l'on dépasse les apparences de leurs objets, il est possible de se demander comment une telle démarche se révèle-t-elle singulière pour s'établir pleinement dans un *processus de singularisation*^[9] ?

dispute souvent le politique face à la politique, le designer face aux modèles de pouvoirs institutionnels.

- [7] Terme de Félix Guattari pour parler des artistes et de leur territoire d'existence. Félix Guattari et Suely Rolnik, *Micropolitiques*, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Les Empêcheurs de penser en rond – Le Seuil, Paris, 2007.
- [8] « Le design : une attitude, pas une profession » selon László Moholy-Nagy. In László Moholy-Nagy, *Peinture Photographie Film et autres écrits sur la photographie*, traduit de l'Allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par J. Kempf et G. Dallez, Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1993, p. 250. Œuvre originale : « *Malerei. Fotografie. Film* », première publication à l'École du Bauhaus en 1925, puis réédité en 1927.
- [9] À propos du *processus de singularisation* Félix Guattari écrivait : « [...] une relation d'expression et de création, dans laquelle l'individu se réapproprie les composantes de la subjectivité, produisant un processus

Dessein-Dessin

C'est au fil du temps, par les multiples expériences de projets, que ces deux frères bretons ont façonné leur processus de conception. Une pratique personnelle du design qui leur permet ainsi de nourrir sensiblement et de manière insolite la conception d'artefacts. Leur démarche unique invite d'abord à questionner une pratique ritualisée du dessin qui semble, chez eux, un point d'ancrage essentiel. Mais comment en design, le dessin peut-il devenir une question existentielle ? En effet, si c'est le dessein, c'est-à-dire la pensée du projet, *a fortiori*, qui semble compter dans une logique de conception, alors il est essentiel de se questionner sur la manière dont les frères Bouroullec considèrent l'importance du dessin. Dans le projet de design, ne faudrait-il pas se méfier de la subjectivité de la représentation ? Pour Mathieu Lehanneur, designer français, le concepteur doit douter nécessairement de la pratique du dessin, il dit à ce propos de se méfier « [...] de la main et de ses recettes formelles, de ses réflexes »^[10]. Ce designer considère, en effet, la pratique du dessin corrompue aux standards gestuels, bridant ainsi l'évolution possible du projet. De son côté Konstantin Grcic, designer allemand, précise de ses mots : « Enfant, je dessinais plutôt bien et j'aimais ça. Mais dès que j'ai commencé à étudier le design, j'ai volontairement arrêté de faire de "jolis" dessins, des dessins pour le dessin. »^[11] Pour ces deux concepteurs, le dessin est donc utilisé comme un simple outil de représentation d'une idée et n'est surtout pas une fin en soi. Il reste un moyen de traduire une réflexion en cours de projet. Toutefois, du côté des Bouroullec, la pratique du dessin semble déjà différente puisqu'il ne s'agirait pas d'esquisses mais plutôt d'illustrations et leur utilité serait alors d'une autre nature.

La surface comme support de profondeur

Se constituant paradoxalement dans la surface, le dessin de ces deux designers devient un support de profondeur qui semble occuper dans leur pratique un temps considérable. Il est possible d'appuyer cette hypothèse avec l'exposition *Album à Arc en rêve*, centre d'architecture de Bordeaux, durant laquelle ils ont notamment exposé pas moins de 435 dessins en 2011. L'expérience d'une l'observation des dessins les moins figuratifs invite alors l'esprit vers une contemplation naïve d'un voyage fantasmagorique. Cet onirisme plastique, presque infantile, se constitue aussi avec puissance dans la multiplication exponentielle de leur nombre, formant une véritable constellation de voyages

que je qualifierais de singularisation.» Félix Guattari, *Op. Cit.*, p. 49.

[10] Mathieu Lehanneur, In Constance Rubini (dir.), *Dessiner le design*, Les Arts Décoratifs, Paris, 2009, p. 6.

[11] Konstantin Grcic, *Ibid.*, p. 10.

poétiques. Étant à assimiler comme des individuations fictives très définies, les dessins des Bouroullec permettraient à ces deux designers d'inscrire leurs projets dans une forme de *mimèsis* d'un système qui leur est singulier. Cette pratique du dessin onirique amène à reconsidérer la question de la référence en design puisqu'elle est alors elle-même issue du processus de conception. Ces *dessins références* ou *supports de réflexion*, s'affirment au travers de la constitution d'une frontière poreuse entre l'imaginaire et le réel. Cet engagement pour le dessin permet ainsi un transfert osmotique de données nouvelles et applicables dans le projet de design. Autrement dit, il est donc question pour Ronan et Erwan Bouroullec d'utiliser, à forte raison, leurs dessins comme une source d'interactions réflexives. En effet, si le point de départ d'un projet peut quelquefois être enclenché par un geste de représentation suffisamment désintéressé, il invite néanmoins mutuellement leur esprit à l'imaginaire. L'exigence d'une formalisation onirique amène à penser une singularisation du projet qui ne dépend pas d'une posture objectivée vers des tâches exécutives, mais procède d'un design d'énonciations et donc de l'affirmation d'une forme de puissance sociale individuante.



Cartographie déterritorialisante

Les surfaces de papier, dessinées dans leurs innombrables carnets, constituent le vertige de récits d'un autre monde. Cette pratique personnelle et ritualisée du dessin onirique devient alors constitutive de leur *micropolitique existentielle*. Ainsi, cette logique de conception devient légitimement un mécanisme de références à leur réflexion. Une quête de l'échappée par le dessin pour une divagation mentale, qui les amène vers un décalage de la pensée en rapport avec le conventionnel tangible. Par conséquent, si pour concevoir les Bouroullec usent de cette friction alors, ne seraient-ils pas dans une logique schizophrène ? Cette hypothèse d'une démarche en déviance se retrouve aussi au travers de certains propos de Félix Guattari, qui n'a pas étudié leur cas précisément mais celui des artistes en général qu'il présente ainsi :

« [...] [ils] travaillent sans filet, sans base, ils n'ont plus de normes transcendantes et travaillent l'énonciation même du rapport esthétique. [...] Les artistes forgent des instruments, fraient des circuits pour pouvoir affronter cette dimension "Qu'est-ce que je fais là ? Qu'est-ce que c'est que cette planète ? À quoi je peux me raccrocher ?" À rien de transcendant : tu peux te raccrocher au processus immanent de créativité. »^[12]

Grâce à ce trouble schizophrène^[13] d'une pratique quotidienne du geste désintéressé de la représentation, Ronan et Erwan Bouroullec construisent paradoxalement un monde lié à leurs propres subjectivités. Cette logique de conception, dont la base relève d'une considération particulière du dessin, instaure ainsi les bases de l'existence même d'une posture singulière des deux créateurs que l'on pourrait nommer logique Bouroullecienne. Pour ces deux designers, « les dessins d'univers sont des formes abstraites très finalisées, des rapports de masses, de proportions, de volumes. Ces dessins sont une forme de divagation, dont la finalité est le dessin même. »^[14] Ainsi, les dessins d'univers



↑
S06

Ronan et Erwan Bouroullec
2012

55,9 x 39,5 cm

© Studio Bouroullec

←
Album

Ronan et Erwan Bouroullec
Exposition à
arc en rêve centre architecture
Bordeaux
du 27 janvier au 27 mars 2011
© Studio Bouroullec

[12] Félix Guattari, entretien vidéo à la télévision grecque, 1991.
[en ligne] <http://www.youtube.com/watch?v=NAahyYZkrAo>

[13] Par schizophrénie il s'agit moins d'entendre ici une dissociation de leur propre personnalité que du refuge vers l'imaginaire qui leur est singulier.

[14] Ronan et Erwan Bouroullec, In Constance Rubini (dir.), *Op. Cit.*, p. 88.

deviennent de véritables bibliothèques de connaissances se constituant de la sorte en un vertige nécessaire. Procédant librement d'une prédisposition psychique singulière, leurs rêveries cristallisées aux feutres, crayons de couleur ou encore à la palette graphique représentent à la fois le cœur et le point de départ d'une conception à tout projet. Cette technique est devenue au fil des années un savoir-faire qui s'expose aujourd'hui comme une fin en soi dans des musées ou des galeries. Le rituel du dessin des Bouroullec serait alors en quelque sorte une manière pour eux de chercher une finitude de l'existence. Toutefois si ce rituel leur permet de cartographier un lieu de connaissance, il les amène aussi paradoxalement vers une *déterritorialisation*. Il est, en effet, toujours question pour eux d'effectuer un aller-retour permanent entre le Monde réel et un monde imaginaire.

Système troublant

En 2004, les frères Bouroullec conçoivent le projet *Algue* pour l'éditeur suisse Vitra. Cet objet particulier, devenu emblématique de leur travail, s'apparente à un être vivant aquatique dont la référence est à la fois nominative et visuelle. *Algue* reste pourtant totalement artificialisée puisque cet objet est en effet, issu d'un moulage par injection de polyamide ; un procédé technologique de fabrication pour matières thermoformables. Moulé en grande série, chaque module se constitue **structurellement** et **systématiquement** toujours de la même manière par une vingtaine de ramifications qui aboutissent chacune à des bourgeonnements de connections possibles. Ce produit d'une trentaine de centimètres de long est commercialisé depuis quelques années par Vitra, présenté sous la forme d'un coffret comprenant plusieurs pièces similaires, ce qui le rend particulièrement pertinent à l'optimisation de sa fabrication, de son transport et de son installation. À première vue, c'est la fonction décorative qui prédomine avec cet objet. La vision de ce module transporte littéralement l'imaginaire vers un environnement naturel de fonds marins prenant ainsi l'ascendant sur la réalité artificielle de l'artefact lui-même. L'imaginaire se retrouve donc convoqué chez l'utilisateur et tend à se renforcer avec la multiplication exponentielle des modules dans l'habitat. Avec une possibilité d'assemblage infini, les *Algues* peuvent amener jusqu'à une impression de prolifération envahissante du végétal en milieu domestique. À cet égard, l'effet visuel est troublant. Le qualificatif « troublant » favorise l'idée selon laquelle, l'objet serait de « nature à troubler, à perturber les fonctions organiques et psychiques »^[15]. C'est justement ce caractère intrinsèque du trouble qui

[15] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/troublant>

donne à *Algue* la possibilité d'un dépassement, celui de sa « nécessité » fonctionnelle : le partitionnement des espaces. Par sa formalisation troublante l'objet dépasse alors ce que László Moholy-Nagy appelait « la loi fondamentale » qu'il définissait ainsi :

« La loi fondamentale : dans tous les domaines de la création, on s'efforce aujourd'hui de trouver des solutions purement fonctionnelles de nature technique et biologique : de construire chaque objet uniquement à partir des éléments nécessaires à sa fonction. »^[16]

Dépassement, renversement, augmentation

La relation perceptible d'*Algue* en tant qu'unité dessinée renvoie à la référence romantique telle qu'elle pouvait en être référée avec l'Art Nouveau^[17]. Il semble, en effet, que ce système des deux designers occupe des environnements artificiels faisant appel à une poésie naturelle archétypale. Son mode d'assemblage notamment, contribue à renforcer la référence grâce à un déploiement **systemique** des algues artificielles. Cette croissance décorative pourrait être rapprochée de certains schémas auto-organisationnels comme ceux de la ramification des végétaux naturels. Et bien qu'elle soit produite par des machines industrielles lourdes et assemblée par la main de l'Homme, *Algue* semble, une fois connectée, dépasser paradoxalement notre maîtrise pour se rapprocher une fois de plus vers sa référence apparente, l'algue. Si aujourd'hui la société assimile de manière inconsciente la planète en une forme d'inspiration des *Jardins de Babylone* dans lequel la Nature est maîtrisée et accessoirisée allégrement par l'homme, ce projet quant à lui, tend vers une expansion imagée du *Jardin d'Eden*, dans lequel la Nature aurait tout ses droits et se déploierait librement dans l'espace. Ainsi, avec les *Algues*, l'imaginaire d'une Nature luxuriante voire envahissante, est rendue possible par **un effet de dépassement du monde artificiel par l'élément artificiel même**. Cette volonté de sortir d'un domaine par ce même domaine, se retrouverait en quelque sorte dans l'*Abécédaire* du philosophe Gilles Deleuze qui disait d'ailleurs, « pour moi, dès qu'on fait quelque chose, il s'agit d'en sortir. Il s'agit à la fois d'y rester et d'en sortir. [...] Moi, je veux

[16] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 101. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « Von material zu Architektur », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

[17] Référence de l'Art Nouveau non d'un point de vue productif mais biomorphique.



↑
Algues et lit-clos
Ronan et Erwan Bouroullec
 Lit-clos : bois de bouleau peint
 acier peint, aluminium, coton
 cabine : 240 x 200 x 1400 cm
 base : 70 x 180 cm
 © Luc Renambot

sortir de la philosophie par la philosophie. »^[18]
 C'est en procédant par la mise en forme romantique de l'unité structurelle plastique comme élément de connexion, que les designers renversent la réalité de la nature artificielle au profit d'une Nature imaginaire. Il y a ainsi une étroite relation sur laquelle il est nécessaire de s'appuyer, entre la subjectivité humaine et l'environnement artificiel, dont les conceptions de ce dernier tiennent respectivement ici d'un dépassement significatif. Le système universel *Algue* ne se soustrait pas alors à la fonction classique

du cloisonnement des espaces mais en augmente la spatialité. L'artefact permettrait paradoxalement de par sa nature et sa fonction, d'ouvrir l'attention sensible des singularités des usagers par le biais d'un imaginaire collectif. L'hypothèse est alors de comprendre le sens d'une telle *poïésis* et *praxis* comme l'articulation même du design au sociologique.

L'avatar ou l'illusion poétique

« La plus belle des ruses du Diable est de vous persuader qu'il n'existe pas ! »^[19]
 Avec le projet *Algue* l'idée qui est donnée de la Nature la révèle docile et décorative et s'insère pacifiquement dans nos habitats comme des oasis artificiels. Cette référence troublante **mais** trompeuse du monde naturel suggère alors une fausse osmose qui s'établirait entre nos praxis et la Terre. Car si l'on souhaite insérer la Nature dans les espaces domestiques doit-on pour autant la maîtriser au point de l'artificialiser complètement ? En y repensant de manière plus dogmatique, ce type d'objets biomorphiques ne représenteraient-ils pas même un leurre dangereux à l'équilibre environnemental planétaire, favorisant ainsi au **Paradis Anthropique** la réalité d'un enferment préjudiciable ? La fausse Nature qu'ils proposent avec ce modèle est définie, construite et n'est, finalement, qu'un avatar d'elle-même. En effet, cet illusoire *Jardin d'Eden* luxuriant et gentiment domestiqué s'avère idéalisé. Il plonge l'homme classiquement vers ce système anthropique de **l'infini linéaire**, celui de l'exploitation de la biosphère

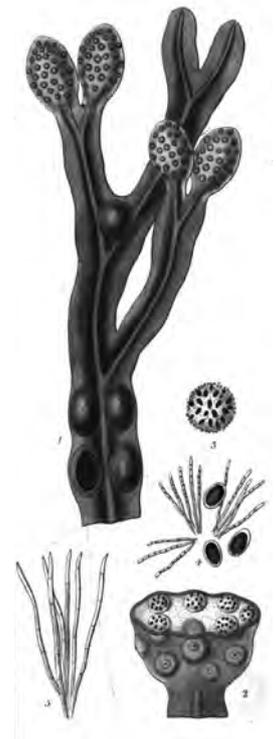
[18] Gilles Deleuze, *Abécédaire de Gilles Deleuze*, de Claire Parnet, production Pierre-André Boutang, réalisation Michel Pamart, 1988. Première diffusion sur Arte, 1996.

[19] Charles Baudelaire, *Le Spleen de Paris*, Éditions Librairie Générale Française, Paris, 2003, p. 150.

par la production industrielle. Et si cette politique, régie par des valeurs marchandes continue sa route, elle amènera à une anthropisation totale que Vladimir Vernadski voyait déjà en appelant la biosphère de désormais « technosphère »^[20]. Inexorablement l'artificialisation planétaire amènera alors les designers à penser la nécessaire reconstruction machinique du Monde. En ce sens, le projet *Algue* ne serait-il pas aussi démonstratif des limites humaines à sa distanciation exponentielle avec la Nature ? Si de nombreux écosystèmes sont aujourd'hui perturbés voire pour certains totalement déséquilibrés, il est à remarquer qu'ils peuvent gravement affecter les individus à l'image des nouveaux réfugiés climatiques. Et bien qu'une distance semble se creuser entre les mondes naturels et humains, il semble aujourd'hui qu'une envie générale de la réintroduire dans le paysage domestique se manifeste. Les *Algues* permettraient donc d'atteindre l'image naïve d'une Nature sublimée liée à des *praxis* culpabilisantes encore à l'œuvre. Par conséquent ce projet *Algue* sort l'individu du monde artificialisé par une illusion poétique elle-même artificielle pour un équilibre humainement parfait. Ce modèle paradoxal auquel participent des designers assez aveuglément n'entraînerait-il pas le monde-humain tragiquement dans une mécanique de la perversion anthropique ? Précédemment a été soulignée en l'expérience subjective des *Algues* la critique d'une systémique d'anthropisation de la Nature. Il est précisément question d'une **séparation** des valeurs extérieures à l'homme, c'est-à-dire celles qui concernent l'écologie environnementale et dont l'éloignement tient par le projet *Algues* d'une **culturation** d'avatars de Nature pour une **acculturation** de la Nature. Une telle compensation de la culture sur la nature inachevée de l'homme, devenue domination de la Nature terrestre, soulignerait alors par le design l'idéalisme d'un **Paradis Anthropique** dans lequel l'homme en deviendrait l'épicentre.

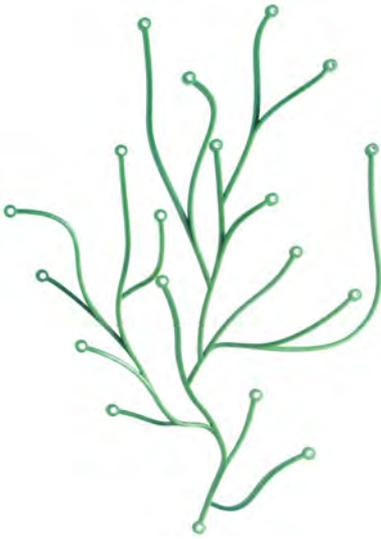
La construction d'une écologie sociale

De l'étude du projet, et malgré le sens de la citation comme directive programmatique du projet, c'est l'homme en tant qu'être social qui prévaut. Alors que se passe-t-il pour cet individu qui installe et utilise *Algues* dans son espace privé ? *Algues* c'est d'abord un module combinable avec ses semblables. Lorsqu'elles sont assez nombreuses, les ramifications forment un ensemble rhizomique qui peut partitionner les espaces et agir de la sorte comme système de *déterritorialisation* du bâti et ainsi permettre à l'habitant une



↑
Fucus Vesiculosus
In Robert Kaye Greville
Algae britannicae
1830

[20] Vladimir Vernadski, *La Biosphère*, Diderot éditeur, Collection Latitudes, Paris, 1997, p. 27. Pour la première Édition française : Vladimir Vernadski, *La biosphère*, librairie Félix Alcan, Paris, 1929 (Édition russe 1926).



↑→
 Algues
 Ronan et Erwan Bouroullec
 Vitra, 2004
 Polypropylène injecté
 32 x 25,7 cm par module
 © Vitra (↑)
 © Studio Bouroullec (→)

reterritorialisation de son environnement domestique. Mentalement, l'individu reconstruit ainsi individuellement son espace de vie par un processus d'appropriation qui se constitue par l'expérience du montage des modules, constitutif d'un caractère productif, puis par le parasitage personnalisé du bâti selon les sensibilités. Étant donné que ce projet peut former des cloisons, il invite à vivre l'espace différemment en établissant de manière pérenne ou éphémère de nouvelles configurations. Le produit *Algue* considéré dès lors comme un **système**, permet de palier la répétition des modes d'habiter le paysage domestique en proposant de l'unique, par une offre de produit de grande série. Jouant de cette contradiction d'un système qui fait de la série une ouverture aux différences, les Bouroullec esquivent avec puissance un modèle universalisant du collectif faisant de l'apparente désappropriation sérielle, la formalisation d'une réappropriation singulière des utilisateurs : avec leurs algues artificielles les deux frères designers favorisent, par le choix donné aux individus qui les utilisent lors de l'assemblage et de l'installation, une attitude expérimentale qui accompagne ainsi l'idée même de la double fonctionnalité de l'objet prônée par Gaetano Pesce à la fin des années 1990.

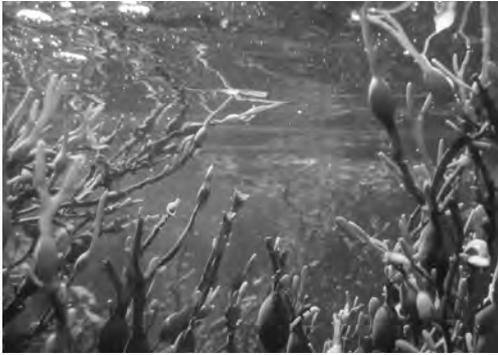
« Ne serait-il pas plus correct de considérer que, une fois satisfaite sa fonction utile, l'objet industriel, qui est le témoin le plus direct du XXe siècle, est également en mesure d'exprimer de façon authentique et non décorative des messages existentiels, politiques, sociaux, religieux, en un mot culturels ? »^[21]

Ainsi débarrassées de tout bagage romantique, les *Algues* invitent les individus à une nouvelle culture environnementale : celle d'une écologie mentale d'indépendance qui extirpe l'habitant des schémas collectifs préétablis. Une certaine liberté est donc donnée à l'utilisateur qui a la possibilité de modifier par des systèmes spatiaux, et faciliter, sa relation à l'espace intime. De cette invitation à l'individuation par le biais d'un objet produit en série pour le collectif, les Bouroullec entrevoient une nouvelle forme de série différenciée établie initialement par le designer italien Gaetano Pesce. De cet intérêt, *Algues* invite à la disposition d'une *praxis* singularisante que Ronan et Erwan Bouroullec soulignent que « le design doit être considéré comme une manière de produire

[21] Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996, p. 17.



une certaine diversité dans les séries, de se libérer autant que possible de l'autoritarisme et de confier le travail à l'utilisateur. »^[22]



↑
Forêt d'algues sous-marines
2014
© Ballygunge Society

Système de paysage domestique

Dans leur milieu naturel les algues se déploient en zone de fonds marins généralement non artificialisés au sein desquels le silence aquatique règne en maître. Ainsi, par son biomorphisme, *Algue* évoque ce même environnement sauvage accompagnant ainsi le sentiment d'une terre vierge reposante à explorer. C'est donc naturellement que par sa simple présence, cet **équipement** évoque une absence et un certain calme. Issues d'un milieu naturel idéalisé, ces algues domestiquées sont comme l'un des derniers coins de paradis sur Terre que l'on ramène dans notre sphère privée. Le système de déploiement dans l'espace imaginé par les Bouroullec nourrit alors une volonté individuelle d'isolement comme pour se protéger de l'extérieur. C'est donc d'abord par une fuite mentale relative à l'imaginaire que suscitent les *Algues*, puis par un repli corporel de l'individu causé par le cloisonnement partiel ou total de l'espace de vie que les designers

entraînent les individus dans un vertige d'Eden domestique. Lorsque l'habitant rentre chez lui, il serait ainsi extirpé de l'accélération et de l'oppression de sa vie citadine par le biais d'un système de paysage domestique biomorphe. En ce qui concerne l'installation d'*Algues*, le système imaginé laisse libre à l'utilisateur de choisir la ou les connections des modules, de leur couleur et de leur nombre à utiliser. Bien que cette liberté soit en partie prédéfinie par les caractéristiques de l'objet et du nombre de modules fournis dans un *packaging*, elle encourage, et c'est là sa force, l'idée d'une construction singulière. Si l'individu peut en effet facilement connecter les ramifications entre elles pour



↑
Algues
Ronan et Erwan Bouroullec
Vitra, 2004
Polypropylène injecté
32 x 25,7 cm par module
© Vitra

former un espèce de tapis végétal personnalisé, il participe aussi et surtout à l'élaboration de son environnement intime par le partitionnement intérieur. Une fois que les *Algues* sont installées dans l'espace de vie, elles trouvent leur fonction en cloisons végétales artificielles, fonction qui amène à penser la question du **cadre singularisant**. De leur unité structurelle et accumulation structurée, les *Algues* participent alors à la cartographie d'un ensemble constitué de nouveaux territoires qui ouvre par la division spatiale de nouvelles façons

[22] Ronan et Erwan Bouroullec, site internet de l'éditeur Vitra
[en ligne] <http://www.vitra.com/fr-fr/magazine/details/ronan-and-erwan-bouroullec-lifework>, consulté le 26/05/2014.

d'habiter. En procédant d'une fraction des espaces déterminés par l'appui d'un système artificiel adaptable, l'**équipement** Bouroullecien favorise ainsi les interactions expérimentales des individus avec leur environnement quotidien. *Algue* renverserait ainsi la pensée des espaces et des objets en quatre points :

- 1- **Le standard ouvert** par la particularisation plutôt que la massification ;
- 2- **L'accomplissement matérialiste** par l'assemblage comme construction sensible ;
- 3- **Les cadrages singularisants** par la division parasitaire d'un espace en sous ensembles ;
- 4- **La mobilité organisationnelle** par le potentiel de reconfiguration systémique.

Performances matérielles

Chaque module *Algue* est mis en forme dans un matériau polymère thermoformable découvert dans les années 1950 et introduit dans l'industrie près de quarante ans plus tard, le polypropylène. Ses propriétés particulières de polymère lui permettent dans le cadre de l'industrie des objets d'être injectés lors de la production et recyclés en fin de vie. Il constitue aujourd'hui l'essence de nombreux objets. Pour des modèles de chaises par exemple, il y a notamment la *Milà* de Jaime Hayòn éditée avec Magis en 2016, la *Masters* co-conçue par Philippe Starck et Eugeni Quitllet éditée avec Kartell en 2009 ou encore la chaise *Panton* du nom de son créateur Verner qui, plus de trente ans après sa première Édition en mousse rigide de polyuréthane laqué change de matériau en 1999^[23] pour le polypropylène. Si Vitra a procédé d'un changement pour ce nouveau matériau le polypropylène, c'est pour trois raisons^[24] : premièrement un impact environnemental plus faible avec une possibilité de recyclage, deuxièmement la capacité de pouvoir teinter dans la masse — ce qui évite un processus de façonnage supplémentaire et troisièmement, un rendu de surface mate plus proche, selon l'éditeur, des souhaits originaux du designer. Ainsi, aux améliorations techniques des propriétés matérielles répondent les performances artificielles.



←
Milà
Jaime Hayòn
Magis, 2016
Polypropylène
© Magis

↖
Masters
Philippe Starck et
Eugeni Quitllet
Kartell, 2009
Polypropylène
© Kartell

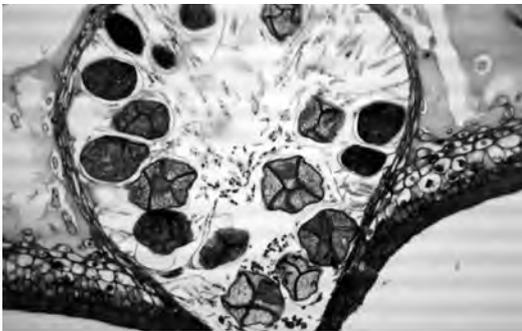
↑
Panton
Verner Panton
Vitra, 1999 (1960)
Polypropylène
© Vitra

[23] Un an après sa mort.

[24] « Il n'a été possible de la produire, conformément à sa conception originale, que depuis 1999 - en matière plastique durable, teintée dans la masse, avec une finition mate. » Site de l'éditeur Vitra, [en ligne] <https://www.vitra.com/fr-fr/product/panton-chair?subfam.id=38110>, consulté le 15 mai 2016.

Expressions matérielles

Si pour Raymond Guidot les caractéristiques fondatrices d'un nouveau matériau génère un « nouveau langage »^[25] qui se découvre « syntaxiquement » dans « l'agencement des différentes parties des pièces constitutives des objets en question et même, structurellement, microscopiquement parlant, au plus profond de leur matière », alors, cela amène à penser que la formalisation des modules *Algue* ne serait pas soustraite à la seule question des apparences romantiques mais tiendrait aussi d'une expression matérielle particulière. Alors la question se pose de savoir, de quoi le polypropylène d'*Algue* serait-il expressif ? D'abord, **la formalisation du matériau plastique exprime sa mise en œuvre**. Le module est fabriqué par injection, c'est donc le moule, constitué de coquilles verticales, qui lui donne cette forme particulière. Tout l'intérêt de l'injection est de pouvoir produire des séries importantes conférant ainsi pertinence à une telle production industrielle de plusieurs millions d'exemplaires. Ensuite, **La facture**, c'est-à-dire la nature volumique résultante d'une formalisation, exprime son dessin. Précisément il s'agirait de la représentation d'**un symbolique universel** : l'algue. Ainsi, apparaît la facture d'une idéalité, avatar de nature sauvage aquatique, dont l'expression matérielle se révèle à partir d'une **métamorphose des contours**, d'une part par l'axonométrie du plan avec une légère orientation déconstruite des ramifications et d'autre part via la régulation formelle par une injection de matière fluide informelle. La structure de l'algue naturelle est



↑
Structure fibreuse
Fucus
Algue marine x100
© Forensicslabsupply

singulière : en mouvement et hétérogène. Les propriétés biologiques de la structure de l'algue relèvent de la fibre en raison d'une paroi cellulosique. La structure de l'algue artificielle est quant à elle, particulière : en inertie et régulière. Les propriétés matérielles de la structure du polypropylène sont, quant à elles, semi-cristallines, en raison de la formation de sphérulites apparaissant lors du refroidissement des pièces moulées. Ainsi, à la « structure fibreuse » s'oppose la « structure semi-cristalline » car l'une renvoie au monde végétal et l'autre au monde minéral. « Végétal » en latin

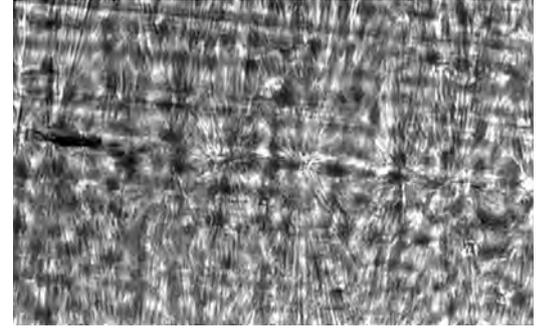
signifie « vivant ». Alors que « Minéral », se définit en chimie et géologie comme « nom de tous les corps inorganiques qui composent l'écorce terrestre, et plus spécialement des substances inorganiques qui constituent les matériaux de la surface du globe. »^[26] Ainsi du point de vue du matériau constitutif des *Algues*

[25] Raymond Guidot, *Nouveaux matériaux, nouveau langage*, In Gaetano Pesce, *Op. Cit.*, p. 76.

[26] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/mineral>

de Ronan et Erwan Bouroullec, l'analyse amplifie la projection de l'avatar : incarnation idéalisée de la vie naturelle par le macroscopique structurant visible de la couleur et de la forme, et le microscopique structurel invisible du matériau. De ce passage du réel dont le design en modifie la perception se joindrait cette formulation de Giuseppe Penone :

« La réalité atomique des choses, d'un objet, d'un tableau, d'une sculpture, d'une feuille de papier, est un espace où évoluent des systèmes d'atomes qui ont peu de choses en commun avec l'apparence de ce que nous touchons. La réalité est invisible et intangible. C'est une grande libération ; la certitude que ce que nous croyons voir, n'est pas la réalité des sens mais la réalité définie par la science grâce à un langage mathématique et scientifique qui est certes engendré par les sens mais tend à en nier l'exactitude et la capacité de compréhension et d'analyse. C'est un contresens fantastique. C'est le principe qui détermine la stupeur entre un paysage réel et le même paysage peint. »^[27]



↑
Structure semi-cristalline
Polypropylène
avec sphérulites

Vertige Bouroullecien

La manière de faire des Bouroullec, devenue véritable territoire processuel par le rituel du dessin onirique, fait de la surface le support d'une profondeur. Cette pratique singularisante du geste plastique, balise une cartographie *déterritorialisante* qui s'égaré dans les cosmos de la réalité et de l'imaginaire. *Algue*, conçue à partir de ce non-lieu des égarements, devient ainsi un système troublant qui, par l'imaginaire suspendu à une réalité artificielle dépasse sa propre nécessité fonctionnelle de partition spatiale. Ainsi, le dépassement du réel artificiel pour un renversement vers l'imaginaire naturel conduit à l'augmentation de la spatialité, à la fois physique et psychique. **Mécanique de perversion anthropique**, les *Algues* contribuent à alimenter l'illusion poétique. *Algue* induit aussi une acculturation de la Nature pour une **culturation** d'avatar de celle-ci dans la construction d'un **Paradis Anthropique** dans lequel l'homme est épicentre. Cette focalisation anthropique a tout de même l'avantage de construire une écologie sociale par un processus de *déterritorialisation* et *reterritorialisation* du bâti grâce au caractère parasitaire du système dont l'agencement dans les espaces de vie est personnalisable par l'habitant.

[27] Giuseppe Penone, *Respirer l'ombre*, traduction par Mireille Coste, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 2000, p. 131.

De l'industrie de masse, Ronan et Erwan Bouroullec proposent ainsi un système de différenciation. Le projet renverse ainsi la pensée des espaces et des objets en quatre points : par **le standard ouvert, l'accomplissement matérialiste, les cadrages singularisants** et **la mobilité organisationnelle**. L'essence d'Algue est aussi interrogée par son expressivité matérielle qui amène d'une part à la métamorphose des contours du dessin et de la matière, et d'autre part à l'amplification de la projection de l'avatar par le macroscopique structurant visible.

CHAPITRE 3

**LA FONCTION
SUIT LA FORME**

268

PACK (2000)
FRANÇOIS AZAMBOURG



Poétique de la facture

Comme l'a un jour affirmé François Azambourg : « un objet fini n'est plus vivant. »^[1] En s'exprimant de la sorte, le designer désigne alors le projet et la tâche du design qui l'animent. Il assimile son processus de conception au nécessaire de la condition vivante de l'artificiel. Il donne ainsi une importance fondamentale, pour ne pas dire vitale, au processus de conception plutôt qu'à l'artefact lui-même, transférant ainsi et plus que jamais les enjeux du design vers la manière de faire plutôt que l'objet de sa résultante. D'une observation attentive et élargie de la production du designer, semble émerger une universalité relative au champ des tâtonnements et expérimentations. Voici quel paraît être ce que suggère cette *conduite* : une logique de conception expérimentale. Par définition « expérimental » qualifie ce qui « repose sur l'expérience scientifique » et renvoie ainsi à la pensée d'une science. Mais cette expérience scientifique n'a de valeur que parce qu'elle engage « systématiquement l'expérimentation » permettant ainsi, par la répétition d'essais tangibles, de démontrer et ainsi faire de la découverte le principe productif. Il semble donc que ce soit par le pragmatisme que se tiendrait la valeur de ce singulier processus dont les projections semblent faire de la culture technique une part d'accomplissement à l'homme inachevé et une autre part de sens à la compréhension du Monde. D'un refus du déterminisme conventionnel pour l'approche d'un pragmatisme appliqué à une logique expérimentale, la *conduite* par François Azambourg ouvre ainsi à la possibilité de sortir l'objet normalisé par la condition de l'objet même^[2]. La pratique de François Azambourg repose donc sur une réflexion portée par les modes de production et sur les caractéristiques propres aux matériaux. Dans cette voie, le designer aborde le design certes par la considération de la finalité fonctionnelle des objets, leur utilité, mais avant tout, il questionne les modes de production, la fabrique sérielle. C'est par le faire, c'est-à-dire la manipulation physique des choses, qu'il conçoit de nouvelles formes d'objets. En concevant **les formes par le projet des mises en forme**, François Azambourg procède d'**une poétique de la facture**. D'ailleurs cet intérêt de **la facture** été revendiqué par László Moholy-Nagy qui proposait à ses étudiants du Bauhaus des exercices spécifiques.

[1] François Azambourg, cité par Caroline Naphégyi
[en ligne] <http://tomorrowland.fr/media//2013/07/dossier-Fran%C3%A7ois-Azambourg-expo.pdf>.

[2] On serait même tenté de paraphraser une nouvelle fois Gilles Deleuze qui voulait faire de la philosophie pour sortir de la philosophie. Gilles Deleuze, *Abécédaire de Gilles Deleuze*, avec Claire Parnet, production Pierre-André Boutang, réalisation Michel Pamart, 1988. Première diffusion sur Arte, 1996.

←

Pack

François Azambourg

Appel permanent du VIA, 2000

Voile polyester

de bateau 185 g/m²

et fils polyester, mousse

polyuréthane

73 x 42 x 46 cm, 2,8kg

© Fillioux & Fillioux

Pour ce dernier « ces exercices nous apprennent qu'un matériau, en soi sans valeur, peu fort bien se voir attribuer un rôle estimable grâce à l'établissement de rapports internes. Peu importe, en l'occurrence, que ce soit par l'attrait d'une surface, l'harmonie d'une structure ou la mise en évidence de contrastes. »^[3]

Économie de la technique

Selon l'auteur Philippe Louguet, les artefacts de François Azambourg semblent tenir d'une certaine économie matérielle puisqu'il formule ainsi que :

« [...] chez Azambourg c'est avant tout le dépouillement qui est militant, c'est de lui que provient l'émotion "Les bourgeois pensent grassement" (pour paraphraser Flaubert). Le dépouillement écarte l'objet du quotidien, à partir de lui-même. C'est le paradoxe productif du travail. Il s'agit en effet de créer la distance, l'écart, à partir d'objets communs. Déjà en 1985, François Azambourg avait proposé, dans cet esprit, un objet très paradoxal : une cafetière en papier de forme parallélépipédique incongrue. Dans cette logique de production, le quotidien devient le creuset de la différence. »^[4]



↑
Cafetière papier
François Azambourg
Papier alimentaire plié, eau,
mouture de café
Premier prix du concours des
Arts Décoratifs, 1985
© Studio Azambourg

Le résultat fonctionnel d'une cafetière en papier semble, par principe de design, un éloge à **la facture**. La production de café nécessite de la chaleur et de l'eau, deux rapports qui, une fois réunis, semblent porter préjudice à la nature même du papier. Et pourtant, à partir d'un « simple » pliage de papier alimentaire, l'objet une fois façonné est fonctionnel. Le papier est un matériau susceptible de résister à de hautes températures et permet, par une technique de pliage, de transposer la souplesse en rigidité. Ainsi de l'apport technique, à la fois tenu par **la structure** et **la facture**, dépendent les performances du matériau dont François Azambourg semble ici faire prévaloir dans sa manière de faire le projet. Cette cafetière de papier permet alors de faire un vrai café grâce

[3] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 90. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

[4] Philippe Louguet, *François Azambourg : 38 pièces*, catalogue produit lors de l'exposition « Appropriate design ! » organisée par Ilka & Andreas Ruby dans le cadre de « The design annual » dans la Festhalle de Francfort, 14-17 juin 2007, édité par Verlag der Buchhandlung Walter König, Köln, 2007.

à la chaleur d'un radiateur et fonctionne semble-t-il à la manière d'une cafetière italienne moka. De ce modeste premier projet apparaît déjà une volonté singulière d'engager le projet par une économie technique et qui peut se comprendre ici par la réification des rapports internes du matériau.

La fonction suit la forme

Comme cela a été dit précédemment, la manière de faire de François Azambourg suggère **la question de la forme par celle de sa mise en forme**. En ce sens, le designer cherche à trouver un lien plus fort avec une culture technique. Mais dans cette perspective de projet, l'intérêt pour la fonction de l'objet semble dépassé au profit du processus de production. Cette réflexion amène à un tel point, qu'il serait possible d'initier l'engagement d'une telle conception par la formule suivante : **la fonction suit la forme**. Le verbe « suivre » se définit dans la langue française par « venir, se situer après, derrière quelqu'un ou quelque chose »^[5]. Lorsqu'en 1892, Louis Henry Sullivan formule la célèbre phrase qui sera déterminante pour le fonctionnalisme : « la forme suit la fonction », il induit une hiérarchie à établir, une règle de *conduite* du concepteur, plaçant dès lors la question fonctionnelle avant la question formelle. Comme nous le rappelle Pierre-Damien Huyghe^[6], la formule de Louis Henry Sullivan sera modifiée par Frank Lloyd Wright en 1953. Au delà d'une simple « coquetterie » de langage, Frank Lloyd Wright remplace le verbe « suivre » par la conjonction copulative « et ». Et voici qu'une nouvelle coordination des termes « forme-fonction » prend forme : « la forme et la fonction ». Ce choix du « et » exprime alors une « addition, une jonction, un rapprochement ». Lorsque Frank Lloyd Wright écrit « la forme et la fonction », il invite les concepteurs à saisir l'importance de la forme tout aussi déterminante car concomitante selon lui, de celle de la fonction. Pierre-Damien Huyghe écrit à ce propos :

« D'une certaine manière, cela désignait une responsabilité du design, celle de sélectionner, parmi les fonctions et fonctionnements possibles, ceux qui peuvent aussi se lier à une valeur formelle à une certaine qualité d'aspect à son tour indissociable d'une fonctionnalité, jamais gratuite en somme. »^[7]

[5] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/suivre>

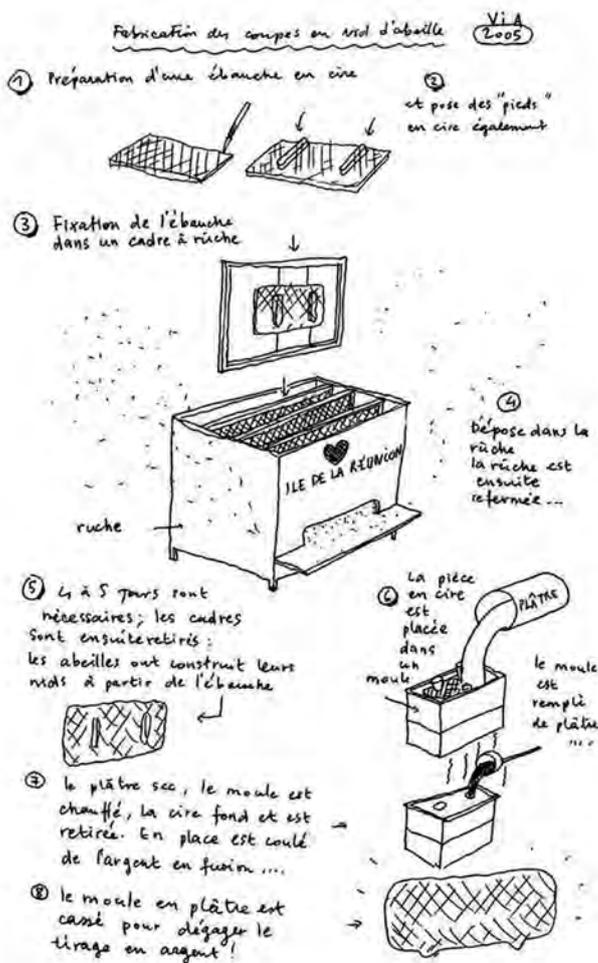
[6] Pierre-Damien Huyghe, *Travailler pour nous* : « Formel et relatif », pp. 42-48, In *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

[7] *Ibid.* p. 43.

Par conséquent en écrivant au début de ce paragraphe, peut-être de façon provocante, « la fonction suit la forme » en analysant la pratique de François Azambourg, il s'agit de mettre en relief le renversement singulier dont procède le designer avec l'histoire du design moderne de Louis Henry Sullivan à Frank Lloyd Wright. Il n'est pas question d'une vérité actuelle du design, mais d'énoncer la manière dont François Azambourg conduit singulièrement le projet. Si pour le designer la forme paraît à ce point dissociée de la fonction, ce n'est pas à s'y méprendre pour soustraire à la forme, la fonction, mais semble-t-il, pour projeter la fonction par une déduction de la forme. Ainsi au projet, la fonction est déterminée et la forme à déterminer, de ce fait sans gratuité, **la fonction suit la forme.**

Le dessin informationnel

Il n'y a pas de dessin de la chaise Pack. Tout comme il n'y a pas, ou très peu, de dessins des autres projets de François Azambourg. Ce n'est pas qu'il ne les divulge pas, mais il n'y attache pas une importance particulière. Mais quelle manière de faire le projet s'obstinerait ainsi à en dénier la pratique ? Le dessin a pour autant de multiples usages, il se définit comme un « art de représenter les objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques. »^[8] Ainsi, le dessin peut à la fois s'entendre comme un moyen objectif et subjectif de représentation, fidèle ou non à une certaine réalité perçue ou projetée. Le designer ne dessine pas l'usage de la coupe, le dessin de l'objet en lui-même est visiblement accessoire. Le centre du dessin c'est la ruche. Autrement dit, le système de représentation met en exergue par la composition graphique le système de production, non sans résultat. Le dessin scénarise le déroulement des étapes successives, il est informationnel du processus mais pas formalisant de l'artefact. Avant tout pour François Azambourg, le dessin n'est pas essentiel mais porte une vérité. La représentation est employée comme traduction graphique d'une idéation. Le désintéret

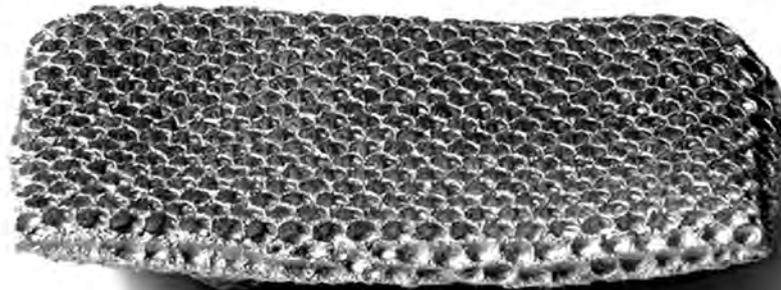


[8] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/dessin>

du dessin appuie le rejet de la formalisation soustraite à la sujétion sensible. Il ne s'agit pas de méprendre cette attitude comme la source d'une crise du sensible par l'eutrophisation de l'expressivité. Au contraire, comme cela a été appuyé précédemment c'est de l'interprétation des expériences que François Azambourg s'appliquait sensiblement à s'impliquer singulièrement dans le projet. Cette rupture singulière amène un certain renversement de considérations conventionnelles de la valeur du dessin. Conventions qui par ailleurs n'auraient plus lieu d'être à « l'époque des singularités »^[9]. À travers sa (non) pratique du dessin, François Azambourg révèle et manifeste la complicité de l'attitude à celle des moyens de faire le projet. Par les contradictions aux conventions pratiques établies s'énonce une affirmation identitaire du designer : Le dessin n'est plus **composition d'une progression**. Le rythme du projet tient de la succession des prototypes. Le dessin n'est plus **opération de conformité**. C'est l'échec de l'expérience qui suscite l'interprétation d'une validité. Le dessin n'est plus **finalité formalisante**. La forme n'est pas développée par l'apparence du dessin mais par la facture physique de l'objet. Le dessin n'est plus **pureté formelle**. La pureté formelle se révèle par la facture produite. Enfin le dessin n'est plus **divagation sensible**. La pratique du dessin de François Azambourg est par conséquent absente ou s'engage quelquefois comme pour les projets de la coupe « nid d'abeille » et du vase Douglas par **la scénarisation : le dessin contextualise alors un système de production**.

←
Coupe « nid d'abeille »
François Azambourg
Carte blanche VIA, 2005
(Dessin)
© Studio Azambourg

↙
Coupe « nid d'abeille »
François Azambourg
Carte blanche VIA, 2005
coupe en argent
réalisée selon la technique de
la cire perdue
3 x 20 x 8 cm
© Fillioux & Fillioux



[9] Synonyme de la postmodernité avec ses « microrécits ».

La chaise Pack

Carte Blanche du VIA^[10] en 2000 pour la conception de sa chaise Pack, François Azambourg imagine en 1999 une assise qui se compose de tissu de polyester^[11] structuré par des fils polyester et de mousse polyuréthane.

« Sur le principe des packs de bouteilles, cette chaise serait vendue par deux et distribuée en grande série ou VPC. Grâce à un dispositif de mise à feu, l'utilisateur met en contact les deux composants liquides, qui après émulsion, investissent le volume qui leur est réservé. Elle va se solidifier en un instant. »^[12]

Le designer métamorphose l'idée de l'objet fini et indifférencié en un système réactif à saisir singulièrement. De ce principe productif (textile) et fonctionnel (construction préalable à sa fonction) François Azambourg invite à penser une réécriture des systèmes de production industriels des objets. En 2013 lors d'un entretien, le designer s'exprimait au sujet de la chaise Pack qui selon lui « [...] questionne la manière dont on peut fabriquer un objet en plastique »^[13].

« Je suis issu du monde de l'industrie et de la technique, j'ai toujours été fasciné par le fait, par exemple, qu'une chaise qui fait 1,5 kilos va être enfantée par un moule qui fait plusieurs tonnes. C'est un peu la montagne qui accouche d'une souris. La chaise Pack était un objet qui s'émancipait du moule en métal pour être un objet entièrement en textile cousu, et qui nous ramenait plutôt dans des situations de collection et d'habillement plutôt que de questions liées à l'industrie lourde. »^[14]



↑→

Pack

François Azambourg

Appel permanent du VIA, 2000

Voile polyester

de bateau 185 g/m²

et fils polyester, mousse

polyuréthane

73 x 42 x 46 cm, 2,8kg

© Fillioux & Fillioux

François Azambourg conçoit la chaise Pack en n'inscrivant pas le projet dans une industrie de la chaise déjà existante, qu'elle soit d'ailleurs celle de la plasturgie lourde ou d'une industrie d'objets s'y apparentant et fournissant

[10] Valorisation de l'innovation dans l'ameublement
[en ligne] <http://www.via.fr/>

[11] 185g/m².

[12] Site du VIA [en ligne] <http://www.via.fr/agora-produit-19471>
Consulté le 14/04/2013.

[13] François Azambourg, entretien de Lucy-Anna Cartey, produit par Geoffrey Boulay et Nicolas Delort, Archi expo.com, 2013.
[en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=RGFkZdi2Zto>

[14] Ibid.



ainsi (confortablement) un modèle de production dans toute son efficacité. Concevoir la chaise *Pack* pour le designer a tenu à un lien de force avec le **productif** en tant qu'activité qui « produit, qui crée ou qui rapporte »^[15]. Par la conception de ce projet, le designer engagerait le **déplacement**, il ne conduirait pas le projet dans un rapport de distribution avec un modèle industriel établi, mais en questionnerait les fondations de son usage pour émettre en définitive un rapport de production procédant d'un processus d'expérimentations. Cette mise au trouble s'établirait dans une double considération. D'abord d'un point de vue global par l'acceptation d'**une attitude qui désécialise le regard**. En ce sens, l'approche à l'engagement du projet tient à un nivellement d'inconfort des connaissances pour favoriser un réapprentissage, des découvertes. Transférer des matériaux et des techniques d'un domaine vers un autre, donne ainsi tout le sens d'une *conduite* constructive qui pour s'établir doit alors s'efforcer de s'employer à la réinvention. Ensuite d'un point de vue particulier par l'**interprétation des structures**. Par quels moyens une grammaire artificielle propre à une industrie particulière, ici la structure fibreuse de textile polyester, peut-elle répondre aux propriétés mécaniques d'une chaise ? Comment la facture peut-elle induire à la structure souple du textile une transformation harmonieuse à sa finalité fonctionnelle ? Ni les connaissances matérielles, ni les connaissances techniques ne peuvent suffire à une telle *conduite*. Celle-ci se développe nécessairement par une transversalité et une réinterrogation permanente des milieux : définition successive et variable de prototypes d'études pour une forme de l'artefact adaptée, précisément déduite des déplacements. La chaise *Pack* est alors la *trace* de passages, dans le sens où elle résulte de rapports d'échecs et de découvertes par la création de prototypes. Ainsi, c'est en considérant la manière de faire le projet de François Azambourg par une logique expérimentale, que semble apparaître en l'objet conçu la cristallisation de lois techniques pour une *économie* de l'expression formelle. Par économie, il n'est pas question d'une réduction mais d'une intelligence de la retenue à l'égarer subjectif et François Azambourg à propos de la chaise *Pack* disait d'ailleurs sans équivoque que « la forme était dominée par la technique. »^[16]

Réinterrogation de la distribution

Comme son nom l'indique, la chaise *Pack* emprunte au sens commercial la définition « d'emballage réunissant un lot d'une même marchandise ».

[15] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/productif>

[16] François Azambourg, entretien de Lucy-Anna Cartey, Op. Cit.

L'objet est fourni dans un packaging d'une contenance de deux litres environ et présente sur sa face visible un mode d'emploi pour permettre à l'acquéreur de la chaise de comprendre et appliquer la logique formalisante de la chaise. Par rotation d'un dispositif de mise à feu, deux composants chimiques se mélangent et dont l'union, favorisée par le suivi des étapes du mode d'emploi, amène à une répartition idéale du mélange chimique en expansion à l'intérieur des quatre pieds, du dossier et de l'assise. En quelques minutes la chaise se solidifie et se présente désormais définitivement sous sa forme fonctionnelle. François Azambourg indique précisément les étapes à suivre :

« Mode d'emploi :

- 1- Tourner le bouton activateur.
- 2- Secouer la chaise pendant 20 secondes.
- 3- Retourner la chaise deux fois doucement.
- 4- Tenir la chaise par le dossier jusqu'au début du gonflage (environ 1 minute).
- 5- Après gonflage, laisser reposer 10 minutes avant utilisation. »

Ainsi avec la chaise *Pack*, la forme tient de la mise en forme par l'action de l'individu, successivement producteur puis utilisateur. L'intérêt réside dans l'activité formalisante c'est-à-dire de l'interaction de l'individu avec l'expérience « métamorphique » de l'objet. Double réaction par conséquent, chimique bien sûr pour l'objet, mais éveil du sensible pour l'individu qui perçoit la « magie » dans la technique. Le spectaculaire ne cache pas la technique, au contraire, il participe de sa compréhension. Si le projet de la chaise *Pack* s'inscrit dans un système de distribution, c'est semble-t-il pour en questionner le schème de son essence. « Distribution » vient du latin « *distributio* » qui renvoie à une double acception : « division, distribution ». Par « division » d'abord, il serait question d'une action de séparation de plusieurs parties. Et « distribution » ensuite, se définit comme une répartition d'une « partie d'une chose ou des choses de même nature faisant partie d'un ensemble »^[17]. Pour le projet de la chaise *Pack*, François Azambourg réinterroge alors la distribution par :

- **Une division** : l'unité de l'emballage comprend un ensemble de composants distincts (ce n'est qu'activés que les composants s'unissent pour former une chaise).

- **Une distribution** : l'emballage comprend deux « chaises » prêtes à être enclenchées. Divisées en composants, les chaises sont optimisées par

[17] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

des rapports de dimensions et de poids. Ainsi pour la distribution le projet s'énonce par une organisation concentrique, le pack.

De la **division** à la **distribution** en procédant d'**une poésie des composants** et d'**une organisation concentrique**, François Azambourg favorise l'acte **compréhensif** des individus par une économie de la technique.

De la jouabilité

Derrière la logique expérimentale de François Azambourg se cache une double projection, d'une part une pragmatique et d'autre part un imaginaire. À cette manière de faire le projet de design répond le jeu du hasard : territoire des échecs et des découvertes. La manière de faire le projet par le jeu conduit à considérer un objet qui ne résulte pas de processus répétitifs, mais d'impossibilités et possibilités de formalisation et dont la force dépendrait à terme, de sa fonctionnalité. Ainsi s'exprimait métaphoriquement François Azambourg à ce sujet :

« C'est une vraie loterie : l'objet part sur sa lancée ; le ratage est toujours possible. C'est comme quand on lance un planeur : on calcule la trajectoire, la force du vol, mais une fois lancé, l'avion fait ce qu'il peut, en fonction de l'air et de sa portance. Il s'en suit une excitation proche de celle du joueur : constat fatal. Véritable désolation de perdre le travail. »^[18]

Durant le projet, l'accident où l'insuccès deviennent des épreuves susceptibles d'impulser un dynamisme dans le présent du projet. Car pour François Azambourg, il semblerait que le design, au niveau de la démarche, tiendrait de cette capacité à réinscrire l'échec d'une expérience comme seuil d'accomplissement. Il explique d'ailleurs qu'« en général, tout commence mal... Pourquoi continue-t-on ? »^[19] Dès lors, le doute, apparaissant à la suite d'un essai infructueux, incarnerait la condition *sine qua non* de tout développement. La chaise *Pack* n'est pas le seul artefact de François Azambourg relevant le principe de *jouabilité* mais il en assure le propos par une pratique du projet qui édifie les rapports à la technique et dont il favorise d'ailleurs envers l'utilisateur l'acte de compréhension. Ainsi portée par le champ de l'expérience des

[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/distribution>

[18] François Azambourg, In *Domeau et Pérès / design : Dix années de création*, Bernard Chauveau éditeur, Paris, 2004, p. 42.

[19] *Ibid.*

techniques et dirigée vers l'application d'objets domestiques pourtant si habituels, une telle attitude est singulièrement révélée par la *projetation* d'un déplacement des milieux créant ainsi une révolution (désorganisation) culturelle des champs de production. Les nouvelles factures des objets témoignent en quelque sorte d'une origine, autrement dit, l'objet devient un moyen d'expression plastique de sa mise en œuvre. C'est à cet intérêt d'expressivité plastique que la saisie du projet ne peut se réduire à l'objet fini mais se doit aussi de parcourir le fil des expériences menées. Précédemment a été cité l'intérêt de François Azambourg pour la *reterritorialisation* du modèle de production textile à celle des objets, le designer parlait d'ailleurs de ramener la chaise à « des situations de collection et d'habillement plutôt que de questions liées à l'industrie lourde »^[20].

Enveloppe : invisible entouré, visible adapté

Par le projet de la chaise *Pack*, le designer confronte l'identité à l'identification. En ce sens, à l'identité d'une singularité se confronte l'identification d'une pratique singulière que François Azambourg articule par **un détournement** des savoir-faire (technique) et d'**une révélation** des lois fondamentales (propriétés intrinsèques des matériaux). Pour concevoir la chaise *Pack*, François Azambourg détourne le modèle créatif de l'habillement par la réinterprétation de **l'archétype** (le buste de couture devient l'assise de couture) et **le gabarit** (le patron du vêtement devient le patron de l'enveloppe). Ainsi la réinterprétation de l'archétype et du gabarit participe d'un changement de paradigme productif dans lequel la chaise, désormais issue d'une fabrique en série sur des mesures normalisées, n'est ni moulée (plasturgie), ni cintrée (menuiserie, métallurgie), ni imprimée (fabrication additive) mais **confectionnée** (textile). Le résultat est une chaise en textile, matériau structuré en enveloppe épidermique dont la finalité est celle du maintien de l'organicité interne, à savoir la mousse polyuréthane expansée. L'enveloppe par définition entoure et s'adapte à la forme de l'objet. Le designer en confectionnant une enveloppe chargée à l'intérieur de composants chimiques réactifs, amène à en manifester les propriétés fondamentales. Ainsi, la chaise formalisée rend compte de **l'invisible entouré** par la mousse polyuréthane expansée, et du **visible adapté** par l'enveloppe textile.



↑↑
Recherches pour la
chaise *Pack*
François Azambourg
2000
© Studio Azambourg

[20] François Azambourg, entretien dirigé par Lucy-Anna Cartey, Op. Cit.

Esthétique de la contrainte technique

Les premiers essais de François Azambourg de matériaux composites sont d'abord démonstratifs d'une pensée des relations : à l'expansion de la matière informelle répond la régulation formelle d'une peau et à l'assemblage de deux matériaux résulte de nouvelles propriétés. Afin d'en découvrir la qualité formelle, au sens productif du terme, François Azambourg va engager la recherche par une succession de prototypes. Le prototype est ici à entendre à partir de son préfixe « proto » qui vient du grec « *protos* (πρῶτος) » signifiant « antérieur à, au début de » et de son suffixe « type » qui avant sa qualification de « modèle, image » renvoie à « *typos* (τύπος) » qui se définit comme « l'empreinte, la marque ». C'est sous cette typologie que le prototype sera entendu, comme une marque naissante antérieure à l'artefact parachevé. Le premier prototype est *a priori* fonctionnel mais l'irrégularité de sa formalisation par une enveloppe perméable lui confère une contradiction structurelle qui en conséquence, matérialise l'échec de la tentative. À l'analyse en cours du projet de François Azambourg se joint une réflexion sur **la valeur de la fonctionnalité qui dépend** ainsi de celle **du fonctionnement** : l'enjeu formel devient capital à la réussite, synonyme d'une esthétique de la contrainte technique.



Le deuxième prototype est plus abouti que le précédent car une nouvelle fois le modèle semble fonctionnel. Les coutures pour le capitonnage sont espacées et précises et rendent compte d'une piqûre qui ne laisse que très peu échapper de la matière. Le volume de l'enveloppe chargée de résine expansée est régulière.



←↖
Prototypes (1 et 2)
de la chaise Pack
François Azambourg
2000
© Fillioux & Fillioux

Le troisième prototype a une forme qui le rend dysfonctionnel et pour une raison principale qui est celle de la mauvaise répartition de la mousse expansée sous l'épiderme de la chaise au niveau des piétements. Ainsi, à l'usage du matériau, qui intrinsèquement a ses propres qualités — vitesse de transformation et densité d'expansion — ne peut être ignorée de l'enveloppe qui la renferme.



→
Prototype (3)
de la chaise Pack
François Azambourg
2000
© Fillioux & Fillioux

Le modèle final condense ainsi à partir des premiers essais et prototypes successifs les observations négatives en applications directives :

- Le positionnement de la valve ;
- La quantité de matière chimique est régulée ;
- La paroi interne de l'enveloppe est suffisamment enduite de résine pour contenir la matière en expansion aux emplacements fragiles des piqûres ;
- La forme du patron est optimisée aux normes d'une répartition idéale de la matière pour un gonflement homogène.

De la perte de repères par un transfert de milieu technique, François Azambourg a procédé d'un nécessaire réapprentissage par une reconnaissance pragmatique de l'échec comme seuil d'accomplissement productif.



←
Pack (version bleue)
François Azambourg
 Appel permanent du VIA, 2000
 Voile polyester
 de bateau 185 g/m²
 et fils polyester, mousse
 polyuréthane
 73 x 42 x 46 cm, 2,8kg
 © Fillioux & Fillioux

Une beauté du langage

Une pensée historique du design, derechef conservatrice, renvoie le plus souvent à la question de l'articulation de la forme « et »^[21] de la fonction. À l'époque de la révolution inœdustrielle, les découvertes technico-scientifiques instaurent la nécessité d'une nouvelle compréhension^[22] matérielle. Ces transformations du milieu artificiel plongent les objets techniques dans ce que Pierre-Damien Huyghe qualifie de « beauté sans maquillage de l'esprit moderne »^[23], caractérisant ainsi « positivement » la facture de ces nouveaux objets industriels. Gilbert Simondon, dans le même esprit semble-t-il, attribuait quant à lui la beauté d'un objet technique : « [...] quand il a rencontré un fond qui lui convient, dont il peut-être la figure propre, c'est-à-dire quand il achève et exprime le monde »^[24]. Les propos de Pierre-Damien Huyghe comme ceux de Gilbert Simondon portés sur les mentalités modernes questionnent la beauté d'un objet technique qui ne serait plus dépendante d'un apport romantique — À ce propos le *Streamline* de Raymond Lœwy en serait une fameuse illustration du romantisme — mais au contraire, la formalisation industrielle de l'objet, dénuée d'apparences superficielles donnerait à cet objet un caractère cosmique véritable : l'objet devenant fidèle reflet d'une industrie présente dans un ici et un maintenant du Monde. Parce qu'au fond, il s'agirait bien d'assumer une « beauté naturelle » de la production industrielle pour ce qu'elle offre comme facture. Gilbert Simondon soulignait que « [...] ce n'est jamais à proprement parler l'objet qui est beau : c'est la rencontre s'opérant à propos de l'objet entre un aspect réel du monde et un geste humain. »^[25] La facture de la

[21] Sur cette question de la forme et de la fonction, voir les textes de Pierre-Damien Huyghe, *Op. Cit.*

[22] En référence à Richard Buckminster Fuller, le terme « compréhension » est employé ici dans le sens classique d'une assimilation des connaissances mais aussi comme dans la culture anglo-saxonne, c'est-à-dire pour une saisie de l'artificiel dans un ensemble. Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »* : « Le vaisseau spatial "Terre" », Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, nouvelle Édition 2010, Baden. À l'exception de quelques corrections typographiques ou grammaticales, ce texte reprend celui de la première Édition. Première parution en anglais 1969. Première parution en français 1980, traduit par René Pelletier et George Khal.

[23] Sur cette question de la forme et de la fonction, voir une nouvelle fois le texte de Pierre-Damien Huyghe, *Op. Cit.*

[24] Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Éditions Aubier-Montaigne, Paris, 1969, pp. 185-186.

[25] *Ibid.*, p. 191.

chaise Pack, « beauté sans maquillage » ou harmonie formelle, rien n'est caché, l'objet de « lui-même » révèle son achèvement. L'utilisation du polyester et de l'uréthane, respectivement structure et renfort, forment un composite qui exprime par sa composition intrinsèque, une période de la société et aussi une identité aux matériaux. Gaetano Pesce déjà dans les années 1980 considérait le matériau comme un langage d'un temps présent.

L'interprétation c'est la compréhension du sensible qui travaille

La logique expérimentale par principe est une logique de l'expérimentation. Elle se définit en philosophie comme une « connaissance acquise soit par les sens, soit par l'intelligence, soit par les deux, et s'opposant à la connaissance innée impliquée par la nature de l'esprit »^[26]. La lexicologie courante du terme « expérience » renvoie assez spécifiquement à « une connaissance acquise par la pratique »^[27]. Ainsi, à l'élaboration d'essais par la répétition des expériences répond l'épreuve de la validité d'une hypothèse. Un enfant par exemple, du fait d'un manque de connaissances sur le Monde et d'une soif de découvertes, est en permanence dans la réinterrogation de son environnement perceptible et-ce, par l'expérience des limites de celui-ci. La question de la limite par celle de l'expérience pose justement ce qui « dé-limite » : si d'une part la logique expérimentale délimite la pratique singulière de François Azambourg c'est pour permettre de sortir des limites de la norme. Car l'expérience ne tient pas de l'établi en dehors d'une réalité vécue, elle éprouve la réalité perçue et rend ainsi compte au sein même du quotidien de la possibilité d'inventions. Il faut remarquer que c'est alors par le banal qu'une telle manière de faire suscite l'inattendu. La logique expérimentale de François Azambourg s'articule par un réapprentissage dont la formation des connaissances tient de la pratique. L'auteur André Gide s'amusait d'ailleurs de ce processus cognitif lorsqu'il écrivait, « plutôt que de répéter sans cesse à l'enfant que le feu brûle, consentons à le laisser un peu se brûler : l'expérience instruit plus sûrement que le conseil. »^[28] Par delà la problématique éthique et morale d'une telle formule, c'est l'illustration de l'efficacité du vécu qui prévaut sur le discours rapporté. Richard Buckminster Fuller était particulièrement sensible à l'expérience comme disposition existentielle de l'homme pour son développement. À propos de son livre *Manuel d'instruction du vaisseau spatial « Terre »*, l'auteur

[26] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience>

[27] *Ibid.*

[28] André Gide, *Les faux-monnayeurs*, Édition de la Nouvelle Revue Française (NRF), Paris, 1925.

explique que si la planète, considérée comme un vaisseau, n'est pas accompagnée d'un manuel de bon fonctionnement alors :

« On se doit de conclure que c'est là une omission délibérée et intentionnelle. Le manque d'instructions nous a forcés par exemple à reconnaître qu'il y a deux sortes de baies rouges, celles qui sont empoisonnées et celles qui sont comestibles. Et nous avons dû trouver des façons sûres de les différencier avant de les manger, sinon c'était la mort. À cause de cette absence de manuel d'instruction, nous avons été obligés d'utiliser notre intelligence, notre faculté suprême, pour inventer des méthodes d'expérimentation scientifique et interpréter correctement la signification de ces découvertes expérimentales. Cette absence de manuel d'instruction nous a donc obligés à apprendre comment nous pouvons en toute sécurité anticiper les conséquences d'un plus grand nombre d'altératives propres à prolonger notre survie de façon satisfaisante et à assurer notre croissance tant physique que métaphysique. »^[29]

Des propos de Richard Buckminster Fuller Il n'est toutefois pas question de reproduire les expérimentations *ad vitam aeternam* car certaines seraient dangereuses ou tout simplement mortelles, mais de saisir le fruit de ces observations par **une interprétation**. C'est cela même **l'interprétation**, qui renvoie à l'« action de donner un sens personnel, parmi d'autres possibles, à un acte, à un fait [...] »^[30] qui matérialise la finalité de l'expérience. **L'interprétation** peut être erronée mais là n'est pas la question, c'est la situation du **choix** du designer qui importerait. De la manière de faire le projet de François Azambourg, semble se poser la question de la négation de l'humain par une restriction de l'attitude. Cette hypothèse tiendrait du fait d'une prééminence de l'expression de la force productive au détriment de l'expression du sensible. Fausse question pour autant que serait celle de comprendre la logique de conception du designer comme un processus déshumanisant parce que tenant d'un ancrage des techniques. Par la possibilité même de **l'interprétation**, dans les choix opérés, aussi infimes soient-ils, c'est **la compréhension du sensible qui travaille**. Par l'engagement d'un processus *micropolitique* de la conception, ce sont de nouvelles fractures qui sont alors découvertes lors de la formalisation de l'objet, constituant plus généralement l'hypothèse de fractures aux modèles de production industriels exécutifs.

[29] Richard Buckminster Fuller, Op. Cit., pp. 62-63.

[30] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/interprétation>

De l'expérience au moralisme Fullérien

« Une fois que l'homme eut compris que n'importe quel arbre pouvait servir de levier, il fit d'énormes progrès grâce à son intellect. Libéré par ce dernier de la superstition du cas unique, son potentiel de survie augmenta d'un facteur d'un million. À l'aide du principe du levier, tel qu'incarné dans les poulies, les engrenages, les transistors, etc., il est littéralement possible de faire plus avec moins par une foule de procédés physico-chimiques. C'est peut-être cet avantage intellectuel, relatif à la réussite et à la survie de l'humanité par la perception métaphysique des principes généraux applicables objectivement, que le Christ essayait de faire comprendre par sa parabole des pains et des poissons. »^[31]

Richard Buckminster Fuller développe dans ce paragraphe la *théorie du levier*, principe qui n'est pas moins à comprendre que sous la forme d'une idéalisation de l'expérience. Quel peut être alors le rôle de l'expérience dans le design ? Pour Richard Buckminster Fuller, le design est une pratique salvatrice qui émancipe l'homme de la Nature. L'auteur parlait même de « révolution constructive » :

« Je défends l'idée d'une révolution constructive du design, capable de transformer le monde sans effusion de sang, par opposition à une révolution sanglante et destructrice. Nous pouvons tous sortir gagnants de la révolution de la science du design. La révolution sanglante ne fera que des perdants. »^[32]

Répondre aux problèmes cosmiques sous l'égide de l'homme et de ses besoins, tel pourrait être le programme du **Paradis Anthropique**. L'expérience pour le futurologue est possible grâce aux principes fondamentaux de l'univers qui, par la technique, se révèlent. Cette « révélation », marquée par le levier : **engin** qui permet d'élever un poids au delà de la seule capacité de la force en exercice, doit induire pour Richard Buckminster Fuller une généralisation de ses principes. Ainsi, à l'**interprétation** de la découverte pratique doit succéder un processus d'intellectualisation à des fins de répétitions. Par ailleurs, un autre point suscite réflexion, celui de l'implicite message du Christ que l'auteur soutenait. Dans l'histoire religieuse catholique, Jésus s'est vu demander par ses apôtres de nourrir des milliers de personnes. Plutôt que de les approvisionner de manière

[31] Richard Buckminster Fuller, *Op. Cit.*, p. 65.

[32] Richard Buckminster Fuller, *Californie*, septembre 2009, cité par Jaime Snyder, *In Richard Buckminster Fuller, Ibid.*, p. 9.

spectaculaire il va d'abord faire appel à eux. Un enfant se manifeste alors avec une besace contenant un peu de pain et quelques poissons. Le miracle qui en est conté est celui d'une nourriture, celle du pain et du poisson de l'enfant, multipliée par Jésus-Christ pour nourrir la population affamée. Contre toute attente, l'histoire théologique ne tient pas de l'exubérance d'un acte divin, Jésus procède de la multiplication de l'ordinaire partagé. L'intention de Richard Buckminster Fuller de faire référence à cette histoire biblique n'est pas anodine car si l'idée du levier est de pouvoir faire moins avec plus, le principe tient aussi par le partage. Ainsi lorsque « Bucky » s'exprimait sur une « révolution constructive du design capable de transformer le monde » il faisait appel à **la singularité** et à **la cohésion** des designers.

« Un objet fini n'est plus vivant »^[33]

À partir de cette formule s'est énoncée la réflexion d'une focalisation singulière de François Azambourg vers le processus de conception. Relatif au champ des tâtonnements et expérimentations, sa manière de faire le projet questionne par la technique et les lois fondamentales de l'univers, les relations de **l'homme-avec-le-Monde**. Procédant d'une réflexion portée par les modes de production et les propriétés des matériaux, le designer engage **la forme par l'interrogation de sa mise en forme** pour **une poétique de la facture**. Ainsi de sa modeste cafetière en carton à sa chaise Pack, s'articule par le projet une économie de la technique par une réification des rapports internes aux matériaux. En ce sens pour concevoir la chaise Pack, la conduite du designer s'est tenue globalement, à une déspecialisation du regard et particulièrement, à une interprétation des structures. En soulignant le renversement de la formule de Louis Henry Sullivan pour décrire la trajectoire processuelle de François Azambourg, **la fonction suit la forme**, ce n'est pas tant pour réduire l'enjeu fonctionnel mais amplifier l'enjeu qui anime singulièrement le designer, celui d'une indétermination constructive de la forme. Si la démarche est singulière c'est qu'elle s'établit par le dessin informationnel et le prototype formalisant comme *règles de jouabilité*. Une *jouabilité* qui fait de l'échec le nécessaire seuil d'accomplissement tout à la fois productif et singularisant. Ce processus est individuant par **l'interprétation** puis **la généralisation**, mises en application des connaissances acquises. La facture de l'artefact rend alors compte d'une esthétique de la contrainte technique et des opérations du choix sensible. D'une logique expérimentale, François Azambourg semble extirper l'homme de son monde et précisément par ce qui en constitue paradoxalement son

[33] François Azambourg, cité par Caroline Naphéghy
[en ligne] <http://tomorrowland.fr/media//2013/07/dossier-Fran%C3%A7ois-Azambourg-expo.pdf>, consulté le 15 mai 2016.

émancipation à la Nature, la technique. Toutefois, Richard Buckminster Fuller souligne par le principe du levier et de sa référence théologique une injonction vitale à la survie de l'homme, propos tout aussi idéaliste que moralisateur par ailleurs, d'une responsabilité singulière et collective des designers pour une manière révolutionnaire et constructive de réguler le vaisseau spatial « Terre », cet apparent **Paradis Anthropique**. De sa définition lexicologique en référence à la Bible, le paradis est un « verger, parc, jardin arrosé et planté d'arbres ». Ainsi le paradis est déjà relatif à une Nature domestiquée et entretenue des désirs humains. Dans le Christianisme Biblique, le Paradis est le lieu de la béatitude : « félicité éternelle que goûte l'homme jouissant de la vision de Dieu »^[34]. En considérant à partir d'Algue de Ronan et Erwan Bouroullec et de la chaise Pack de François Azambourg une manière de faire de faire du Monde le **Paradis Anthropique**, force est d'en retenir pour chacun une projection singulière :

D'abord de **l'incarnation du vivant** qui **sépare** l'homme du Monde réel, les frères Bouroullec projettent une nouvelle spatialité qui émancipe l'homme par **le centrement du quotidien**. Ensuite de **la domination technique** qui **insépare** l'homme des lois fondamentales de l'univers, François Azambourg s'impose des règles de **jouabilité** qui émancipe l'homme par **le décentrement du quotidien**.

Du **centrement** au **décentrement**, le lien du design avec le **Paradis Anthropique** serait celui du perfectible. Antagonisme qui s'énoncerait dans le sens d'une universalité des pratiques mais accordée semble-t-il à l'idée de perfectible des singularités. Car par la succession des expériences le designer se perfectionne, comme László Moholy-Nagy l'écrivait :

« L'acquisition des techniques et de compétences accroît le potentiel créatif de l'individu. Avec l'expérience, ses capacités intellectuelles s'affinent et son potentiel affectif, à son tour, s'en trouve renforcé. Ainsi se conjuguent et se renforcent mutuellement les forces qui agissent sur l'individu. »^[35]

[34] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/beatitude>

[35] László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014, p. 273. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

CHAPITRE 4

CONTEMPLATIONS NARCISSIQUES

MASTERS (2009)

PHILIPPE STARK ET EUGENI QUITLLET



« Il faut se garder de modifier des éléments déterminés de façon objective pour les rendre plus "beaux" ou leur donner plus de "valeur artistique". Que dirait-on, par exemple, si quelqu'un voulait décorer un disque de gramophone ? »^[1]

Une pratique de la référence

Du désir de citer trois créations et designers qui ont marqué l'histoire du design, la chaise n° 3107 de Arne Jacobsen, le fauteuil n°151 de Eero Saarinen et l'assise *Eames Plastic Armchair* de Charles et Ray Eames, les designers Philippe Starck et Eugeni Quitllet conçoivent en 2009 pour la firme Kartell la chaise *Masters*. Cet objet dissimule par **une interpénétration** de ses lignes structurantes des histoires singulières qui s'entremêlent et s'accordent. En appelant à la « réminiscence d'un répertoire restreint d'un trio du passé, Philippe Starck et Eugeni Quitllet engagent la réinterprétation structurelle et symbolique d'une assise par la question de la référence.

« Nous ne sommes pas nés aujourd'hui. Des maîtres nous ont précédés. La chaise *Masters* évoque la mémoire des lignes de 3 grands maîtres et de 3 grands chefs d'œuvres. Additionnées les unes sur les autres, elles créent un nouveau produit, un nouveau projet, reflet de notre nouvelle société. »^[2]

Pour formaliser cet objet qui convoque les modèles, Philippe Starck et Eugeni Quitllet semblent s'en référer à des valeurs d'apparence et de permanence : la ligne d'un objet achève (pour eux) une singularité et en exprime la merveille.

Interpénétration des lignes

La chaise *Masters* est fabriquée sans assemblage, en polypropylène teinté dans la masse. Cette manière de produire est intéressante car la surface de l'objet manifeste ainsi une unité par la continuité, sans rupture aucune de sa texture. Les designers convoquent ainsi par la texture de l'homogène un attachement des références, attachement qui s'appuie aussi sur une apparente imbrication

←
Masters
 Philippe Starck et
 Eugeni Quitllet
 Kartell, Milan, 2009
 Polypropylène
 teinté dans la masse
 84 x 57 x 47 cm, 4,05 kg
 © Kartell

-
- [1] László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014, p. 101. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.
- [2] Philippe Starck [en ligne] <http://www.starck.com/fr/design/categories/mobilier/chaises.html#masters>, consulté le 18/05/2015.

→

Chaise n°3107 (Série 7)**Arne Jacobsen**

Fritz Hansen, Allerød, 1955

Placage bois

Piétement en acier chromé

Patins en caoutchouc

80,5 x 50 x 52 cm

© Fritz Hansen



→

n°151 (Tulip Armchair)**Eero Saarinen**

Knoll, New-York, 1956

Assise en résine polyester

renforcée de fibres de verre

Piétement en fonte

d'aluminium

Textile et mousse

83 x 59 x 62 cm

© Knoll



→

Eames Plastic Chair DSR(originellement **Fiberglass Chair**)**Charles et Ray Eames**

Herman Miller, Zeeland, 1950

Piétement Eiffel en fils d'acier

avec croisillons chromés

Coque d'assise en

polypropylène teinté

81 x 55 x 46,5 cm

© Herman Miller



→

Masters**Philippe Starck et****Eugeni Quitlet**

Kartell, Milan, 2009

Polypropylène

teinté dans la masse

84 x 57 x 47 cm, 4,05 kg

© Kartell



des contours structurels. De la structure justement, le vide favorise l'image d'une superposition : un effet perceptif qui provient d'une « dé-construction » de l'unité en éléments cités, comme une hiérarchie successive des modèles. De cet exercice sensible des distances qui transpose la concrétude d'une unité structurelle en interprétation des différences, la *Masters* augmente la seule évocation pour convoquer la stimulation réceptive. Un tel objet entraîne en conséquence l'idée d'une conception nouvelle qui fait de la nostalgie du passé, le style du présent. Mais alors un tel dessin de la *Masters* s'attache-t-il à l'effet de mode ou énoncerait-il en lui la trajectoire d'un dessein adapté au développement des existences présentes ?

Icône en équilibre

En se référant explicitement à certaines lignes pour évoquer la mémoire, Philippe Starck et Eugeni Quitllet convoquent l'icône d'une part, dans **un rapport conventionnel** entendu comme le dessin des contours de l'objet et la structure produite qui les représente. D'autre part, dans **un rapport de religiosité**, c'est-à-dire d'une représentation qui confère aux références le statut d'icône et dont la conséquence est celle de la chaise *Masters* qui en devient le culte.

La conception de la *Masters* fait appel à l'image de la mémoire comme projection du passé dans le présent : c'est cette **interpénétration visible des lignes** par l'illusion de leur superposition, modèles profilés par la sélection fidèle de leurs contours respectifs, réduction de l'essence stylistique pour une essence structurelle, qui fait état de la reprise comme force de création. Il n'y a pas de synthèse des trois contours mais transposition par composition. Les références sont **élémentarisées** par les lignes qui rentrent en confluence. L'objet symbolise alors la réunion des différences par une unité structurelle. Les surfaces invisibles que forment les trois profils donnent à l'unité un équilibre : le chaos apparent répond d'une géométrisation de la structure par une symétrie axiale, les vides matérialisent une rencontre, ils en édifient la présence.

Synthèse des caractères

Au delà de la reprise des styles, la chaise *Masters* synthétise les caractères de chacune des trois références. Lorsque Arne Jacobsen conçoit en 1955 pour Fritz Hansen la *série 7*, évolution du modèle de la chaise *fourmi* de 1952, c'est toujours pour en magnifier avec simplicité, **la légèreté** et **l'empilable**. Quant au modèle de chaise d'Eero Saarinen de 1955, il est issu d'une étude intitulée « groupe à socle ». Si la coque d'assise et le piétement sont de matériaux différents, respectivement résine renforcée de fibre de verre et aluminium renforcé, la couleur blanche de la surface quant à elle, épiderme de l'objet, lui confère **le sens d'une unité**. À l'issue de la Seconde Guerre mondiale, le *complexe militaro-industriel* américain permet aux designers de produire à bas coût en série avec de nouveaux matériaux. C'est dans ce contexte que fut conçue, à l'occasion d'une

participation pour le concours *Low Cost Furniture Chair* organisé en 1948 par le MoMA, la chaise de Charles et Ray Eames qui met l'accent sur **l'accessibilité**. Synthèse de **la légèreté**, de **l'empilable**, de **l'unité** et de **l'accessibilité**, la chaise *Masters* contribuerait ainsi, par la référence aux caractères à l'idéal Fullérien, de la cohésion des designers. Quant à l'expression d'un caractère « présent et singulier » de la chaise, son matériau et mode de fabrication lui permet aussi d'être recyclable.



↗
n°151 (Tulip Armchair)
Eero Saarinen
 Knoll, New-York, 1956
 Assise en résine polyester
 renforcée de fibres de verre
 Piétement en fonte d'aluminium
 Textile et mousse
 83 x 59 x 62 cm
 © Knoll

→
Eames Plastic Chair DSR
 (originellement **Fiberglass Chair**)
Charles et Ray Eames
 Herman Miller, Zeeland, 1950
 Piétement Eiffel en fils d'acier
 avec croisillons chromé
 Coque d'assise en
 polypropylène teinté
 81 x 55 x 46,5 cm
 © Herman Miller



Détournement, profilage, synthèse

Pour la firme italienne Kartell, Philippe Starck a conçu également la collection *Ero/S/* en 1999 et *Generic* en 2016, entre ces deux Éditions, la *Masters*, co-conçue avec Eugeni Quitllet en 2009. Si ces trois objets sont réunis dans une analyse comparative qui va suivre, c'est qu'ils se rejoignent par le projet en la question de **la référence**.

1- *Ero/S/* d'abord, est une collection de deux modèles de chaise se composant de deux éléments distincts, d'une part une assise structurellement identique en polycarbonate transparent en monochrome variable et d'autre part un socle en aluminium injecté ou une structure filaire en acier chromé. Les deux références convoquées par les éléments portants, font appel par le socle à la chaise n°151 d'Eero Saarinen et le piétement filaire au piétement *Eiffel* des chaises *Eames Molded Fiberglass Side chair* de Charles et Ray Eames. La transparence du support d'assise devient ainsi un écran pour mettre en valeur la référence. Quel qu'en soit le point de vue, le piétement est toujours visible voire même reflété par le polycarbonate. Philippe Starck en inscrivant un élément rapporté sans interprétation autre qu'un assemblage, procède ainsi du **détournement** pour exprimer la référence.



Ero/S/

Philippe Starck

Kartell, Milan, 2001

Assises en polycarbonate transparent

Structure en aluminium moulé sous pression

79 x 62 x 70 cm

6,2 kg (←) ; 8,2 kg (↑)

© Kartell

2- L'interpénétration visible des lignes structurantes donne à la chaise *Masters* l'illusion d'une superposition des modèles. La lisibilité ainsi est rendue par les contours, le design procède du **profilage** pour exprimer la référence, multiple.

→
Schémas de profilage
et superposition
d'après *Eros/S/*
Philippe Starck et
Eugeni Quitlet
Kartell, 2001



→
Masters
Philippe Starck et
Eugeni Quitlet
Kartell, Milan, 2009
Polypropylène
teinté dans la masse
84 x 57 x 47 cm, 4,05 kg
© Kartell



↑
GENERIC A
Philippe Starck
Kartell, Milan, 2016
Polypropylène
teinté dans la masse
© Kartell

3- *Généric* est conçue en 2016, ces modèles de chaises renvoient à la question de la **synthèse** pour exprimer les références. Cette fois la référence est implicite, le designer opère une simplification formelle pour tenter d'exprimer une structure universelle.

« Les chaises GENERIC sont des explorations : le désir d'ouvrir, de nettoyer et d'atteindre le cœur afin d'identifier et d'extraire la chose minimum, cette chose minimum qui mérite d'exister et d'où émane la véritable beauté. Les chaises GENERIC sont des racines carrées, des minimums, structurellement intemporelles et élégantes car indivisibles. Cette collection s'attache à explorer le mystère au cœur de tout chose, pour dévoiler le générique. »^[3]

Cette collection trouve sa structure universelle en fonction de ses situations fonctionnelles. Pour Philippe Starck, « la chaise *GENERIC A* — comme *Administration* — est le squelette, le noyau, l'essence même des chaises que l'on trouve dans un hôpital, un commissariat, un ministère. Elle porte en elle cette évidence mystérieuse profondément élégante. »^[4] En essayant de discerner une logique des moyens à la convocation de la référence, apparaissent des variations

[3] Philippe Starck [en ligne] <http://www.starck.com/fr/design/categories/mobilier/chaises.html#generica>, consulté le 19/05/2016.

[4] Ibid.

au sein même de la pratique singulière de Philippe Starck. À ce titre, le designer projette l'articulation d'une assimilation progressive des modèles historiques en procédant du **détournement** au **profilage** jusqu'à la **synthèse**.

Planification singulière

La conception de l'objet ne se limite pas à des caractères performatifs de l'industrie : **légèreté, empilable, unité, accessibilité, recyclable**. Hier, aujourd'hui ou demain, la conception de l'objet n'a tenu, ne tient et ne tiendra pas moins aux relations de l'homme avec son monde. Dans ce **Paradis Anthropique** les modèles, de l'ordre de la performance productive à l'efficacité de la distribution commerciale, semblent faire de l'homme concentré sur son individualité, une espèce hors du Monde. Aborder le projet par la référence, ce n'est pas pour Philippe Starck réduit à la pensée structurelle de l'objet et à ce titre, la chaise *Masters* rend compte d'une hiérarchie : par le jeu de pleins et de vides, la surface de l'assise semble stabiliser l'ensemble, établir en lien et place de la fonction organique une centralité. Par l'enchevêtrement des lignes, l'objet convoque le trouble, quant à la finesse des piétements, elle en convoque la disparition. Apparaît alors la surface de l'assise, centralité nette et signifiante d'une attente, qui suggère d'investir physiquement le cœur de cette référence aux modèles pour une définition modélisante de l'usage. Par la posture du corps qu'elle invite et les références qu'elle suscite, la chaise *Masters* renvoie à l'usage et au culte pour une permanence des paradigmes d'une conception dirigée de l'artificiel vers l'homme plutôt que de l'homme vers l'artificiel. La chaise incarne alors le modèle d'une mise en forme du **centrement culturel** et de la **séparation organique**. À l'inverse de ce à quoi fait appel la chaise *Masters*, László Moholy-Nagy soulignait dans un paragraphe intitulé *S'efforcer de changer les rapports*, l'enjeu d'une *inséparation*^[5] de l'organique dans la pensée du design, tant de la singularité du designer que de la projection d'un programme pour le collectif :

« Le créateur actuel sait à quoi s'en tenir et souffre de voir des pressions extérieures (profit, compétition, goût des affaires) détruire les valeurs profondes de la vie. Il souffre de l'évaluation purement matérielle de sa vitalité, de l'atténuation de ses instincts et du nivellement de ses tensions biologiques. Pourtant, bien que la situation sociale actuelle constitue un milieu particulièrement défavorable aux efforts de rééquilibrage de l'homme, certains privilégient déjà dans leur vie personnelle l'idée de fonction vitale essentielle. Les grandes avancées spirituelles de l'art,



↑
Masters
 Philippe Starck et
 Eugeni Quitllet
 Kartell, Milan, 2009
 Polypropylène
 teinté dans la masse
 84 x 57 x 47 cm, 4,05 kg
 © Kartell

[5] Il n'emploie pas lui-même le terme d'« inséparation ».

de la littérature, du théâtre et du cinéma de notre temps, ainsi que les différents mouvements d'éducation et de jeunesse, y ont certainement beaucoup contribué. Il en va de même de la gymnastique corporelle et respiratoire et des médecines naturelles. L'ensemble de ces tentatives annonce un monde, dont les débuts sont déjà perceptibles dans de nombreux endroits. Mais aucune parcelle de ce développement ne doit être comprise de façon isolée. Les liens entre les différentes parties (science, art, économie, technique, méthode éducative) et leur imprégnation mutuelle doivent toujours être soulignés. »^[6]

László Moholy-Nagy cherchait ainsi à valoriser la voie du modèle de l'organique comme modèle de construction en énonçant l'impératif de « s'efforcer de changer les rapports »^[7], d'une part en procédant d'une revalorisation de ce qui caractérise le designer en son essence : sa « vitalité », ses « instincts » et ses « tensions biologiques » et d'autre part, à l'image de Richard Buckminster Fuller, une pensée de la cohésion, des relations entre avancées qui nécessitent ainsi un regard compréhensif (déspécialisé) sur le Monde, pour un monde humaniste dans lequel les rapports renverserait la pensée matérialiste des designers :

« Notre but est l'homme et non l'objet. Ce principe conduira à envisager un plan de vie pour tout un chacun en confrontant d'abord l'homme à lui-même. Il ne faudra mettre au premier plan ni un métier ni un objet à fabriquer, mais bien la connaissance des fonctions organiques de l'être humain. C'est à partir de ces dispositions fonctionnelles qu'on pourra en venir à l'action, à une vie motivée de l'intérieur. Voilà comment on établira les bases organiques d'une production dont le centre sera l'homme et non les intérêts du profit et leur mise en œuvre mécanique. »^[8]

Ainsi, la question des manières de faire le projet d'un objet se prolonge-t-elle dans l'analyse de celle d'une pensée des relations par une compréhension des fonctions organiques de l'homme. Lorsque László Moholy-Nagy établit l'idée

[6] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, pp. 46-47. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

[7] *Ibid.*

[8] *Ibid.*, p. 47.

d'« un plan de vie », il emploie un déterminant — « un » — pour ce qu'il suscite comme déterminisme à destination d'une singularisation car ce déterminant indique une possibilité et non pas un impératif universel comme pourrait le revendiquer « le ». C'est bien à cette économie de projection, d'une manière de faire des mondes et non d'un unique monde — pour les singularités contre l'universalité — que le design semblerait tenir sa référence.

CHAPITRE 5

L'ÉCHELLE PHYSIOLOGIQUE

304

GEMINI (2009)
NERI OXMAN



« L'oreille apporte d'elle-même une sélectivité attendant obstinément le son qui, indiscutablement, sera le sien. »^[9]

Contexte

La chaise *Gemini* est divulguée au public en mars 2014 à l'occasion de la 18^e et dernière exposition^[10] du Laboratoire à Paris, intitulée *Vocal Vibrations* et a émergé de l'initiative d'un questionnaire partagé entre David Edwards et Tod Machover. Ce programme fonde sa problématique sur de récentes découvertes scientifiques ancrées dans les relations physiologiques du son sur l'organisme et plus précisément de la voix, émission sonore produite par l'homme. Pour présenter l'exposition, le fondateur du Laboratoire à Paris, David Edwards, explique le raisonnement qui l'a mené à porter une telle recherche :

« La voix est une vibration très connectée au corps. Elle permet d'asseoir notre identité et est un vecteur d'harmonie entre notre corps et notre esprit. Connaître sa voix, c'est se connaître. L'écouter et la maîtriser c'est agir sur sa propre condition. Nous savons tous que la voix peut être affectée par la santé ou trahir des émotions. En revanche, on s'interroge moins sur les vertus et répercussions de notre voix sur notre bien-être et notre santé. C'est ce que nous avons voulu approfondir avec *Vocal Vibrations*. »^[11]

C'est donc vers cet axe d'exploration, de l'intérêt d'une faculté humaine et de ses effets physiologiques, que la designer Neri Oxman — en collaboration avec le professeur des sciences des matériaux et ingénieur William Craig Carter, tous deux du MIT (Institut de technologie du Massachusetts) — s'est efforcée de questionner cette relation de la voix sur le corps par la conception d'une assise, la *Gemini*.

←
Gemini
 Neri Oxman
 2014
 en collaboration avec
 le professeur W. Craig Carter
 (Department of Materials
 Science and Engineering, MIT)
 Créé pour *Vocal Vibrations*
 (Tod Machover et Neri Oxman)
 du 28 mars au 29 septembre 2014
 Le Laboratoire, Paris
 © Michel Figuet

-
- [9] Peter Sloterdijk, *Sphères I : Bulles*, Pluriel, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, 2010, p. 546. Titre original : « *Sphären I. Blasen* », Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 1998, pour l'édition originale. Librairie Arthème Fayard pour la présente traduction, 2002.
- [10] Cette institution Art-science, *Le Laboratoire*, initiée par David Edwards est maintenant installée à Cambridge dans le Massachusetts.
- [11] David Edwards, In Dossier de Presse de l'exposition *Expérience 18 : Vocal Vibrations*, du 28 mars au 29 septembre 2014.
 [en ligne] <http://lelaboratoire.org/DPint-FR%20web.pdf>

De la spatialisation [...]

Gemini est le nom de l'objet conçue par Neri Oxman dans le cadre de son intervention au sein du Laboratoire. Ce nom porte en lui deux principales significations en latin. La première est celle des frères jumeaux et la deuxième des Gémeaux, signe du zodiaque : Castor et Pollux, enfants jumeaux de Jupiter^[12]. De ce double sens émane une perception anthropique, celle d'une échelle du temps et de l'espace par des dualités du fini et de l'infini : des jumeaux^[13] mortels aux Gémeaux^[14] immortels, de la Terre comme microcosme à l'univers comme macrocosme. Par ailleurs, *Gemini* c'est aussi le nom donné



↑ ↗
Gemini
 NASA, 1962
 (À droite, photographie du vaisseau spatial présenté dans l'usine McDonnell à Saint-Louis)
 © NASA

au deuxième programme américain de vols spatiaux habités et mené de 1961 à 1965 en pleine Guerre Froide. Si ce programme visait alors à dépasser l'Union Soviétique dans la course à l'exploration spatiale, c'est bien la conception de *Gemini*, en tant que capsule habitable, qui contribuerait à exprimer un lien avec le projet du même nom de la designer. En effet, la capsule habitable renvoie à une posture du corps, c'est-à-dire un espace qui favorise une disposition physique sous la contrainte d'un renfermement physiologique. La capsule utilisée comme habitacle pour les astronautes est aussi un objet paradoxal, cette microarchitecture engage **un renfermement** du physiologique mais devient une fois satellite terrestre, l'**appareil d'une ouverture** du sensitif : par le filtre du regard anthropique l'espace clos s'ouvre à l'espace infini^[15]. Par la référence à la capsule, *Gemini* de Neri Oxman suscite la trajectoire d'un voyage dont l'espace de notre propre corps, a été depuis l'Antiquité avec Hippocrate ou la Renaissance avec Léonard de Vinci pour ne citer qu'eux, le support d'études philosophiques ou anatomiques. En ce sens au fini organique répond de multiples et perpétuelles explorations. Force est alors de constater que Neri Oxman procède d'une continuité, dans le sens d'une poursuite de la quête de

[12] Jupiter pour les romains ou Zeus pour les grecs de l'Antiquité.

[13] Jumeaux humains.

[14] Divinités ou constellations.

[15] L'hypothèse bien que formulée proche de celle d'Alexandre Koyré n'en revendique pas ici directement la filiation. Alexandre Koyré, *Du monde clos à l'univers infini*, Presses universitaires de France (PUF), Paris, 1962. Publication originale en anglais : « *From the closed world to the infinite universe* », John Hopkins Press, Baltimore, 1957.

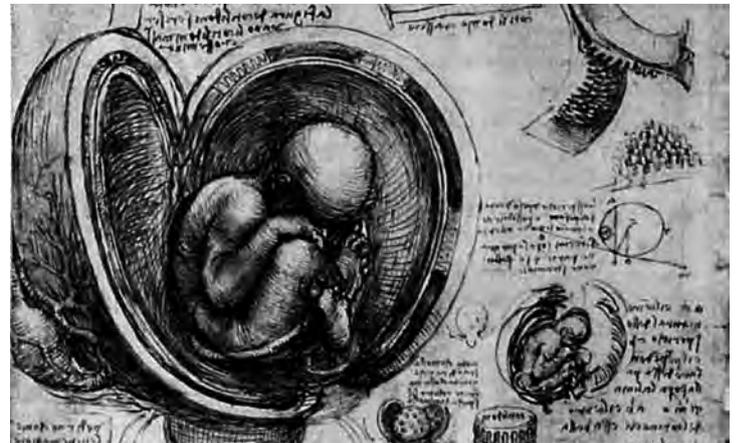
connaissances de l'humain. Mais également, sa manière de faire s'en distingue singulièrement, en reprenant les deux précédentes références, Hippocrate s'emploie à l'*expectative*^[16], Léonard de Vinci la dissection et Neri Oxman, quant à elle, conçoit *une spatialisation*.

[...] à un retour au monde de l'intériorité

Par le projet d'*une spatialisation* plus que d'une chaise, la designer conçoit un *appareil* capable de distribuer le son à l'intérieur et de le contenir autant qu'elle en limite l'intrusion. L'assise contextualise ainsi un espace semi-fermé qui enveloppe l'individu dans un environnement sans stimulation externe.

Une fois à l'intérieur de cette chaise, la mise en spatialité semble engendrer un trouble du sensoriel, du tactile et de l'auditif : un effet qui conduit à la seule perception des émissions de l'utilisateur grâce à la structure épidermique de l'objet. L'impact physiologique de *Gemini* peut être considéré proche

d'un environnement prénatal pour le fœtus, l'espace nécessaire est délimité par une membrane, dont la fonction est de protéger en enveloppant. Ainsi Neri Oxman conçoit une structure épidermique artificielle qui invite les utilisateurs de la chaise à expérimenter la sensation d'un environnement de pré-naissance : *un monde de la quiétude*. Des deux mondes micro-cosmiques, celui de l'astronaute et celui du fœtus, la designer en énonce^[17] une image fictionnelle corrélative lors d'un entretien au travers de 2001, *L'Odyssée de l'espace* de Stanley



Kubrick sortie en 1968. La narration de cette fiction aboutit dans le scénario à un renversement du processus de la vie, le monolithe qui est présent durant tous les âges de l'humanité, transforme le dernier humain, personnage mourant, en fœtus. Ce fœtus se retrouve ensuite telle une planète, protégé à l'intérieur de sa membrane-capsule et flottant dans l'infini de l'espace. Ainsi, une telle référence semble renvoyer, par le biais d'une unité artificielle, d'une part, le monolithe pour Stanley Kubrick et d'autre part, *Gemini* pour Neri Oxman, à une redécouverte

↑
Dessin avec utérus,
embryon et placenta
(détail)
Léonard de Vinci
vers 1510

[16] Attitude de médecine antique proche du pronostic, qui se fonde sur l'observation et l'interprétation de l'évolution des symptômes du malade.

[17] Neri Oxman, entretien de Stratasys, publié le 27 mars 2014.
[en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=Uz7LpDR-Gew>
« I thought about the image of *Odyssey 2001* and that baby, that fœtus capsuled inside the cosmos, [...] like a planet. »



↑
2001, *L'Odyssée de l'espace*
Stanley Kubrick
1968
États-Unis, Royaume-Uni
Metro-Goldwyn-Mayer
149 min
(Capture d'écran)



↗
Fauteuil n°3316 (Egg)
Arne Jacobsen
Fritz Hansen
1957-1958
© Fritz Hansen

→
Gemini
(Composants épidermiques)
© Michel Figuet

d'un environnement de vitalité et d'innocence de la propre genèse de l'homme, comme pour contrecarrer le processus de la vie et revivre indéfiniment sa propre création, en somme : **un retour au monde de l'intériorité**. Le fonctionnement organique de *Gemini*, c'est-à-dire de l'activation de l'appareil par une activité humaine est fondamental pour le processus d'immersion. En contre exemple, le fauteuil Egg

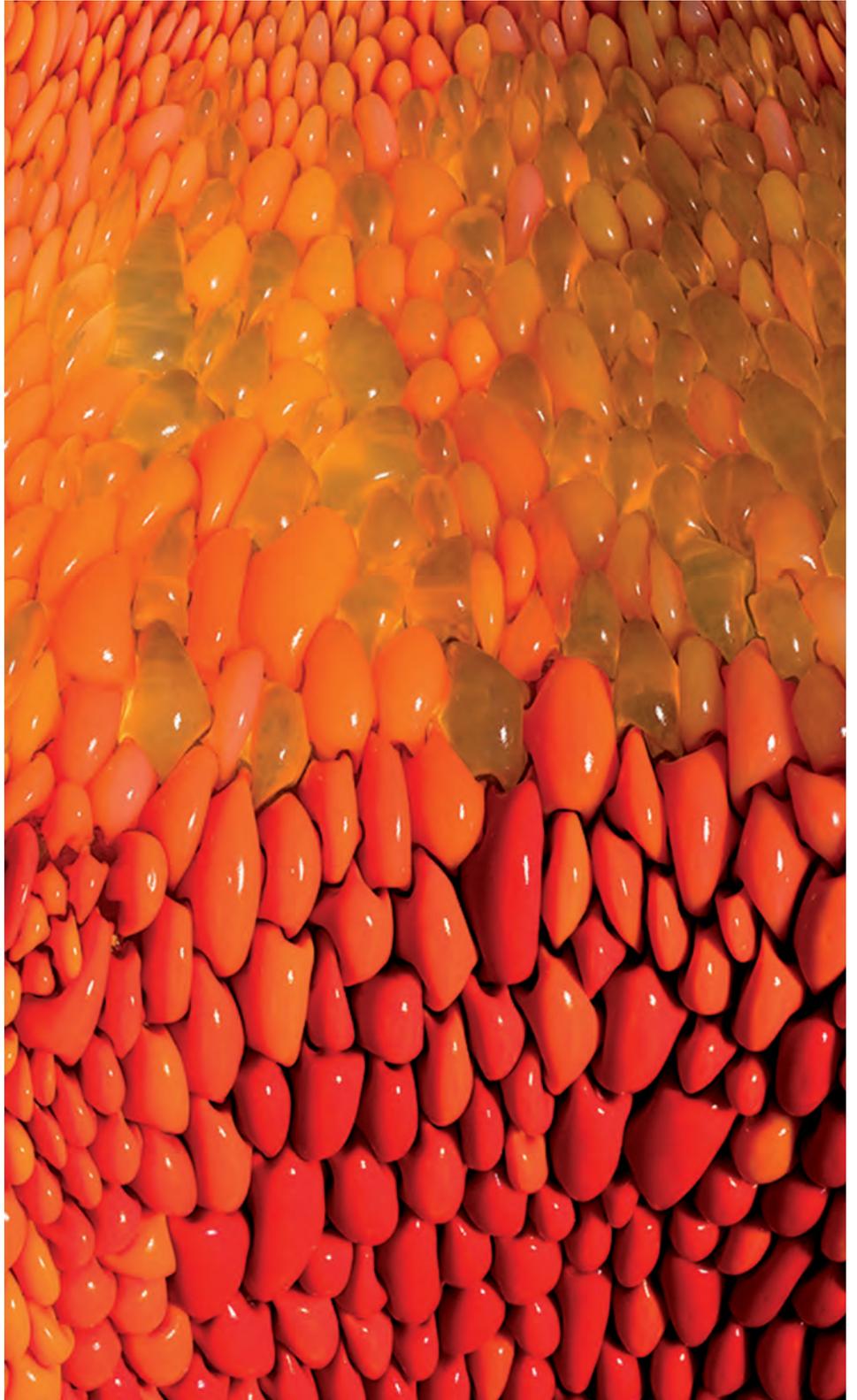
(N°3317) conçu en 1958 par Arne Jacobsen, s'il emprunte une apparence d'œuf, de capsule, ne tient pas de changement d'environnement interne qui puisse véritablement offrir un conditionnement d'expérience. À l'inverse, *Gemini*, par sa surface épidermique plutôt qu'inerte, participe d'un conditionnement réactif. Pour faire de cet objet un *appareil* d'expérience pour le corps, la designer procède de la conception par une « écologie matérielle » qui réinvestit la question de la fonction organique par le renversement du monde artificiel et qui semble se territorialiser dans la rencontre de trois domaines : premièrement, la conception assistée par ordinateur ; deuxièmement, la conception de nouveaux matériaux troisièmement, les procédés de fabrication additive et soustractive.

Du matériel paramétré

Avec *Gemini*, l'expérience sensitive de l'auditif et du tactile semble tenir du matériau. Car pour investir l'échelle du corps dans une dimension nouvelle, Neri Oxman engage une réflexion sur les propriétés matérielles, structurelles d'une part et acoustique d'autre part pour la diffusion des ondes sonores. Dès la phase de simulation numérique, la designer utilise trois facteurs variables pour définir les **composants épidermiques** de la texture intérieure de *Gemini* :

- 1- **La couleur** : du jaune à magenta.
- 2- **L'absorption de la lumière** : de la transparence à l'opacité.
- 3- **La dureté shore** : du souple au rigide.

La surface épidermique intérieure de la chaise est assemblée par fragments de « peau ». Chaque fragment est constitué de dizaines d'« épines » qui la recouvre entièrement. Chaque « épine » est différente et au total, ce sont 44 combinaisons différentes qui sont employées par combinaison des trois précédents facteurs (**couleur**, **absorption de la lumière** et **dureté shore**).





↑
Neri Oxman assise dans Gemini
© Michel Figuet

Pour parvenir à une telle diversité, les fragments texturés sont imprimés via des procédés de fabrication additive. À partir d'un seul et même procédé de fabrication, le processus permet de produire de l'unique en intégrant ainsi des propriétés matérielles différentes. La conception assistée par ordinateur permet de faire des simulations par des recherches de la composition idéale et en associant les possibilités de la fabrication additive, les matériaux imaginés peuvent être produits sur-mesure. Ainsi, Neri Oxman ne dessine pas l'objet, mais le formalise par simulation numérique et selon des paramètres fonctionnels principalement relatifs à l'absorption et à la réverbération des ondes sonores.

« La conception de *Gemini*, explique Neri Oxman, comprend de nombreuses échelles de mesures allant de la structure à la composition des matériaux qui ont un impact sur les propriétés d'absorption du son. (1) Concernant les données métriques, la chaise forme une chambre anéchoïque à moitié fermée aux surfaces courbées qui tendent à répercuter le son vers l'intérieur. La structure de la surface disperse le son et l'absorbe et, en l'absence de larges surfaces planes, réduit le son qui autrement rebondirait jusqu'à la source. Cet effet est amplifié par les deux moitiés de *Gemini* s'unissant en une seule et entière chambre, tel un utérus. (2) En centimètres - une échelle qui correspond aux longueurs d'ondes du son - l'impression 3D de la "peau" intérieure a été conçue telle une cellule tridimensionnelle doublement courbée qui propage et absorbe le son efficacement grâce à sa géométrie (par exemple : le son a tendance à rebondir d'une "cellule" à l'autre jusqu'à absorption totale) et une importante zone par rapport aux rapports volumétriques. En d'autres mots, les caractéristiques de la chaise suivent les longueurs d'ondes sonores, et peuvent par conséquent interagir fortement avec le son et être absorbées efficacement. (3) À une nano-échelle,

les caractéristiques des matériaux numériques contribuent également à l'absorption du son. Les surfaces les plus courbées sont aussi les plus élastiques, augmentant par conséquent l'absorption du son autour de la chambre. »^[18]

De ces propos qui s'appuient sur trois échelles de mesure, il semble que l'unité fonctionnelle de l'objet, unité qui comprend toutes ces caractéristiques, tienne hiérarchiquement d'une organisation des matériaux par **la structure courbée** (coque en bois pour l'échelle métrée) ; **la surface texturée** (accumulation des épines de différentes dimensions et orientations pour l'échelle centimétrée) ; **les factures variables du matériau** (la couleur, l'absorption de la lumière et la dureté shore pour l'échelle nanométrée). Par l'engagement d'une conception et fabrication assistées par ordinateur, de la simulation à la fabrication additive, le projet de la designer interrogerait ainsi **le paramétrage**. Paramétrage qui se base sur les ondes sonores de la voix, organiquement imperceptibles à l'homme sans l'aide de la technique. Le calcul numérique ouvre ainsi la possibilité de nouveaux espaces sensoriels. Ainsi, les formes de la chaise répondent visiblement de l'imperceptible par une hyperfonctionnalité de ses constituants qui associent des dualités pourtant contradictoires : matériau naturel (bois) issu d'une fabrication soustractive et matériau artificiel (polymère) issu d'une fabrication additive, des propriétés d'absorption et aussi de réverbération, de la rigidité et de la souplesse, matérialisant la logique et l'unité spatialisante.

L'expérience émerveillée du sensitif

La question de l'enveloppe rejoint par principe celle de l'œuf et renvoie aux origines de la vie, à l'image de la gravure illustrée en 1651 par William Harvey. De la main de Jupiter, les êtres vivants se libèrent de l'entrave de l'œuf : végétal et animal, y compris l'homme, représenté à bras ouverts prêt à s'émanciper du monde de l'intériorité pour celui de l'extériorité. De la référence à cette gravure pour le premier tome de son œuvre *Sphères*, le philosophe Peter Sloterdijk énonce à propos de l'œuf l'hypothèse suivante :



« Avec sa symétrie magique et sa forme quintessentielle, l'œuf, depuis les jours des créations néolithiques de l'image du monde, avait servi de symbole primaire de la création de cosmos à partir du chaos. On pouvait, grâce à lui, présenter avec une évidence

↑
« Ex ovo omnia »
In William Harvey
De generatione animalium
1651

[18] Neri Oxman, In Dossier de Presse de l'exposition *Expérience* 18 : *Vocal Vibrations*, du 28 mars au 29 septembre 2014.

relevant de la pensée élémentaire le fait que les créations par naissance constituent toujours une pièce en deux actes : d'abord la production de l'œuf par une puissance maternelle, ensuite la libération de la créature vivante par elle-même, à partir de ses enveloppes ou coquilles initiales. L'œuf est ainsi symbole qui apprend, à partir de soi-même, à penser à la fois la forme qui protège et son éclatement. L'origine ne serait pas ce qu'elle est si ce qui jaillit d'elle n'acquerrait pas sa liberté [...] là où l'Être est exposé par le jaillissement, c'est en dernière instance le lien à l'origine qui annule la liberté. »^[19]

Par transposition d'arguments, *Gemini* crée un microcosme dans le chaos environnant, il est une bulle de spatialité conditionnante pour l'individu et conditionnée par le paramétrage du matériel par la régulation du sensoriel. L'appareil produit ainsi un microcosme qui renvoie véritablement à l'origine de la vie même par un effet de renfermement. Ainsi l'objet protège des stimuli extérieurs, d'une apparente hostilité du Monde, faisant de la trajectoire d'un recentrement de la posture de l'homme, une expérience émerveillée du sensitif.

Sonorité existentielle

Le projet de Neri Oxman donne l'impression d'un miroir sonore : l'utilisateur est la fois orateur et auditeur, il s'impose à lui-même par l'effet de la structure épidermique. D'une extériorité centrifuge qui le protège et d'une intériorité centripète qui le conditionne, naît une force de fascination narcissique. Car le fonctionnement tient du désir de proximité, celui de se rencontrer soi-même, comme si l'auto-contemplation devenait l'enjeu des harmonies : une harmonie de fonctionnement de l'objet et une harmonie d'expérience d'ordre existentiel. En utilisant cette assise, l'individu se met à l'épreuve, il y a donc une forme d'accomplissement par le son qui se retrouverait semble-t-il dans les propos du philosophe Peter Sloterdijk lorsqu'il écrit que « les premiers hommes, comme la plupart de ceux de notre époque, ne veulent pas ressembler à quelque chose, mais sonner comme quelque chose [...] »^[20] En ce sens, le projet de la designer œuvrerait en faveur d'un processus existentiel par un individualisme auditif qui engagerait un retour à l'origine. Admis que *Gemini* soit ainsi un conditionnant de l'intériorité n'en deviendrait-il pas alors un *dispositif* de retrait du Monde par ce que Peter Sloterdijk appelle un « effet de sirène »^[21] ?

[19] Peter Sloterdijk, Op. Cit., pp. 352-353.

[20] Ibid., p. 538.

[21] Ibid., p. 546.

« Lorsque nous parlons ici [...] d'un effet de sirène, nous désignons la faculté intime qu'ont les individus à être atteints par les messages qui transmettent une sorte d'hypnose du bonheur, le sentiment d'être parvenu à l'instant accompli. »^[22]

Sollicitant la condition universelle de l'organique, la designer procède avec le fonctionnement de l'objet d'un jeu de miroir. Parce que *Gemini* est le support d'un reflet auditif qui renvoie d'une part l'émission à son émetteur et d'autre part en inverse l'image de l'environnement : par le perceptible imperceptible d'un environnement extérieur vers le sujet qui disparaît, et par l'imperceptible perceptible du sujet qui apparaît à lui-même. Et en ce sens, *Gemini* a permis d'introduire l'attitude d'un designer qui conçoit un *appareil* d'expérience plutôt que d'usage, par lequel l'individu en position d'utilisateur (se) découvre un monde. Ainsi, l'accomplissement par la fonction organique de l'homme tient avec *Gemini*, d'un mécanisme contextuel qui dans le fond semble un microcosme excluant, transférant l'apparent *appareil* en mise en forme d'un *dispositif*. Par un effet d'autohypnose, ce monde tient toujours du **centrement** et de la **séparation** : la capsule apparaît alors comme la métaphore de l'**homme-monde**. Vers ce dessein, l'intérêt formel n'est plus au centre des préoccupations mais prédomine plutôt la question des relations. L'artefact n'est plus limité à des *déterminations autonomes*^[23], le designer engage la formalisation par les relations de l'artefact avec son milieu. Cette volonté fait appel à ce qui semble un déplacement fondamental du projet, là où la question formelle était motrice de tensions pour le design (Raymond Lœwy - Frank Lloyd Wright, Walter Gropius - Johannes Itten, Max Bill - Jan Tschichold pour ne citer qu'eux) il semble que *Gemini* s'inscrive en dehors de ce propos puisqu'en quelque sorte « idéale » formalisation pour le dessein des interactions. De cette *attitude* qui renverse la question de la forme, des designers et des architectes comme François Roche ne procèdent ainsi plus de principes mais plutôt de protocoles.



Ulysse et les sirènes
Mosaïque du IIe siècle
Musée du Bardo, Tunis

[22] Ibid.

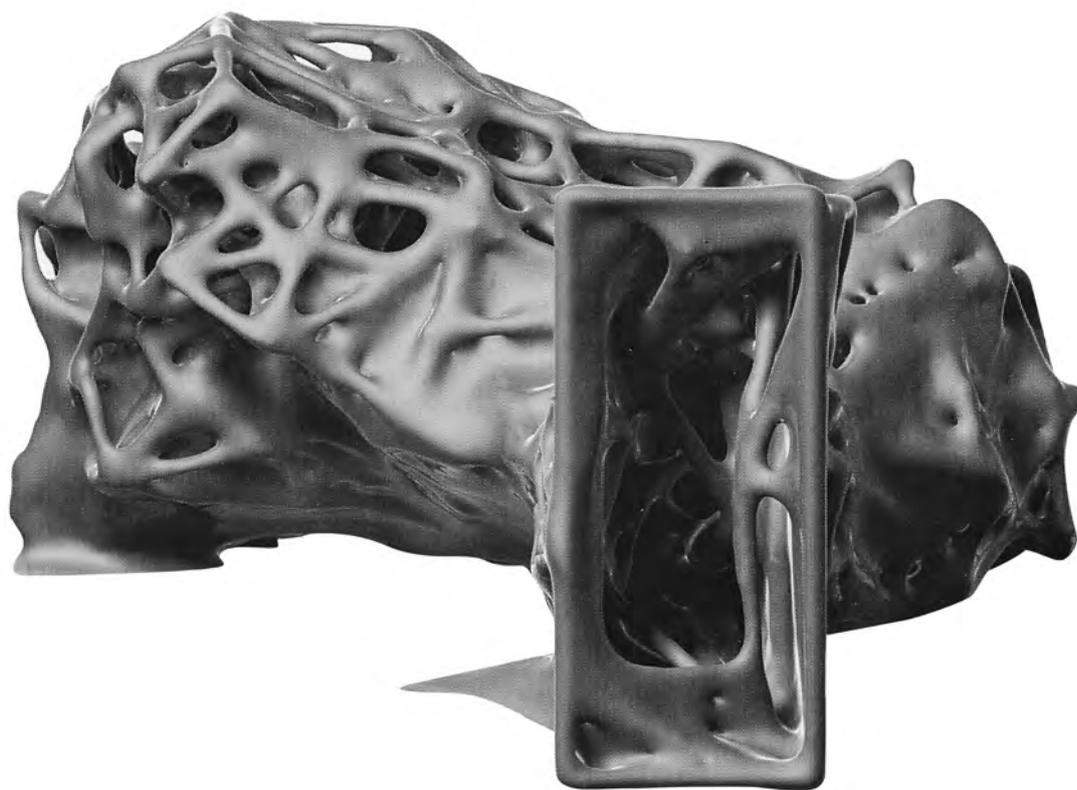
[23] Pierre Litzler, *Desseins narratifs de l'architecture*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - série Ars, Paris, 2009, p. 96.
« De concepteur de formes autonomes, l'architecte se fait organisateur de processus de conception, constructeur de relations. »

CHAPITRE 6

**DE L'ENVERS DU
RÉEL À L'ENDROIT
D'UN AILLEURS**

316

HYPNOCHAMBER (2005)
R&SIE ET BENOÎT DURANDIN



Contexte

En 2005 le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (MAM) accueille l'exposition *I've heard about* conçue par les architectes de l'agence R&Sie(n) composée de François Roche, Gilles Desève, Stéphanie Lavaux et Jean Navarro, et accompagnée pour cette recherche de Benoît Durandin. Si l'exposition se répartit dans les espaces du MAM, c'est précisément une des propositions intitulée *Hypnochamber* qui sera analysée car elle semble corrélative de *Gemini*. Tout comme le projet de Neri Oxman, la conception de *Hypnochamber* tient compte de réalités organiques de l'homme, précisément du conditionnement psychique par la voix qui rejoint l'effet de sirène, et du conditionnement physique par l'espace qui rejoint l'effet d'une capsule. Toutefois, si ces deux projets engagent la sollicitation organique, leur utilisation respective semble différer dans l'expérience du sensible : *Gemini* s'engage par la conscience du sujet et *Hypnochamber* semble au contraire convoquer un autre état psychique, le sommeil éveillé. L'hypothèse serait alors celle de dire que, si la conscience du sujet conditionne l'hypothèse de *l'homme-monde* vers un **Paradis Anthropique**, alors peut-être qu'à l'inverse, un sommeil éveillé pourrait parvenir à un renversement de ce paradigme qui ferait défaut. La fonctionnalité d'*Hypnochamber* réside dans le caractère immersif de son antre, et dans sa capacité, par le biais d'équipements audiovisuels, à infiltrer la subjectivité du sujet visiteur. Ce projet combine dans son nom d'une part « hypno » dont le grec « *Húpnos* (ὑπνος) » signifie « sommeil » et d'autre part « *chamber* » c'est-à-dire « chambre » qui signifie un « espace clos de dimension réduite où se tiennent des personnes et, par extension, où l'on tient des choses »^[24]. « *Chamber* » peut se traduire aussi par « cabinet » qui est un espace réduit généralement à l'écart. Ainsi, *Hypnochamber* ou « cabinet hypnotique » donne lieu à un environnement qui met en tension par des relations l'organique, l'espace et les choses. Le produit de cette tension, émane d'une recherche qui semble questionner les notions — au pluriel — d'entrées et d'espaces : les entrées, qui sont des seuils d'immersion d'une part physique par l'ouverture de la structure et d'autre part psychique par la cession d'hypnose diffusée sur écran ; les espaces qui favorisent un processus progressif de repliement vers l'intime, à la fois en regroupant et en isolant.

←
Hypnochamber
 R&Sie(n)
 2005
 (Simulation virtuelle)
 © R&Sie

L'entrée physique

Les entrées ont ainsi une fonction immersive. La première, l'entrée qualifiée de « physique » est matérielle. Cette ouverture qui accueille n'est pas percée dans la structure mais semble plutôt émerger de sa dilatation. Le matériel pourtant inerte semble ainsi fluide comme pour symboliser une forme d'inconstance, de

[24] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
 [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/chambre>

vivacité organique de l'artificiel. L'architecture ouvre son intériorité et donne à la perception de l'individu entrant, le sentiment d'une intrusion de l'ordre de l'organique. **Ce que l'entrée « physique » du cabinet hypnotique induit alors, c'est l'homme compris comme un corps étranger de l'architecture.** Depuis la Renaissance la relation à la construction des environnements habitables s'est articulée par la vision d'un monde sous contrôle. Des proportions harmoniques calculées de Filippo Brunelleschi avec la démonstration de la cathédrale Santa Maria del Fiore jusqu'aux proportions humaines standardisées^[25] de l'architecte Le Corbusier, la construction s'est tenue par ces principes à une totémique de l'homme. **Du dogme passé de l'homme pensé comme centralité, l'entrée du cabinet hypnotique en donne plutôt le sentiment d'une antre organique, l'homme présent n'est plus un (pré)déterminant de la mesure architecturale mais un constituant.**



[25] Dont la référence principale est celle du Modulor. Une unité standardisée de mesure qui se retrouve appliquée à des constructions comme celle de la Cité radieuse de Marseille (dénommée aussi la Maison du fada).

L'entrée psychique

La deuxième entrée est « psychique », soutenue par une diffusion audiovisuelle sur plusieurs écrans d'une session d'hypnose. Sur fond d'images relatives à l'exposition, la voix de l'hypnothérapeute François Roustang invite l'auditeur à se saisir d'un entremêlement osmotique avec le Monde :

« Voilà maintenant vous êtes au creux de la situation. Peut-être êtes-vous un peu inquiets ? [...] Laissez cette inquiétude vous habiter. Elle se nourrit de l'inconnu, il nous faut maintenant nous y glisser ensemble, je vais vous avouer que moi-même j'ai été troublé par ce qui s'y passait. Mais en même temps sans comprendre pourquoi je n'ai pas douté qu'il y avait là quelque chose qui pouvait être. L'aventure ne se dévoile qu'à ceux qui prennent le risque de l'emprunter. [...] Laissez votre esprit aller où il veut sans vous en préoccuper [...] vous pouvez vous absenter, c'est le bon moyen pour vous préparer. Pour vous rendre plus disponible et découvrir une autre manière de percevoir les choses. [...] Vous parcourez les étages de votre maison, vous respirez le climat de cette habitation, vous vous laissez imprégner par cette atmosphère, vous pouvez vous y trouver plus à l'aise ou mal à l'aise, vous vous rendez compte que vous êtes transformé par cet entourage. Mais vous pouvez à l'inverse, devenir acteur par rapport à cet entourage. Vous étiez oppressé peut être il y a un instant par le désordre de votre habitation, ou au contraire par l'ordre quelque peu rigide qui y règne. Sans le vouloir laissez vous modifier quelques petites choses ou déplacer des objets ou des meubles de telle sorte que votre environnement corresponde mieux à ce que vous êtes ou ce que vous souhaitez être. Vous laissez l'environnement agir en osmose avec vous. Vous avez laissé l'environnement agir sur vous et vous avez agi sur cet environnement. Vous en êtes indissociable. »^[26]



↑
Séance hypnotique
avec **François Roustang**
pour **Hypnochamber**
15,36 min
(Capture d'écran)

←
Hypnochamber
R&S(n)
2005
Structure en résine polyester
900 x 600 x 300 cm
MAM (Modern Art Museum)
Paris
© R&S(n)

[26] *I've heard about*, retranscription partielle des paroles émises par François Roustang diffusée sur les écrans positionnés à l'intérieur du cabinet hypnotique. [en ligne] <https://vimeo.com/53532473>.

Cette expérience de sommeil hypnotique est convoquée par une voix calme et lente et d'une durée plutôt longue, d'une quinzaine de minutes. Dans l'obscurité de l'ancre, l'individu qui est installé confortablement dans une cavité de la structure, fixe l'écran situé au niveau supérieur de sa tête. Le regard est donc dirigé vers le haut et sous la lumière de la projection. Cette disposition rejoint de très près les études menées au XIXe siècle par le scientifique Paul Richer pour définir les procédés de l'hypnotisation, ce dernier l'observait ainsi :

« Au bout de quelques temps, les yeux deviennent humides et brillants, le regard devient fixe, la pupille se dilate ; si on l'éloigne l'objet, le sujet reste en catalepsie ; si on ne l'éloigne pas, le sujet ne tarde pas à tomber en arrière en poussant un soupir, pendant qu'un peu d'écume vient à ses lèvres ; c'est la léthargie. La convergence des yeux suffit à elle seule à amener le sommeil, par exemple pendant la nuit (Carpenter) ; un certain nombre de sujets s'endorment spontanément en fixant leur ouvrage d'aiguille, ou en lisant, ou en se regardant dans un miroir, pour se coiffer. Les sons monotones amènent aussi le sommeil [...] »^[27]

Dans cet extrait d'étude scientifique deux états apparaissent de l'hypnose : la catalepsie et la léthargie, l'un est paralysant et l'autre convoque le sommeil profond. Dans les deux cas, l'individu (patient) n'est plus réactif envers son environnement, ce qui n'est d'ailleurs pas l'objectif du cabinet hypnotique qui ne prétend pas contrôler les sujets ou les empêcher de penser. À ce titre, il y a un troisième état qui peut découler de l'hypnose et qui permet de conserver une disposition osmotique de l'homme envers son environnement, c'est le somnambulisme. Le cabinet hypnotique prend ainsi comme référence^[28] le somnambulisme provoqué, appelé aussi *magnétisme animal*, dont la portée scientifique a été soutenue principalement par les recherches datant du XIXe siècle de Franz Anton Mesmer et de son élève le marquis Armand-Jacques-Marc Chastenet de Puységur^[29]. Est soutenue par les analyses scientifiques une particularité de l'état du patient somnambule, celle d'une manifestation politique du sujet, que les scientifiques Alfred Binet et Charles Féré dans

[27] Paul Richer, *Étude sur le magnétisme*, In Alfred Binet et Charles Féré, *Le magnétisme animal, Études sur l'hypnose*, Éditions L'Harmattan, Paris, 2005 (1887), p. 63.

[28] François Roche et Benoît DURANDIN, *Faut il déplier « I've heard about » pour en justifier la spéculation ?*, 2005. [en ligne] <http://www.new-territories.com/faut%20il%20deplier%20Ive%20heard.htm>

[29] Alfred Binet et Charles Féré, *Op. Cit.*, p. 18.

l'ouvrage *Le magnétisme animal* exprimaient clairement :

« C'est chez les somnambules que l'on rencontre le curieux phénomène de résistance. [...] Quand on donne un ordre à une somnambule, il arrive souvent qu'elle discute, elle demande le motif, elle dit non. C'est surtout sous la forme d'un refus d'obéir à l'ordre que la résistance se produit [...] »^[30]

Ce refus de la soumission tient du singulier, non contrainte à toute forme de morale si ce n'est sa propre éthique. Avec le cabinet hypnotique il ne s'agirait donc pas d'une domination des machines sur l'homme, il n'est pas non plus question de l'*homme-consommateur* dépeint par Sébastien Maniglier^[31] mais bien au contraire par le somnambulisme provoqué, d'un processus d'activation, de réveil de la subjectivité. C'est une recherche l'intériorité de l'individu pour en réconcilier les liens à l'extériorité de ses environnements, en retrouver l'indissociabilité, une osmose. De plus, l'hypnose prétendue n'impose pas, comme Alfred Binet et Charles Féré le rappellent encore :

« [...] le somnambule est loin d'être, comme quelques auteurs l'ont prétendu, un automate inconscient, sans jugement, sans raisonnement, sans spontanéité intellectuelle. Tout au contraire, sa mémoire est parfaite ; son intelligence est des plus vives, son imagination est surexcitée. »^[32]

Le cabinet hypnotique n'est donc pas un *dispositif* intrusif mais un *appareil* d'expérience qui ouvre aux relations de l'individu au Monde, François Roche souligne l'enjeu de cet état par une nouvelle possibilité d'« affrontement, une confrontation au réel, afin d'en contourner les immobilismes. »^[33]



↑
« Mesmerisme :
l'opérateur induit
une transe hypnotique »
Gravure de Dodd
In Ebenezer Sibly
A key to Phisic
1794

[30] Ibid., p. 107.

[31] Sébastien Maniglier, *De l'homme au cyborg : processus de mutation de l'Homme-citoyen à l'Individu-consommateur*, mise en ligne le 12/12/2004.
[en ligne] <http://vecam.org/archives/article348.html>

[32] Alfred Binet et Charles Féré, *Op. Cit.*, p.108.

[33] François Roche, *Op. Cit.*





←↑

Hypnochamber**R&Sie(n)**

2005

Structure en résine polyester

900 x 600 x 300 cm

MAM (Modern Art Museum)

Paris

© R&Sie

Le scénario

Par la conception du cabinet hypnotique, R&Sie et Benoît Durandin sollicitent le dépassement de l'architecte et de l'architecture comme déterminants des subjectivités. Par l'invitation des individus à se saisir singulièrement d'un état physiologique — le somnambulisme — le projet rend compte d'un rejet envers l'ordre d'un dessein universel d'habiter et convoque à l'inverse la nécessaire dimension *micropolitique* du sujet à l'habitabilité du Monde. Ce dessein de faire de l'architecture l'espace du partage se retrouve dans l'écriture d'un scénario^[34] programmatique qui convoque l'énergie de l'imaginaire :

- 1- Entrez dans un espace cognitif « hétérotopique ».
- 2- Laissez-vous plonger ensuite dans un « rêve éveillé », rempli par des informations vocales sur l'urbanisme d'*I've heard about*.
- 3- Sentez-vous comme une terminaison nerveuse à l'intérieur de la structure organique à la croissance autodéterminée.
- 4- Prenez conscience des processus de spéculation et d'expérimentation comme une possibilité de transformation de votre propre biotope.

Ainsi le cabinet hypnotique est un espace d'expériences du sensible, de l'hétérotopie au sens de Michel Foucault, synonyme d'un « espace autre »^[35]. Le cabinet hypnotique convoque l'imaginaire et invite ainsi à une disposition mentale de l'indétermination et de la critique. L'utilisation du scénario se constitue par le lien du matériel et du virtuel — structures, matériaux, textures, lumières, bande audiovisuelle — avec l'immatériel de la participation subjective désaliénée^[36] de l'individu. Injonction fonctionnelle de l'appareil que celle de ce dessein de l'interstice du conçu, c'est-à-dire d'un espace fini, dont la fonction tient d'un possible : la libre interprétation du sujet « utilisateur ». L'articulation du scénario programmatique, François Roche l'engage dans le projet par une manière d'intégrer l'idée d'ouverture par des facteurs d'indétermination.

[34] Traduit de l'anglais et précisé par Maxime Favard ; À partir de François Roche : « Scenario : 1) Enter in a "heterotopian" cognitive room. 2) Let you dive secondly in a "wake up dream", filled by vocal information on "I've heard about" urbanism. 3) Feel yourself as a nerve termination inside the organic and self-determination growing structure. 4) Keep the speculation and experiment alive as a possibility of transformation of your own biotope. » [en ligne] <http://www.new-territories.com/hypnosisroom.htm>

[35] En référence à Michel Foucault, *Des espaces autres*, conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, In *Architecture, Mouvement, Continuité* (AMC), n°5, Paris, octobre 1984, pp. 46-49.

[36] Désaliénée des pouvoirs par l'état du somnambulisme.

« Le scénario doit rester un scénario ouvert, pour que la forme émise ou en train d'être émise puissent son indétermination de la contradiction des inputs qui la conditionnent. Ce n'est pas une méthodologie, l'inachèvement, l'indétermination ce ne peut être qu'un champ interstitiel, qui navigue entre des zones repérables, entre une géométrie générative, voire évolutionariste, une narration sociale et un protocole de construction. L'articulation de ces trois inputs, voir la contractualisation de leur non miscibilité est au creux des dispositifs que nous essayons de mettre en place. »^[37]

La scénarisation programmatique comme « champ interstitiel », l'architecte l'exprime donc dans le projet en opérant l'articulation de trois rapports distincts :

- 1- **Une géométrie générative**, qui tient d'algorithmes pour des formalisations bio-morphologiques qui s'auto-gènèrent par le calcul d'un ou plusieurs programmes ;
- 2- **Une narration sociale**, qui invite les individus à se saisir de la capacité de projeter un récit par la fiction et l'imaginaire, ce qui rejoint l'hétérotopie ;
- 3- **Un protocole de construction**, en tant que processus influencé par des paramètres entrants comme l'optimisation structurelle, mais peut aussi être influencé par des données sensibles à l'image de *L'architecture des humeurs*^[38].

La recherche de l'artefact « infini » : permanence d'une indéfinition

De l'indéfinition comme forme définitive, l'artefact « infini », en l'occurrence tout artefact qui relèverait d'une formalisation permanente représente un dépassement dans lequel les rapports de l'artificiel sont évolutifs.

Précisément cette acception renverse et transforme les environnements conçus, classiquement inertes et achevés par l'homme. L'artefact dit « infini » tiendrait ainsi du mouvement et de l'inachèvement. Dans cette acception du passage du fini à l'« infini », l'architecture comme le design passeraient alors d'une discipline du contrôle à celle de l'« incontrôle », d'un dessein « anthropo-

[37] François Roche, entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, le 6 février 2008.
[en ligne] <http://www.new-territories.com/martinleoplodesainterview.htm>.

[38] François Roche : « *L'architecture des humeurs* c'est rentrer par effraction dans le mécanisme de dissimulation du langage afin d'en construire physiquement les malentendus. Une station de collecte de ces signaux est proposée. Elle permet de percevoir les variations chimiques, et de saisir ces changements d'état émotionnel afin qu'ils affectent les géométries émises et influencent le protocole constructif. » [en ligne] <http://www.new-territories.com/blog/?p=127>

démiurgique » de l'unité, à un dessein du machinique de relations complexes. Une perte de contrôle stratégique selon François Roche :

« Comment ne pas être tenté d'introduire cette impermanence, cette dynamique génétique, cette adaptabilité au creux de la sclérose de l'architecture ; logiques de sens et fragilités du sens, protocoles et procédures, champs d'indétermination, perte de contrôle, fait de force et de fêlure, pour que des dispositifs constituent et se constituent sur ce qu'ils mettent en place, sur et à partir des stratégies relationnelles qu'ils mettent en place. »^[39]

La question de l'artefact « infini » ne se limite pas au « non-fini » qui exprimerait une limite, une fin — ce n'est pas fini, mais demain certainement. « Infini », du préfixe latin négatif « in », au suffixe « *finitus* » qui signifie « limité », soulève l'idée contraire du « non-fini », car l'infini par définition n'a pas de limite, « infini : qui est sans bornes, illimité (dans l'espace et dans le temps). »^[40] Des calculs de nombres mathématiques, l'évidence de l'infini est ce qui n'est pas évaluable, calculable, prédictible ni même visible. L'infini échappe à tout contrôle. Toutefois, si l'architecture et le design s'engagent ainsi dans un tel écart, ce n'est pas une disparition du démiurgique mais son déplacement. Le pouvoir énonciatif n'est plus (que) celui du designer ou de l'architecte, mais tiendrait de solutions évolutives de l'artificiel, résultantes de la machine.

« *Phylum* machinique »

La manière de faire le projet de R&S(n) convoque la *machine*, dont le sens, semble celui du concept de Félix Guattari que le philosophe traduisait ainsi :

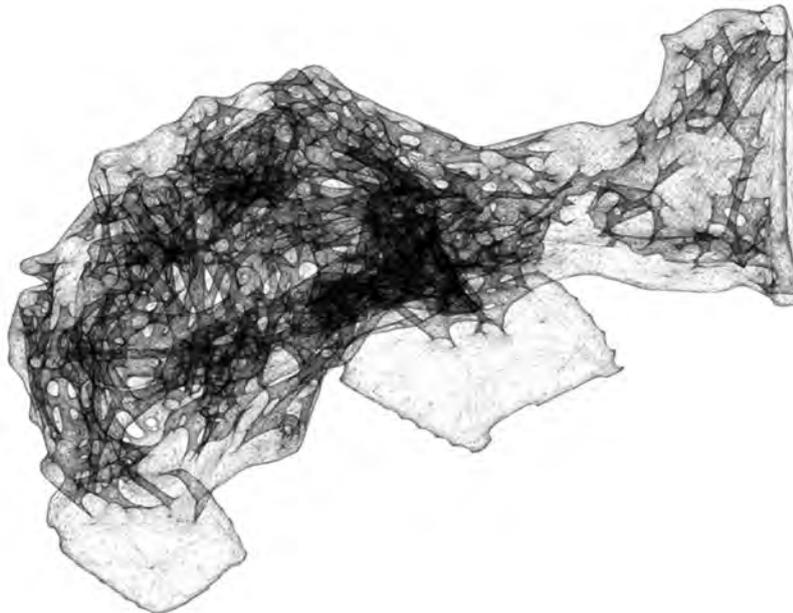
« Machine (machinique) : il faut distinguer la machine de la mécanique. La mécanique est relativement fermée sur elle-même : elle n'entretient avec l'extérieur que des relations parfaitement codifiées. Les machines, considérées dans leurs évolutions historiques, constituent au contraire un *phylum* comparable à celui des espèces vivantes. Elles s'engendrent les unes des autres, se sélectionnent, s'éliminent, en faisant apparaître de nouvelles lignes de potentialités. Les machines, au sens large (c'est-à-dire non seulement les machines techniques, mais aussi les machines théoriques, sociales, esthétiques, etc.), ne fonctionnent jamais

[39] François Roche, entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, Op. Cit.

[40] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/infini>

isolément, mais par exemple, dans une usine, est en interaction avec une machine sociale, une machine de formation, une machine de recherche, une machine commerciale, etc. »^[41]

En ce sens, la machine semble donc « vivante ». Le processus de fonctionnement de la machine tiendrait donc de la potentialité intrinsèque d'évoluer par les relations qui lui sont entretenues. Penser la machine pour concevoir le Monde, c'est par conséquent initier le projet d'une construction d'indissociabilité, c'est soutenir une trajectoire paradoxale de l'osmotique du « conçu » avec le « vivant ». L'enjeu de *la machine* se dessine ainsi dans le « formé » qui deviendrait le « formant », d'une permanence d'une forme en formalisation. C'est cette injonction de *la machine* qui donne ainsi une impulsion, une expression constructive de la complexité, comme nouveau paradigme d'une manière de faire **un monde en mouvement**.



←
Hypnochamber
R&Sie(n)
2005
(Simulation virtuelle)
© R&Sie

[41] Définition du concept de « machine » de Félix Guattari par Suely Rolnik, *Micropolitiques*, Les empêcheurs de tourner en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007, pp. 459-460. Suely Rolnik écrit à ce propos dans une note que ces « quelques concepts de Guattari sont un montage fait à partir de notre correspondance au long des trois années de la préparation de ce livre, et de deux versions d'un glossaire écrit par lui. Un d'entre eux, non publié intégralement, a été écrit pour l'Édition américaine du livre *Révolution moléculaire (Molecular Revolution. Psychiatry and Politics*, New York, Penguin Books, 1984). Une version complète révisée du même glossaire a été mise au point pour son recueil d'essais *Les Années d'hiver*. »

En procédant de trois rapports distincts (*géométrie générative*, *narration sociale* et *protocole de construction*), R&Sie(n) semble engager le projet par un *phylum machinique* dans lequel et par lequel les milieux techniques, organiques et esthétiques sont agencés vers la trajectoire de rapports « infinis » de l'espace et du temps. Ainsi, la scénarisation programmatique territorialise le projet par ces trois champs dans un *phylum machinique* de la vie. De « la vie » en effet, car pour Félix Guattari les *phylums* se « constituent [...] comme dans l'évolution des espèces vivantes. Mais ces *phylums* ne partent pas d'un seul point d'origine : ils sont disposés en rhizome »^[42]. Si le designer ou l'architecte n'est plus le seul point d'origine de la manière de faire des mondes, il en conserve la singulière manière de faire le projet. Apparaît ici une contradiction, un paradoxe cultivé par R&Sie(n) qui semble défendre à la fois la singularité et la multitude par un dessein critique du design et de l'architecture.

« Concevoir pour un monde réel »

De la critique d'une conception anthropo-démiurgique par l'engagement d'un *phylum machinique*, se fait l'écho du design pour un monde plus chaotique qu'ordonné, permettant alors de réinterroger la célèbre formule du « design pour un monde réel ». Pour Victor Papanek, à qui revient l'écriture de *Design pour un monde réel*, la vision qui semble en être avancée serait plutôt celle de la recherche d'un certain ordre d'équilibre. Dans l'ouvrage, l'auteur énonce les responsabilités écologiques et sociales du designer et rejoint de ce fait la pensée morale de Richard Buckminster Fuller. Tous les deux énoncent d'ailleurs le principe du levier, le pouvoir de faire plus avec moins. Il est ainsi question pour Victor Papanek, comme son ami « Bucky », d'un rôle — « rôle » entendu comme posture morale — à tenir pour maintenir et réguler le Monde. L'auteur de *Design pour un monde réel* en appelait même à une fonction principale du designer :



↑
Atlas Farnèse
IIe siècle, 210 x Ø65 cm
Sculpture en marbre
Musée archéologique
national de Naples

« La principale fonction du designer est de résoudre des problèmes. Cela implique qu'il soit sensibilisé à l'existence même des problèmes. Souvent un designer "découvrira" un problème que personne n'a soupçonné auparavant, il en délimitera les contours, puis tentera de les résoudre ; c'est là la définition possible du processus de création. Le nombre et la complexité des problèmes se sont accrus à tel point qu'il est nécessaire d'y apporter des solutions nouvelles et plus efficaces. »^[43]

[42] Définition du concept de « phylum » de Félix Guattari, *Ibid.*, pp.459-460.

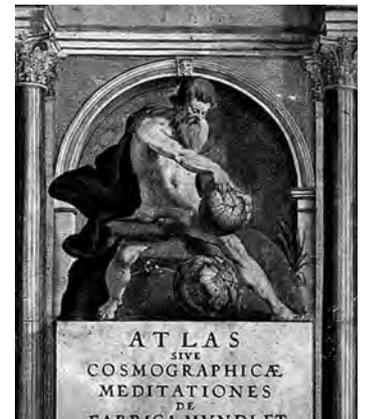
[43] Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Mercure de France, Collection Environnement et Société, Paris, 1974 (1971), p. 177.

Une volonté marquante est ainsi celle de trouver des solutions aux problèmes par le nécessaire comportement « créatif ». S'énonce en ces mots un dessein idéaliste du design comme potentiel salvateur d'une société en péril, accablée de problèmes. À la morale écologique et sociale s'ajoute l'enjeu éthique pour ce qui semble être un devoir qui incomberait aux praticiens de la discipline. Ainsi, se mêle à la figure du designer qui maintiendrait l'équilibre du Monde, celle du mythe d'Atlas, qui aurait comme tâche d'en porter le poids sur ses épaules. Le Monde serait-il en train de tourner sur l'axe responsable des designers ? Rien n'est moins sûr. Naïve apparaît l'idée qu'ils détiendraient à eux seuls les capacités et surtout les moyens leurs permettant d'être décisifs à l'échelle globale. Les appels de Richard Buckminster Fuller et Victor Papanek apparaissent aujourd'hui inadaptés à une réalité complexe. Le designer ne pourrait-il plus être entendu tel qu'il était annoncé en quatrième de couverture de l'ouvrage de Victor Papanek, c'est-à-dire entendre le designer comme un demiurge du Monde, « manipulateur de notre environnement, régulateur de notre vie quotidienne, le designer doit être au service de tous [...] »^[44] Un manipulateur est une personne qui manie quelque chose ou quelqu'un. Issu du latin « *manipulus* » qui signifie « poignée », la formule employée renverrait alors à l'idée selon laquelle le designer « maintiendrait » le Monde. Apparaît alors, de manière concomitante à cette idée, une double référence demiurgique héritée de la Renaissance : religieuse d'abord par l'association du *Salvator Mundi* peint, en autres artistes, par Joos van Cleve ; mythologique ensuite par la réinterprétation de Gérard Mercator de la figure d'Atlas qui n'est plus accablé du poids du Monde mais au contraire le manipule au creux de la main. Des deux références c'est une symbolique de la maîtrise qui en passe par une hiérarchie de domination de la figure humaine comme puissance divine sur le Monde. De « manipulateur » à « régulateur » le designer en perdrait son « habile écart » au profit d'un dessein des certitudes du « Bien ». De l'héritage humaniste de la Renaissance, s'énonce le paradoxe d'une eutrophisation du doute et des incertitudes. Mais alors, ne serait-ce pas plutôt dans les failles humaines que se trouverait un véritable humanisme ? L'incertitude, en outre des designers mais pas seulement, ne peut-elle devenir articulation de ce à quoi pourrait tenir la conception du Monde réel ? D'ailleurs pour François Roche il faut se méfier de la figure de l'humaniste :

« On ne peut en évacuer la duplicité, sous couvert de..., à l'ombre de... ; duplicité maligne auréolée de grandeur d'âme pour simultanément et contingemment s'asservir aux systémismes



↑
Le Christ en Salvator Mundi
Joos van Cleve
1516-1518, 54 x 40 cm



↑
Atlas sive cosmographicae
meditationes de fabrica mundi
et fabricati figura
Gerardo Mercatore
Rupelmondano
Dusseldorpii : Excudebat
Albertus Busius
Duisbourg, 1595

[44] Texte de 4e de couverture, In Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Éditions Mercure de France, Collection Environnement et Société, Paris, 1974 (1971).

de la standardisation fait de *tabula rasa*, d'autorité panoptique, de mode de production sous-surveillance... pour en éliminer les multitudes, les anomalies, les singularités. Mais allons plus en avant en saisissant un contre exemple, voir un exemple contre nature. On ne peut se satisfaire de n'agir que sous l'emprise d'Eros, baigné et imprégné de pulsion positive, aveuglé du lyrisme de sympathiques idéaux, sans approcher voir apprivoiser son double, Thanatos, pour regarder le mal en face, intrinsèquement lové au creux du premier. »^[45]

Coïncidence avec le cabinet hypnotique, Hypnos, le dieu du sommeil et père de celui des rêves Morphée, est dans la Mythologie grecque le frère jumeau du dieu de la mort, Thanatos. Quant à Eros, il représente l'amour, la création. Ainsi, en confrontant Eros et Thanatos, François Roche semble convoquer le dessein de l'inquiétude (« inquiétude » dans le sens de « mouvement »).

Mouvement du politique

Ce mouvement, permis par l'articulation stratégique « Eros-Thanatos », apparaît par la conception d'une architecture de l'immersion. Cette immersion ne se limite pas à une spatialité externe du sujet mais incarnerait la possibilité d'**une expérience de l'intériorité sujétive**. Le cabinet hypnotique apparaît alors comme une possibilité d'approcher, de vivre surtout, ce à quoi tient le sujet, c'est-à-dire une puissance. L'architecture de R&Sie et Benoît Durandin, si elle semble par ses formes, inhabituelle, étrangère comme venue d'ailleurs, s'avère pour autant mettre en exergue un retour à l'origine. Car le cabinet hypnotique soutient par sa fonctionnalité un nécessaire retour de conscience (pas au sens moral) de la condition du sujet. En ce sens, la trajectoire théorique d'un tel mouvement rejoint la philosophie matérialiste de Baruch Spinoza dans cette recherche qui dans le fond relève aussi d'une préoccupation pour le développement du constitutif des individus par des processus déterminés de la pratique (de l'action) dans le monde réel. Et si comme le rappelle le philosophe Antonio Negri, « la totalité de la puissance spinoziste, comme base de la constitution du réel à travers la forme du politique, n'est connotable que d'une seule manière : contre le pouvoir. C'est une connotation sauvage, une détermination subversive, une fondation matérialiste. »^[46] Alors, en effet Antonio Negri spinoziste rejoint la

[45] François Roche, entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, Op. Cit.

[46] Antonio Negri, *L'anomalie sauvage, Puissance et pouvoir chez Spinoza*, Collection « Caute ! », traduit de l'italien par François Matheron, Éditions Amsterdam, Paris, 2007, p. 294. Édition originale publiée en italien, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milan, 1981.

pensée du sociologue Michel Maffesoli lorsque le philosophe souligne encore « puissance contre pouvoir »^[47]. En invitant les individus à vivre l'espace du cabinet hypnotique, les architectes convoquent l'*autonomie* subjective exacerbant ainsi la question du politique par le vécu du réel. Ce processus rejoint les propos de d'Antonio Negri lorsqu'il écrit (en référence à Baruch Spinoza) que « la possibilité réelle d'un pratique constitutive, c'est le politique parcouru et structuré par la liberté ».^[48] Pour Antonio Negri, Baruch Spinoza représente d'ailleurs une « philosophie de l'avenir » :

« Pour se rouvrir à chaque moment de l'être. Au moment même où elle se referme, la problématique spinoziste de l'être spatial, de la constitution spatiale et de la production spatiale est un projet de métaphysique du temps. Non pas du temps comme devenir, comme le voudra plus tard la philosophie moderne, car la perspective spinoziste exclut la philosophie du devenir étrangère à la détermination de la constitution. Mais projet, justement, d'une métaphysique comme constitution. Le temps comme constitution future, le temps qui s'étend au-delà de l'actualité de l'être, l'être qui construit et choisit son avenir. Une philosophie de l'avenir. »^[49]

La problématique de l'Être, de la constitution et de la production spatiale, nourrit la nécessaire réévaluation de trois concepts philosophiques de Baruch Spinoza sur le plan architectonique : *matérialité*, *collectivité*, *progressivité*^[50]. La scénarisation programmatique de R&Sie(n) sollicite le visiteur dans un mouvement et favorise l'immersion dans une spatialisation déterminée par laquelle l'individu expérimente par les sensations qu'elle produit en lui la compréhension d'un espacement de la multitude. Un espacement qui apparaît de l'appropriation singulière que suscite la spatialisation architecturale. Le cabinet hypnotique suscite la *déterritorialisation* de l'individu d'un espace collectif. Implanté dans un espace d'exposition du musée il favorise une *reterritorialisation* dans un autre espace collectif, celui de son intériorité. La différence des deux espaces collectifs semble tenir du conditionnement

[47] Ibid., p. 295.

[48] À propos de cette formule, Antonio Negri en précise la source : « Tel est le sens de la réponse de Spinoza à Burgh dans la Lettre LXXVI, tout à fait à la hauteur du sujet : il s'agit d'une des plus hautes revendications en faveur de la liberté de pensée et de la liberté religieuse. » Ibid., p. 288.

[49] Ibid., p. 343.

[50] Trois concepts qui fondent selon Antonio Negri la méthode de Baruch Spinoza ; Ibid., p. 291.



↑
Hypnochamber
 R&Sie(n)
 2005
 Structure en résine polyester
 900 x 600 x 300 cm
 MAM (Modern Art Museum)
 Paris
 © R&Sie

La problématique de l'individu, en tant qu'Être, est ainsi mise à l'épreuve par les fonctions organiques qui auraient la vacuité de libérer l'architecture par une architectonique de l'expérience de toute forme d'exercice de pouvoir au profit de l'exercice de puissance. Si l'histoire de l'architecture démontre une certaine édification du pouvoir étatique, c'est bien la recherche de puissance sociale qui est engagée dans et par le projet mené par R&Sie et Benoît Durandin. L'édification ne tient alors plus d'une statique du construit mais d'un mouvement du constructif. En ce sens le cabinet hypnotique ne fonctionne pas du théorique mais s'éprouve dans l'acte subjectif. Ce renversement de l'inertie dictatoriale pour le mouvement des multitudes ferait alors de l'architecture le potentiel milieu du réel, celui de la complexité. Pour tenter d'approcher cette réalité, celle de l'indétermination et des incertitudes dans l'architecture, R&Sie(n) convoque la *machine* comme dynamique et dont Stéphanie Lavaux en souligne leur intérêt :

« [...] on tourne autour de la chose en train de se faire, la chose en mouvement. La mort de l'architecture, oui parce que le cadavre exquis, ce n'est rien d'autre qu'une chose inerte en attendant que la narration vienne la re-possession. C'est le problème de l'architecture et de sa représentation. C'est quelque chose de figé et, vouloir relier le corps à la chose figée, c'est très difficile et très délicat. La *machine* existe donc pour essayer de remettre la chose dans le mouvement en train de se faire. De quelle façon le protocole de négociation avec tout ce qui parle de l'architecture va être remis en question par le mouvement, par la façon dont tu vas vivre la chose. »^[51]

[51] Stéphanie Lavaux, entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, Op. Cit.

La machine constructive

Philip Kindred Dick définit le terme « schizoïde » pour qualifier les machines, comme les androïdes par exemple, « dépourvues de réponses émotionnelles »^[52]. Dans la recherche qui va suivre, *la machine* est moins à rattacher au sens philosophique Guattarien, que d'un sens plus pragmatique, c'est-à-dire relatif au milieu de la fabrique machinique des environnements artificiels.

Pour construire le cabinet hypnotique, R&Sie et Benoît Durandin ont procédé d'un déplacement de leur position et du programme architectural. L'architecte François Roche exprime la manière dont l'agence tente justement de mettre en œuvre ce renversement :

« [...] ces recherches peuvent engendrer une véritable mutation des procédures de construction [...] des possibilités de programmation-reprogrammation d'une construction, d'une forme urbaine au cours même de son édification ! Faut-il préciser que remettre en cause cette dimension prévisionnelle, prédictible de l'architecture, par nature anticipée et verrouillée par ceux en charge de la dessiner, de la maîtriser, est de nature à bouleverser la scénarisation, la programmation de cette même architecture, et par effet collatéral de la position de l'architecte. Que la fabrication de ville, plutôt que de s'inféoder à des mécanismes de planifications, se constitue sur une suite d'indéterminations et d'autodéterminations ne peut être ni anodin, ni inoffensif. »^[53]

Le robot ou plutôt le « protocole robotique » devient ainsi l'origine de la formalisation architectonique, enrichie de données contextuelles, permettant d'éliminer de l'architecture le pouvoir de la raison au profit d'une nouvelle



↑
I've Heard about
R&Sie(n)
2005
7,17 min
(Robots simulant des
constructions fluides
par fabrication additive)
© R&Sie

[52] Philip Kindred Dick, *Si ce monde vous déplaît... et autres essais* : « Hommes, androïdes et machines », anthologie établie par Michel Valensi, traduit de l'américain par Christophe Wall-Romana, Éditions de l'Éclat, Paris, 2015, p. 76. Titre original « *Man, Android, and Machine* », 1976.

[53] François Roche et Benoît Durandin, *Faut-il déplier « I've heard about » pour en justifier la spéculation ?*, 2005. [en ligne] <http://www.new-territories.com/faut%20il%20deplier%20Ive%20heard.htm>



↑
I've Heard about
R&Sie(n)
2005
7,17 min
(Simulation virtuelle
de fabrication additive)
© R&Sie



↑
Hypnochamber
R&Sie(n)
2005
Structure en résine polyester
900 x 600 x 300 cm
MAM (Modern Art Museum)
Paris
(Fabrication soustractive)
© R&Sie

puissance narrative. Il s'agit bien d'un protocole robotique et en ce sens, il n'est pas question d'un simulacre comme pourrait l'incarner un robot : simulacre du vivant, de l'homme... Au contraire, l'engagement d'un protocole robotique suscite le miroir d'une réalité du monde anthropique extirpée du berceau paradisiaque pour mêler les contractions d'un monde réel, du plaisir comme de l'inquiétude, de la joie comme de la peur... En articulant le face à face mythologique Eros-Thanatos, R&S(n) ferait ainsi tomber le *voile de Maya* qui recouvrirait l'architecture classique. Ce voile de l'illusion qui, selon Philip Kindred Dick, est là pour tromper l'homme « à des fins bienveillantes »^[54], l'auteur de science-fiction ajoute :

« Parménide, le philosophe présocratique, est le premier dans les annales de l'Histoire occidentale à avoir systématiquement établi que le monde n'est pas tel que nous le voyons, car "*dokós*", le voile, existe. Saint Paul exprime une idée assez similaire quand il dit que nous voyons "comme une réflexion au fond d'un plat en métal poli"^[55]. Il se réfère à la fameuse notion platonicienne selon laquelle nous ne voyons plus que des images de la réalité, des images sans doute inexactes et imparfaites auxquelles on ne peut guère se fier. »^[56]

Ces « images » aux fins « bienveillantes » semblent issues d'une construction idéalisée dont la véritable finalité qui les sous-tend serait celle d'une manipulation du social. En ce sens, l'architecture comme exercice du pouvoir, fonctionnerait comme raisonnement vers l'homme par l'édification d'une organisation sociale. Une architectonique des plus révélatrice de l'application du pouvoir peut être illustrée par la fonction panoptique. D'ailleurs, Pierre Litzler dans l'ouvrage *Desseins narratifs de l'architecture* en conclut à partir de l'étude des Salines d'Arc et Senans de Claude-Nicolas Ledoux que :

« Dans un tel contexte de rationalité, l'architecture recherche une cohérence logique dans le but de faire concourir les éléments d'une œuvre à l'effet recherché : elle ne représente plus "des histoires", elle constitue un "modèle pour une histoire", une narration paradigmatique selon une raison. Le contexte narratif tente d'orienter et d'induire le réel pour produire un contexte de vie. [...] L'imaginaire, induit par la forme, doit produire

[54] Philip Kindred Dick, *Op. Cit.*, p. 82.

[55] Traduction de Philip Kindred Dick de *I Corinthiens*, 13:12.

[56] Philip Kindred Dick, *Op. Cit.*, pp. 82-83.

des effets sur le réel : faire passer cette rationalité présente de la formalisation architectonique dans le réel de l'organisation de la vie. »^[57]

L'hypothèse architecturale de R&Sie(n) s'engage par le protocole robotique de l'indétermination productive plutôt que de son objectivation par l'exercice d'un pouvoir « bienveillant »^[58]. L'architecture du cabinet hypnotique, à l'instar du Panoptique de Jeremy Bentham jusqu'aux applications de Claude-Nicolas Ledoux, ne prétend pas constituer un modèle programmatique pour les architectes, un modèle constructif pour l'architecture ou encore un modèle d'habité et de société. Il s'agit bien d'une construction dans le mouvement de l'expérience, dans un processus de recherche de nouvelles typologies, comme pourrait sans doute le faire remarquer François Roche, il est question d'ouvrir un vortex de *nouveaux territoires*^[59]. Par conséquent, l'enjeu du narratif n'est plus celui du contrôle car déplacé et transformé par le protocole robotique. La singularité de ce mouvement constructif machinique est ainsi paradoxalement une nouvelle possibilité de sollicitation du sensible. Elle questionne la possibilité de prétendre que la formalisation architectonique engagée par l'autodétermination d'un protocole robotique, énoncerait **une narration paradigmatique de la « dé-raison »**.

Conception d'un nulle part pour un monde réel

La mise en doute du réel par le sommeil éveillé convoque une étrange perception, singulièrement autre du Monde. Cette sollicitation organique, qui mène à une disposition de trouble par les sens, amène à une forme de perte par le processus psycho-conditionnant du « lâcher prise ». D'une part, l'individu hypnotisé est invité à suivre le discours de François Roustang et ainsi à percevoir ou à se perdre à la manière d'Alice de Lewis Carroll dans un espace de l'ailleurs. D'autre part, le support du visuel diffusé sur écran et dirigé vers le visiteur qui expérimente la cession d'hypnose, expose par l'appui d'images numériques, des constructions de villes entières en perpétuelle re-formalisation par des machines. Cette architectonique de la fluidité permise par le protocole robotique devient le seuil complémentaire d'une ouverture psychique du visiteur à la désaliénation. En procédant ainsi d'une invitation à l'imaginaire des singularités sociales, R&Sie et Benoît Durandin extrapolent ce à quoi tient

[57] Pierre Litzler, *Desseins narratifs de l'architecture*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques, Série Ars, Paris, 2009, p. 43.

[58] Formulation ironique.

[59] *Nouveaux territoires* est le nom du site internet de R&Sie.
[en ligne] <http://www.new-territories.com/>

la construction réelle du présent par la scénarisation fictionnelle d'un ailleurs. « Ailleurs » potentiellement futur et rejoignant ainsi Bruce Sterling et son concept du *Tomorrow Now*. Faire du scénario ouvert^[60] le milieu programmatique de l'architecture c'est ainsi procéder à son dessein révolutionnaire car il mène au « nulle part ». Ce nulle-part n'est pas « rien » il est « utopia » à saisir ici dans le sens de son créateur, Thomas More dont l'auteur Simone Goyard-Fabre reprécise ainsi le concept. Cette dernière écrit que « l'utopie, par la formation même du mot, désigne la contrée qui n'est nulle part : le ou de ou-topos ou u-topie, est privatif ; comme elle n'a existé ni n'existera en aucun temps, l'u-topie est aussi, selon la même formation linguistique, ou-chronos ou u-chronie. »^[61] Avec le cabinet hypnotique, le projet s'écrit dans la fiction du réel par une logique du trouble : la simulation « futuriste » devient le moyen d'exprimer une architecture de la déraison et tendre ainsi par la trajectoire d'une lutte de l'exercice du pouvoir à une liberté des individus. Le texte de Thomas More relève d'une construction narrative basée sur la création une société parfaite. Cette possibilité de donner corps à une telle fiction, l'auteur la matérialise par l'imaginaire d'un environnement particulier : une île isolé dont les limites du territoire deviennent la possibilité d'une séparation avec d'autres modèles. L'accès à l'île, dangereux pour les étrangers et mêmes les habitants accentue cette idée d'indépendance du territoire :

« Mais l'entrée du port est périlleuse, à cause des bancs de sable d'un côté et des écueils de l'autre. À mi-distance environ, se dresse un rocher, trop visible pour être dangereux, sur lequel on a élevé une tour de garde. D'autres se cachent insidieusement sous l'eau. Les gens du pays sont seuls à connaître les passes, si bien qu'un étranger pourrait difficilement pénétrer dans le port à moins qu'un homme du pays ne lui serve de pilote. Eux-mêmes ne s'y risquent guère, sinon à l'aide de signaux qui, de la côte, leur indiquent le bon chemin. »^[62]

Thomas More fait de la géographie de l'île d'Utopie, l'incarnation d'une indépendance d'ordre politique et plus précisément, il semble tout faire pour

[60] Pour rappeler la nécessaire ouverture aux contradictions d'inputs émise par François Roche.

[61] Simone Goyard-Fabre (dir.), Introduction, *More, L'utopie*, Flammarion, Paris, 1987, p.17.

[62] Thomas More, *L'utopie*, In Simone Goyard-Fabre (dir.), Flammarion, Paris, 1987, pp. 137-138. Édition originale : « *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia* », 1516.

que les modèles occidentaux, tel qu'anglais, n'y soient pas assimilés mais au contraire comparé. L'imaginaire de la narration donne ainsi une première distance avec le pouvoir réel exercé en son temps. Mais l'île d'Utopie si elle semble isolée géographiquement et indépendante politiquement c'est par son écriture, pour mieux la mettre en tension avec le pouvoir réel. Ce lieu imaginaire n'est pas un lieu de la tranquillité mais un moyen de faire de l'écriture littéraire, une manière de poser des questions. La fiction n'est ainsi pas une échappée naïve du réel mais stratégique pour réinscrire dans le présent de nouvelles manières de faire le Monde. L'intention de Thomas More conduit alors à considérer les enjeux politiques et religieux de son temps, une *conduite* singulière qui affronte par la narration les modèles de pouvoirs établis au sein de la société anglaise. Simone Goyard-Fabre exprime d'ailleurs cette pensée, stratégique de Thomas More :

« Thomas More est beaucoup trop curieux de l'événement et de l'histoire, trop ouvert au monde social, trop curieux de l'expérience vécue, trop avide d'action et de justice, trop épris de droiture pour se complaire dans les images et les mirages du romanesque littéraire. [...] Loin de chercher l'évasion dans un ailleurs idéal, il construit, avec un étonnant réalisme, la charpente juridique et sociale d'une autre politique à laquelle se liguent, afin de conjurer la folie des hommes, les puissances institutionnelles et morales d'un anti-monde. Ce réalisme de l'altérité est, tout ensemble, une lutte politique et un combat spirituel. »^[63]

Des formules « anti-monde » ou « altérité » employées par Simone Goyard-Fabre relèvent bien cet autre-possible qui se distingue du présent établi. De l'île Utopie au cabinet hypnotique, de la société dans son ensemble à l'architecture qui la révèle, les principes de Thomas More comme de R&Sie(n) reposent tous les deux sur la construction narrative, l'une textuelle l'autre architectonique, et se fondent à partir de mises en contradiction des modèles sur lesquels reposent le monde réel. À la formule « anti-monde », François Roche exprime quant à lui une « situation parallèle ». Dans les deux cas, pour la littérature comme pour l'architecture, c'est cette comparaison de ***l'envers du réel à l'endroit d'un ailleurs***, imaginaire, que R&Sie(n) parvient, par le scénario programmatique à engager à l'encontre d'une politique du pouvoir, une nouvelle socialité. à propos de cette manière de faire le projet, Zeynep Mennan explique que c'est « une véritable expression poétique se déplie à travers le scénario et

[63] Simone Goyard-Fabre (dir.), *Op. Cit.*, p. 32.

parvient à mettre à jour, et prendre à contre-pied, les failles et le totalitarisme inscrits dans toute utopie, toute ingénierie sociale et tout déterminisme. »^[64]

La spéculation

François Roche définit les spéculations « comme un mode d'emploi, ouvert et inachevé, [qui] cherchent à réarticuler "le vivre ensemble", à le questionner et à offrir des potentiels. »^[65] La spéculation invite les individus à une émancipation par un processus productif de la subjectivité. Situés au cœur du cabinet hypnotique, les visiteurs-expérimentateurs sont ainsi invités par la voix de l'hypnotherapeute François Roustang à se saisir d'une manière d'utiliser leur *appareil* sensitif, la vue et l'ouïe, c'est-à-dire de l'organique plutôt que de la Raison, comme d'autres façons d'agir dans le Monde, de le penser et qui, à le mettre en doute dans cet espace de l'*Utopia*, tentent singulièrement de réactiver le réel par de nouveaux desseins désaliénés de tout pouvoir. Pour autant, si le scénario programmatique de R&Sie(n) conduit à la spéculation, cette dernière peut être comprise comme, paradoxalement, aliénante. Problématique que cette idée puisque justement, la spéculation pour R&Sie(n) en est la finalité contraire. Lors d'une conférence donnée en mai 2016 à l'université de Strasbourg, Pierre-Damien Huyghe exprime l'idée selon laquelle le terme « spéculation » renverrait à :

« [...] faire croire quelque chose à quelqu'un, cela incombe à la crédulité, à la croyance. Il y a au fond une "intimisation" d'un ordre. C'est prétendre à quelque chose qui n'est pas évident, immédiatement fondé par la pensée [...] »^[66]

De l'analyse comparative de ce propos avec les hypothèses poïétiques du cabinet hypnotique, une formule du philosophe pose le problème au sujet de la spéculation qui serait sujette à « "l'intimisation" d'un ordre ». Au delà du néologisme employé, Pierre-Damien Huyghe appuierait l'idée selon laquelle la spéculation serait utilisée comme affirmation d'un dessein directif envers une docilité naïve du sensible des individus, plus proche de l'exécution

[64] Zeynep Mennan, *Aliénation positive*, traduit par Benoît Durandin. [en ligne] <http://www.new-territories.com/roche%20text.htm>

[65] François Roche, In Léa Gauthier (dir.), *Design for change*, Blackjack Éditions, Dijon, janvier 2011, p. 68.

[66] Pierre-Damien Huyghe, intervention lors du colloque *Misère symbolique ou émancipation des systèmes de représentation. Lisibilité et intelligibilité de l'université*, MISHA (Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme - Alsace), Strasbourg, 31 mai 2016.

de la pensée plutôt que d'une indépendance « naturelle ». Alors, il est vrai que la spéculation dans sa définition générale péjorative se définit comme l'« action de miser sur quelque chose pour en tirer profit, un avantage. »^[67] La spéculation est ainsi stratégique, mais ce calcul semble, en ce qui concerne le cabinet hypnotique, relatif à l'ouverture pour l'expérience à vivre « l'habiter » autrement. En ce sens la spéculation de ce projet « intimerait » (pour reprendre le terme de Pierre-Damien Huyghe) l'ordre du désordre par le dessein d'un « anti-monde » ou d'une « situation parallèle ». Mais cette hypothèse serait encore trop partielle pour entendre pleinement l'attitude de R&Sie(n) qui revendique, moins une « ordonnance du désordre » que de l'ouverture aux systèmes établis et présumés clos. Le projet spéculatif, s'il dirige ce n'est pas à l'encontre de mais en direction de multiples directions de possibles. En effet, l'artefact est à la fois un système défini et d'une certaine limite et par la spéculation qui procède de la fiction ouvre et rend visible un ailleurs. Le cabinet hypnotique est ainsi à la fois un espace déterminé (physiquement) et espace d'indétermination (mentale). Pour François Roche, « le cabinet hypnotique est une porte ouverte. »^[68]

Réinvestir la fiction pervertie

L'architecte engage le projet par la spéculation et l'utilisateur l'habite par la fiction. Pour Jean-Marie Schaeffer, la fiction poserait à première vue deux problèmes^[69] :

1- **L'immersion :**

problème de la perméabilité des frontières entre fiction et réalité ;

2- **L'effet d'entraînement :**

problème de la modélisation de la réalité par la fiction.

Le premier point est de l'ordre du cognitif et l'autre de la régulation des actions. La cognition se retrouve convoquée dans le conditionnement des sens par la fonction architecturale du cabinet hypnotique, et quant à la régulation des actions, elle se fait en *autonomie*, sans *mimésis*, pour une invitation à un processus *micropolitique* de désaliénation. Pour parvenir à l'effet de leurre du

[67] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/sp%C3%A9culation>

[68] François Roche, *Hypnosisroom* [en ligne] <http://www.new-territories.com/hypnosisroom.htm> Traduit de l'anglais par Maxime Favard : « *The hypno-chamber is an open door* ».

[69] En vérité, Jean-Marie Schaeffer souligne par l'analyse le « seul » problème du côté de l'immersion qui, selon lui, tient d'activités mimétiques. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Paris, 1999, pp. 39-40.

perceptif nécessaire à l'immersion, R&Sie et Benoît Durandin ont conçu des images numériques de simulation 3D en mouvement et y diffusent en parallèle l'exercice d'hypnose de François Roustang. La production de cette feintise fictionnelle soutient paradoxalement les propos qui semblent à première vue contraires de Pierre-Damien Huyghe et de François Roche : le cabinet hypnotique pourrait à la fois être entendu comme un *dispositif* d'aliénation tout comme un *appareil* de désaliénation. Dans le fond le débat qui relie cette contradiction c'est une problématique des plus actuelles, celle de l'impact des médias sur les subjectivités. Aujourd'hui, le modèle économique complexe du capitalisme économique utilise la fiction pour promouvoir la vente de biens de consommation. En ce sens, la fiction est un moyen stratégique de pervertir en touchant le sensible dans des domaines des plus variés et selon les circonstances comme récemment le *branding* écologique. La fiction devient un rouage du système économique, un moteur de la consommation. C'est pour cela que pour certains designers et architectes, il est nécessaire de réinvestir le territoire de la fiction par le projet afin de ne pas céder, mais surtout lutter, contre l'aliénation capitaliste. François Roche apparaît comme une de ses singularités en combat contre l'oppression d'un système qui fait de la fiction consumériste, le support d'une croyance pour une vie meilleure. Dans un entretien donné en 2008, François Roche soutenait :

« Il m'intéresse plus de questionner voir d'invalider la formulation des désirs, quand ils ne sont légitimés que par la capacité d'un individu à émettre via son Libre arbitre. Que Spinoza ai suspecté que cette notion qui sous-tend le plus haut degré de liberté de pensée et d'expression soit par la même celle qui est utilisée comme instrument de servitude, d'esclavagisation de celui qui se pense libre, ne peut que nous amener qu'à une certaine prudence. D'autant plus que la déflagration post-capitaliste de l'organisation des désirs est devenue le vecteur de sa survie, via la media culture : machine à produire des subjectivités, arguments de vente des produits support de la machine. »^[70]

[70] François Roche, entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, *Op. Cit.*

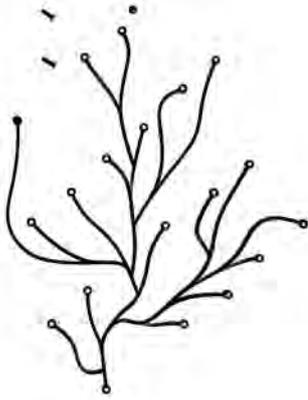




←↑
I've Heard about
R&Sie(n)
2005
7,17 min
(Robots simulant des
constructions fluides
par fabrication additive)
© R&Sie

CONCLUSION

**POUR UN NÉCESSAIRE
DÉPASSEMENT DU
PARADIS ANTHROPIQUE**



Pour de nécessaires « dé-raisons » constructives

L'attention soutenue dans ce chapitre à travers différents objets de design récents, met en exergue des manières de faire, et une manière de faire du Monde un **Paradis Anthropique**. Par une contextualisation de l'homme en tant qu'instrument de la dérégulation environnementale, il s'agissait moins de prétendre à de nouveaux modèles, comme du passage d'**une économie linéaire** à **une économie circulaire**, que de démontrer par un enjeu vital que celui de la préservation des équilibres naturels, la position de l'homme, à savoir : **l'homme-monde** plutôt que **l'homme-avec-le-Monde** et dont les desseins relèvent surtout de rapports anthropiques pour un monde du **centrement** et de la **séparation**. La manière de faire le projet de Ronan et Erwan Bouroullec, s'engagerait par un trouble schizophrène se fondant à partir de leurs propres subjectivités, et s'engageant par le rituel existentiel du dessin onirique contribuant ainsi au centrement des modèles de pensée anthropique. À ce titre, les *Algues* ont démontré une idéalisation de la Nature pour une illusion poétique proche du simulacre ou de l'avatar. La Nature, en tant qu'image représentée, est docile et renvoie à l'idée d'un équilibre parfait entre Nature et Humanité pour une mécanique de la perversion anthropique. L'homme est alors épicerie du Monde et devient, par le conditionnement idéal de la Nature, l'enjeu de l'émancipation par **un accomplissement matérialiste, des cadrages singularisants** et **une mobilité organisationnelle**. Dans ce **Paradis Anthropique**, les frères Bouroullec conduisent le projet d'une écologie mentale d'indépendance qui extirpe par l'objet l'habitant des schémas préétablis de l'architecture. Si l'objet *Algue*, compris comme système productif d'émancipation, est soutenu par l'incarnation poétique du vivant, la chaise *Pack* de François Azambourg quant à elle, tend d'une autre manière mais tout aussi singulière, à faire du milieu technique, le contexte sans illusion de **l'accomplissement par le produire**. À la différence de la précédente, cette logique de conception ne se fonde pas sur une poétique du même, mais une poétique de la facture. En concevant **la forme par la question de la mise en forme**, François Azambourg aborde le projet par **une économie de la technique** pour une réification des rapports internes du matériau. La singularité du designer se révèle dans la question de la forme car là où la fonction est déterminée, la forme est à déterminer : **la fonction suit la forme** ; Et se fait ainsi le reflet d'une histoire réinterprétée singulièrement du design. De la domination technique qui *insépare* l'homme des lois fondamentales de l'univers, le designer s'impose **des règles de jouabilité pour le décentrement du quotidien**.

La fabrique du Monde ne répond pas de l'unité mais de *conduites* singulières faisant du projet de design un moyen de répondre au paradigme anthropique. Les artefacts des frères Bouroullec et de François Azambourg apparaissent comme l'expression existentielle d'individus qui affirment leur regard comme pour magnifier le monde de la conception en un territoire des multitudes.

←

Algues

Ronan et Erwan Bouroullec

Vitra, 2004

Polypropylène injecté

32 x 25,7 cm par module

© Vitra

←

Pack

François Azambourg

Appel permanent du VIA, 2000

Voile polyester

de bateau 185 g/m²

et fils polyester, mousse

polyuréthane

73 x 42 x 46 cm, 2,8kg

© Fillioux & Fillioux

←

Masters

Philippe Starck et

Eugeni Quitllet

Kartell, Milan, 2009

Polypropylène

teinté dans la masse

84 x 57 x 47 cm, 4,05 kg

© Kartell

←

Gemini

Neri Oxman

2014

en collaboration avec

le Prof. W. Craig Carter

Le Laboratoire, Paris

© Michel Figuet

←

Hypnochamber

R&Sie(n)

2005

(Simulation virtuelle)

© R&Sie

Le projet ne serait alors pas celui d'un Monde unitaire mais de mondes unifiés par les différences, il ferait lien bien qu'il incomberait de *conduites* singulières. Dans ce présent de la différence, Philippe Starck et Eugeni Quitllet proposent avec la chaise *Masters* de réunir par une pratique de la référence la poursuite en arrière d'une mise en forme du **centrement culturel** et de la **séparation organique** et invitent ainsi à saisir **l'homme comme une espèce hors du Monde**. De l'analyse de ce paradoxe, d'une conception au dessein « retourné » qui ne prend pas en compte le chemin de l'organique, la chaise *Gemini* quant à elle, en prend le contre-pied par une fuite en avant de l'intérêt pour l'expérience physiologique comme déterminant du projet de design. Par *Gemini*, la designer Neri Oxman suscite le cheminement d'un voyage dont l'espace à découvrir est celui de notre propre corps. Par **une spatialisation des fonctions organiques**, l'artefact devient un *appareil* de « re-conditionnement » dans **un monde de la quiétude** et vers **un monde de l'intériorité retrouvée**. La conception de l'artefact à des échelles du *micro* comme du *macro* matérialise une logique, une unité spatialisante. Mais si *Gemini* est un *appareil* d'expérience plutôt que d'usage par lequel l'individu se découvre un monde, le modèle ainsi conçu tient d'un mécanisme contextuel excluant, dont la fonction du *dispositif* de capsule met en exergue **un microcosme de l'homme-monde**. Ainsi s'articule, plus différemment que progressivement au fil du chapitre, un projet du **centrement** et de la **séparation de l'homme-avec-le-Monde**. De l'onirisme plastique de Ronan et Erwan Bouroullec au pragmatisme expérimental de François Azambourg et d'une boucle culturelle de Philippe Starck et Eugéni Quitllet au sensitif organique que soutient Neri Oxman, il n'est question par la *conduite* du projet que de l'objet répondant à l'homme en tant qu'individualité. Reflet fidèle de la postmodernité sans doute que cette question devenue l'ordre existentiel, celle du besoin de **l'individu séparé** du monde, en tant que collectif et du Monde, en tant qu'Univers. À l'heure où le projet devient le moyen de la **séparation** des mondes par une *inséparation* de l'homme singulier, R&Sie et Benoît Durandin avec le projet du cabinet hypnotique ont au contraire procédé à son renversement. Là où le design et l'architecture s'appuyaient sur une idéalisation humaniste dans une certaine vision positiviste, ils apportent quant à eux par le scénario programmatique la réintroduction d'une osmose potentielle tout aussi individuelle que collective de l'homme avec le monde réel. Par un processus de conditionnement physiologique, ils tentent d'ouvrir les subjectivités à une lutte pour la désaliénation des formes de pouvoirs que peuvent exercer les environnements quotidiens. Le scénario ouvre vers le dépassement du **Paradis Anthropique** par le dessein du machinique de relations complexes. Cette injonction de la *machine* donne une impulsion, une expression constructive de la complexité comme nouveau paradigme d'une manière de faire du Monde à habiter, **un monde en mouvement**. L'enjeu de la conception du réel par le projet s'ancre alors dans la mort de l'architecture et du design « inertique », c'est-à-dire qui ne tiendraient pas de tensions expérimentales fournissant de nécessaires

mutations imprévisibles des environnements. En ce sens, la logique voudrait que la Raison soit ainsi supplantée par de nécessaires « dé-raisons » constructives. Par la volonté des singularités créatives, ces analyses instaurent l'enjeu de se saisir de la fiction comme un lieu stratégique de notre temps. Car construire la fiction c'est donner à voir un monde (autre), mais c'est aussi ce qui permet la construction du Monde (réel) : dans la trajectoire **de l'envers du réel à l'endroit d'un ailleurs**, et son renversement.

QUATRIÈME PARTIE

MONDE PARTIEL

SOMMAIRE

Chapitre 1

Des mondes fictionnels

p. 355

Chapitre 2

De l'absence de matière

Skin sucka — 2011 — vHM Design Futures

p. 363

Chapitre 3

Spéculations

Growth Assembly — 2013 — Alexandra Daisy Ginsberg

p. 381

Chapitre 4

Régulation et recréation machiniques du Monde

Designing for the Sixth Extinction — 2013 — Alexandra Daisy Ginsberg

p. 397

Chapitre 5

Récits des nouvelles interactions

Hybrid muscle — 2003 — R&Sie(n)

p. 411

Chapitre 6

De la révolution du statut anthropique

Mosquito Bottleneck — 2003 — R&Sie(n)

p. 421

Chapitre 7

La fiction pour l'inséparation

theBuildingWhichNeverDies — 2008.2011 — R&Sie(n)

p. 451

CHAPITRE 1

**DES MONDES
FICTIONNELS**

Fiction

La fiction est propre à l'espèce humaine qui, par l'imaginaire, la produit. Mais comment le design, entendu comme manière de concevoir de l'« utile », et par la même de prétendre à une pratique de l'artefact « avantageuse pour quelqu'un »^[1], peut-il par la fiction, être le vecteur de projets constructifs pour le monde réel ? Dans le fil de son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*^[2], Jean-Marie Schaeffer associe entre autres la fiction à l'« imitation », la « ressemblance », la « feintise » et l'« illusion ». Se faisant, il se dégagerait de la fiction un lieu de la contradiction avec le réel. La fiction comparée au réel, apparaîtrait dès lors dans le champ du « simulacre », de la « simulation », de la « représentation » et de la « ressemblance ». Toujours en suivant Jean-Marie Schaeffer, se dégage de son analyse une tradition antimimétique issue selon lui de la conception platonicienne de la fiction, soutenue encore aujourd'hui à partir du mythe de la Caverne. L'hypothèse qui sera justement soutenue dans ce chapitre relève du doute de cette acception philosophique qui, au fond, semble considérer la fiction comme un moyen de neutralisation des instances de « contrôle rationnel »^[3] par la seule *mimésis* platonicienne, c'est-à-dire comme représentation mimétique trompeuse qui ferait de la fiction, l'instrument de la manipulation, dans le sens d'une possibilité de contrôle des subjectivités. Dans un sens plutôt contraire, la fiction sera soutenue, peut-être avec un certain idéalisme, dans la trajectoire de ce que Jean-Marie Schaeffer appelle la « feintise ludique »^[4], c'est-à-dire d'une fiction dont la personne qui s'en saisit se laisse en toute conscience prendre à ce jeu. La fiction qui convoque la feintise ludique est par essence partagée et ne prétend pas cacher ses ruses mimétiques et incarner une pratique sérieusement mensongère. Les projets qui suivront se rejoignent en ce que la fiction est intrinsèquement associée à l'idée de « feintise ludique » qui semble proche de ce que Kendall Walton appelait un « jeu de *faire-semblant* »^[5]. L'enjeu est donc de comprendre ce à quoi il y a de la jouabilité dans la fiction pour que le simulacre permette aux individus de se laisser prendre et surprendre, en état de toute conscience, pour en tirer un certain avantage qui tiendrait peut-être d'une mise

-
- [1] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/utile>
- [2] Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Mesnil-sur-l'Estrée, 2014 (1999), p. 23.
- [3] *Ibid.*
- [4] *Ibid.*, p. 17.
- [5] Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Paris, 1988, p. 74. Édition originale « *Fictionnal Worlds* », Harvard University Press, Cambridge, 1986.

en attention de l'individu avec un déplacement de son rôle, du regardeur plutôt que de l'utilisateur, et par lequel il serait à la fois enchanté et vigilant, se situant dans l'expérience de la fiction entre une satisfaction de la sensation et un sens du compréhensif. L'objet de ce chapitre, sera ainsi l'occasion de démontrer que la fiction est un vecteur de renversement du dessein du designer, de la pratique même du design et de la finalité « utile » de l'artefact et qu'en ce sens, la fiction participerait à la construction du monde réel.

État de la critique

Engagée par le projet, il se pourrait toutefois que la fiction puisse être critiquée en trois points, peut-être plus ou moins, mais en tout cas, ces trois arguments semblent les plus représentatifs de la critique à son encontre et précisément envers des projets de design fictionnels :

1- La fiction amènerait à une perte du fonctionnel objectif.

D'abord la fiction déplace le plus souvent l'artefact de l'objet vers l'image. Et là où l'objet accompagne le quotidien, de la chaise à l'architecture, qu'en est-il de l'objet fictionné ? Il semble émerger alors un déplacement qui amène à une perte de la concrétude utilitaire au profit d'une qualité autre qui pourrait être celle d'une économie fonctionnelle de la représentation.

2- La fiction amènerait à une facilité de conception.

Ensuite, la fiction facilite le projet dans le sens où des contraintes du cahier des charges sont réduites. Il va de soi que le designer peut s'en établir plus ou moins mais les besoins d'un commanditaire ne font plus partie des contraintes - encore que dans certains cas, des projets fictionnels sont sous la contrainte d'un curateur d'exposition par exemple - mais les limites économiques et techniques notamment sont réduites ou inexistantes puisque désuètes.

Avec cet argument, le projet fictionnel apparaît pour ses détracteurs comme d'une part, détaché de la complexité des contextes sociétaux et d'autre part, attaché à l'expression d'une singularité autonome. Cette pensée de la fiction comme « facilité de conception » ferait basculer l'attitude du designer — enclin à se saisir de la complexité du Monde par une conduite rusée — à une « sur-expression » subjective désintéressée du Monde pour l'intérêt de son propre monde.

3- La fiction amènerait un mécanisme d'aliénation.

Enfin, le troisième argument serait celui de l'aliénation. Car la fiction a un pouvoir sur les subjectivités, pouvoir qui s'exerce en trompant l'individu qui s'en saisit. Il n'y a en ce sens plus de distinction entre réalité et fiction et par là confusion, c'est l'argument soutenu par l'antimimétique platonicienne. De ces trois points critiques d'une vision qualifiable de classique envers le lien que pourrait

entretenir le design avec la fiction, c'est-à-dire d'un rapport d'opposition, apparaîtraient par synthèse trois conséquences : **un désengagement de la discipline** par la seule fonction représentationnelle, **une démiurgie de la singularité** par la possibilité d'expression sans contrainte et enfin **une sublimation du semblant qui sépare l'homme de la réalité vraie**. Serait-il possible alors de saisir ces trois conséquences comme relevant moins d'une négation que d'une affirmation constructive ? Afin d'appuyer l'hypothèse selon laquelle la fiction n'est peut-être pas si éloignée du réel, il convient désormais d'en interroger les formes dans le projet de design. Dans une certaine mesure il s'agira de tenter de rendre compte de ses tensions avec le réel, avec l'intuition qu'au fond, le projet fictionnel suscite des problématiques déjà soulevées dans les arts visuels comme la photographie et le cinéma. Pour fonder une poïétique du design fictionnel dans cette voie, il semble alors nécessaire de s'appuyer sur l'observation de Jean-Marie Schaeffer au sujet d'un « perfectionnement des techniques mimétiques dans les arts de la représentation »^[6], qui débiterait selon le chercheur au XIVe siècle, début de la Renaissance :

« Les premiers jalons essentiels en ont été la réactivation du naturalisme pictural (au sens que Gombrich donne à ce terme) à partir du XIVe siècle, le développement du théâtre à partir du XVIe et l'écllosion de la littérature romanesque depuis, en gros, le XVIIe siècle. L'évolution est passée à une vitesse supérieure avec l'invention de la photographie, puis, surtout, du cinéma. Bien que la plupart des usages de la photographie ne soient pas fictionnels, son invention a constitué un saut qualitatif du point de vue de la "fidélité" visuelle. Cela en fait un vecteur fictionnel très puissant chaque fois qu'elle s'inscrit effectivement dans une telle visée (ce qui lui arrive parfois). Pour le cinéma (et j'y inclus la fiction télévisuelle) le cas est entendu : lieu de synthèse du naturalisme visuel et de la narration romanesque, il constitue depuis plusieurs décennies le véhicule essentiel de la fiction contemporaine. La rapidité même avec laquelle il s'est imposé partout témoigne de sa capacité à répondre de manière (pour le moment) optimale à notre besoin d'univers fictionnels. »^[7]

Depuis la fin du chapitre précédent avec une analyse du cabinet hypnotique de R&Sie et Benoît Durandin l'idée n'est pas de se retourner vers la fiction et

[6] Jean-Marie Schaeffer, *Op. Cit.*, p. 32.

[7] *Ibid.*, p. 32.

d'en oublier l'hypothèse du **Paradis Anthropique**, ce lieu de la **séparation** et du **centrement** de l'homme. Afin de participer à rendre au projet fictionnel et plus généralement à la fiction une part essentielle de mise en tension avec le réel, il faut poursuivre ce raisonnement pour tenter de dégager ce que la fiction apporte, ou non, à cette quête du passage de **l'homme-monde** à **l'homme-avec-le-Monde**.

En revenant sur le cabinet hypnotique, la fiction n'est pas convoquée par les architectes par hasard, mais bien par stratégie d'invoquer une « intériorisation mimétique »^[8]. La fiction du projet fonctionnait par le moyen du son et de l'image et par le dessein précis d'un attachement du singulier et du collectif au profit d'un détachement des pouvoirs qui s'exercent sur les individus. Ces pouvoirs ce sont principalement les Idées qui concernent l'universalité

inertique des manières d'habiter. La fiction du projet favorise ainsi une forme d'émancipation à cette entrave mais pour autant n'en devient-elle pas vectrice d'un autre processus de modélisation tout autant pour le designer que pour le public ? En effet, si les designers conçoivent des mondes fictionnels, le projet devient le milieu d'une unité car la fiction engendre un **cadrage**. En design, la constitution du **cadre** tiendrait d'abord du designer qui par le projet (se) délimite un univers fictionnel et à l'intérieur duquel il va concevoir des artefacts contextualisés indépendants de cet espace

de l'ailleurs. Se construit ainsi par la conception fictionnelle une hiérarchisation allant de la situation spatiale aux éléments qui la composent et lui donnent consistance. Il y a donc une mise en abîme par implémentation constructive de la fiction. L'immersion de ce cadre, tient ensuite du public qui, par assimilation ludique du fictif, se l'approprie et en dégage singulièrement la piste d'un retour potentiellement productif en direction du monde réel. L'enjeu s'apparente à celui du cabinet hypnotique, c'est-à-dire de penser le projet d'une fiction comme la production de connaissances, au sens subjectif que pourrait avoir cette dernière, comprise comme moyen d'une mise en question de l'ordinaire établi. Cet effet émerge en ce sens d'une extériorisation par une perception singulière et se différencie d'une intériorisation des Idées. Le présent chapitre prend par conséquent la direction d'une perdition (positive) pour explorer à partir des projets qui seront analysés, de la jouabilité dans la fiction. Position qui ne va



↑
Hypnochamber
 R&Sie(n)
 2005
 Structure en résine polyester
 900 x 600 x 300 cm
 MAM (Modern Art Museum)
 Paris
 © R&Sie

[8] Ibid., p. 47.

pas de soi puisque comme le rappelle Jean-Marie Schaeffer, la perte de soi qui découle de l'immersion est considérée, depuis récemment, comme un risque et serait même « générateur d'angoisse »^[9].

« [...] notre inquiétude devant la fiction et les arts mimétiques viendrait du fait qu'ils nous font courir le risque de retomber dans une attitude "prélogique" : l'imitation qui chez nous est au service de la production de simulacres, risquerait néanmoins toujours de redevenir l'instrument d'une aliénation de notre identité rationnelle. »^[10]

[9] Ibid., p. 51.

[10] Ibid.

CHAPITRE 2

**DE L'ABSENCE
DE MATIÈRE**

SKIN SUCKA (2011)
VHM DESIGN FUTURES



Scénario

Pour initier la réflexion poétique de cette partie intitulée « **Monde Partiel** », l'intérêt s'est d'abord porté sur un projet de design conçu en 2011 et intitulé *Skin sucka* par l'agence vHM design futures, une équipe de designers comprenant Nancy Tilbury, Clive van Heerden, Jack Mama, Bart Hess, Harm Rensink, Peter Gal et Scanner qui a travaillé, précisément pour la cellule de recherche Philips design Probes. L'agence londonienne vHM Design Futures, dirigée par Clive van Heerden et Jack Mama, décrit le sens du projet, « Les *Skin suckas* nettoient la peau, la démaquillent, et lui apportent des remèdes pour combattre les signes de fatigue. Ils grouillent sur le corps, l'exfolient, l'habillent, lui fabriquent des vêtements sur mesure instantanés, en recyclant ceux de la veille. »^[1] Le premier point surprenant est que ce projet, bien que conçu par des designers pour une grande entreprise, déroge pourtant aux conceptions cartésiennes du design industriel. Le résultat du projet *Skin sucka*, ce n'est pas un produit de distribution mais un montage d'images numériques revendiqué comme un médium de fiction, et en ce sens, le projet interroge plus qu'il ne pourrait affirmer. Une telle fiction s'appuie sur un processus d'« immersion partielle »^[2] — se différenciant alors du leurre quant à lui « immersion totale » — et suscite la formalisation en conséquence d'**un cadre de réflexion** — à l'inverse du leurre qui trompe pour diriger la duperie de subjectivité(s). En fait la territorialisation du projet dans la fiction est un renversement du design qui, en l'occurrence, par l'image numérique, s'établirait dans un lieu du théorique plutôt que du matériel produit. C'est donc évidemment moins la performance qualitative et quantitative de ces robots nettoyeurs, que les questions créatives de scénarii et de fond éthiques qui sont importantes. Un enjeu de la fiction telle que *Skin sucka* est de faire participer activement le sensible par la feintise ludique afin que l'individu s'immerge dans ce monde fictionnel parallèle à la réalité et non pas assimilé comme la réalité. C'est précisément cette différence qui se révèle fondamentale à la compréhension du projet. Le public doit avant tout se laisser prendre au jeu du scénario en le comprenant comme fictif. Et avec ce projet, c'est par l'impression de peur, d'inquiétude ou de fascination que suscitent les *Skin suckas*, que les designers parviennent à interpeller notre réflexion. D'une certaine manière c'est utiliser les images numériques comme support de provocation

←
Skin sucka
 vHM Design Futures:
 Nancy Tilbury, Clive van Heerde
 Jack Mama, Bart Hess
 Harm Rensink, Peter Gal, Scanner
 Philips, 2011
 © vHM Design Futures

-
- [1] Une description en français du projet est accessible sur le site de l'exposition *En vie / alive*, commissariat Claire Collet, 26 avril - 1er septembre 2013, Espace Fondation EDF, Paris, *Skin Sucka* : « reconcevoir l'aide domestique ». [en ligne] <http://thisisalive.com/fr/skin-sucka/>, consulté le 04/02/2014.
- [2] Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Mesnil-sur-l'Estrée, 2014 (1999), pp. 59-60.

émotionnelle. En terme de réflexion suscitée, par exemple, jusqu'où les hommes seraient-ils prêts à interagir corporellement avec les technologies ?



↑
Skin sucka
vHM Design Futures
Philips, 2011
© vHM Design Futures

Pour des raisons vitales, sans doute très loin ! Il est possible de penser aux applications récentes de cœurs artificiels ou encore au projet scénarisé de Veronica Ranner intitulé *Biophilia - Organ Crafting* dans lequel des vers à soie, génétiquement modifiés, seraient en capacité de tisser des structures coronariennes plutôt que des cocons. Ces deux exemples l'un réel, l'autre fictionnel, trouvent un appui moral commun, celui du projet salvateur^[3]. Mais qu'en serait-il des désirs évolutionnistes ? En résonance avec les performances de l'artiste Stelios Arcadiou alias Stelarc, la recherche de l'individu « augmenté » questionne encore d'une autre manière les relations du vivant avec la machine. Le philosophe Peter Sloterdijk parle d'une *homéotechnique* qu'Yves Michaud qualifie d'une pensée de « l'homme matériau de lui-même ».

[3] Dans le scénario fictionnel, les vers seraientensemencés de cellules du cœur du patient pour éviter tout rejet.

En d'autres termes c'est la technique au service de l'homme et l'homme émancipé par la technique, pour un système de « coopération » plus que de domination. Le transfert de la technique sur l'homme ne serait pas inhumain au contraire, puisque la technique est ce qui depuis toujours participe du développement de l'Humanité et Yves Michaud dans son ouvrage *Humain, inhumain, trop humain* qu'il rédige à partir de réflexions sur l'œuvre de Peter Sloterdijk écrit à ce propos :

« L'homme peut donc opérer sur lui-même — il reste en cela fidèle à l'opérabilité qui définit son Humanité. La situation humaine est issue d'une évolution "autoplastique luxuriante"^[4]. La plasticité en est le caractère fondamental. Encore faut-il cesser de voir l'action de l'homme sur lui-même uniquement en termes d'asservissement, de manipulation instrumentale, de domination et de domestication au sens ordinaire. À la manière de Simondon, Sloterdijk voudrait donc que nous élaborions une pensée enfin en rapport avec la technique de notre temps. Une idée périmée de la technique nous fait voir les choses instrumentées comme placées nécessairement "dans un état d'esclavage ontologique"^[5]. Il s'agit de passer d'une pensée de l'allotechnique à une pensée de l'homéotechnique : l'homme matériau de lui-même n'est pas forcément l'homme asservi à lui-même. L'homéotechnique "ne peut rien vouloir de totalement différent que ce que les "choses elles-mêmes" sont par elles-mêmes ou peuvent devenir par elles-mêmes"^[6]. Elle a plus le caractère d'une coopération que d'une domination. »^[7]



[4] Peter Sloterdijk, *La domestication de l'Être*, Édition Mille et une nuits, Paris, 2000, pp. 88-89. Texte issu d'une conférence donnée au Centre Georges Pompidou dans le cadre du symposium « Cloner or not Cloner », du 28 au 30 mars 2000, « *Die Domestikation des Seins* », « für eine Verdeutlichung der Lichtung », traduit de l'allemand en français par Olivier Mannoni.

[5] *Ibid.*, p. 90.

[6] *Ibid.*, p. 91.

[7] Yves Michaud, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, Collection Climats, Paris, 2006, pp. 57-58.

↑
Biophilia - Organ Crafting
Veronica Ranner
2001
© Veronica Ranner

↑
Third Hand
Veronica Ranner
1985
© Stelarc



↑
Préparation des porcs
après abattage
Peinture panoramique
In *Harper's Weekly*
Cincinnati, États-Unis
6 septembre 1873



↑
Le labyrinthe des enclos et des
allées du bétail
Union Stock Yards, Chicago,
Illinois, États-Unis
John Vachon
Farm Security Administration
Juillet 1941

Et c'est une pensée nouvelle, parce que dans l'histoire de l'Humanité, la Révolution Industrielle a vu sous l'égide du progrès la mécanisation du vivant triompher au détriment de son émancipation.

De l'exploitation des environnements naturels aux hommes, diverses références soulignent cette idée : *La mécanisation au pouvoir* de Siegfried Giedion ou encore *Les Temps Modernes* de Charlie Chaplin. D'ailleurs, l'illustration de couverture de l'ouvrage de *La mécanisation au pouvoir* éditée par le Centre Georges Pompidou reprenait l'affiche du film de Charlie Chaplin. L'historien des techniques y comparait notamment, dans une partie intitulée *La mécanisation et la mort : la viande*, les abattoirs de la Villette et les parcs à bestiaux de Chicago, il écrivait qu'« en 1886, au moment où Andreas écrivait son histoire de Chicago, le réseau de voies ferrées autour des parcs avait atteint

une longueur de cent soixante kilomètres. Il n'y avait là ni halles en fer, ni stalles pour le bétail ; les animaux, venus des grandes plaines, ne connaissaient pas les stalles. Été comme hiver, ils restaient parqués dans des enclos à ciel ouvert. On avait ainsi, à la fois, un centre de ramassage et un marché ; on faisait monter directement le bétail par une passerelle découverte jusqu'au dernier étage où se trouvaient les ateliers de conditionnement. Pas de plan architectonique non plus. »^[8] D'ailleurs, au sujet de l'absence de plan architectonique, Siegfried Giedion illustre son propos par une description éloquente du *Scientific American* de 1886 :

« [Des bâtiments] construits entièrement en bois, sans doute par étapes, personne n'a jamais songé à relever le plan général. Tout a été fait en hâte et suivant les besoins du moment. C'est un véritable dédale de hangars et de halles immenses qui communiquent de façons diverses, au moyen de couloirs, d'escaliers, de ponts suspendus qui portent les voies ferrées et sur lesquels circulent les ouvriers : sans guide, il est impossible de retrouver son chemin dans ce gigantesque labyrinthe. »^[9]

Si pour l'île de Nulle-Part de Thomas More la narration suggère à la difficulté d'accès, puisque seuls les « gens du pays »^[10] en connaissent le chemin, une

[8] Siegfried Giedion, *La mécanisation au pouvoir*, Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris, 1980, p. 194. Titre original : *Mechanization takes command : a contribution to anonymous history*, 1948.

[9] *Scientific American*, 21 août 1886, p. 120. In Siegfried Giedion, *Ibid.*, p. 194.

[10] Thomas More, *L'utopie*, Simone Goyard-Fabre (dir.), Flammarion,

autarcie préservative du territoire et des îliens pour une autonomie d'ordre politique, qu'en est-il du sens de l'absence architectonique des abattoirs de Chicago mise en exergue par Siegfried Giedion ? La comparaison est intéressante parce que les contraintes naturelles géologiques, relatives aux fonds marins, suscitent des habitants de l'île d'Utopie une conduite rusée alors qu'à l'inverse, la frénésie constructive des abattoirs élaborés pour subvenir aux nouveaux « besoins » de consommation semble dénuée d'autres desseins que ceux du principe productiviste de la vitesse et de la quantité. Le paradoxe c'est qu'une telle manière de faire dont la volonté serait celle d'une centralisation pour l'efficacité, a mené à un monde du désordre : parce que l'architectonique engagée répond moins de préoccupations du sensible, c'est-à-dire des fonctions organiques, que du rendement économique des processus mécanisés. Une telle construction, régit par les seules valeurs d'un système productif, « dé-place » l'homme et l'animal de son environnement, en d'autres termes les sort de leur (bonne) place biologique. La mécanisation industrielle devient ainsi l'engrenage de l'aliénation s'il lui est en effet laissé le pouvoir d'ignorer toute une économie de sa mise en forme. Cette problématique de l'essor des machines en attente de projet, Pierre-Damien Huyghe en quelque sorte la souligne en citant Frank Lloyd Wright :

« Notre industrie doit former des designers au lieu de former des artisans car nos artisans, ce sont les machines, des artisans tout prêts, efficaces, dociles. Sur ce point le pouvoir mécanique a fait table rase. Comment obtenir de ces impressionnantes "machines/artisans" ce qu'elles peuvent faire de mieux ? Puis, au-delà du savoir-faire mécanique, comment trouver les rythmes de la forme ? »^[11]

Évolution

L'ère du numérique quant à elle, révolution ou pas, verra peut-être des algorithmes parvenir à un autre renversement, qui serait celui de donner en quelque sorte vie voire d'humaniser les artefacts. Dès les années 1950,

Paris, 1987, pp. 137-138. L'ouvrage est paru initialement en 1516 sous le titre « *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia* ».

- [11] Frank Lloyd Wright, *L'architecture moderne*, 1930, traduit de l'américain par Georges Loudière et Mathilde Bellaigue In Frank Lloyd Wright, *L'avenir de l'architecture*, Éditions du Linteau, Paris, 2003, pp. 107-108. Cité par Pierre-Damien Huyghe, *De la mécanisation au design*, In *Animal*, Azimuts 39, Marc Manjou (dir.), École supérieure d'art et de design, Saint-Etienne, 2013, p. 169.

Alan Turing avait justement émis un test éponyme vis-à-vis de l'intelligence artificielle. Récemment des films scientifico-fictionnels soutenus par des images numériques comme *Ex-machina* d'Alex Garland ou *Her* de Spike Jonze abordent également cette trajectoire. Justement, le cinéma dont les images perçues ont une fidélité visuelle des plus efficiente, favorise l'immersion du regardeur. Une capture d'image de ces deux films est à ce titre démonstrative d'une mise en application des moyens qu'engage entre autre la fiction cinématographique : le jeu d'empathie pour ses personnages. En l'occurrence, l'androïde Ava pour *Ex-machina* et Theodore Twombly pour *Her*, sollicitent de l'immersion une distance réflexive. Entendu en ce sens que le projet du réalisateur est bien de faire de la fiction un lieu ludique du partage. Ainsi, le « modèle mimétique »^[12], que Jean-Marie Schaeffer définit comme « modèle qui instaure la relation d'homologie - qui correspond à sa finalité cognitive - à travers une relation de ressemblance », est mis en abîme puisque le personnage vit, ou l'acteur joue, lui-même sa relation avec une représentation mimétique de l'humain : Ava regarde son mème^[13] artificiel et son attitude suggère une pensée de sa part de dimension holistique, elle se voit en miroir comme l'instrument des désirs humains et le public troublé, la perçoit comme la première machine douée de conscience. Ava renverrait à Eve comme l'apparition d'une nouvelle espèce créée par l'homme, idéalisant ainsi l'homme comme le démiurge de ce Monde. Theodore Twombly quant à lui, regarde l'écran de son ordinateur, support du programme qui, personnifié en fonction de son existence d'utilisateur de la technologie, en devient si appropriée que le programme se métamorphose en une âme sœur. Artificielle et pourtant si proche émotionnellement du personnage principal, Samantha, c'est le nom du programme, engage par la fiction une personnification de l'humain. L'intelligence artificielle répond d'ailleurs si bien aux affects de Theodore Twombly qu'à terme, l'incarnation du programme devient plus forte que la réalité. La scène de la femme anonyme qui vient interpréter physiquement Samantha pour assouvir le plaisir sexuel du personnage principal l'exemplifie par un processus d'instrumentalisation du corps au service de la machine : en toute conscience, la femme — dont Samantha prétend qu'elle n'est pas instrumentalisée — interprète anonymement le programme en exécutant un comportement adapté à la situation. La scène se poursuit et le personnage principal, mal à l'aise de cette feintise partagée interrompt le processus. Le point de vue respectif de Ava et Theodore Twombly, partagé avec le spectateur par empathie, se rejoint dans le sens non pas du personnage pour lui-même, Ava ou Theodore Twombly, mais

[12] Jean-Marie Schaeffer, *Op. Cit.*, p. 77.

[13] Synonyme de « répllication », d'« imitation ».

par l'attitude respective qu'ils projettent tous les deux vers un « quelque chose ». C'est ce « quelque chose », en l'occurrence le regard vers la machine qui, en tant que simulacre, met en jeu par la question du leurre d'une part une définition de la fiction et d'autre part une factice Humanité de l'artificiel. Position qui semble rejoindre dans le fond la définition de l'androïde propre à Philip Kindred Dick lorsqu'il précisait qu'un « [...] un "androïde" n'est pas une tentative réelle de création en laboratoire d'un être humain [...] Non, c'est simplement une chose qui a été fabriquée spécialement pour nous tromper cruellement, en nous donnant l'illusion que cette chose est des nôtres. »^[14]

En qualifiant l'androïde de cruelle tromperie parce qu'il fonctionne sur un modèle cognitif humain, Philip Kindred Dick renvoie à la *mimèsis* platonicienne puisque l'illusion est entendue comme un leurre. Un intérêt du film *Her* résiderait alors dans la mise en question de la fiction : de la projection du public qui perçoit le leurre agir sur le personnage principal tout en prenant, de par sa position de « regardeur » extérieur, la fiction comme une *feintise ludique partagée*. Se croisent ainsi les visions platonicienne et aristotélicienne de la *mimèsis* c'est-à-dire celle de l'imitation et de la représentation.

Fonctionnement d'un monde fictionnel

La compréhension des mondes de la fiction en design apparaît résulter de leur expression, pour le cas de *Skin sucka* il s'agit de la question de la narration qui d'une part s'établit par une représentation visuelle d'images de synthèse animées et d'autre part d'un apport textuel de l'ordre du scénario. Le moyen de s'informer sur *Skin sucka*, de manière scientifique et dans la continuité de la logique de la thèse, est d'engager une recherche poétique mais elle en restera semble-t-il limitée parce que le projet est relatif à la fiction. À ce propos, Thomas Pavel écrivait que « les textes, les media, ne sont pas des sentiers référentiels qui mènent aux mondes : lire un texte, regarder une peinture c'est déjà vivre dans leurs mondes. »^[15] Bien que l'analyse ne suffise pas



↑
Ex-Machina
Alex Garland
Royaume-Uni, 2015
Universal Pictures
108 min



↑
Her
Spike Jonze
États-Unis, 2015
Warner Bros., Wild Brunch
120 min

[14] Philip Kindred Dick, *Si ce monde vous déplaît... et autres essais* : « Hommes, androïdes et machines », anthologie établie par Michel Valensi, traduit de l'américain par Christophe Wall-Romana, Éditions de l'Éclat, Paris, 2015, p. 75. Titre original : « *Man, Android, and Machine* », 1976.

[15] Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Éditions du Seuil, Collection Poétique,

à entendre toute la portée sensible, il convient tout de même d'interroger, en quatre points^[16], les moyens engagés par les designers de faire de la fiction *Skin sucka*, un projet du monde réel.

1- L'attitude

La manière de faire le projet de vHM Design Futures s'engage principalement dans l'identification des mutations des systèmes naturels et artificiels, et l'anticipation des changements de modes de vie. Ce qui fait la singularité de l'agence, c'est la recherche et développement de stratégie de conception

prospectives sur trois, cinq et dix ans et ainsi mener le projet par des scénarii de futurs probables^[17]. La fiction devient alors le projet parce que les designers s'appuient sur le scénario comme référence, comme gage de « plausibilité »^[18]. Par conséquent, la fiction dans le projet de design tiendrait d'une double injonction qui serait celle d'une territorialisation dans des mondes possibles d'une part et dans le monde réel d'autre part.

2- Les indices

Sont compris comme indices, les signes qui se révéleraient dans un rapport d'analogie avec l'artefact, en l'occurrence il s'agit du « film » *Skin*

sucka. Le titre du projet constitue déjà un indice, « *Skin sucka* » renverrait par traduction de l'anglais vers le français à « peau » et à « ventouse ». En zoologie, pour les animaux sans vertèbres cela s'apparenterait aux insectes pourvus d'un suçoir comme le signifiait au XIXe siècle avec l'exemple des diptères (mouches, moustiques, etc.) le professeur d'Histoire Naturelle Jean-Baptiste de Lamarck.



↑
Skin sucka
vHM Design Futures
Philips, 2011
© vHM Design Futures

Paris, 1988, p.96. Édition originale « *Fictionnal Worlds* », Harvard University Press, Cambridge, 1986.

- [16] L'annonce est un peu brutale mais s'appuie, avec un certain degré d'interprétation sur une étude de Jean-Marie Schaeffer consacrée à Marbot : Jean-Marie Schaeffer, *Op. Cit.*, pp. 136-137.
- [17] La présentation de leur approche est clairement identifiée sur le site de l'agence vHM Design Futures [en ligne] <http://www.vhmdesignfutures.com/about/> Consulté le 14 mai 2015.
- [18] John Rogers Searle, *Sens et expression : études et théorie des actes de langage*, traduction de l'anglais vers le français par Joëlle Proust, Les Éditions de Minuit, Collection Le sens commun, Paris, 1982, p. 117. Édition originale « *Expression and Meaning* », Cambridge University Press, Cambridge, 1979.

« Les diptères étant des premiers insectes, font nécessairement partie de ceux dont la bouche n'est propre qu'à pomper quelque liquide, et manque d'instruments pour broyer ou ronger des aliments concrets. Leur bouche doit donc présenter un suçoir, et, dans les insectes suceurs, ce suçoir ne saurait être d'une seule pièce, quoi qu'il paraisse quelquefois n'en avoir qu'une. »^[19]



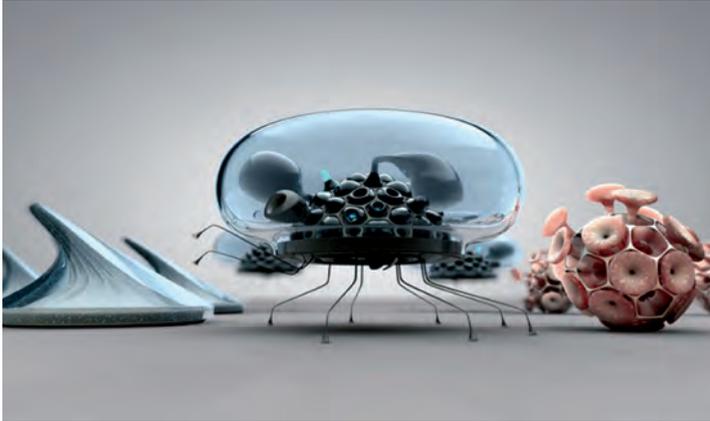
Ainsi le nom du projet, « *Skin sucka* », apparaît comme un jeu textuel et questionne l'emploi pour la construction fictionnelle de la référence au réel. Par ce choix, les designers tiennent l'enjeu d'une nature fictionnelle par le jeu de la référence à une nature bien réelle. Deuxième indice, le texte qui accompagne le projet. Il n'est pas anodin car par l'énoncé, le lecteur franchit le seuil qui permet de s'immerger dans ce monde fictionnel. La narration textuelle introduit et renforce le « semblant », le « faire comme si », par l'emploi du temps présent et non du conditionnel : les *Skin suckas* « nettoient », « démaquillent », « apportent », « grouillent », « habillent », « fabriquent », etc. Leur activité semble établie dans la réalité de notre monde et participe ainsi de la feintise ludique. Une fois encore, l'analyse du projet révèle que la fiction prend référence dans la réalité, ici par la temporalité du temps présent.

3- La *mimésis* formelle

Le format de l'artefact d'abord, est un court métrage qui se situerait dans la catégorie cinématographique du docu-fiction parce qu'il semble témoigner d'une réalité : le scénario d'une activité quotidienne, le réveil et l'habillement notamment. Il s'agit d'une histoire, dans le sens d'une histoire banale, dans laquelle les *Skin suckas* ne sont pas perçus avec horreur par les personnages mais acceptés comme faisant partie du quotidien. C'est donc un point de vue naturaliste qui donne au monde fictionnel un point d'ancrage avec le monde réel. Le morphisme de ces *Skin suckas* ensuite, fait référence aux insectes pourvus de suçoirs : les terminaisons de ces espèces conçus par l'homme sont équipés de micro-ventouses qui leur permettent de se déplacer et de remplir leur mission de filage de textile ou de nettoyage des pores de la peau. Bien que leur apparence soit inédite, leurs caractéristiques anatomiques découlent d'un biomimétisme. Une nouvelle fois, la fiction en design démontre qu'elle n'est pas

↑
Feeding Fly
2015
© John Kimbler

[19] Jean-Baptiste de Lamarck, *Histoire Naturelle des animaux sans vertèbres*, deuxième Édition revue et augmentée, Tome IVe, In *Histoire des insectes*, Librairie Jean-Baptiste Baillière, Paris, 1835, p.9.



↑
Skin sucka
 vHM Design Futures
 Philips, 2011
 © vHM Design Futures

en rupture mais prend racine à partir du réel. Le « produit » enfin, qui est le but recherché par ces « techno-dispositifs », s'apparente aux besoins quotidiens comme s'habiller ou se laver et en ce sens, si les moyens pour y parvenir diffèrent d'aujourd'hui par ces scénarii, le projet *Skin sucka* démontre que les fonctions organiques de l'homme restent les mêmes : notre peau pour respirer a besoin d'être entretenue par nettoyage et notre corps doit être protégée d'éléments extérieurs pour répondre aux différences de

température par un vêtement. De l'apparente rupture invoquée par ces *Skin suckas*, le projet fictionnel convoque dans le temps de l'ordinaire, la stabilité de notre essence biologique.

4- La référence explicite au réel

Du projet fictionnel, un élément est emprunté au réel : le corps comme support de fictionnalisation. Une donnée de la réalité est ainsi explicitement associée à la fiction. La feintise se trouve là des plus clairement visible, dans le jeu de l'actrice



↑
Skin sucka
 vHM Design Futures
 Philips, 2011
 4,15 min
 © vHM Design Futures

qui feint de supporter des petites bêtes grouillant sur son corps nu. L'image en mouvement du modèle féminin établit ainsi par l'empathie d'un jeu de scène, le déplacement de l'actrice, humaine bien réelle, en personnage de fiction.

« À quoi bon ? »^[20]

Cette formule à laquelle s'associeraient sans doute les cartésiens du design industriel soulève le débat sur la concrétude d'une telle finalité de projet et à ce titre Tomás Maldonado écrivait en 1970 :

« Une chose cependant nous semble claire et incontestable : l'homme n'a jamais pu ni ne pourra jamais vivre ou survivre sans la projection concrète. Ceux qui veulent aujourd'hui écarter la projection concrète, non seulement se méprennent sur le passé de l'homme, mais en compromettent aussi l'avenir. »^[21]

Par l'attaque envers « ceux qui veulent aujourd'hui écarter la projection concrète », il semble que Tomás Maldonado fasse référence aux radicaux italiens. L'auteur poursuit :

« C'est ainsi que nous arrivons à un argument pour nous fondamental : le refus de la projétation concrète implique en même temps le refus de la projétation, étant donné que cette dernière n'existe pas sans la première. En d'autres termes, on ne peut construire des modèles qui nous permettent de figurer des structures, des actions et des comportements, si nous ne sommes pas en possession, dès le départ, d'une volonté non équivoque d'actuer ces structures, ces actions et ces comportements. »^[22]

« À quoi bon [la fiction] ? » À pareille expression se mêle les attentes d'un résultat quantifiable car la formule soulève la remise en question du choix de la feintise plutôt que celui de la concrétisation mesurable. Et il est évident que la réponse est plus compliquée que la simplification énoncée par Tomás Maldonado qui sépare brutalement « projétation » et « non projétation » par la seule conviction matérialiste. Une telle appréciation appliquée à *Skin sucka*, renverrait à l'idée qu'il ne s'agit pas de projet (concret), donc pas de design.

[20] John Rogers Searle, *Op. Cit.*, p. 118.

[21] Tomás Maldonado, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique*, traduit de l'italien par Giovanni Jappolo, Union générale d'Édition, Paris, 1972, pp. 25-26. Titre de la publication originale *La speranza progettuale*, Einaudi, Turin, 1970. In Alexandra Midal, *Design, L'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design - École d'art et de design de Saint-Etienne - Haute École des Arts et du Design de Genève, Saint-Etienne, 2013, p. 267.

[22] *Ibid.*

L'analyse de *Skin sucka* induit il est vrai un certain doute sur sa finalité s'il est entendu et attendu dans le sens de Tomás Maldonado que le design devrait rendre des comptes au terme du projet sur son utilité. Un passage de John Rogers Searle répondrait en quelque sorte, par l'appui de la littérature, au doute qui pourrait s'immiscer en écoutant les seules affirmations critiques de Tomás Maldonado sur la portée « projétationnelle » de la fiction :

« [...] à quoi bon ? En d'autres termes, pourquoi attacher tant d'importance et consacrer tant d'efforts à des textes contenant des actes de langage qui, dans leur majorité, sont feints ? [...] Une partie de la réponse prendrait en compte le rôle essentiel, quoique souvent sous-estimé, que l'imagination joue dans la vie humaine, ainsi que le rôle également essentiel que les produits de l'imagination commune jouent dans la vie sociale des hommes. Et l'un des aspects du rôle que jouent ces produits dérive du fait que les actes de langage sérieux (c'est-à-dire qui n'appartiennent pas à la fiction) peuvent être transmis par des textes de fiction, même si l'acte de langage transmis n'est pas représenté dans le texte. Presque toutes les œuvres de fiction marquantes transmettent un "message" ou des "messages" qui sont transmis *par* le texte, mais ne sont pas *dans* le texte. »^[23]



↗
Starfish
Viktor Zykov et Hod Lipson
Université Cornell, 2006
© Cornell University

Design et mondes fictionnels: une projétation de la transmission

La manière de concevoir des mondes fictionnels tels que vHM Design Futures a pu le faire avec le monde de *Skin sucka*, invite le public à l'imaginaire partagé et convoque en ce sens la *projétation* non concrète mais bien informée de la transmission. Les subjectivités ainsi invitées à l'imaginaire commun seraient selon John Rogers Searle en capacité d'en tirer de « sérieux messages » par l'attitude active d'une spéculation interrogative. Qu'en est-il par exemple lorsque la *mimèsis* semble prendre « vie » comme les *Skin suckas* ? Cette idée appuie une certaine révolution des équipements artificiels et à ce sujet les recherches de robots « conscients » de Hod Lipson, *Starfish* en

figure de proue, qui se traduit littéralement par « étoile de mer » est par exemple un robot programmé pour apprendre de lui-même à se déplacer. Le robot expérimente à partir de sa propre structure la manière la plus efficace de devenir mobile. Le programme qui le définit n'est plus une limite mais un point de départ à un développement autonome.

[23] John Rogers Searle, *Op. Cit.*

Ainsi, que ce soit dans les faits en robotique par Hod Lipson, scénarisés en cinéma par Spike Jonze et Alex Garland ou projetés en design par vHM Design Futures, la question récurrente est celle d'une **révolution** des environnements conçus par de nouveaux processus d'**évolution** de l'artificiel. Parce que l'artefact est réactif et reconfigurable par lui même, capable de s'adapter et d'interagir en fonction des **situations**. Évidemment, des avancées technologiques avec leurs applications très probables ouvrent les débats sur les conditions de subsistance, parce que limitée à une programmation, voire à venir d'« existence » de ces artefacts si le programme permet l'« autopoïèse ». Les designers du projet *Skin sucka* présentent d'ailleurs leurs parasites sur un système de valeurs existentielles assez provocateur qui participe de surcroît d'une feintise partagée :

« Comme les esclaves et les serveurs pendant des millénaires avant eux, ces microrobots, alimentés par l'énergie des bactéries domestiques, accomplissent des tâches banales, répétitives ou dangereuses. [...] Ce design provocateur suggère que les robots vont reprendre les rôles serviles de travailleurs d'ateliers clandestins, mais expose aussi une intimité toujours plus croissante entre les humains et les machines. Grâce à l'évolution de la technologie, nos appareils électroménagers électroniques deviendraient biologiques : ils seraient littéralement "en vie". »^[24]



↑↑↑
Skin sucka
 vHM Design Futures
 Philips, 2011
 4,15 min
 © vHM Design Futures

Un renversement et de nouveaux espaces pour la pratique du design

Dès l'introduction de chapitre a été affirmée que la fiction est propre à l'espèce humaine qui, par l'imaginaire, la produit. Il s'en est suivi l'annonce d'une interrogation qui concerne l'utilité de l'artefact issu de tels projets de mondes fictionnels. Admettre une valeur de projet au design de fictions est une pensée

[24] Une description en français du projet est accessible sur le site de l'exposition *En vie / alive*, commissariat Claire Collet, 26 avril - 1er septembre 2013, Espace Fondation EDF, Paris, *Skin sucka* : « reconcevoir l'aide domestique ». [en ligne] <http://thisisalive.com/fr/skin-sucka/>, consulté le 04/02/2014.

qui ne va pas de soi puisque son résultat échappe à la projection concrète si l'on poursuit la réflexion de Tomás Maldonado. Pour autant la fiction telle qu'elle est sollicitée avec le projet *Skin sucka* a démontré au travers de quatre points qui en décompose la constitution du projet, son indissociabilité avec le monde réel : **l'attitude, les indices, la mimésis formelle et la référence explicite au réel**. Par conséquent, si le processus fictionnel nécessite l'immersion subjective de l'imaginaire, ce monde de la fiction comme celui de *Skin sucka*, démontre une conception de l'indissociabilité : de telles manières de faire des mondes fictionnels amèneraient à une composition narrative faite de rapports concomitants entre mondes fictionnels et non fictionnels. En poursuivant la réflexion se fonde alors la pensée selon laquelle, le projet fictionnel pourrait « trouver son utilité », non plus comme le projet classique dans la matière et la fonction concrète des objets qui composent l'environnement quotidien, mais plutôt dans l'expérimentation du narratif et l'expérience de l'imaginaire précisément dirigées vers une finalité de transmission de « messages sérieux ». Mais alors, une telle acception de direction pour le projet ne s'accompagnerait-elle pas d'un renversement des pratiques du design ? Par « renversement » il est à entendre la venue d'un mouvement de changement d'ordre, en d'autres termes : un désordre du design causé par le dessein de faire du projet, un milieu de la fiction. Dans son ordre conventionnel, la tâche du designer est celle de projeter une finalité fonctionnelle à un objet pour la disposition utilitaire : comme par exemple la chaise est conçue pour s'asseoir. Faut-il rappeler une nouvelle fois que pour Gerrit Rietveld, « il y a autant de types de chaises que de types d'êtres humains. »^[25] Mais ça, c'était encore sans compter sur l'essor des images numériques, comme la simulation 3D, qui ont décuplé les possibilités de formalisations à des fins productives. En parallèle, il est à remarquer aussi que les images numériques, supports représentationnels qui imitent des plus fidèlement le réel, n'ont pas eu la seule fonction d'un appareil productif à finalité matérielle. En effet, avec ces médiums visuels, des designers comme Clive van Heerden et Jack Mama ont en fait opéré une coupure avec le matériel utilitaire, pour une dimension plus conceptuelle du projet. De la problématique d'un design qui serait dès lors désordonné, apparaîtrait l'hypothèse selon laquelle la territorialisation du projet dans des mondes fictionnels, dans son principe même, induirait un processus de déterritorialisation de son milieu. Pour en revenir à l'artefact *Skin sucka*, il prend la forme d'une animation mêlant réalité et imagerie 3D et permet d'introduire par les moyens mis en œuvre, une nouvelle pratique de la conception. Les images numériques créées de toutes pièces, associées à des images numériques captées pour une référence explicite

[25] Gerrit Rietveld, *La chaise*, 1930, In Marijke Küper et Ida van Zijl, *Gerrit Thomas Rietveld 1988-1964 : l'œuvre complet*, Centraal Museum, Utrecht, 1992, p. 27.

au réel, contribuent à la stratégie d'une construction fictionnelle. L'image, considérée comme élément central de la conception fictionnelle, engage désormais la tâche du designer en tant qu'un compositeur d'images. Avec *Skin sucka*, ces éléments acquièrent leur sens : d'abord par **la superposition** qui donne l'impression d'interactions du corps du modèle avec les « techno-dispositifs » et ensuite par **la quantité** des images, feintise technique qui donne une impression de vitesse des mouvements, particulièrement efficace pour la simulation de ces micro-robots. Par conséquent pour atteindre la fiction, les designers procèdent **d'une stratification constructive des images**. Ces architectures d'images, ne sont pas physiques mais numériques et s'émancipent donc de toute implantation matérielle. Voilà un projet porteur d'interrogations qui, finalisé pour Philips sous la forme d'une animation mêlant réalité et imagerie 3D, permet d'introduire le renversement d'une pratique de projet en design. L'artefact n'a alors plus seulement pour objet d'être rattaché à la seule condition concrète mais bien plutôt théorique, vers une trajectoire d'émancipation réflexive : **à l'absence de matière palpable répondrait la formalisation d'un cadre de spéculation**.

CHAPITRE 3

SPÉCULATIONS

GROWTH ASSEMBLY (2013)
ALEXANDRA DAISY GINSBERG



Design spéculatif

Au désordre du design causé par la fiction s'accompagnerait l'émergence d'une pratique de spéculation comprise entre une recherche abstraite et une considération théorique dans le but de nouvelles connaissances. Au VI^e siècle, en bas latin, « *speculatio* » se définissait comme un « lieu d'observation », et entre la fin du XIII^e et le début du XIV^e siècle, la compréhension du terme prétend aussi engager un caractère propre à la réflexion. Ainsi déterminé, il semblerait que le design spéculatif puisse à la fois donner à voir et à penser le Monde. Cette assimilation de la spéculation est ainsi entendue comme une capacité de l'imaginaire d'avoir accès à un point de vue autre que celui du monde réel. En ce sens et dans un rapport à notre monde, si le point de vue est ailleurs mais qu'en même temps cet ailleurs donne à le voir et le penser, alors spéculer pourrait peut-être à partir de la fiction, être synonyme de construction de mondes possibles. Dans le milieu du design, la fiction permet, en toute logique semble-t-il, d'engager par le projet avec le moyen du scénario le dessein de possibles. Toutefois, pour Robert Howell^[1] associer ainsi à la fiction « le modèle des mondes possibles équivaut à croire que les mondes fictionnels existent indépendamment »^[2] de leur créateur. Ainsi en projetant une fiction comme du « possible », le designer donnerait l'impression d'« identifier » alors qu'il imagine. Lors de la lecture du scénario *Skin sucka*, le temps employé — le présent — exemplifie cet argument : ce naturalisme narratif instaure l'identification et participe ainsi de l'immersion dans la fiction. Cette identification n'est pas contradictoire mais au contraire nécessaire car elle fonde à la fiction un sens, une intelligibilité qui, en philosophie s'apparenterait dans le fil de cette pensée à un « cercle herméneutique », formule que le philosophe François Fédier explique :

« Un cercle, c'est ce qui tourne sur soi-même, tout seul, de telle manière qu'il n'y a ni commencement ni fin ou bien dont le commencement est aussi la fin. Quant au mot herméneutique, il apparaît au XIX^e siècle avec Schleiermacher qui l'emploie pour désigner la science de l'interprétation des textes sacrés. [...] Ce qui apparaît avec Spinoza et encore plus clairement avec Schleiermacher, c'est que, pour qu'une interprétation de textes

←
Growth Assembly
 Alexandra Daisy Ginsberg
 2009
 en collaboration avec
 Sascha Pohflepp
 Illustrations à l'aquarelle de
 Sion Ap Tomos
 72 cm x 32 cm
 38 cm x 32 cm
 © Sascha Pohflepp

[1] Robert Howell, *Fictional Objects : How they are and how they are not*, Poetics VIII, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1979, pp. 129-178.

[2] Thomas Pavel à propos de Robert Howell, In Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Paris, 1988, p. 65.
 Titre original « *Fictionnal Worlds* », Harvard University Press, Cambridge, 1986.

sacrés soit conforme à la lettre même des textes, il faut *présupposer* quelque chose qui, si c'est absent, ne permet pas l'interprétation. L'herméneutique est la mise à jour de ce présupposé qui rend possible une intelligibilité. On l'appelle un cercle parce que c'est une structure fermée, dans laquelle, semble-t-il, on ne peut pas entrer et dont on ne peut pas non plus sortir. »^[3]

À partir des propos de François Fédier, puisque la fiction n'est accessible que parce qu'elle engage une tension de ses caractéristiques avec le réel, il est possible d'émettre l'hypothèse selon laquelle le *cercle herméneutique* fondamental de la fiction en design présuppose de l'artefact la permanence d'éléments comparatifs des mondes fictionnels avec le monde réel, sans quoi, faut-il le souligner une fois encore, il serait impossible qu'une subjectivité puisse en franchir le seuil.

Contexte

Interrogeant le design par la conception de mondes fictionnels, cette recherche poïétique se poursuit après avoir démontré un certain renversement de la pratique du projet et un attachement envers la spéculation. Le projet suivant, emprunte aussi la fiction et semble en posséder des caractéristiques similaires ce qui permettra de valider davantage les hypothèses énoncées en ce début de cette partie. Toujours est-il que les projets étudiés, bien qu'ils puissent se rejoindre sur un même territoire que celui de la fiction, explorent des chemins qui divergent. En l'occurrence le projet qui va être amené se différencie dans le fond, avant ses formes, par la réflexion qu'il suscite sur le devenir des activités anthropiques, et en particulier celui du domaine de la production industrielle. L'intérêt soutenu envers la diversité de champs d'applications, ici par le passage du milieu domestique vers le milieu industriel, semble essentiel pour appréhender la production fictionnelle en design avec un regard d'une part focalisé sur des manières singulières de faire le projet et d'autre part **défocalisé** comme une manière de faire le Monde. Designer, artiste et jeune chercheur en design, Alexandra Daisy Ginsberg a mené une thèse intitulée *The Dream of Better*. Son attitude théorique et pratique se caractérise par une volonté d'articuler la conception en design aux organismes vivants et cela avec l'objectif de créer une forme de biologie synthétique. Associée à Sascha Pohflepp, elle conçoit *Growth Assembly* en 2009. Et en 2013, ce travail a notamment été visible en France lors de l'exposition *En vie – Alive* présentée au sein de l'espace fondation

[3] François Fédier, *Martin Heidegger : Le temps, Le monde*, Lettrage Distribution, Paris, 2005, p. 203.

EDF à Paris. *Growth Assembly* rend visible un devenir dans lequel le végétal serait génétiquement modifié afin de produire, en notre faveur, des objets utilitaires. La position dominante, pour ne pas dire écrasante, de l'homme sur la Nature serait à ce titre exacerbée. Engager ainsi le projet de design par la biologie synthétique, c'est emprunter un chemin d'exploration qui dépasse aisément les dogmes moraux comme celui des religions. Le prochain projet qui sera d'ailleurs étudié : *Designing for the 6th Extinction*^[4] d'Alexandra Daisy Ginsberg, qui, dans un scénario possiblement apocalyptique, confierait la régulation de la biosphère à de nouvelles « techno-espèces », permettra d'en souligner la teneur. Avec *Growth Assembly*, il semblerait que les enjeux de ce type de conception relèvent moins de l'émergence d'un nouveau produit, en l'occurrence ici un désherbant assemblé à partir de pièces générées par des « techno-plantes », que celui du caractère interrogatif d'une telle démarche. En s'attachant ainsi à explorer de nouvelles logiques productives par le transfert de la biologie synthétique, les designers interrogent le monde présent sur de nouvelles constructions de mondes possibles. La considération du designer, ou plus essentiellement celle de l'individu comme un créateur de mondes, n'est pas sans rappeler la pensée heideggerienne, lorsque l'auteur écrivait que « [...] le monde est la manifesteté de l'étant en tant que tel et en entier. »^[5] La manière de faire le projet pourrait supposer parallèlement une manière de faire des mondes et ainsi, amener à considérer le design comme un potentiel du devenir autre, exprimé au travers de formes singulières et multiples qui, par conséquent, suppose de se méfier de l'idée actuellement revendiquée d'une « culture du design » comprise dans le sens d'une universalité. Au sens guattarien du terme, la « culture » renvoyait déjà dans les années 1980 à une approche automatisée et standardisée. C'est pourquoi, dans l'objectif de ne pas se séparer de ses « réalités politiques », le design pourrait être davantage entendu par la considération d'un éclectisme de logiques plurielles et de la mobilité de ses conduites en cherchant à composer plutôt qu'à unifier sa présupposée valeur culturelle.



↖
« Désherbant »
Growth Assembly
Alexandra Daisy Ginsberg
2009
© Sascha Pohflepp

[4] Voir aussi l'article : Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, *Chercher l'équilibre*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du Design II : Éco-conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques série Ars, Paris, 2014, pp. 124-128.

[5] Martin Heidegger, *Qu'est-ce que la métaphysique ?* : « Questions I », Gallimard, Paris, 1976, pp. 479-480.

Une conception de monde « rétro-spéculative » ?

À l'aide d'une recherche lexicale, *Growth Assembly* semble rendre compte d'un jeu de mots issu des expressions anglaises *assembly plant* et *assembly line*,



↑
The Yards
1865
© Chicago
Tribune

respectivement « usine de montage » et « ligne d'assemblage ». Ce modèle de production industrielle semble pouvoir se référer au quartier des abattoirs de Chicago, *The Yards*, qui, dès 1865, inspira notamment les principes productifs appliqués par Henry Ford dans le domaine de l'industrie automobile des années 1910. Siegfried Giedion dans *Mechanization Takes Command* écrivait en 1948 qu'à Chicago, « les usines avaient un rendement journalier de 200 000 porcs, chiffre que La Villette à

ce moment-là n'égalait même pas en une année. »^[6] Au début du XXe siècle, certains penseurs comme Georges Duhamel faisaient partie de ces grands regards critiques du système de développement de la société moderne américaine. Dans son ouvrage *Scènes de la vie future*, il dressait d'ailleurs un théâtre de vie particulièrement aliénant. Cet écrit a eu plusieurs influences,



↑
Tintin en Amérique
Les Aventures de Tintin
© Hergé
1946
p. 53

comme pour le dessinateur Hergé qui, dans l'élaboration des *Aventures de Tintin*, *Reporter du petit vingtième*, en Amérique, publié en 1932, s'emploie de façon comique à démontrer le débordement du rationalisme, de la standardisation et du machinisme. Et si est poursuivie cette étude terminologique du projet *Growth Assembly*, ne faudrait-il pas supposer une conception de monde « rétro-spéculative » ? Le modèle de production

qui semble être pris pour référence renvoie en effet à la modernité, c'est-à-dire à une époque antérieure, tout en proposant une nouvelle manière de produire des artefacts, encore bercée par la narration futuriste. Si le design est aujourd'hui considéré comme un enjeu de décloisonnement par le transfert souvent visible

[6] Siegfried Giedion, *La mécanisation au pouvoir*, Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris, 1980, p. 194. Titre original : « *Mechanization takes command : a contribution to anonymous history* », 1948.

des technologies et des technicités, il se dégage aussi que le design serait à même de détourner des systèmes, de transférer des idéologies sociétales à travers le temps pour les réinvestir. La mécanique des temps n'en deviendrait alors que plus élastique : le design répondrait ainsi d'une conduite du designer à mettre en rapport dans le temps présent du projet, le temps passé **avec** le temps futur. Le philosophe François Fédier détaille d'ailleurs la relation du futur avec le passé comme une question de la conséquence :

« À partir du futur, le passé œuvre comme passé, c'est-à-dire comme source. Ce phénomène se laisse très bien expliquer historiquement : l'art gothique n'était plus passé avant que ne s'ouvre, à la fin du XVIIIe siècle un avenir pour lui. [...] Entre le passé et le futur, le rapport est ainsi très complexe. Chacune des deux est source de l'autre. Le passé est mis en mouvement à partir du futur et le futur à partir du passé. Les deux mouvements n'en font qu'un. La propulsion du passé et la conséquence du futur ne sont qu'un seul et même phénomène ; tout ne pouvant s'étendre ensemble, les moments du temps font une unité multiple dont le nom propre est conséquence. »^[7]

Le rapport de conséquence institué dans le projet de fiction, de la référence du fordisme jusqu'à la biologie synthétique et se formalisant par des images et des textes pour *Growth Assembly*, démontrerait de manière plus générale une élasticité du monde imaginaire commun, c'est-à-dire une capacité pour le public de se saisir du sens du projet par une saisie de ce monde fictionnel. Ce voyage psychique passe par le sens d'un concret, en l'occurrence pour *Growth Assembly* par des illustrations qui deviennent des supports d'expérience du sensible, de l'immersion imaginaire. Avec le projet fictionné, il s'agit bien d'une sollicitation intellectuelle qu'engage le designer comme dessein « utile » de l'artefact puisqu'il donne à voir ce qui, par évidence puisque de nature fictionnelle, n'existe pas en tant que présence réelle : le désherbant fabriqué à partir de plantes génétiquement modifiées relève de la spéculation, c'est-à-dire qui n'est pas un fait, mais un point de vue, le projet donne à voir par l'imaginaire. En se saisissant par *Growth Assembly* de l'élasticité des temps : passé, présent et futur, Alexandra Daisy Ginsberg accentue le sentiment d'écart et de tensions entre la fiction et le monde réel sollicitant par conséquent du public une disposition d'esprit constructive de sens nouveaux. Afin d'en aborder pleinement l'enjeu, il est éclairant de s'appuyer une nouvelle fois sur le travail

[7] François Fédier, *Op. Cit.*, p. 20.

de François Fédier qui s'exprime clairement à propos de la problématique de fonder les temps dans une situation :

« [...] au présent, le temps est là. Mais, au passé et au futur, le temps n'est pas là. Saint-Augustin dit : nous le voyons par l'esprit. L'esprit a cette curieuse vertu de voir ce qui n'est pas là. Cela s'appelle mémoire (pour le passé) et attente (pour le futur). Mais, si nous pouvons, par l'esprit, être en face de ce qui n'est pourtant pas là, il faut que le passé et le futur soient d'une certaine manière. »^[8]

Alexandra Daisy Ginsberg en appelle à ce rapport au futur et au passé par la fiction et donc à partir d'une immersion présente, ni futurologie ni historique, le projet *Growth Assembly* est dans un nulle-part et en même temps s'ancre dans le monde réel en combinant trois dispositions de l'esprit qui participent d'une construction de sens nouveaux faisant appel de la *mémoire*, de l'*attention* et de l'*expectation*^[9], comme le dit François Fédier en s'appuyant sur Saint-Augustin, « il y a trois temps, le présent des choses passées, le présent des choses présentes, le présent des choses futures. Ils sont en effet, ces trois-là, dans l'âme, trois choses déterminées et je ne les vois pas être ailleurs ; au présent du passé : mémoire, présent du présent : attention, présent du futur : expectation. »^[10] Le philosophe François Fédier poursuit par une recherche étymologique et lexicologique de ces trois dispositions :

« *Mémoire*, elle est conscience du présent de ce qui est passé ; *attention* (*contuitus* — vient de *cun-tueri* où *tueri* signifie porter le regard. Intuition : porter le regard au cœur de ce que l'on cherche à voir ensemble, le regard attentif), elle est conscience du présent de ce qui est présent ; et *expectation* (en latin le mot veut dire *ex-pectatio* : regarder de loin, mais en attente), conscience du présent de ce qui est futur. »^[11]

Le projet de design aurait semble-t-il par la fiction, ce n'est pas l'auteur qui le signifie, cette capacité de faire appel de ces trois dispositions (*mémoire*, *attention* et *expectation*) dont l'hypothèse qui s'énonce maintenant serait celle d'un unique

[8] François Fédier, *Op. Cit.*, p. 40.

[9] Saint-Augustin, *Les Confessions*, XIe Livre, chapitre 20, 401. D'après François Fédier, *Op. Cit.*, p. 42.

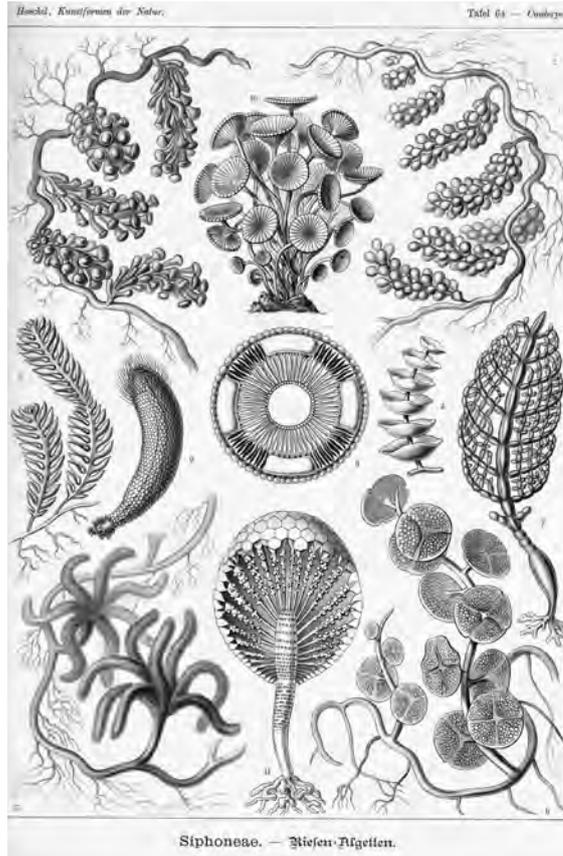
[10] François Fédier, *Op. Cit.*, p. 42.

[11] *Ibid.*

espace-temps qui les réunit : le présent du Monde en train d'être fictionné. Justement parce qu'il s'agit d'une fiction, alors le temps devient pour le designer un matériau dont la réarticulation : superposition du passé et du présent par exemple, est promotrice de nouveaux paradigmes comme un système productif rétro-futuriste alliant des principes de production sérielle et de modifications génétiques pour une exploitation toujours plus grande du vivant. Cette démonstration de l'hypothèse de l'élasticité des temps est relative à *Growth Assembly* et suscite un regard interrogatif (et critique) bien présent quant à la pensée du monde fictif comme monde possible à (ne pas) construire.

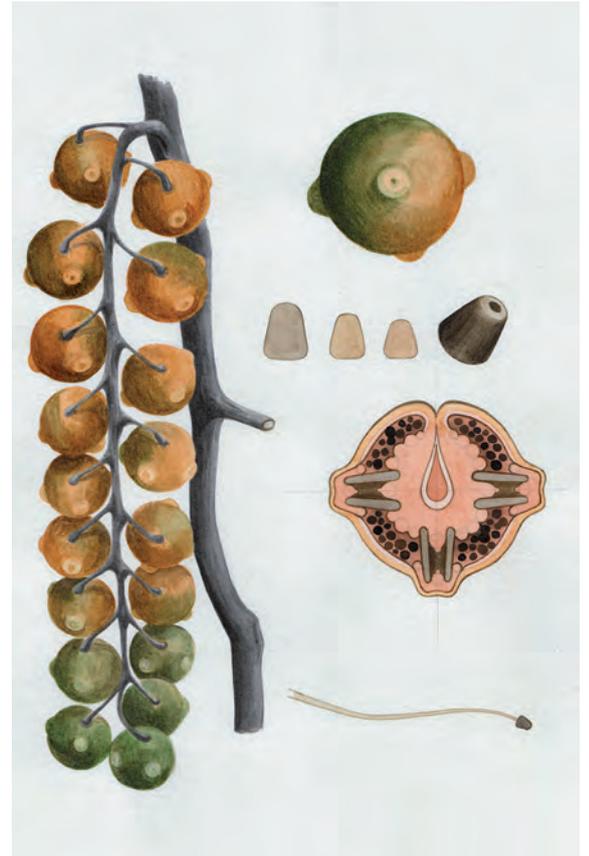
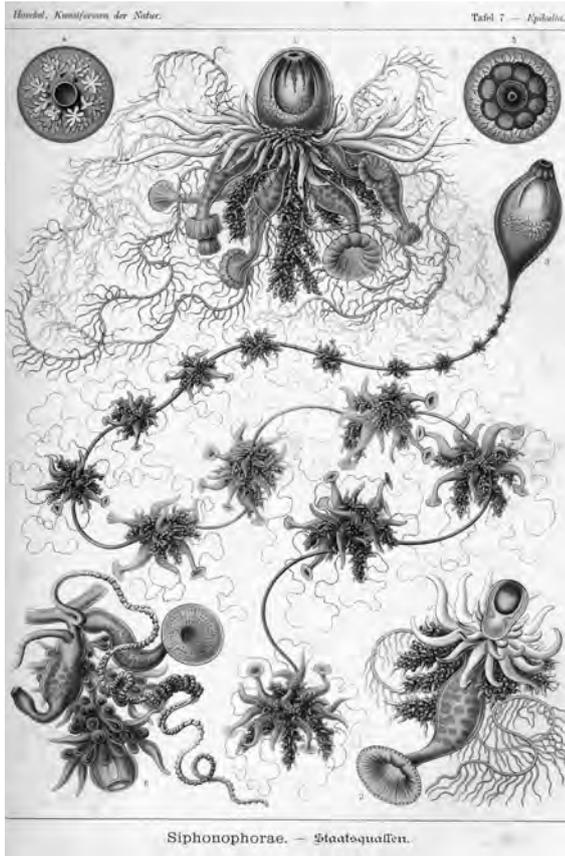
Rendre visible une Nature encore inconnue

De cette première approche lexicologique de *Growth Assembly*, il convient désormais d'orienter la recherche vers l'interrogation du médium. Alexandra Daisy Ginsberg et Sascha Pohflepp ont fait appel à Sion Ap Tomos pour réaliser les illustrations du projet qu'ils souhaitaient proche du travail graphique et analytique de Ernst Haeckel. Célèbre biologiste et philosophe allemand du XIXe siècle, il a, tout au long de sa vie, soutenu la théorie de l'évolution de Darwin en réalisant notamment de très nombreuses planches relatant de la vie sous-marine. Par la métaphore du miroir, il serait attribué aux dessins de Ernst Haeckel, le rôle de modèle, et au projet *Growth Assembly* celui de reflet afin de supposer l'existence de certaines porosités entre les enjeux du biologiste et ceux du designer, malgré la difficulté du temps et des disciplines qui les séparent. L'enjeu de telles explorations, qu'elles soient d'un côté tangibles ou de l'autre spéculatives, d'une inscription temporelle passée ou prospective, révélerait par conséquent de cette volonté de chercher à **rendre visible une Nature encore inconnue**. Il est possible de se demander si, pour Alexandra Daisy Ginsberg et Sascha Pohflepp, l'emploi du dessin naturaliste et scientifique ne serait pas démonstratif d'une volonté de chercher à produire, comme en science, de nouvelles connaissances. Anciennement, l'emploi de ce type de représentation graphique avait pour but, en effet, de rendre à son sujet une forme de vérité incontestable, le dessin se constituait dès lors comme la preuve scientifique d'une étude. Toutefois, en le détournant de son application conventionnelle, le dessin naturaliste et scientifique de *Growth Assembly* semble favoriser l'engagement d'une dimension de projection qui permet au regardeur de s'immerger davantage dans la fiction. Si, pour ce projet, les designers rendent en quelque sorte hommage à Ernst Haeckel, il semble tout de même qu'une autre question plus fondamentale soit en articulation...



↑
 « Gourde Herbicide »
Growth Assembly
Alexandra Daisy Ginsberg
 2009
 en collaboration avec
 Sascha Pohflepp
 Illustrations à l'aquarelle de
 Sion Ap Tomos
 38 cm x 32 cm
 © Sascha Pohflepp

↗
 Siphonae
Kunstformen der Natur
Ernst Haeckel
 Leipzig und Wien
 Bibliographisches Institute
 1899



↑
 « Buse Fruit »
Growth Assembly
Alexandra Daisy Ginsberg
 2009
 en collaboration avec
 Sascha Pohflepp
 Illustrations à l'aquarelle de
 Sion Ap Tomos
 38 cm x 32 cm
 © Sascha Pohflepp

↙
 Siphonophorae
Kunstformen der Natur
Ernst Haeckel
 Leipzig und Wien
 Bibliographisches Institute
 1899

De la « technosphère » à la Révolution Naturelle

Depuis la théorie de l'évolution darwinienne, la science assimile le caractère progressif d'un changement comme étant propre aux phénomènes biologiques. Ainsi, de tout temps, il a été question de sélection naturelle amenant les espèces les plus fortes à se complexifier et à s'adapter aux différents milieux. Cependant, l'Anthropocène marque un véritable tournant pour la planète. L'observation de nombreux espaces démontre, en effet, l'émergence d'importants déséquilibres. Dès le début du XXe siècle, certains penseurs comme Vladimir Vernadski abordaient déjà l'idée d'une « technosphère » plutôt que d'une biosphère tant les *praxis* humaines sont devenues déterminantes. Dans cette course effrénée du progrès sociétal, il s'agirait pour le designer de la postmodernité de mêler à la fois l'amélioration de la qualité de vie et l'équilibre environnemental, autant dire un dilemme impossible au regard des modes de pensée actuels. Dès lors, certains designers emploient leur créativité et savoirs à des fins hypothétiques en formulant des scénarii au travers de la biologie synthétique, et décuplent ainsi le concept même de « technosphère ». Dans le projet *Growth Assembly*, les



« techno-plantes » sont capables de faire pousser des objets, redéfinissant par conséquent les contours d'un devenir par **la Révolution Naturelle**. La définition du terme « révolution » renvoie aux « bouleversements » et « renversements » alimentant ainsi l'approche d'un changement soudain de paradigme. Le design serait alors à envisager comme un processus de production à la fois politique et énonciatif ; néanmoins, pour certaines visions classiques qui se rattachent au seul héritage de la grande production industrielle, cette pensée semblera sans doute très marginale. À ce propos, la définition de Tomás Maldonado datant de 1961 et qui justement considère le design dans sa seule perspective industrielle en est démonstrative :

« Le design est une activité créatrice qui consiste à déterminer les propriétés formelles des objets que l'on veut produire industriellement. Par propriétés formelles des objets, on ne doit pas entendre seulement les caractéristiques extérieures, mais surtout les relations structurelles qui font d'un objet ou d'un système d'objets une unité cohérente, tant du point de vue du producteur que du consommateur. »^[12]

[12] Tomás Maldonado, 1961, Venise, définition adoptée par l'ICSID (Conseil International des Sociétés de Design Industriel).

De cette définition adoptée par le Conseil International des Sociétés de Design Industriel, Tomás Maldonado semblait considérer le terme « industrie » dans un sens galvaudé et non porteur de ses véritables racines, comme cela a pu être précédemment démontré avec la définition de Pierre-Damien Huyghe. Le terme de production industrielle est donc à considérer avec méfiance. Il n'est pas ici question de faire le procès de Tomás Maldonado mais il est nécessaire de rappeler qu'il considérait tout de même que « [...] le refus de la projection concrète implique en même temps le refus de la projétation, étant donné que cette dernière n'existe pas sans la première [...] »^[13]

Inséparations

À la lumière des précédentes analyses il semble cohérent par ailleurs, de soutenir la méthode spéculative dans le projet comme une force de pouvoir et de capacité à saisir en design des enjeux du monde réel. Bien que *Growth Assembly* ne soit pas issu d'une commande et que son résultat ne soit pas de l'ordre de l'objet utilitaire et dont la fonction est évidente, il n'en reste pas moins que le projet est producteur de sens et d'interrogations. Échappant ainsi à des mécanismes du pouvoir, le commercial par exemple, l'hypothèse est alors de dire qu'il n'y a pas refus de *projétation* mais au contraire, désir d'émancipation. Par conséquent, il ne s'agit pas de comprendre la démarche d'Alexandra Daisy Ginsberg et Sascha Pohflepp comme un écart de la discipline ou une forme d'individualisme à la subjectivité exacerbée pour un monde fictionnel séparé du monde réel, mais plutôt comme une affirmation de l'idée d'une *inséparation*^[14] comme peut l'exprimer le concept de Dominique Quessada et qui pourrait être celle du **designer-avec-le-Monde et des mondes-de-la-fiction-avec-le-Monde-réel**.



←↑
« Connecteur ; Perforateur »
Growth Assembly
Alexandra Daisy Ginsberg
en collaboration avec
Sascha Pohflepp
Illustrations à l'aquarelle de
Sion Ap Tomos
2009
© Sascha Pohflepp

[13] Tomás Maldonado, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique*, traduit de l'italien par Giovanni Jappolo, Union générale d'Édition, Paris, 1972, pp. 25-26. Titre de la publication originale *La speranza progettuale*, Einaudi, Turin, 1970. In Alexandra Midal, *Design, L'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design - École d'art et de design de Saint-Etienne - Haute École des Arts et du Design de Genève, Saint-Etienne, 2013, p. 267.

[14] Dominique Quessada, *L'inséparé. Essai sur un monde sans Autre*, Presses Universitaires de France (PUF), collection Perspectives critiques, Paris, 2013.

« Il faut donc poser l'idée du réel, la formulation de ce qui est, selon le parti pris radical d'un plan d'immanence absolu, un plan matériel de réalité intégrale où chaque chose, être, lieu, idée, etc. serait un état de singularité, un point de distorsion doté d'une forme qui semble le distinguer et l'isoler du reste des éléments du plan, alors qu'en réalité rien n'est séparé. Pour concevoir ce plan unifié de réalité, on peut par exemple faire appel à un espace de type deleuzo-guattarien configuré par les notions de plan de consistance, de pli et de Surpli, de continuums intensifs, de conjonction de flux, d'émission et de combinaison de signes-particules, de distorsion, et de singularités^[15]. On peut ainsi penser l'existence et la configuration des étants (corporels autant qu'incorporels, matériels et immatériels) comme autant de singularités de ce plan d'immanence, plan qui constitue le lieu unique, bien qu'infiniment diversifié, du réel. [...] Ainsi, il n'y a ni en-dessus, ni en-deçà, ni au-delà, ni hors-champ du plan, car tout ce qui advient, existe ou se manifeste, se produit à travers le fait d'être un mode de plissement singulier du plan. »^[16]

En réponse à l'hypothèse centrale du chapitre précédent fondées sur le **Paradis Anthropique** et qui était celle de l'**homme-monde** ou le projet du **centrement** et de la **séparation**, le projet de fiction quant à lui, semble répondre à son inverse de l'hypothèse de l'**homme-avec-le-Monde** par le **décentrement** pour l'**inséparation** inhérente à sa construction. L'ailleurs, le nulle-part ou le parallèle deviennent des espaces du **comment** : l'enjeu se situerait précisément dans les manières dont la convocation de la fiction dans le projet de design, *territorialiserait* un sens constructif pour le monde réel. Le projet qui va suivre est aussi relatif à un monde fictionné de la Nature modifiée par l'homme. La designer, toujours Alexandra Daisy Ginsberg, suggère un contexte global de destruction naturelle et dont la spéculation biotechnologique fournirait un rééquilibrage pour un monde viable.

→

« Tuyau »

Growth Assembly

Alexandra Daisy Ginsberg

2009

en collaboration avec

Sascha Pohflepp

Illustrations à l'aquarelle de

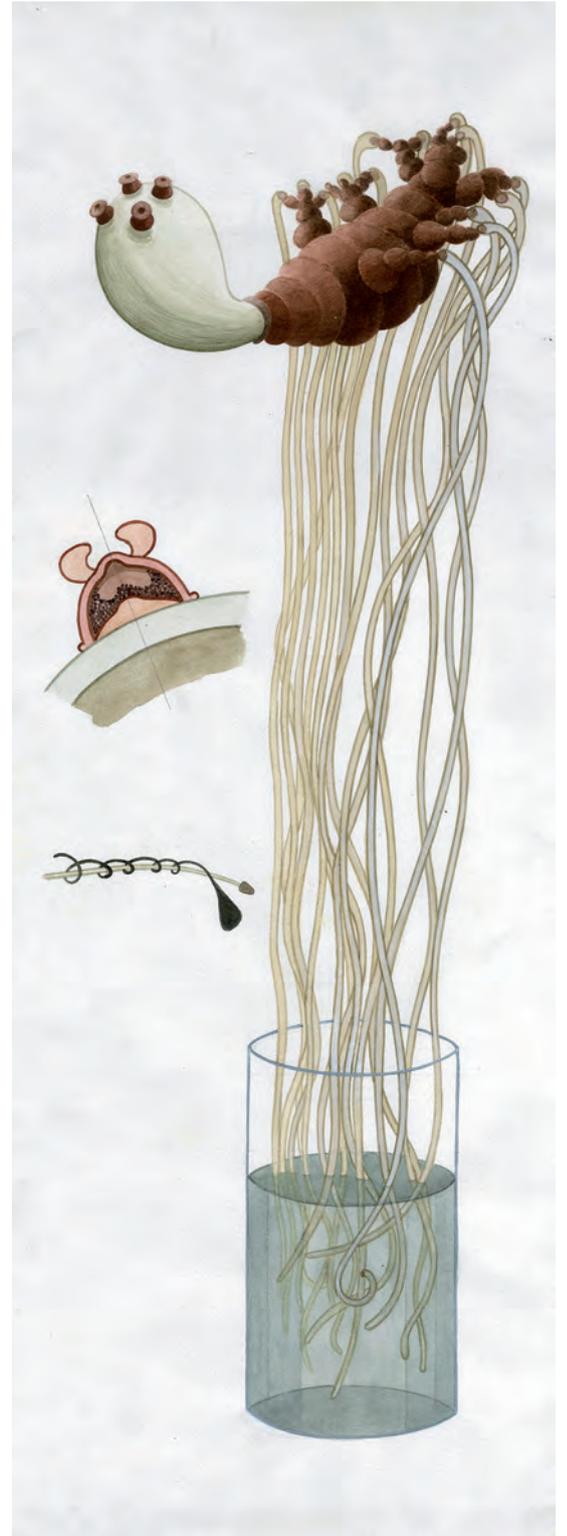
Sion Ap Tomos

38 cm x 32 cm

© Sascha Pohflepp

[15] Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux, Capitalisme et schizophrénie*, « 10.000 ans av. j.-c. - La géologie de la morale (pour qui elle se prend, la terre ?) », Les Éditions de Minuit, Paris, 1991, pp. 53-94, et *Qu'est-ce que la philosophie*, « Le plan d'immence », Minuit, Paris, 1991, pp. 38-59. Également Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Minuit, Paris, 1969 et Gilles Deleuze, *Foucault*, « Les plissements, ou le dedans de la pensée », Minuit, Paris, 1986, pp. 101-130.

[16] Dominique Quessada, *Op. Cit.*, pp. 129-131.



CHAPITRE 4

**RÉGULATION
ET RECRÉATION
MACHINIQUES
DU MONDE**

DESIGNING FOR THE SIXTH EXTINCTION (2013)
ALEXANDRA DAISY GINSBERG



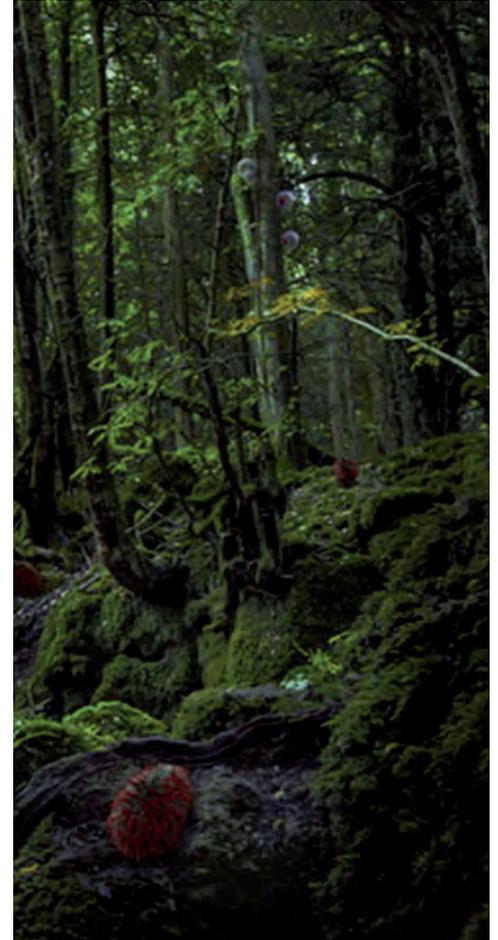
Le récit salvateur

En 2013, Alexandra Daisy Ginsberg imagine le projet *Designing for the Sixth Extinction*, un projet qui met l'accent sur la sixième extinction de masse causée par l'homme et impliquant l'ensemble de la faune et de la flore. C'est alors dans un environnement fictif empreint, cependant, d'un fort réalisme du devenir qui menace actuellement la Terre, que le déséquilibre semble total pour Alexandra Daisy Ginsberg. Elle fait, en effet, le constat d'un monde envahi par la pollution et la disparition massive des espèces vivantes. Par analogie dystopique, la littérature fictionnelle et engagée dans l'écologie environnementale permet d'associer ce passage du *Printemps silencieux* de Rachel Carson :

« Dans les fermes, les poules couvaient, mais les poussins cessaient d'éclore. Les fermiers se plainquirent de ne plus pouvoir élever de porcs : les portées étaient faibles, et les petits mouraient au bout de quelques jours. Les pommiers fleurirent, mais aucune abeille n'y venait butiner, et sans pollinisation, il n'y avait plus de fruits. Les bords des chemins, naguère si charmants, n'offrirent plus au regard qu'une végétation rousse et flétrie, comme si le feu y était passé. Eux aussi étaient silencieux, désertés de tout être vivant. »^[1]

Que ce soit pour Rachel Carson ou pour la designer, il est déjà trop tard, il n'y a plus de retour en arrière, la planète est dévastée. Cependant dans ce contexte accablant, le projet *Designing for the Sixth Extinction* semble suggérer un potentiel salvateur qui, par une conception bio-synthétique, maintiendrait et apporterait les équilibres nécessaires à notre survie.

Il s'agirait ainsi d'une conception en design qui amènerait à penser l'écologie environnementale et sa régulation comme une mécanique, un système machinique global. Richard Buckminster Fuller écrivait que « [...] nous n'avons jamais perçu notre vaisseau spatial "Terre" comme une machine conçue globalement qui, pour continuer à fonctionner correctement, exige une *com-préhension* et des



←↑
Designing for the Sixth Extinction
 Alexandra Daisy Ginsberg
 2013
 R&D : Gemma Lord
 imagerie 3D : Tommaso Lanza
 et Tom Mawby, 150 x 225 cm
 © Alexandra Daisy Ginsberg

[1] Rachel Carson, *Printemps silencieux*, traduit de l'anglais par Jean-François Gravand, révisé par Baptiste Lanaspèze, 1962. In Ariane Debourdeau (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, p. 122.

soins globaux. »^[2] L'auteur invitait déjà en 1969, à considérer la planète comme un « véhicule mécanique » dont l'entretien régulier devait être indispensable. Il fondait alors ses espoirs dans ce qu'il nommait « une révolution constructive du design capable de transformer le Monde »^[3]. Le terme « compréhension » qu'il appuyait, n'était pas anodin. Si dans la langue française, le mot « compréhension », se définit par la faculté de comprendre et de concevoir, le terme anglais quant à lui contient davantage de significations. Les traducteurs de l'ouvrage, René Pelletier et Georges Khal, non satisfaits du sens de lecture qu'une traduction littérale aurait suscité, précisent par une note le mot « compréhension » :

« En français le mot de "compréhension" n'a gardé que l'acception de "appréhender par la connaissance". Il n'a pas retenu, comme en anglais, l'acception de "embrasser dans un ensemble, englober, inclure, intégrer". Ce mot est d'une importance capitale dans le langage fullerien où il garde pleinement le sens anglais. [...] Nous avons opté pour un néologisme qui, tout en gardant l'esprit anglais du mot, possède une consonance française : *com-préhension*. »^[4]

Bien choisi par Richard Buckminster Fuller et revalorisé par les traducteurs, le terme « compréhension » décomposé en « com-préhension » rend visible l'articulation du préfixe « com » et du suffixe « préhension », et invite à penser cette faculté de compréhension comme une prise en main, c'est à dire une

[2] Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, 1969, réédition de 2009 par Lars Müller Publishers, In Ariane Debourdeau (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie* : « Le vaisseau spatial "Terre" », traduction de l'anglais par René Pelletier et Georges Khal, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, p. 139.

[3] Richard Buckminster Fuller, cité par Jaime Snyder, Introduction à *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, Californie, septembre 2009, In Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, nouvelle Édition 2010, Baden, p. 65. À l'exception de quelques corrections typographiques ou grammaticales, ce texte reprend celui de la première Édition. Première parution en anglais 1969. Première parution en français 1980, traduit par René Pelletier et George Khal.

[4] René Pelletier et Georges Khal, *Avertissement des traducteurs*, Montréal 1978-1980. In Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, 1969, réédition de 2009 par Lars Müller Publishers, p. 19.

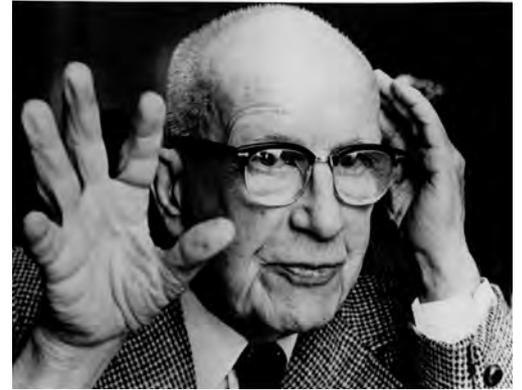
mise en action. Il semblerait alors que les pensées et les actes soient indissociables, ce qui corrobore l'étymologie du terme « compréhension » qui, venant du latin *comprehendere*, se traduit littéralement par « saisir ensemble ».

L'émancipation par la fiction ?

Plutôt que de valoriser une méthodologie d'éco-conception intégrée à un système sociétal au service d'une production dominée par l'économie, *Designing for the Sixth Extinction* encourage la possibilité d'une création autre. C'est un récit qui ne dépend d'aucune forme de contrainte. En somme, une vision libre de scénarii pour un monde en devenir. D'ailleurs, faut-il rappeler que pour le philosophe Jacques Rancière, « le réel doit être fictionné pour être pensé. »^[5] Dans cette fiction émancipée de tous les obstacles sociétaux, politiques et économiques, le projet semble profiter de quatre scénarii autonomes mais interagissant chacun avec l'environnement naturel afin de soulever cette réalité que tout peut être repensé.

« De plus en plus, les équilibres naturels incomberont aux interventions humaines. Un temps viendra où il sera nécessaire d'engager d'immenses programmes pour réguler les rapports entre l'oxygène, l'ozone et le gaz carbonique dans l'atmosphère terrestre. On pourrait tout aussi bien requalifier l'écologie environnementale d'écologie machinique puisque, du côté du cosmos comme du côté des praxis humaines, il n'est jamais question que de machines et j'oserai dire même de machines de guerre. »^[6]

Cette citation du psychanalyste et philosophe Félix Guattari pourrait faire l'objet d'une amorce à la présentation du projet d'Alexandra Daisy Ginsberg puisque les quatre systèmes proposés par la designer semblent jouer le rôle de machines au service d'une nouvelle écologie. La première *protoforme*, en effet, ressemble à se méprendre à une limace ou plutôt, une « techno-limace ». C'est à dire une création biomimétique, qui s'inspire du mouvement d'un

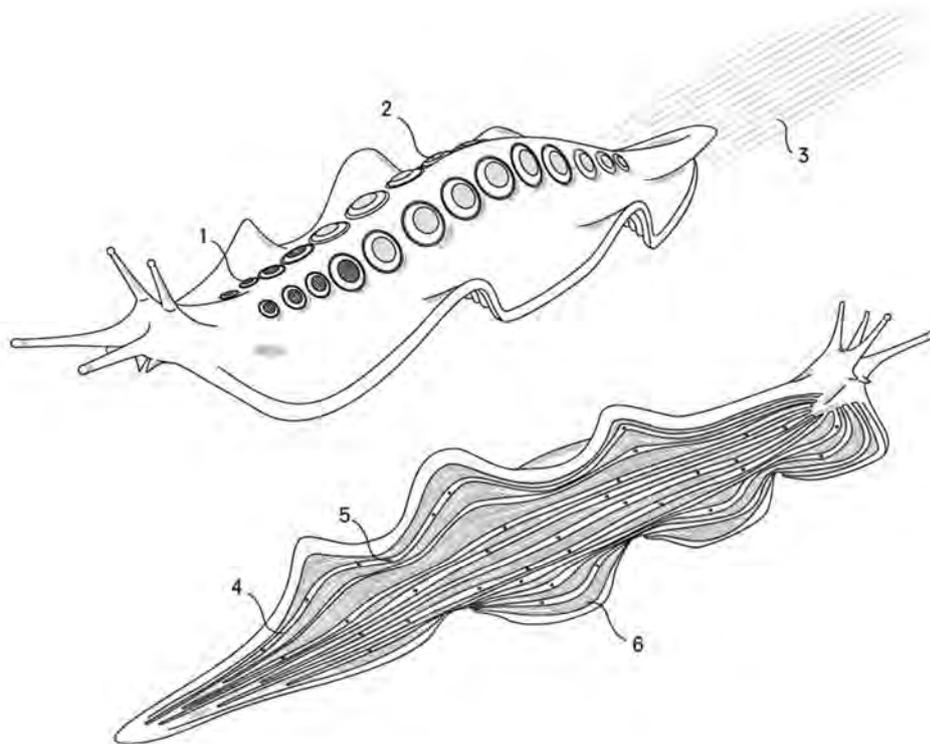


↑
Richard Buckminster Fuller
© Buckminster Fuller Institute

[5] Jacques Rancière, *Le partage du sensible*, entretien d'Alice, été 1999, publié le 25 juillet 2007, p. 4.
[en ligne] <http://multitudes.samizdat.net/Le-partage-du-sensible>

[6] Félix Guattari, *Les trois écologies*, Éditions Galilée, L'espace critique, Mayenne, 2011 (1989), p. 68.

mollusque gastéropode afin de remuer la couche supérieure du sol lors de son déplacement. Lorsque les indicateurs lumineux placés sur leur dos virent au rouge, les zones avec un pH trop bas, et donc une acidité trop élevée sont alors détectées ce qui amène ces « techno-limaces » à libérer un fluide hygroscopique alcalin. De plus, pour augmenter leur efficacité, elles sont programmées pour être attirées par les sols acides causés par la pollution. Pensées avec un ADN modifié, elles sont indigestes pour les autres espèces et leur durée de vie est limitée à 28 jours. Cette « techno-limace » est alors imaginée comme un dispositif mobile de bio-assainissement.



→→

« Unité de bio-assainissement mobile »

1. Zone de signalement (rouge - acide)
2. Zone de signalement (jaune - alcalin)
3. Fluide hygroscopique alcalin
4. Crêtes pour remuer le sol
5. Capteurs de pH
6. Sorties de fluide

Designing for the Sixth Extinction

Alexandra Daisy Ginsberg

2013

© Alexandra Daisy Ginsberg





Le deuxième élément s'apparente globalement à un hérisson. Cette boule hérissée et mobile a pour objectif d'assister voire de remplacer les abeilles dans leur travail essentiel de pollinisation. Dans la pratique, ce « techno-hérisson » est autonome et se déplace en effectuant trois tâches systématiques dont la première réalise la collecte, sa morphologie constituée de poils et d'épines en caoutchouc souple lui permettant, en effet, d'optimiser l'obtention des semences mais aussi, dans une deuxième action, la distribution de ces dernières. Par ailleurs, grâce à une flexion de

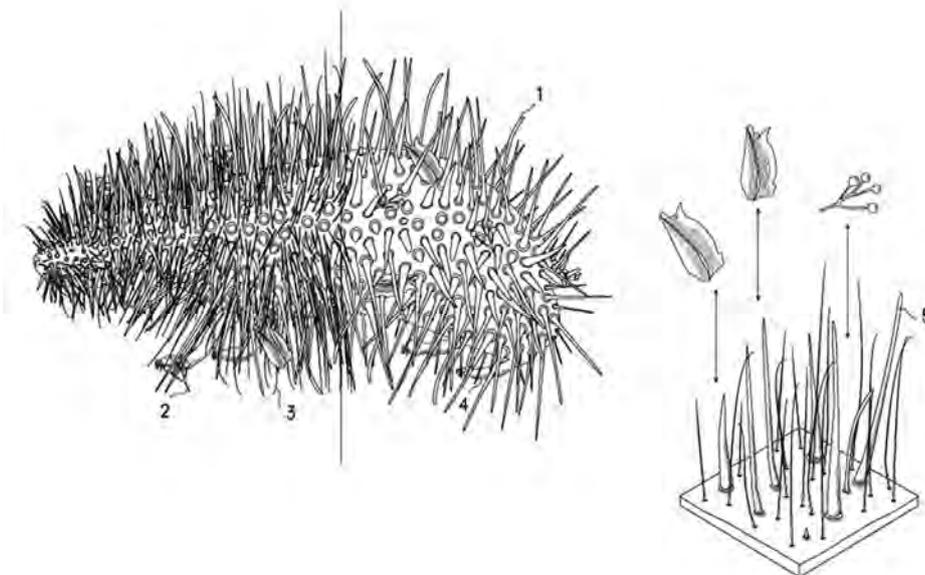


« Répartisseur autonome de graines »

1. Épines en caoutchouc souple
2. Balayage des graines
3. Poils pour piéger les semences
4. Piétineurs de semences
5. Épines souples pour libérer les graines

sa colonne vertébrale, il parvient à effectuer sa troisième et dernière mission en enterrant dans le sol, les différentes graines récoltées. Avec une durée de vie programmée à 600 jours, les « techno-hérissons » peuvent se reproduire dans la limite de cinq exemplaires par unité. Comme dans les autres scénarii, ce dispositif reste également non comestible pour les autres espèces.

Designing for the Sixth Extinction
 Alexandra Daisy Ginsberg
 2013
 © Alexandra Daisy Ginsberg



Le troisième objet scénarisé quant à lui, apparaît sous la forme de spores greffées aux arbres tel un champignon lignivore grâce à son réseau de filaments. Ce dispositif biodégradable est à usage unique. Lorsque par exemple la *Phytophthora ramorum* communément appelée *Mort subite du chêne* est détectée, le « techno-champignon » produit un sérum antipathogène et injecte le remède dans la zone infectée. Après quoi, la pompe ayant effectué sa mission se décompose naturellement.

↔

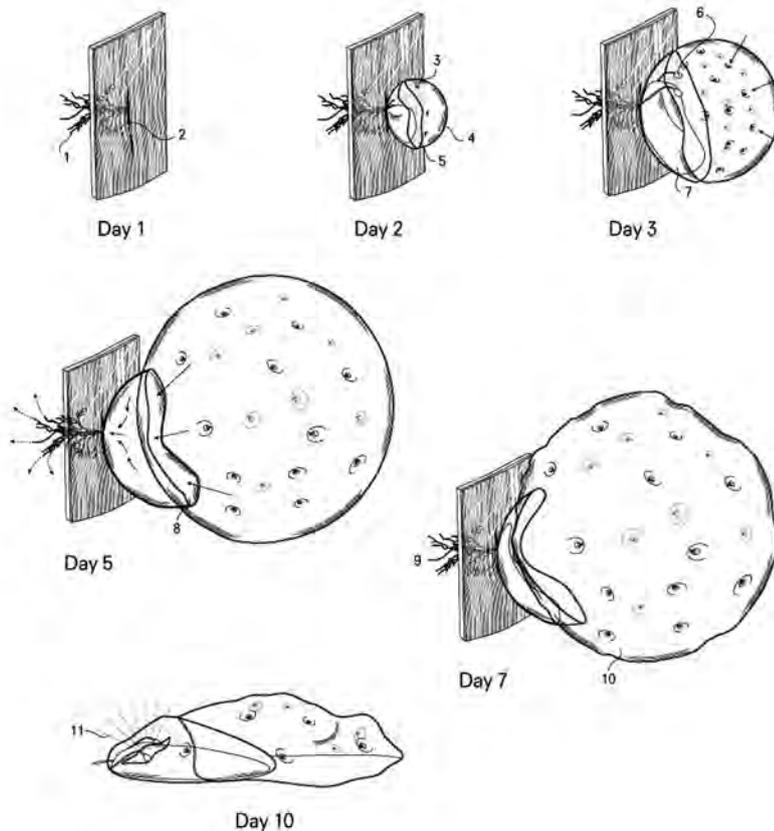
« Pompe autogonflante anti-pathogène »

1. Détection pathogène par le mycélium
2. Chancre sur chêne infecté
3. Ouvertures, non retour d'air
4. Pompe-ballon
5. Membrane
6. Producteurs de spores
7. Réservoir de sérum anti-pathogène
8. Seuil de pression
9. Injection du sérum
10. Dégonflement
11. Libération des spores

Designing for the Sixth Extinction
Alexandra Daisy Ginsberg

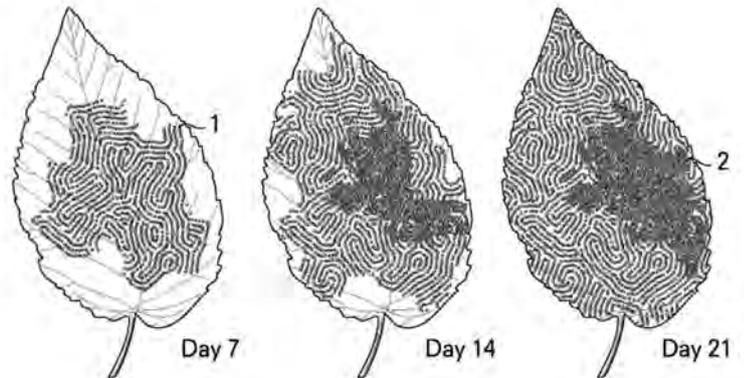
2013

© Alexandra Daisy Ginsberg





Le quatrième et dernier scénario ressemble à des parasites envahissant les feuilles des arbres. Ces « techno-parasites » sont autorépliquables et se répartissent harmonieusement sur la surface d'une feuille pour encourager la photosynthèse nécessaire à la plante et détourner les particules volatiles et nocives présentes dans l'air. Une fois la tâche effectuée, les techno-parasites se dégradent naturellement et sont traités par les « techno-limaces ».



« Biofilm »

1. Colonisation

2. Captation des particules nocives

Designing for the Sixth Extinction

Alexandra Daisy Ginsberg

2013

© Alexandra Daisy Ginsberg



↑
La création de la lumière
Gustave Doré
In Ancien Testament
Le Pentateuque
Genèse 1, chapitre 2

Au delà des limites

Ces scénarii contribuent ainsi au récit d'un nouveau paradigme, celui d'une « écologie machinique ». Il n'est plus question alors de construction mais d'**une re-construction du Monde**. Cette perspective rappelle ainsi l'hypothèse de Félix Guattari qui proposait le dépassement des dogmes religieux par **une régulation machinique du Monde**.

« Au récit de la genèse biblique sont en train de se substituer les nouveaux récits de la re-création permanente du monde. [...] À la différence de l'information, le récit ne se soucie pas de transmettre le pur en soi de l'événement, il l'incorpore dans la vie même de celui qui raconte pour le communiquer comme sa propre expérience à celui qui écoute. Ainsi le narrateur y laisse sa trace, comme le train du potier sur le vase d'argile. »^[7]

Les récits singuliers comme ceux contenus dans *Designing for the Sixth Extinction*, *Growth Assembly* et *Skin sucka* parviennent à émanciper les mentalités d'un présent trop souvent univoque et porté par le monopole de la valeur économique. Une logique de conception soutenue par la fiction permettrait au projet de design, d'entrer dans une dimension réflexive et libérée, amenant ainsi à des interrogations porteuses de valeurs fondamentales comme celles de la recherche d'un équilibre naturel, d'une réflexion ouvertes sur la science et les technologies.

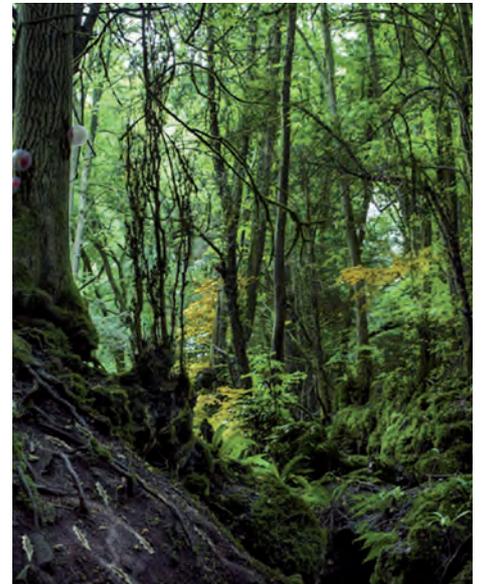
Vers une hybridation cosmique

L'hypothèse du récit salvateur de l'écosystème naturel comme elle a été présentée précédemment, ne peut pas être dissociée du récit des nouvelles interactions. Car si les hommes doivent entretenir la « mécanosphère », il faut en passer par le changement des *praxis*, actuellement centrées sur l'exploitation de la planète afin d'espérer et d'envisager un autre système. Le philosophe allemand Peter Sloterdijk qualifie ce nouvel état comme une trajectoire de la *coproduction entre la nature et la technique*. Il écrit que « sur la voie de la pure exploitation, la Terre reste pour tous les temps la monade limitée. Sur la voie de la coproduction entre la nature et la technique, elle pourrait devenir une planète hybride sur laquelle seront possibles plus de choses que ne le croient des géologues conservateurs. »^[8]

[7] Ibid., pp. 69-70.

[8] Peter Sloterdijk, *De quelle grandeur est le « grand » ?*, traduit de l'allemand par Olivier

Pour étayer cette pensée de la *co-production* dans le récit des nouvelles interactions et poursuivre les réflexions menées dans cette thèse, sera étudié le projet *Hybrid muscle*. Cette architecture est conçue en 2003 à Chiang Mai en Thaïlande par le bureau d'architecture R&Sie, composée ici du duo Stéphanie Lavaux, plasticienne et François Roche, architecte. Leur posture singulière les amène à penser le projet architectural au travers d'un processus narratif complexe qui se constitue en envisageant la pratique par la fiction. Le cabinet hypnotique étudié en conclusion du **Paradis Anthropique** avait d'ailleurs permis d'ouvrir cette partie.



↑
Designing for the Sixth Extinction
 Alexandra Daisy Ginsberg
 2013
 R&D : Gemma Lord
 imagerie 3D : Tommaso Lanza
 et Tom Mawby, 150 x 225 cm
 © Alexandra Daisy Ginsberg

Mannoni, Parution originale : « Wie groß ist "groß" ? », Die Welt, 17 décembre 2009.
 In Ariane Debourdeau (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*,
 Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, pp. 360-361.

CHAPITRE 5

RÉCITS DES NOUVELLES INTERACTIONS

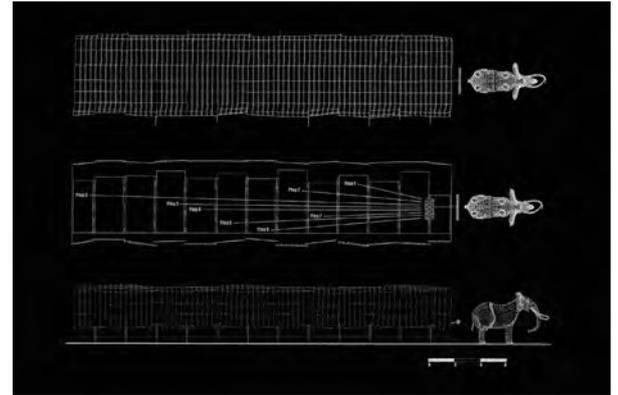
412

HYBRID MUSCLE (2003)
R&SIE ET PHILIPPE PARRENO



Pour le devenir d'un monde hybride

En rupture avec l'architecture classique, R&Sie(n) essaye d'insuffler dans les projets les contradictions de l'époque présente. Leurs supports d'explorations sont multiples, à la fois par les écrits de François Roche, les images virtuelles et les prototypes mais aussi par les constructions. François Roche explique que « cette attitude se veut sur le fil du rasoir, productive et critique. »^[1] Le projet *Hybrid muscle* dévoile une dualité paradoxale des forces puisqu'elles sont à la fois divergentes et complémentaires. Par l'utilisation de la force inhérente au poids et de celle du mouvement de l'animal, l'énergie mécanique produite par cette traction de deux tonnes d'acier, se transforme en énergie électrique donnant ainsi et en quelque sorte, vie à l'architecture. Un système implanté au cœur même du bâti, permet, en effet, d'alimenter, après l'effort de l'animal, une dizaine d'ampoules mais aussi des cellulaires et un ordinateur portable pendant plusieurs heures. La combinaison d'une technique ancestrale, la traction bovine datée d'environ quatre millénaires avant Jésus Christ et l'alimentation d'appareils technologiques énergivores par dynamo, datée du 17 juillet 1871^[2], amène à penser à une élasticité et à une connexion des innovations et des pratiques à travers les époques par le projet. À l'image du scénario d'*Hybrid muscle*, il s'agirait d'envisager les innovations disruptives non pas comme un remplacement des standards mais plutôt comme la possibilité d'un enrichissement de ces derniers afin d'encourager la continuité. L'acceptation du passé comme source du futur rappelle d'ailleurs ce dont parlait le philosophe François Fédier à propos d'une mise en mouvement réciproque de la « propulsion du passé et la conséquence du futur »^[3]. Cette vision temporelle à l'échelle de l'Humanité, réinjecte par un *cercle herméneutique* une tectonique complexe entre les temps. Ernesto Oroza a très justement souligné une telle capacité du design par sa capacité d'investir l'imaginaire comme un espace de jeu dans lequel le temps est manipulé comme élément. Selon lui, « nous pourrions nous demander si le design ne devrait pas être un saut imaginaire



←↑
Hybrid muscle

R&Sie(n)

Chang Mai, Thailand, 2003

(Traction de l'animal)

© R&Sie

[1] François Roche, *Architectural Design*, entretien de Bruno de Labaudère, octobre 2003. [en ligne] <http://new-territories.com/ad%20integral.htm>

[2] Date à laquelle le belge Zénobe Gramme expose à l'Académie des sciences de Paris la « magnéto Gramme », une dynamo qui fonctionne par production mécanique de l'électricité.

[3] François Fédier, *Martin Heidegger : Le temps, Le monde*, Lettrage Distribution, Paris, 2005, p. 20.



à partir d'événements présents vers des possibilités futures d'un passé potentiel. »^[4] D'un regard porté sur les découvertes scientifiques, cela nous conduit à penser que pour une évolution en douceur et plus maîtrisée, il serait nécessaire d'organiser une continuité des innovations. Elles-mêmes pensées selon une divergence de modèles que l'auteur Peter Sloterdijk distingue : le modèle *allotechnique* et le modèle *homéotechnique*. L'un semble relever de **la Nature en exploitation** et l'autre de **la Nature en interaction** :

« Il y a quelque temps, on a proposé de faire la distinction entre allotechnique et homéotechnique — la première reposant sur des procédures de maîtrise de la nature et de prise de la nature par la ruse, la seconde sur des procédures d'imitation de la nature et de prolongement de principes de production naturels au niveau artificiel. Le rééquipement de la technosphère selon des standards homéotechniques et biomimétiques donnerait avec le temps une tout autre image de l'interaction entre l'environnement et la technique. [...] Elle pourrait devenir une planète hybride sur laquelle seront possibles plus de choses que ne le croient des géologues conservateurs. »^[5]

Sans pour autant révolutionner des mondes de la technique, le projet *Hybrid muscle* de R&Sie(n) ne semble pas seulement nourrir le modèle *allotechnique* de l'exploitation du vivant, mais aussi s'inscrirait dans le modèle *homéotechnique* par une régulation des dépenses énergétiques en fonction de l'activité raisonnée de l'animal, ce système permettrait ainsi d'avancer l'hypothèse d'un devenir monde hybride. Ce scénario ne semble pouvoir émerger que par l'emploi de la ruse, synonyme de *mètis* grecque, de l'homme sur l'animal. Cette capacité du designer à engager la *mètis* relève de possibilités de choix dont le mythologique éclaire la racine comme l'énoncent Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant :

« Zeus subjugué Mètis en retournant contre elle les armes mêmes de la déesse : la préméditation, la tromperie, l'attaque par surprise,

←
Hybrid muscle
R&Sie(n)

Chang Mai, Thailand, 2003
(Dynamo de l'architecture)
© R&Sie

[4] Ernesto Oroza, Rikimbili, *Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, traduit de l'espagnol (cubain) par Nicole Marchand-Zanartu, Université de Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, p. 9.

[5] Peter Sloterdijk, *De quelle grandeur est le « grand » ?*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Parution originale : « Wie groß ist "groß" ? », Die Welt, 17 décembre 2009. In Ariane Debourdeau (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013, p. 360.

la brusque saisie. Inversement, dans sa lutte pour dénouer l'étreinte du dieu, Mètis se modèle sur ces réalités fuyantes qui, déroutant l'esprit des hommes par d'incessantes transformations, se dérobent à la prise qu'ils méditaient et leur glissent entre les mains. La bigarrure, le chatoiement de la *mètis* marquent sa parenté avec le monde multiple, divisé, ondoyant où elle est plongée pour y exercer son action. C'est cette connivence avec le réel qui assure son efficacité. Sa souplesse, sa malléabilité lui donnent la victoire dans les domaines où il n'est pas, pour le succès, de règles toutes faites, de recettes figées, mais où chaque épreuve exige l'invention d'une parade neuve, la découverte d'une issue (*poros*) cachée. »^[6]

Ce serait ainsi à partir de la mise en doute de la modélisation *allotechnique* que s'ouvrirait la possibilité d'inventions pour un « prolongement de principes de production naturels au niveau artificiel ». Parce que le moyen de la ruse ne peut être utilisé que parce qu'il s'engage dans un milieu du « monde multiple » pour des formalisations indéterminées ; et non à l'inverse dans un monde de l'unique, dont les formalisations seraient déterminées à l'avance. Cette condition programmatique d'un déconditionnement des milieux techniques par conséquent, pourrait décupler l'idée même de vie puisque par ce **récit des nouvelles interactions**, les designers semblent être amenés à penser l'artefact à l'intérieur d'un mouvement, c'est-à-dire, dans une nouvelle forme d'incarnation « vivante » permettant ainsi d'extirper l'architecture de son inertie. Lorsqu'en 1996, Gaetano Pesce reçoit une invitation du Centre Georges Pompidou pour son exposition intitulée *Le temps des questions*, il propose dix points d'interrogation. L'un d'entre eux, plus précisément le deuxième, interroge justement la particularité actuelle de l'architecte et du designer à concevoir de nouvelles typologies lorsque les anciennes nous défaut :

« Est-il encore vrai que notre métier constitue un service pour la société dans laquelle nous agissons ? Sommes-nous aujourd'hui capables de développer un nouveau savoir qui nous soit propre ? Saurons-nous, dans le futur proche, libérer l'architecture du formalisme actuel pour lui redonner sa fonction principale de promotrice de typologies nouvelles ? »^[7]

[6] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, Champs essais, Paris, 2009, p. 29.

[7] Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996, p. 14.

Vers une émancipation de l'inertie ?

Perméable au vent, la peau mouvante en élastomère se dresse comme un passage ouvert et nous plonge à la fois dans le dedans et le dehors d'un « récit endogène-exogène »^[8]. Par son enveloppe légère et ouverte sur l'extérieur, *Hybrid muscle* devient le sujet premier et renverse le paradigme de l'architecte qui s'engage désormais dans la recherche des flux et des porosités plutôt que celle de l'inertie. Au travers **du mouvement et de la perméabilité des espaces**, les modèles de la *co-production* semblent permettre une libération de l'architecture classique. De cet engagement particulier par le projet émerge de nouvelles *praxis* humaines par conséquent liées à la question du **rythme**. La cadence des modes de vie anthropiques serait alors régulée par des cycles hybrides de productions énergétiques, à la fois naturelles et artificielles, en faveur d'un environnement non plus de l'exploitation de **l'homme-monde** mais des interactions de **l'homme-avec-le-Monde**. Dans cette redéfinition, la vie quotidienne des individus dépendrait des liens du vivant avec les nouveaux systèmes artificiels intégrés. Par extension, ces relations productives amèneraient de nouveaux paradigmes de mises en relation toujours plus complexes comme celles de nos propres corps. Car l'hypothèse de **l'homme-avec-le-Monde** conduit nécessairement à penser l'homme au même titre sinon moins que la Terre, c'est-à-dire comme une matière constituante et non séparée, Dominique Quessada écrit en ce sens :

« Après avoir conçu orgueilleusement l'homme comme un être dans le monde, dont la nature est d'être constitutive de mondes comme le dit Heidegger, ne faut-il pas penser l'être humain non seulement comme une partie ordinaire du monde, mais comme un continuum de matière, une forme que prend la matière du monde au même titre que les nuages ou les arbres, un niveau de complexité organisationnelle de la matière parmi d'autres ?



↑↑
Hybrid muscle
R&Sie(n)
 Chang Mai, Thailand, 2003
 (Légèreté de la peau en
 élastomère)
 © R&Sie

[8] François Roche, *Hybrid muscle*, Bangkok Juin 2012.
 [en ligne] <http://www.new-territories.com/hybrid%20realized.htm>

Nous ne sommes pas contenus dans le monde, nous sommes une part inséparable du monde. »^[9]

Une telle vision ouvre la perspective de nouveaux territoires de recherche pour des designers qui auraient ainsi la prétention de concevoir, comme le signifiait Victor Papanek, « pour un monde réel ». La figure de **l'homme-avec-le-Monde** en passe nécessairement par l'élémentarisation de l'homme en tant que matière de projection : l'homme devient matériau de lui-même, terrain des explorations et des expérimentations de ses propres limites en tant qu'Être parmi le Monde. C'est une destitution de la représentation « paradiso-anthropique » pour une représentation de la condition humaine en tant que **fragilité**, dont le design comme l'architecture aurait la capacité de rendre visible par le projet.

[9] Dominique Quessada, *L'inséparable, Essai sur un monde sans Autre*, Presses Universitaires de France (PUF), Collection Perspectives critiques, Paris, 2013, p. 132.

CHAPITRE 6

DE LA RÉVOLUTION DU STATUT ANTHROPIQUE

422

MOSQUITO BOTTLENECK (2003)
R&SIE ET MATHIEU LEHANNEUR

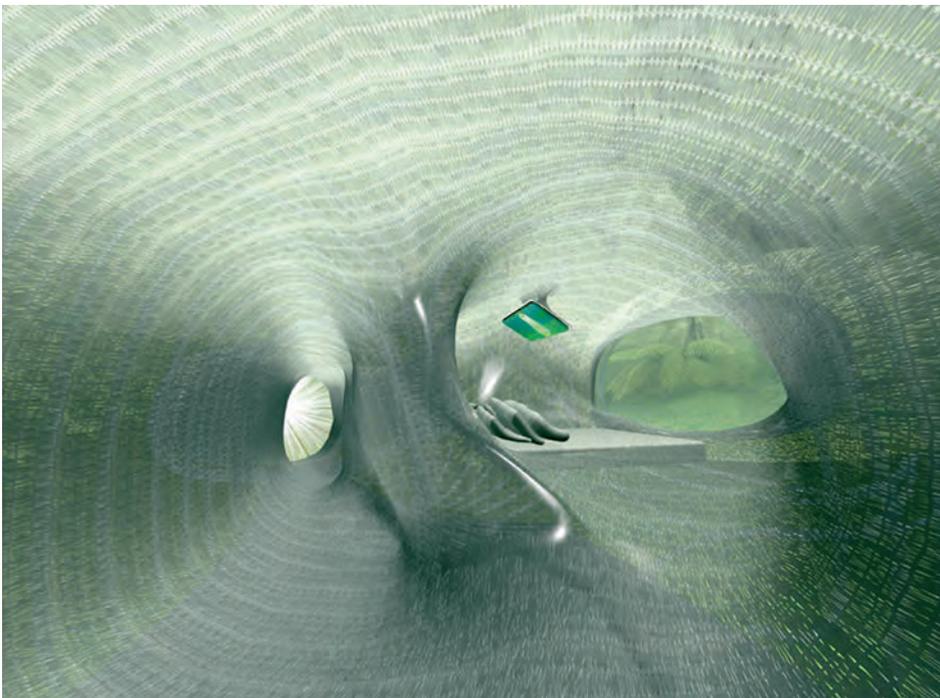


« Mosquito Bottleneck » ?

De son intitulé, le projet *Mosquito Bottleneck* renvoie d'abord par « *mosquito* » au moustique et ainsi, fait référence à une espèce d'insecte particulière. Ensuite, « *bottleneck* » se traduit littéralement de l'anglais vers le français par goulot de bouteille. En ce sens, le nom « *Mosquito bottleneck* » fait référence aux modèles de pièges antimoustiques bricolés par des individus dans le but d'éliminer les nuisibles par la ruse : le nom du projet constitue dès lors un indice qui favorise l'immersion et fonde la narration fictionnelle. Les pièges antimoustiques sont fabriqués le plus souvent à partir de bouteilles de soda sectionnées en deux dans le sens de la largeur. La partie supérieure comprenant le goulot est renversée formant alors un entonnoir. Le fond du piège contient le plus souvent quelques centilitres de boisson sucrée contribuant ainsi à appâter la dangereuse menace insectoïde. Ainsi l'étude du nom du projet amènerait à aborder l'architectonique de *Mosquito Bottleneck* comme tenue par des principes stratégiques.

Programme

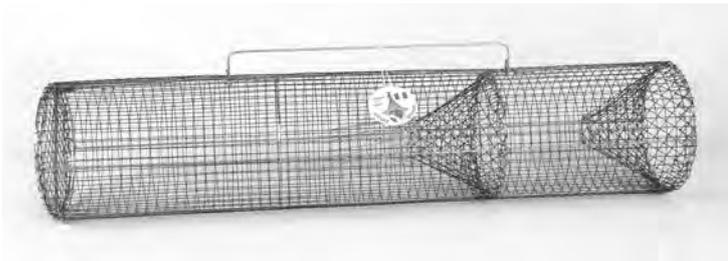
Deux collectionneurs d'art, Ema et Cesar Reyes, ont commandité à R&Sie(n) une maison de vacances sur l'île de La Trinité située dans la région sud des Caraïbes, un territoire menacé par les moustiques qui transmettent le *Virus du Nil occidental* (VNO), un virus potentiellement létal pour l'homme.



←←
Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 © R&Sie

Stratégie architectonique

La conception de *Mosquito Bottleneck* dépendrait alors de la capacité de l'architecture de se faire piège. Sans intervention de ses occupants, c'est la formalisation stratégique de l'ensemble qui garantirait l'efficacité du système. Associer le terme « stratégie » à l'architectonique c'est y faire correspondre un langage de l'art militaire. Par extension dans sa lexicologie, « stratégie » se définit comme un « ensemble d'actions coordonnées, d'opérations habiles, de manœuvres en vue d'atteindre un but précis. »^[1] De l'habileté jusqu'à la manœuvre, c'est d'une part une opérativité de la ruse et d'autre part une mise en pratique que suggérerait le projet *Mosquito Bottleneck*. S'appuyant sur les pièges bricolés par les populations locales, R&Sie(n) met en ce sens en place un transfert de changement d'échelle et une réinterprétation du principe fonctionnel de l'entonnoir. Ce principe de l'entonnoir est une stratégie qui répond d'une attitude de ruse de l'homme pour tromper sa cible : le moustique. L'entrée facilitée devient ensuite un chemin qui à l'inverse vers la sortie, est quasiment impossible à retrouver. Ce principe fonctionne si bien qu'il en existe de nombreuses applications autant pour des espèces aquatiques comme les casiers, verveux et nasses. Pour atteindre



sa proie, l'homme doit ainsi faire preuve de *mètis*, de « ruses de l'intelligence »^[2], pour tromper en sa faveur l'animal ciblé. Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant s'expriment sur la *mètis* dans cette même perspective de la chasse et de la pêche :

↑
Bourgne
80 cm de long
Maille carrée 12/13 mm
(nasse à anguilles)
© Auterie-Devaud

« Pour triompher de ces êtres pleins de ressources, pour déjouer leurs feintes les plus surprenantes, pour parer à l'imprévisible, chasseurs et pêcheurs doivent être capables d'une *mètis* plus grande, avoir dans leur sac plus de tours que ne peuvent en aligner leurs victimes. C'est dans l'expérience même du monde animal que la *mètis* trouve à se fortifier, à se lester de toutes les ressources indispensables. Dans son traité sur *l'Intelligence des Animaux*, Plutarque insiste sur ce point : donner la chasse aux poulpes, écrit-il, développe l'habileté (*deinotès*) et l'intelligence

[1] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/strategie>

[2] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, Champs essais, Paris, 1974.

pratique (*sunesis*)^[3]. Inversement si, dans les Lois, Platon condamne avec violence la pêche à l'hameçon, la poursuite des animaux aquatiques, l'usage des nasses, la chasse aux oiseaux, ainsi que toutes les formes de chasse avec filets et pièges, c'est parce que toutes ces techniques développent des qualités de ruse et de duplicité qui sont aux antipodes des vertus que la cité des Lois^[4] exige de ses citoyens. »^[5]

De Platon à Plutarque la *mêtis* grecque démontre une capacité qui n'est pas propre à l'homme — le renard et le poulpe par exemple sont des animaux particulièrement rusés — mais dont sa capacité d'adaptation par des expérimentations du Monde lui permet d'arriver favorablement à ses fins. Si le résultat peut-être remarquable, celui de capturer un poulpe, un renard ou un moustique (puisque'il s'agit bien de ces insectes ici), pour Platon et dans le sens de la remarque de Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, la *mêtis* renverrait, c'est maintenant une association personnelle, au mythe de la Caverne. À la *mêtis* se joindrait la *mimésis* platonicienne : une représentation mimétique trompeuse, instrument de la manipulation. La *mêtis* s'établirait ainsi avec le projet *Mosquito Bottleneck* sous la forme d'un piège dont les valeurs qu'elle reflète suggèrerait en ce sens un contrôle — manipulation des moustiques — par la tromperie. Toutefois, la fiction de R&Sie(n) dont il est ici question fait d'abord appel à une *feintise ludique* qui, remarquablement se joue de l'antimimétique platonicienne par une architectonique de la séduction trompeuse : s'articule ainsi au sein de la narration fictionnelle un contrôle de l'homme sur le Monde, et quant à la réalité une immersion du public dans la fiction pour une perception distancée de ce paradigme de **Paradis Anthropique**.

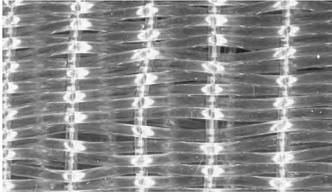
Une tectonique de la ruse

Mosquito Bottleneck est conçu à partir d'un tissage de polyéthylène, une caractéristique qui présuppose un renversement de la construction architecturale par la question des matériaux : le bâti ne serait plus rigide mais souple, ne serait plus opaque mais translucide. Le matériau induirait ainsi par ses propriétés une mise en forme autre qui s'en référerait implicitement au matériau de base des pièges bricolés en bouteilles plastique élaborés par la population

[3] Plutarque, *De Sollertia Animalium*, 979 ans après Jésus-Christ.
Note 42, Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Ibid.*, p. 40.

[4] Platon, *Lois*, 823 d-824 avant Jésus-Christ. In « Note 43 »,
Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Ibid.*

[5] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Ibid.*, pp. 39-40.



de l'île de La Trinité. L'architecture construite à partir de ce matériau par la technique d'un tissage renverrait également à une représentation mythologique de la ruse. Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant soulignent la relation de la *mêtis* avec le *lien*, la *trame* et le *tissage*, et dont, **le filet** semble à ce propos en incarner la synthèse :

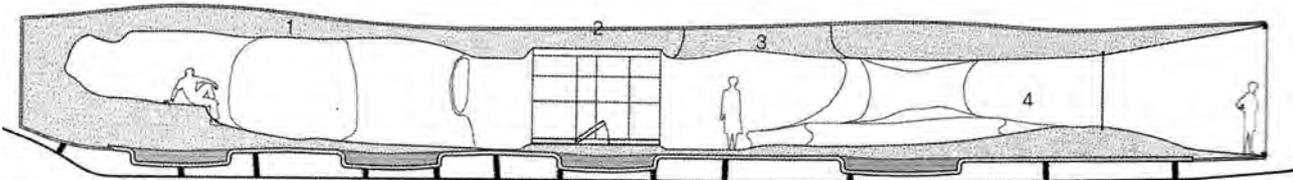


« Dans l'Orestie d'Eschyle, la ruse de Clytemnestre combine les différents registres du lien tissé. Comme Pénélope, que la faveur d'Athéna a rendue aussi habile à tisser une toile qu'à tramer une ruse, Clymnestre sait à la fois méditer un piège et tisser le voile qui lui servira pour attraper son gibier. Chasse, pêche et tissage interfère constamment. »^[6]

↑↑

Mosquito Bottleneck
R&Sie(n)
Île de La Trinité, 2003
(Maquette et échantillon de polymère translucide tressé pour la paroi interne de l'architecture)
© R&Sie

Ainsi Mosquito Bottleneck incarnerait par l'étude de son matériau une conduite stratégique et ferait tout autant référence à la représentation mythologique que quotidienne de la ruse, de Clymestre aux vidéos *Youtube* dans lesquels des tutoriels invitent à bricoler soi-même un piège antimoustiques. De la condition réflexive (de méditer) à la mise en pratique (de tisser) vers une perspective de réussite (d'attraper), le programme architectural devient celui d'accueillir ses résidents humains mais plus encore de parvenir à piéger la menace animale.



↗

1. Polymère translucide tressé
2. Film plastique translucide
3. Moustiques
4. Humains

Mosquito Bottleneck
R&Sie(n)
Île de La Trinité, 2003
(Coupe longitudinale)
© R&Sie

[6] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Ibid.*, p. 281.

Monumentalisation du Paradisiaque

R&Sie(n) monumentalise ainsi par la conception fictionnelle de *Mosquito Bottleneck* un caractère double de l'homme : une intelligence par la ruse et une barbarie de ses praxis. Habile, ce piège à vivre pour ses résidents et aussi un cimetière pour les moustiques. Comme si la fragilité conditionnelle de l'Humanité se devait de compenser sa faiblesse par des dispositifs de suprématie inhumaine. Pour sa survie et le désir d'un séjour de vacances, la conservation du plaisir touristique est garantie par la précaution. Sous cette bannière de l'ordre de la santé publique, la répression assure une réponse morale à l'angoisse que le danger suscite. Une fois à l'intérieur de la maison et grâce au pouvoir acquis par la ruse de l'architecte, les résidents peuvent profiter du son des moustiques piégés dans l'enveloppe : la menace n'est plus un risque, elle est signalée et tournée en dérision par la fonction architectonique. Par conséquent, l'espace de confort conçu par R&Sie(n) n'existe qu'à la condition de l'existence de cet espace périphérique, milieu de l'horreur. Cette observation rend compte de manière formelle et au sein de la fiction de l'hypothèse du **centrement** et de la **séparation** pour l'idéal d'un **Paradis Anthropique**, *Mosquito Bottleneck* manifesterait la condition démiurgique de l'**homme-monde** en exacerbant le sentiment d'inquiétude et de domination.

Troubles du comportement

Mosquito Bottleneck amènerait certainement par l'expérience de son espace à des sensations et sentiments de trouble. L'architecture de cet ouvrage fictif, révèle le caractère d'un couple opposé, d'une perversion du plaisir qui se fonde sur une « agressivité propre au sadisme et l'attitude de soumission qui caractérise le masochisme »^[7]. D'abord, *Mosquito Bottleneck* serait donc un miroir d'une perversion humaine, le sadomasochisme qui est une situation qui se caractérise chez l'homme par une position à la fois de persécuté et de persécuteur. Mais il faut revenir sur le terme de perversion qui semble avoir une importance capitale pour développer une telle hypothèse. La perversion se définit comme un écart à la normalité. En latin d'ailleurs, « *perversio* » signifie entre autre « désordre ». Par conséquent, cette fiction conçue par R&Sie(n) mettrait en tension, explicitement par une architecture signifiante, du son émis par les moustiques qui résonne dans l'espace intérieur et d'une formalisation stratégique pour les piéger, le **Paradis Anthropique** avec ses nécessaires conditions dissimulées : avec *Mosquito Bottleneck*, c'est la face sombre d'un paradigme anthropique qui se montre au grand jour, et démontrerait l'évidence d'une complémentarité

[7] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/sadomasochisme>



↑
 Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (vue intérieure avec le vol des
 moustiques en périphérie)
 © R&Sie

mythologique des figures d'Eros et Thanatos, c'est-à-dire du partage de pulsions de vie et de mort, dans la manière de faire du Monde, un **Paradis Anthropique**. Mosquito Bottleneck révèle alors un écart à la normalité par la perversion des valeurs convoquées, la maison destinée au séjour de vacances pour le plaisir manifeste visiblement tout autant par son programme le déplaisir. Ce déplaisir, à savoir les moustiques, n'est pas caché, réprimé, mais bien plutôt mis en lumière par le bâti. Une complexité de Mosquito Bottleneck résiderait ainsi dans le sentiment d'oppression qui « doit » être opéré pour garantir la préservation de ses occupants tout en magnifiant la présence de la menace, des antagonismes s'entremêlent alors comme le plaisir et le déplaisir, l'audace et la peur, la détente et le contrôle. Le psychanalyste Sigmund Freud parlait de la nécessité du principe de la répression de l'inconscient comme une manière de l'homme de se protéger du déplaisir :

« Nous posons donc le principe que la répression de l'inconscient devient nécessaire avant tout parce que le cours de représentation abandonnée à elle-même dans l'inconscient développerait un affect qui avait primitivement le caractère du plaisir, mais qui, depuis le processus du refoulement, a le caractère du déplaisir. La répression a pour but, mais aussi pour résultat, d'empêcher ce développement de déplaisir. »^[8]

La répression renvoie dans la société actuelle à un symptôme de **l'homme-monde** et donc du **Paradis Anthropique** car elle est synonyme de refoulement. Par opération de répression, il y a bien volonté, consciente ou inconsciente, de séparation envers ce qui peut provoquer le déplaisir. Avec Mosquito Bottleneck il n'y a pas véritablement de disparition de la menace dans la conscience des résidents, mais (certes par la dérision) acceptation de vivre avec la permanence de la menace. Car le piège n'est pas séparé de l'architecture, ajouté ou accolé une fois l'architecture terminée, non. L'architecture elle-même est le piège et le lieu de la résidence. La mise en tension de la condition existentielle de l'homme,

[8] Sigmund Freud, *L'interprétation des rêves*, traduit par Ignace Meyerson, révisée par Denise Berger, Presses universitaires de France (PUF), Paris, 1976. In *Die Traumdeutung*, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag, 1982, pp. 494-495, et In *Die Traumdeutung*, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag, 1982, pp. 473-474. Cité par François Villa, *Le "réprimé" devient le ressort du rêve*, In *Revue française de psychanalyse* (Vol. 65), Presses universitaires de France (PUF), Paris, 2001, pp. 101-121. [en ligne] <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2001-1-page-101.htm>

de sa mise en danger, devient par le projet fictionnel la condition programmatique d'un nouveau monde. L'habitat, lieu de l'intime et de l'habitude ordinaire devient avec *Mosquito Bottleneck* l'espace de l'horreur. Empruntant à la fiction, l'auteur Giovanni Corbellini compare le projet de R&Sie(n) à la maison de la famille Bates créée par Robert Bloch dans son roman *Psychose* et repris ensuite pour le film *Psycho* par le scénariste Joseph Stephano et le réalisateur Alfred Hitchcock par le lien de la paranoïa. « [...] La maison de Norman Bates [...] est en fait un chalet en bois très paisible qui devient effrayant seulement en raison de la paranoïa de la situation. »^[9] Pour concevoir la fiction de cet habitat comme un lieu de troubles, du sadomasochisme à la paranoïa, R&Sie(n) engage le projet de *Mosquito Bottleneck* par la construction d'un scénario en sept points^[10] :



↑
Psycho
 Alfred Hitchcock
 États-Unis, 1960
 Shamley Productions
 109 min

1- Les faits

Découverte scientifique que le Virus du Nil Occidental (VNO) est transporté et transmis par les moustiques sur l'île de La Trinité. Ce premier point établit un fait capital qui est celui de la menace d'un risque sanitaire. Cette situation problématique pour la conception d'une maison de vacances devient alors le point névralgique et ainsi l'enjeu programmatique du projet. Le risque concentre l'attention des concepteurs car il en va de la viabilité même d'un tel projet architectural dans cette région. Bien que fictif, le projet est ainsi pensé par une compréhension du contexte et une projection fictionnelle adaptée à la réalité du site.

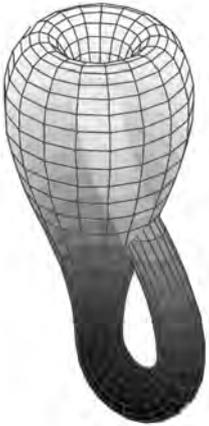
2- Le climat

Le territoire d'implantation de l'architecture forme ainsi un mélange raisonné de paranoïa et de désir de sécurité. Un contexte qui se partage pour les futurs occupants entre une envie de profiter de la région avec plaisir et une peur face au risque bien présent. À un tel sentiment d'angoisse, le territoire invite à l'attitude précautionneuse.

3- La référence

La conception du projet s'appuie sur le principe de la Bouteille de Klein mettant ainsi en tension, comme avec un ruban de Möebius l'intérieur et l'extérieur, et plus encore,

-
- [9] Giovanni Corbellini, *Bioreboot : The Architecture of R&Sie(n)*, Princeton Architectural Press, New York, 2009, p.99. Traduit de l'anglais par Maxime Favard : « [...] the house of Norman Bates, the protagonist of *Psycho*, is in fact a very peaceful wooden cottage that becomes frightening only due to the paranoia of the situation ».
- [10] Ils sont ici bien davantage développés et discutés que sur le site de l'agence. Les sept points du scénario (traités plus partiellement) sont visibles en anglais [en ligne] <http://www.new-territories.com/mosquitos.htm>



↑
Une représentation bidimensionnelle de la **bouteille de Klein** simulée dans un espace virtuel tridimensionnel.

combine par sa formalisation complexe des « éléments »^[11] contraires : humains et insectes. L'architecte devient en ce sens le manipulateur du vivant, moustiques et humains, considérés comme des éléments et dont leur instrumentalisation par le système architectural en garanti l'habitation souhaitable pour l'homme. Pour autant, l'enjeu de répondre à la menace sanitaire devient le vecteur d'un jeu de distinction, celui de l'intérieur et de l'extérieur qui se chevauchent mais jamais ne se rencontrent, la contrainte de la menace associée à la référence mathématique et physique permet par conséquent à R&Sie(n) de se saisir d'un espacement particulier.

4- Le principe

Entrée des moustiques en vie dans la maison dont l'enveloppe les pièges en les séparant des résidents humains pour une élimination sans intervention. L'architecture se fait dispositif, dans le sens de Giorgio Agamben à savoir une forme de détermination et de contrôle dont le fonctionnement ne relève pas à d'une conduite subjective. L'auteur « 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. »^[12] En ce sens, l'architecture comprise comme *dispositif* s'exécute de manière autonome et répond précisément des fonctions organiques des moustiques et des humains pour garantir par le contrôle son fonctionnement.

5- Contexte et situation

Implantation d'une structure fragile avec des matériaux textiles qui semblent inadaptés et pourtant, l'ensemble résisterait même aux ouragans. En effet, l'architecture serait située dans le creux des reliefs naturels de la topographie de l'île de La Trinité et ainsi protégée naturellement par le site. Cette architecture n'aurait donc de sens que pour le lieu dans lequel elle est supposée s'implanter. Sa fragilité est telle qu'elle serait inadaptée à d'autres territoires plus exposés aux vents ou encore sa perméabilité la rendrait inadaptée aux basses températures. Son programme, fondé sur le piège antimoustiques est aussi et surtout ce qui en caractérise singulièrement son adaptation à l'île de La Trinité. En ce sens, *Mosquito Bottleneck* ne peut prétendre à une pertinence qu'en fonction du contexte qui en détermine le projet. L'ordre quotidien du territoire devient la trajectoire programmatique de l'architectonique qui a conduit logiquement les architectes à une *déconstruction* de l'architecture.

[11] La terminologie « éléments » pour définir des êtres paraît douteuse. Elle est pourtant employée par les architectes. Elle fera l'objet d'une étude dans le fil de la réflexion mais préfigure déjà la question de l'instrumentalisation de l'Être.

[12] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traduit par Martin Rueff, Éditions Payot et Rivages, Paris, 2007, p. 31.

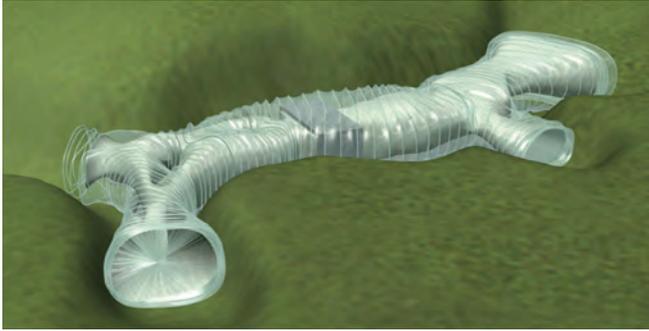
6- Conception

Unité de l'ensemble des surfaces de la maison (sol, façade et toit) avec du fil et du film plastique translucide de polyéthylène. Cette architecture dont les matériaux et leur utilisation est en rupture avec le vocabulaire classique de l'architecture répondrait d'une logique propre au contextuel par les enjeux programmatique *in situ*, mais aussi, semble-t-il, à la déconstruction. Avant d'élaborer une tectonique de *Mosquito Bottleneck* dans le sens de ce mouvement, il semble nécessaire de faire le point sur le déconstructivisme avec un passage éclairant de Pierre Litzler :

« En architecture, ce terme apparaîtra en 1988, suite à l'exposition "Architecture déconstructiviste" organisée par Philip Johnson et Mark Wigley au MoMA (Musée d'Art Moderne de New-York). À cette occasion, furent présentés les travaux de sept architectes, qui apparaissent comme les principaux représentants de ce nouveau courant : Frank Gehry, Daniel Libeskind, Rem Koolhaas, Peter Eisenman, Zaha Hadid, Bernard Tschumi, le groupe Coop Himmerlb(l)au. [...] Ce mouvement avait pour ambition de créer un dépassement dans la manière traditionnelle de faire et d'engager la complexité dans l'architecture. C'est une complète remise en cause des fondements historiques de la conception, en rupture avec la logique et les conventions architecturales telles que l'harmonie, l'unité, l'ordre, la symétrie, la stabilité, l'équilibre. »^[13]

De cet état historique d'un courant qui soulève un certain nombre de réinterrogations, *Mosquito Bottleneck* semble bien inscrire un certain nombre de similitudes avec le déconstructivisme et précisément par la condition harmonique de l'architecture. La forme générale de *Mosquito Bottleneck* n'est pas informelle car elle répond d'un programme de formalisation particulièrement fonctionnaliste. Malgré son unité matérielle, elle se révèle par une difformité à l'encontre de l'harmonie architecturale comme la symétrie ou le nombre d'or peuvent le revendiquer. L'absence d'angles droits et la variation de ses périmètres introduisent une différence. Une différence inévitable pour la cohérence de son principe, celui de piéger les insectes. Distant d'une rigueur architecturale réglementée, sans doute aidée par la construction fictionnelle, le projet s'appuierait sur la déconstruction par des impressions trompeuses

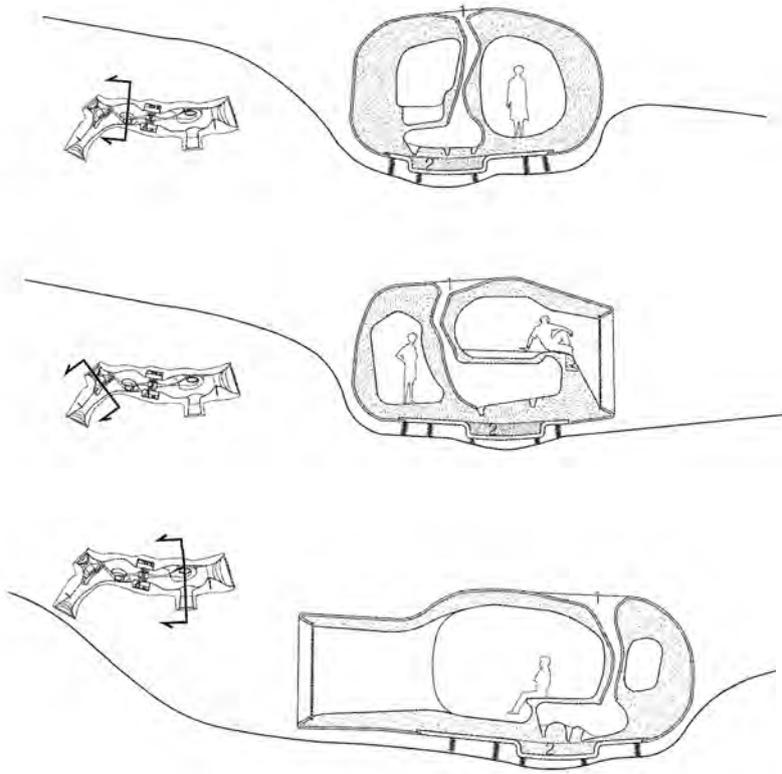
[13] Pierre Litzler, *Architecture et design : la politique par le poétique*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, *Poïétiques du design III : Conception et politique*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2015, pp. 143-144.



↑↑
 Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (Simulation d'implantation)
 © R&Sie

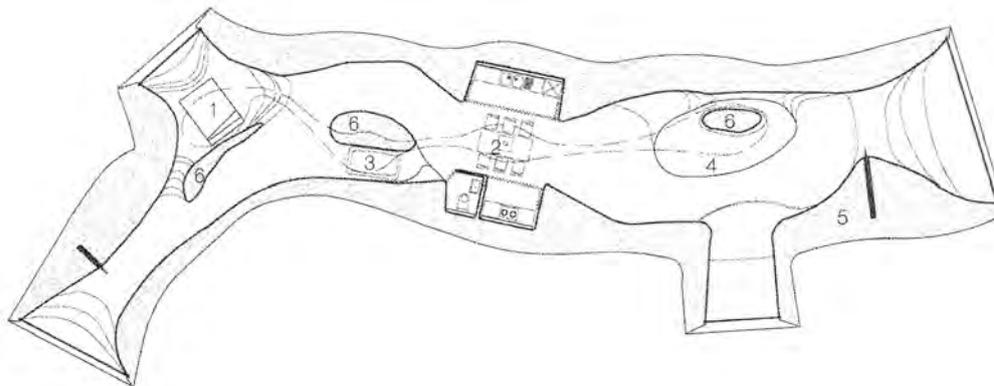
du visible. De la vue de l'intérieur, une fragilité de la structure alors que sa viabilité est optimale ce qui augmente l'impression de risque. De la vue de l'extérieur, une dissonance de rythme formel mais qui, d'après les plans en coupe est parfaitement hiérarchisé pour une entrée progressivement sécurisée. De l'apparence structurelle fragile et aux formes irrégulières, R&Sie(n) semble à travers *Mosquito Bottleneck* d'abord questionner le constructivisme par l'intérêt envers la structure comme qualité de (re)configuration poétique de l'architecture, c'est-à-dire d'expérimenter la structure comme modèle constructif et non

plus s'appuyer sur des modèles constructifs pour concevoir une structure. En l'occurrence c'est en s'appuyant sur le polyéthylène que R&Sie(n) s'est justement engagé dans le sens d'une (re)configuration architectonique par une poétique des propriétés structurelles du matériau. Et ce, à l'inverse d'un modèle constructif réglementé qui aurait pu le prétendre initialement inadapté. Par ailleurs, les coupes transversales permettent de déceler deux espaces distincts : celui des moustiques de celui des humains. Pour contenir ces espaces ce sont des membranes spécifiques : la première membrane est osmotique elle se situe entre les deux espaces et est réalisée en tissage de fils plastiques ; la deuxième membrane en film plastique rétractable épouse la structure et ne s'ouvre qu'à trois endroits sur la partie supérieure de l'architecture pour constituer l'entrée du piège. Les moustiques entrent par ces trois entrées et sont ensuite piégés dans un espace entre-deux : entre l'extérieur du territoire et l'intérieur du domestique. D'autres coupes révèlent les principes d'attraction des moustiques au sein de l'architecture-piège : à partir d'une entrée en forme d'entonnoir prévue pour les moustiques (située sur le « toit » de l'architecture) est toujours présent un tunnel restreint qui se poursuit en descendant jusqu'à la moitié inférieure de l'architecture et menant progressivement à une cavité. Une fois là, les moustiques peuvent librement se « balader » dans l'espace entre-deux, ni dans l'extérieur ni dans l'espace domestique et y mourir. Pour faciliter l'attraction de ces insectes, R&Sie(n) a placé une zone d'eau croupie dans l'espace entre-deux et dans la continuité des trois entrées piègeuses. Par conséquent, grâce au modèle de la *Bouteille de Klein*, une telle architectonique répond au programme en se jouant de caractères contraires : d'une part, de **l'attraction-répulsion** par une structure qui conditionne les fonctions spatiales (entrées humains - entrées moustiques) et d'autre part, de **la cohabitation-séparation** par une structure qui partitionne les espaces (typologies de membranes qui subdivisent).



- ↖↖↖
- 1. Entrée du piège
- 2. Eau croupie

(Coupes transversales)
© R&Sie



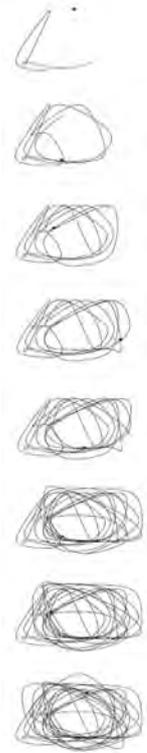
- ←
- 1. Chambre
- 2. Cuisine
- 3. Salle de bain
- 4. Humains
- 5. Moustiques
- 6. Piège

Mosquito Bottleneck
R&Sie(n)
Île de La Trinité, 2003
(Plan)
© R&Sie

Autre référence, dont il convient de rappeler l'importance, celle du déconstructivisme qui suggère une (re)considération poétique de la structure. Pierre Litzler en souligne une manière de faire par le « dé-faire »^[14] et le principe de l'édification par une structure « dérangée, déstructurée »^[15]. Les espaces intérieurs sont inégaux, il n'existe pas de mur ou de plafond mais plutôt une enveloppe générale, proche de ce que Pierre Litzler annonce comme une « architectonique du pli » en analysant la caserne de Pompiers de Vitra conçue par Zaha Hadid et qui correspondrait aussi, semble-t-il à la logique tectonique de *Mosquito Bottleneck*. Pour l'auteur, cette architectonique « c'est une logique architecturale analogue à celle d'un origami. En effet, c'est la dynamique et une stratégie du pli qui créent, dans une même continuité, le mur, la partition, la structure, le toit. »^[16] Le projet de R&Sie(n) relève de ce principe de continuité, peut-être moins qu'un origami et plutôt comme un accordéon, les éléments de l'architectonique sont déployés en continu d'une seule et même structure matérielle, sans distinction formant un unité qui **dé-forme, dé-tourne, dé-limite l'inertie du bâti**. À la permanence d'une horizontalité nécessaire à la stabilité de l'ensemble, adapté sur ressorts (voir les fondations visibles sur les coupes transversales) et donc finalement jamais statique, l'intérieur est rythmé par des variations d'épaisseurs de la membrane protectrice exprimant par l'absence de ces espaces habitables, la présence du programme : **l'architecture comme dispositif de protection et de contrôle**.

7- Conséquences

Deux effets résultent de cette conception, d'une part une résonance des parades acoustiques, c'est-à-dire une amplification sonore du bourdonnement des moustiques ; et d'autre part, une vibration de la structure, en d'autres termes, une réaction épidermique de l'architecture. Par le décrochement de la maison vis-à-vis du sol, aucune absorption d'ondes n'est possible autrement que par les propriétés du polyéthylène. L'architecture réagit ainsi à de nombreux stimuli environnementaux et surtout par la perméabilité et légèreté de sa membrane qui manifeste, malgré sa position de périphérie, une centralité programmatique comme le démontre la plupart des images de synthèses conçues par ses architectes. Inscrit dans le territoire fictionnel avec l'écriture d'un scénario, R&Sie(n) déplace ainsi le paradigme du raisonnable des dogmes architecturaux vers une reconfiguration constructive par l'interrogation du contextuel. De la conduite ordonnée du projet par le narratif, R&Sie(n) **dé-spatialise la réalité** d'un environnement, l'île de La Trinité qui fait ainsi partie de la fiction, et invite



↑
Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (simulation d'un vol de
 moustique)
 © R&Sie

[14] Ibid., p. 148.

[15] Ibid.

[16] Ibid., p. 149.

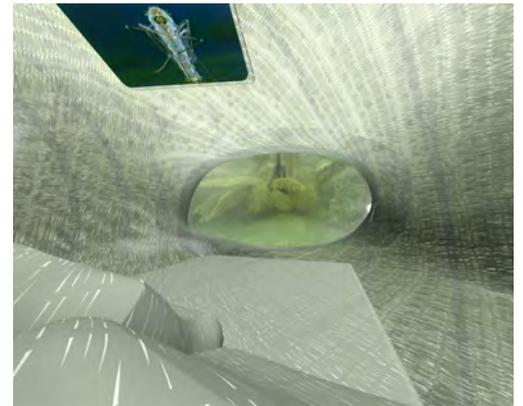
le public à l'immersion pour une re-spatialisation de l'imaginaire. Dès lors, il apparaît nécessaire d'engager l'analyse au delà du programme architectonique, c'est-à-dire dans une distance à prendre en considération, de saisir *Mosquito Bottleneck* comme élément indépendant d'un monde fictionnel.

Fonctionnement du monde fictionnel de *Mosquito Bottleneck*

Puisque l'analyse architectonique ne suffit pas à entendre toute la portée du projet, il s'agit maintenant d'interroger en deux points^[17] et dans la même méthodologie de recherche qu'avec *Skin sucka*, les moyens engagés par R&Sie(n) pour faire du monde fictionnel de *Mosquito Bottleneck*, un projet du monde réel.

1- La *mimésis* formelle

Le format de l'artefact d'abord, est un ensemble de rendus d'images numériques de synthèse qui semblent moins photoréalistes qu'illustrés. L'architecture apparaît au travers de ces nombreuses images conçues en trois dimensions et sa visualisation très variée semble parfois se composer par des éléments entièrement créés et des éléments rapportés comme les moustiques ou l'environnement d'implantation qui apparaissent bien réels. Ce serait alors justement dans cet enchevêtrement d'éléments que se fonde un monde de fiction pour *Mosquito Bottleneck* dans lequel se place une architecture créée et un contexte rapporté. Cette combinaison d'images fonde déjà une dépendance du monde fictionnel envers le monde réel. Si les rendus de l'architecture en images de synthèse avec un point de vue extérieur apparaissent factices, les simulations intérieures quant à elles, supposent par un rendu de surface en tressage de la membrane comme très proche de la réalité à laquelle le projet pourrait prétendre. C'est en ce sens, par un rendu surfacique des volumes modélisés et une habileté de la composition d'éléments rapportés et créés, que ces visualisations de synthèse peuvent invoquer l'immersion et convoquer la fiction : le visuel de la vue intérieure du piège simule ainsi une matérialité de polyéthylène par un effet de translucidité et à quoi se superpose un ballet de moustiques « floutés » pour le « faire comme si ». Ensuite, le projet repose dans son principe sur un système de protection, l'architecture est en



↑
Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (Simulations d'intérieur)
 © R&Sie

[17] Il manque ici les deux premiers points (attitudes et indices) mais dont le contenu est déjà traité dans les pages précédentes. Pour éviter les répétitions, le premier point attitudes est accessible dans l'introduction du cabinet hypnotique et le deuxième point, celui des indices, est déjà traité dans cette partie lors de l'étude lexicologique de *Mosquito Bottleneck*.



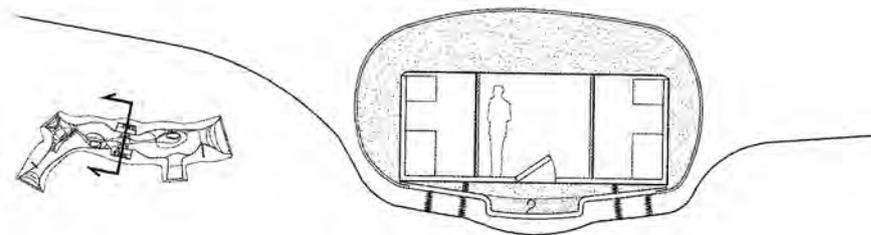
↑
Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (entrées du piège)
 © R&Sie

elle-même un piège pour sécuriser ses occupants. Bien qu'il s'agisse d'une fiction, R&Sie(n) engage le projet en s'appuyant sur le scénario pour « faire comme si » avec la conception d'un système qui prétend fonctionner parfaitement. Pour alimenter cette impression de réalisme fonctionnel, aux visuels immersifs précédemment cités, s'ajoutent des visuels démonstratifs comme celui de l'étude de la typologie de vol d'un moustique, celui de la position du piège par rapport au volume habitable de l'architecture, et encore les entrées du piège. Ainsi, le projet s'appuie semble-t-il déjà sur deux fonctions des images pouvant soutenir l'immersion fictionnelle : **l'image immersive**

et **l'image démonstrative**. Toutefois, il y a une troisième typologie qui mettrait en tension une autre fonction à l'image. Cette tierce fonction s'appuie sur le plan. L'avantage du plan ou plutôt des plans — plan masse (implantation sur site), coupes longitudinales et transversales, etc. — c'est qu'ils identifient des rapports au réel. Les plans sont ainsi une manière multiple de donner au projet fictionnel une tangibilité, ils placent l'imaginaire dans un potentiel constructif par des rapports de mesures. Fort justement pour en utiliser le plein potentiel des coupes transversales du projet, réalisées par R&Sie(n), elles comprennent toutes un « personnage échelle ». La formule même de « personnage échelle » est intéressante car elle renvoie à une typologie de mesure-type qui fait appel avec ruse de la faculté d'un individu à se projeter lui-même en tant que personnage, c'est-à-dire à projeter par le mental sa propre « physicalité » pour donner corps à la fiction. Les plans convoquent alors une réalité constructive facilitée par un transfert de la personne qui regarde en personnage de fiction. Par conséquent, R&Sie(n) engagerait la *mimésis* formelle par la conception d'images relevant de trois typologies distinctes : **immersive**, **démonstrative** et **constructive**.

→
 1. Entrée du piège
 2. Eau croupie

Mosquito Bottleneck
 R&Sie(n)
 Île de La Trinité, 2003
 (Coupe transversale)
 © R&Sie



1- La référence explicite au réel

Du projet fictionnel, un élément est emprunté au réel : le territoire et sa menace, une parcelle de l'île de La Trinité et les moustiques, comme support de fictionnalisation. Une donnée de la réalité est ainsi explicitement associée à la fiction. La feintise se trouve là clairement visible, dans la composition des images de synthèse qui laissent apparaître des éléments de réalité. L'image faussement en mouvement des insectes et la lumière sur la forêt boisée transfère ainsi ces éléments bien réels comme éléments faisant partie d'un monde autre, celui de *Mosquito Bottleneck* apparenté à un monde de la fiction. Un monde de la fiction tel que *Mosquito Bottleneck* s'appuierait donc sur le réel par un fonctionnement stratégique : de **l'attitude**, de **l'emploi d'indices**, de **la mimésis formelle** et de **la référence explicite au réel**. De cette manière de faire de l'imaginaire singulier l'espace du partage sensible ne conduit pas seulement à la seule expérience subjective « gratuite ». En effet, du projet *Skin sucka* à *Mosquito Bottleneck*, les projets interpellent. Force est d'admettre que les designers au travers de leurs projets ne formulent pas un message par l'explicite mais plutôt par l'implicite. À chacun semble-t-il alors de se saisir de ce à quoi renvoient ces jeux de faux-semblants propres à la construction fictionnelle. Si les projets analysés sont différents — *Skin sucka* de vHM Design Futures, *Growth Assembly* et *Designing for the Sixth Extinction* d'Alexandra Daisy Ginsberg, *Hybrid Muscle*^[18] et *Mosquito Bottleneck* de R&Sie(n) — ils se rejoignent dans l'expérience du narratif et de l'imaginaire de la fiction. Le narratif et l'imaginaire permettent de tisser un lien entre ces projets mais ne fondent pas encore de nœuds théoriques à ces croisements. L'ensemble de ces projets chemine au delà des frontières dogmatiques et spécialisantes du design tels que le graphisme, l'objet et l'espace et questionnerait, par des manières de faire le projet de mondes fictionnels, une réalité du Monde présent. Parce que ces projets s'inscrivent dans une période récente comprise entre 2003 et 2013, ils soutiendraient en reflet ce à quoi des designers portent leurs préoccupations envers le Monde : l'homme modélisé par sa propre activité. La poursuite de cette réflexion conduirait à saisir les manières de faire des mondes par l'hypothèse de la « boucle anthropique » en s'appuyant en particulier sur un territoire philosophique d'Yves Michaud à Peter Sloterdijk et par lequel la réflexion tient de l'« instrumentation humaine »^[19].

[18] *Hybrid muscle* a par ailleurs été constitutive et l'objet d'un film de Philippe Parreno.

[19] Yves Michaud, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, Collection Climats, Paris, 2006, p. 9.

Le projet *Skin sucka* de vHM Design Futures exacerbe en ce sens les propos explicites d'Yves Michaud sur l'*instrumentation humaine* :

« Nous sommes en fait entrés dans le temps de l'instrumentation de soi. Nous soignons notre corps, l'améliorons, l'embellissons, le prolongeons ou tentons de l'empêcher de décliner trop vite. Nous modifions et contrôlons nos humeurs à coups de drogues, psychotropes, tranquillisants, euphorisants. Nous soulageons nos douleurs et changeons nos idées à coups de vacances, de psychothérapies en tous genres, d'enrôlements sectaires ou religieux. »^[20]

Le projet de design devient alors une manière de faire le **monde-homme**. Renversement de terme et donc de sens, il n'est plus question d'entendre seulement les manières de faire des mondes comme relevant du **centrement** et de la **séparation** et de comprendre le milieu de la conception en paraphrasant Yves Michaud comme celui de l'homme, matériau de lui-même. Le **monde-homme** serait ainsi un mouvement de boucle concentrique par lequel toute action influencerait sur le point d'origine et en modifierait son caractère. C'est en ce sens que les projets étudiés dans ce chapitre semblent appuyer un nouveau contexte sociétal caractéristique de la période dans laquelle nous vivons. Des précédents propos du philosophe Yves Michaud, cette situation paradigmatique apparaît problématique dans ce qu'elle se fonderait sur la recherche du bonheur. Les verbes utilisés par l'auteur semblent identifier cette idée : « soignons », « améliorons », « embellissons », « contrôlons » et dont la finalité serait celle du plaisir humain, corporel tout autant que spirituel. Se dégage ainsi, implicitement soulevée par Yves Michaud, la marque d'une critique envers ce qui semble une course tout aussi effrénée que déraisonnée de l'instrumentation humaine. Dans la fiction du projet *Mosquito Bottleneck*, R&Sie(n) questionne justement la contradiction de cette quête par la maison de vacances comme espace de plaisirs. Toutefois avec ce projet d'architecture fictionnée, profiter ne semble plus tenir que de l'injonction du contrôle. L'architecture révèle la nature de l'homme, partagée entre le désir de jouissance et la paranoïa du risque : *Mosquito Bottleneck* démontre une séparation claire entre l'homme et la Nature. D'ailleurs que veut dire passer des vacances en pleine Nature ? En pleine nature, l'homme de par sa condition inachevée pour reprendre le mythe Épiméthéen est fragile et plutôt que de vivre avec le danger, l'histoire de l'Humanité a toujours divisé l'homme de l'animalité et de la Nature. Il y a une séparation qu'Yves

[20] Ibid., p. 13.

Michaud qualifie même de « rupture »^[21]. En s'appuyant sur les écrits de Peter Sloterdijk, Yves Michaud écrit que « l'homme se sépare de l'animal en le niant et en l'exploitant. Devenant humain l'homme devient inhumain avec les animaux »^[22]. L'humanisme en prend ici un coup, puisque tourné vers **une centralité et une séparation** de l'homme avec le monde mais c'est moins ce point de **l'homme-monde** que celui du **monde-homme** qui fait l'objet de cette avancée réflexive. Car il s'agit de passer de l'humanisme à ce qu'appelle Peter Sloterdijk la *domestication*. L'humanisme ne disparaît pas, il en fonde la base de la domestication. En se référant à Peter Sloterdijk, Yves Michaud en écrit une argumentation synthétique :

« Les hommes prennent des décisions quant à leur organisation, à leur mode de gouvernement, à leur élite et à sa sélection : "la clairière est à la fois une aire de combat et un lieu de décision et de sélection"^[23]. Il y a des dominants et des dominés, des hommes qui commandent et d'autres qui obéissent. Il faut en venir à la considération nietzschéenne de la domestication et de la sélection des domesticateurs. L'homme est non seulement le brutal éleveur des animaux, le domesticateur de la nature, le théoricien domestique, — il est aussi et plus encore un éleveur d'hommes, une force d'approvisionnement et d'élevage^[24]. »^[25]

À partir du texte retranscrit de la conférence allemande de Peter Sloterdijk qui a fait grande polémique en 1999, Yves Michaud revient ainsi sur l'importance d'une telle pensée. Par les choix opérés dans l'écriture du scénario de *Mosquito Bottleneck*, R&S(n) semble engager le projet au cœur de cette problématique. Sans doute que l'agence se saisit d'abord de la question de la *domestication*, consciemment ou non par le rôle de *sélecteur* qu'elle opère par sa *conduite*, c'est-à-dire d'un pouvoir qu'elle acquiert par la conception. Le terme de « rôle » renvoie à une posture de jeu tout comme d'une attitude sérieuse, au semblant comme au nécessaire. C'est bien ce double caractère qui fonde une possibilité

[21] *Ibid.*, p. 25.

[22] *Ibid.*

[23] Peter Sloterdijk, *Règles pour le parc humain*, traduit de l'allemand vers le français par Olivier Mannoni, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2000. Édition originale « *Regeln für den Menschenpark, Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus* », Frankfurt a/Main, Suhrkamp, 1999.

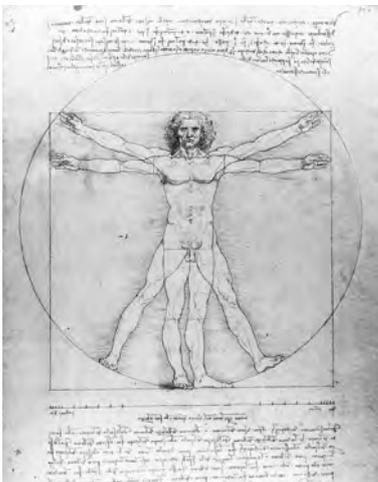
[24] *Ibid.*

[25] Yves Michaud, *Op. Cit.*, p. 36.

de faire du projet fictionnel un potentiel de mise en doute du présent voire du potentiel devenir. Avec *Mosquito Bottleneck*, le pouvoir de la *domestication* est interrogé par une forme d'amplification. Pour atteindre le bonheur, le plaisir des vacances et son laisser-aller ne semble plus compatible qu'avec un contrôle total, totalitaire même, dans le sens d'une séparation franche de la menace insectoïde. Une des forces de ce projet c'est le paradoxe d'un tel programme avec son architectonique qui au contraire apparaît contextuellement en osmose avec le site. L'idéalisation du paysage est conservée, la maison de vacances tient sa promesse par une structure ouverte (l'architecture n'a pas de cloisonnement apparent) et une matérialité réactive (la membrane constitutive de l'ensemble est épidermique) tout en formant un piège mortel pour les moustiques. Une telle amplification, favorise les dualités intrinsèquement liées aux praxis humaines, et aurait le mérite ici de mettre en lumière la part d'instrumentation de l'artificiel au premier plan. L'architecture alimente par son dessin le paradigme d'une exploitation de la Nature et plus encore puisqu'il s'agit d'une maison rejoint la pensée d'Yves Michaud lorsqu'il écrit que « [...] l'idée de la maison c'est l'idée du lieu domestique — et donc aussi celle de la domestication. »^[26] L'exploitation de la Nature et la *domestication* des hommes, par les hommes eux-mêmes, soulignent ainsi l'hypothèse d'une continuité de *l'homme-monde* pour *le monde-homme*. La boucle est bouclée :

homme-monde-homme, le point de départ et d'arrivée engagent une seule ligne de force, l'homme. Une telle acception ne peut plus correspondre avec l'idée d'une Raison humaniste par la recherche du bonheur humain. En design cela reviendrait à soutenir une morale de la conception pour ce qui s'apparenterait à un projet global idéalisé. Pour argumenter ce qui apparaît désormais comme un doute nécessaire envers les dogmes sociétaux et du design, les arguments s'appuieront une fois encore sur les projets récemment énoncés et la pensée théorique soutenue par Yves Michaud et Peter Sloterdijk, instaurant ainsi la suite des hypothèses dans l'entremêlement de la fiction avec la *domestication*. Des conduites de designers « dérégées » par rapport à ce monde réglementé, la fiction en est justement un territoire opératoire qui fournirait une situation nécessaire à la prétention du paradigme de **l'homme-avec-le-Monde**.

En d'autres termes, par l'écart des constructions de mondes fictionnels, les designers sont à même de douter des dogmes humanistes et réinterroger fondamentalement la condition humanisante. Trois points seront traités, précisément à saisir comme des passages qui supposeraient la possibilité d'une acception de la condition humaine en tant qu'Être parmi le monde, dans une représentation humanisée et non pas humaniste : **De la raison déraisonnable à la**



↑
L'homme de Vitruve
Léonard de Vinci
1492

[26] Yves Michaud, *Op. Cit.*, p. 44.

déraison raisonnée, de la précaution comme perte à l'intranquillité comme devenir, du rejet du Paradis Anthropique à l'aventure du Monde Partiel.

De la Raison déraisonnable aux déraisons raisonnées

Inscrire une pensée de l'humain n'est ici pas à saisir comme un idéal héritage de la Renaissance dont la période aurait semble-t-il procédé de la fondation du **Paradis Anthropique** par l'éveil du **centrement** et de la **séparation** de la place de l'homme dans le Monde. Au contraire, il s'agirait plutôt de chercher à comprendre en quoi des manières de faire des mondes par le design ne s'inscriraient pas dans une représentation artificielle de la condition humaine, c'est-à-dire mettant à jour ce que le philosophe Peter Sloterdijk appelle une *anthropotechnique*. En un sens, cela s'apparenterait à réinvestir la question du projet, non plus seulement revendiquée comme processus distancé des pouvoirs ce qui engagerait un aveuglement ou une certaine naïveté du designer mais, l'accepter comme pouvoir de « domestication », d'« élevage » pour reprendre le vocabulaire de Peter Sloterdijk et en toute conscience s'en saisir. Cette considération des designers d'avoir entre leurs mains un pouvoir sur les hommes par le projet engendre alors le questionnement éthique singulier, d'un système de valeurs complexes permettant *a minima* de permettre l'attitude du doute, par exemple envers la prééminence de la valeur marchande dans l'environnement quotidien. Accepter l'idée selon laquelle une manière de faire le projet influe sur une manière de faire des mondes, est une considération dont le pluriel du terme « monde » amène à une nécessaire complexité. Ici l'enjeu de la complexité des mondes est de comprendre que le projet de design influencerait sur des « micromondes » comme des « macromondes », l'homme lui-même notamment, dans une forme de boucle de rétroaction. L'homme construit des mondes et en arriverait à se « re-construire » lui-même par la technique. De la vision de cette boucle, de ce « re-tour » des manières de faire sur la condition même d'existence, le corps, Yves Michaud semble en exprimer avec l'appui de Peter Sloterdijk une potentialité nouvelle pour la pensée de l'humain, il dit à propos de l'*anthropotechnique* :

« Le thème de la domestication et de l'élevage de l'être humain conduit à envisager les manipulations biotechnologiques et de manière générale toutes les actions techniques de l'homme sur lui-même comme partie intégrante de la nature humaine — il y a en l'homme une sorte de disposition naturelle à agir contre-nature.

L'homme est un être qui se construit et se définit. Reste à définir les codes de ces interventions. »^[27]

Ce serait dans ce milieu de la pensée *anthropotechnique* que l'ensemble des designers de cette partie semblent s'être saisis du projet : par **le corps comme support** (*Skin sucka*), par **le biologique modifié** (*Growth Assembly*), par **la récréation naturelle** (*Designing for the Sixth Extinction*), par **l'allotechnique et l'homéotechnique** (*Hybrid Muscle* et *Mosquito Bottleneck*). Ces quelques projets démontrent, certes par la provocation émotionnelle, le rôle cosmique du design pour l'instrumentation tout comme l'instrumentalisation humaine. Reprenant une nouvelle fois Yves Michaud, une telle pensée *anthropotechnique* « [...] donnerait à l'humanisme une autre profondeur puisque l'on reconnaîtrait ainsi que l'homme n'est pas seulement un ami de l'homme au sein de la communauté humaine lettrée mais une force qui opère sur l'homme lui-même — une *vis maior*. »^[28] Ces modèles de technologies grouillent sur le corps, modifient le vivant, et conduisent à de nombreuses questions, essentielles pour certains, inutiles pour d'autres. Une faiblesse, que pourraient condamner des théoriciens comme Tomás Maldonado envers des projets fictionnels, serait qu'ils échapperaient à poser des problèmes qui animent la société actuellement. Ce refus de la fiction répondrait de la peur de l'égarement dans le nulle part de l'utopie et de l'apparente inutilité de ces projets. Yves Michaud souligne cependant qu'une attitude trop raisonnable est tout aussi le motif d'une limite :

« [...] le caractère raisonnable de l'approche est aussi l'indice que la réflexion philosophique ne parvient pas à sauter par dessus les problèmes ou, plutôt, ne parvient pas à s'extraire suffisamment d'eux pour prendre une vue surplombante. Elle s'intègre en fait à l'ensemble des procédés réflexifs de la société systémique. »^[29]

Ce qui veut dire en d'autres termes, que la pensée rationnelle fournie une raison d'apparence sérieuse mais aurait en défaut la conservation des idéaux, des dogmes passés et ne pourrait, en ce sens, prétendre solliciter véritablement l'émergence de nouveaux paradigmes. Un autre propos d'Yves Michaud raisonnerait particulièrement dans le sens où il suggérerait plutôt de baser la philosophie sur le doute de « l'à venir » plutôt que le seul fait présent.

[27] Yves Michaud, *Op. Cit.*, p. 81.

[28] *Ibid.*, p. 28.

[29] *Ibid.*, p. 118.

Dans la citation suivante, il deviendrait même éclairant pour servir la réflexion en cours de remplacer le terme « philosophie » par « design » :

« Si le [design]^[30] ne doit raisonner que sur les problèmes qui viennent à effectivement se poser, il risque d'être singulièrement démuné face à des changements radicaux de situation et de problématique — qui parfois s'annoncent comme science-fiction, mais parfois aussi font irruption avec violence ou barbarie dans la réalité. »^[31]

Par conséquent, si des pratiques se sont limitées au *centrement* d'une Raison productiviste, force est d'en admettre une déraison. La fiction quant à elle, visiblement marginale et donc déraisonnée pour le design, en deviendrait, en ce sens, au contraire une pratique raisonnée de la réalité.

De la précaution comme perte, à l'intranquillité comme devenir

La puissance prospective des projets fictionnels s'engage grâce à une conception émancipée des dogmes sociétaux. Deux dogmes en particulier semblent faire du projet fictionnel une manière concrète de faire le Monde : d'une part celui d'un rejet de la *néoténie*^[32] et d'autre part d'une acceptation de la *mesure*^[33].

1- Rejet de la néoténie

Pour réintroduire d'abord l'enjeu de la *néoténie* avec le design, il convient d'en expliciter le terme. La *néoténie* est un terme qui à l'origine^[34], est emprunté à la biologie et se définit scientifiquement ainsi :

« Chez certaines espèces animales, [la néoténie est une] modification évolutive se traduisant par la persistance de

[30] Dans la citation originale Yves Michaud n'emploie pas le terme « design » mais « philosophie », d'où les crochets.

[31] Yves Michaud, Op. Cit., p. 119.

[32] Yves Michaud, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, Collection Climats, Paris, 2006.

[33] *Ibid.*

[34] Le terme a été créé en 1883 par le biologiste Julius Kollmann mais il a été associé à l'homme par Louis Bolk la même année.

formes larvaires ou de caractéristiques d'un stade inférieur de développement, alors que la capacité reproductrice existe ; [elle est une] conséquence de cette modification consistant en l'incorporation de traits juvéniles dans les stades adultes. »^[35]

La néoténie peut ainsi être comprise comme la permanence ou plutôt la prolongation d'un état embryonnaire chez le sujet adulte. Ce qui rejoint cette disposition physiologique de la néoténie chez l'homme, c'est la précaution. En abordant le projet par la fiction, les designers émancipent le projet de ces principes précautionneux, qui s'appuient sur des règles de préservation et de conservation de l'état actuel des choses, des systèmes de pensée et d'action. Les mondes fictionnels incarnent en ce sens une marge qui peut sembler superficielle pour les cartésiens mais apparaît à la lumière des analyses précédentes une force de propositions nouvelles pour la vie quotidienne. À partir des projets étudiés, la manière de faire le projet par la fiction démontre déjà une remise en doute de ce qui est devenu la normalité.

- Dans un milieu domestique : se laver et s'habiller (*Skin sucka*) ;
- Dans une industrie : produire des objets (*Growth Assembly*) ;
- Dans l'environnement : maintenir l'équilibre (*Designing for the Sixth Extinction*) ;
- Dans un milieu rural : produire de l'énergie (*Hybrid Muscle*) ;
- Dans un territoire hostile : habiter un territoire (*Mosquito Bottleneck*).

Pour chacun de ces projets, s'énonce un monde fictionnel qui permet aux designers de produire des alternatives prospectives formulant ainsi d'autres manières d'habiter le Monde et auraient comme effet correspondant de proposer au Monde d'autres manières de faire des mondes. Ainsi, les mondes fictionnels deviennent des lieux émancipateurs, supports de doutes nécessaires au développement des typologies constructives. Pour revenir sur la néoténie, elle devient d'ailleurs si symptomatique de la société actuelle que des voix s'élèvent pour revendiquer le rejet de l'attitude précautionneuse, principe qui relèverait plutôt de la subsistance que de l'existence et dont le *Manifeste des Mutants* en démontre la teneur :

« Pour 2001, nos parents rêvaient d'une odyssee de l'espace où des ordinateurs intelligents regardent leurs ancêtres australopithèques en clignant de l'œil. Au lieu de cela, on nous enferme chaque jour davantage dans la gestion ennuyeuse de

[35] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/neotenie>

la planète. Le principe de précaution se métastase à l'infini et gangrène les esprits : toujours plus de confort et toujours moins de risque, toujours plus de sécurité et toujours moins d'audace. On ne crée rien, on ne transforme rien, on conserve tout. Bref : on étouffe. Pas d'idées, pas de projets, pas d'horizon. En terme évolutif, cela signifie : pas de mutation ni de variation, donc plus de sélection ni d'évolution. Le principe est simple : ce qui se reproduit sans se modifier ne peut s'adapter et finit par disparaître. La diversité, c'est la vie ; l'uniformité, c'est la mort. [...] Petits-fils de Darwin en colère, nous revendiquons pour les nôtres le principe d'imprécaution. Et pour cause : il mène le monde depuis ses origines. »^[36]

La narration fictionnelle a la capacité de se séparer des pouvoirs sociaux qui s'appuient en permanence sur le leitmotiv confortable de la recherche du bonheur. À cela, les designers de ce chapitre, vHM Design Futures, Alexandra Daisy Ginsberg, R&Sie(n) ne paraissent pas y répondre. Ce serait par leur manière de faire le projet plutôt le contraire en fait, c'est-à-dire à l'encontre d'une vision salutaire, répondant d'une activité manifestement sujette de craintes, de peurs, de la permanence de l'**intranquillité** pour des artefacts qui, loin de prétendre assouvir un désir matérialiste, convoquent une attention. Dans ces mondes fictionnels, l'individu en immersion grâce à une stratégie de *feintise partagée* découvre un système qu'il ne maîtrise pas, un « quelque chose » dont il doit faire l'expérience subjective. L'individu en projection dans la fiction peut alors quitter la tutelle dogmatique de la *néoténie*. Errer dans un monde fictionnel ce ne serait pas une perte par l'aliénation au contraire, une fois « re-venu », de « re-tour » dans le monde réel la boucle est bouclée et le réel qui a subi une distanciation peut-être « ré-interrogé ». Le cabinet hypnotique de R&Sie(n) tenait justement de la capacité imaginaire du public à faire du voyage en territoire fictionnel le milieu nécessaire du requestionnement de l'ici et maintenant, du Monde. Les mondes fictionnels fournissent des dynamiques de boucles qui pourraient rapidement se synthétiser par cette trajectoire : monde réel (regard néoténique) > mondes imaginaires (distanciation) > monde réel (nouveau regard). Dans cette direction, le design fictionnel participe de la construction du monde réel en interrogeant le perceptif. Le jeu de formes des artefacts territorialisés en majorité dans la représentation visuelle de simulations, prend alors un sens par un effet de mise à distance propre de la condition humaine, celui de l'expérience de l'imaginaire.

[36] Manifeste des Mutants [en ligne] <http://www.lesmutants.com/manifeste.htm>

2- De la « dé-mesure » fictionnelle pour la mesure réelle

À l'apparente stabilité du monde réel répondrait l'agitation des mondes fictionnels. Et pourtant, si cette phrase trouverait rationnellement sa logique dans une opposition cartésienne qui séparerait distinctement réalité et fiction elle n'en serait pas moins, dans le fond problématique. Problématique parce que la réalité du **Paradis Anthropique** est celle d'une « dé-mesure » qui se fait paradoxalement la mesure stabilisée des existences que le philosophe Yves Michaud souligne par un constat de malaise sociétal :

« Nous, nous mettons en avant non seulement notre vie, notre liberté, nos propriétés mais aussi nos assurances vie, nos garanties, nos précautions et toutes les promesses que devrait tenir une vie infinie et heureuse. Si cet amour forcené de la vie peut difficilement être qualifié de nihiliste, il est porteur cependant de tout le malaise d'un excès de confiance, d'un aveuglement aux risques de l'existence, d'un souci de la gestion et de la planification qui paraissent inhumains à force d'Humanité. »^[37]

La stabilité fournit l'équilibre du **Paradis Anthropique** et conforte le processus de **centrement** et de **séparation** de l'homme dans le Monde. À l'inverse, par la fiction les designers parviendraient à se saisir d'une agitation susceptible d'impulser dans le présent un processus de **décentrement** et d'**inséparation** qui fournirait une mesure aux individus quand, au contraire, la permanence d'une stabilité n'a de mesure que celle de la déraison. Le philosophe Peter Sloterdijk écrit avec interrogation que « les civilisations développées entrent dans leur phase critique quand aucun appui extérieur ne montre plus aux individus leur mesure. »^[38] À partir des propos d'Yves Michaud et Peter Sloterdijk, il est alors question de penser le rôle que peut entretenir le projet de mondes fictionnels en design vis-à-vis du Monde. En ce sens, comment la fiction comprise dès lors représentation d'une « dé-mesure », réintroduit-elle pour la société et par le projet de design une nouvelle force de mesure ? D'abord sans abandonner si vite les penseurs cités précédemment, il y a pour Yves Michaud, une direction

[37] Yves Michaud, Op. Cit., pp.94-95.

[38] Peter Sloterdijk, *La mobilisation infinie*, traduit de l'allemand par Hans Hildenbrand, Édition Bourgeois, Paris, 2000, p. 264. Publication originale : « *Eurotaoismus, Zur Kritik der politischen Kinetik* », Suhrkamp, Frankfurt a/Main, 1989. Cité par Yves Michaud : Yves Michaud, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, Collection Climats, Paris, 2006, p. 73.

que peuvent prendre les individus, c'est celle du rejet et qui s'apparenterait selon le philosophe à l'eurotaoïsme que recommanderait Peter Sloterdijk^[39]. Yves Michaud écrit, en ce sens, qu'« une réaction possible, on l'a vu, est celle d'un refus fatigué, déprimé, sceptique, imprécateur et insomniaque, le rejet d'un monde devenu tellement pesant à force de certitudes, de savoirs, de maîtrises et de vanités. »^[40] À ne pas s'y méprendre, ce rejet ne serait pas synonyme d'une volonté nihiliste d'un individu qui se refuse de croire en l'existence d'un système auquel il ne croit plus. Il s'agit d'entendre ce rejet comme porteur de nouvelles donnes. Il est une attitude d'écart, de marge, pour une pratique qui ferait du designer un « imprédicateur » c'est-à-dire l'inverse du prédicateur se définissant religieusement comme « celui qui prêche, qui prône une doctrine, des idées, une manière de voir ou de vivre »^[41]. La construction du monde passée et dans laquelle les individus vivent aujourd'hui est problématique alors même que sa direction a toujours été politiquement parlant, celle du progrès vers un monde meilleur. À cet idéal perfectible qui depuis les années 1970 se fait le miroir des crises, répondent de nouveaux paradigmes constructifs de designers qui s'éloignent des représentations fantasmatiques — de l'*Übermensch* aux *Jardins de Babylone* pour prendre des références qui justement éclairent avec exagération cette quête de la perfection par l'*instrumentation* du corps et le contrôle chaotique des environnements naturels. Pour s'opposer par un rejet constructif à ce **Paradis Anthropique**, R&Sie(n) convoque en permanence la peur, la contradiction, l'indétermination, etc. Autant de troubles qui suggèrent une nouvelle recherche de mesure : les limites ne sont plus imposées par l'exercice de pouvoirs mais à saisir singulièrement^[42].

Le troisième point, dernier passage d'une représentation plus humanisée du Monde, serait l'aboutissement des points précédents, pour rappel celui de **la déraison raisonnée** et de **l'intranquillité comme devenir** qui fourniraient des fondations théoriques à la prochaine hypothèse du **Monde Partiel**.

[39] Yves Michaud écrit à ce propos que « La protestation contre la cinétique de la mobilisation infinie anathématise l'euphorie de la gestion de soi et de la domination en leur opposant l'évidence d'un monde raté. C'est la voie de l'eurotaoïsme que semble parfois recommander Sloterdijk. » In Yves Michaud, *Ibid.*, p. 95.

[40] *Ibid.*

[41] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/predicateur>

[42] Le cabinet hypnotique traité en fin de chapitre précédent en a d'ailleurs révélé par l'analyse tout l'enjeu.

Afin d'établir explicitement cette notion de « **Monde Partiel** », un nouveau projet sera associé à l'analyse, il s'agit de *the Building Which Never Dies* (tBWND) conçu par l'agence R&Sie(n).

3- Du rejet du **Paradis Anthropique** à l'aventure du **Monde Partiel**

Dans la considération de l'humain à l'aventure d'un **Monde Partiel**, les transformations qui y seraient opérées par l'homme ne pourraient pas être de l'ordre d'un pouvoir démiurgique de l'homme sur le Monde, tout au contraire. Si l'impact environnemental des *praxis* conduit à d'importants déséquilibres environnementaux, la Terre ne pourrait pas être contrôlée dans sa globalité, comment d'ailleurs l'homme pourrait-il prétendre contrôler des phénomènes naturels comme les séismes ou les cyclones ? La représentation du **Monde Partiel** serait donc l'inverse de la figure mythologique d'Atlas revue et corrigée en la faveur humaniste de Gérard Mercator ou encore plus récemment celle de la métaphore morale de la Terre comme véhicule mécanique soutenue par Richard Buckminster Fuller. La pensée d'une régulation machinique telle qu'elle a été énoncée par le projet *Designing for the Sixth Extinction* d'Alexandra Daisy Ginsberg ne peut souligner une telle vocation humaniste et morale du projet, s'inscrivant plutôt dans la limite d'une interrogation singulière, à la différence d'une prétention de réponse universelle. De cette partialité singulière des designers, il n'est alors plus question de subsistance mais bien de conduites à risque fortes de positivisme. En affrontant le risque, la manière de faire le projet du designer serait ainsi une attitude existentielle, permise par un déconditionnement à l'assujettissement que susciteraient les dogmes de la Raison et de la précaution sociétales. Plus généralement encore, Yves Michaud à propos de Peter Sloterdijk rappelle l'enjeu d'une absence de « cage ontologique » pour les hommes, qui ne touche pas seulement l'assujettissement aux dogmes, mais comprendrait aussi la sujétion dogmatique de l'homme : d'une domination démiurgique de l'homme sur le Monde.

« En reprenant de Heidegger la notion de "clairière", Sloterdijk entend donner une version du rapport ouvert de l'homme à un monde auquel il n'est pas assujetti (ce serait l'environnement de l'animal) mais dont il n'est pas non plus le maître (ce serait le monde cartésien de la maîtrise). La clairière, c'est l'ouverture — l'absence de cage ontologique : un être "vient au monde". Ce que Sloterdijk reproche à Heidegger c'est d'avoir conçu encore cette ouverture de manière théologique : le monde advient à l'homme comme si l'homme en était le dieu. Sloterdijk corrige cette position en disant que tout devient monde autour d'un être non divin, un être non divin qui, lui-même, est le résultat d'un processus de production dont il est l'auteur sans être le maître.

Si bien que le monde qui est donné à l'homme ne peut pas être le tout du monde et que la prise qu'il a sur la "réalité" ne peut pas non plus être souveraine. »^[43]

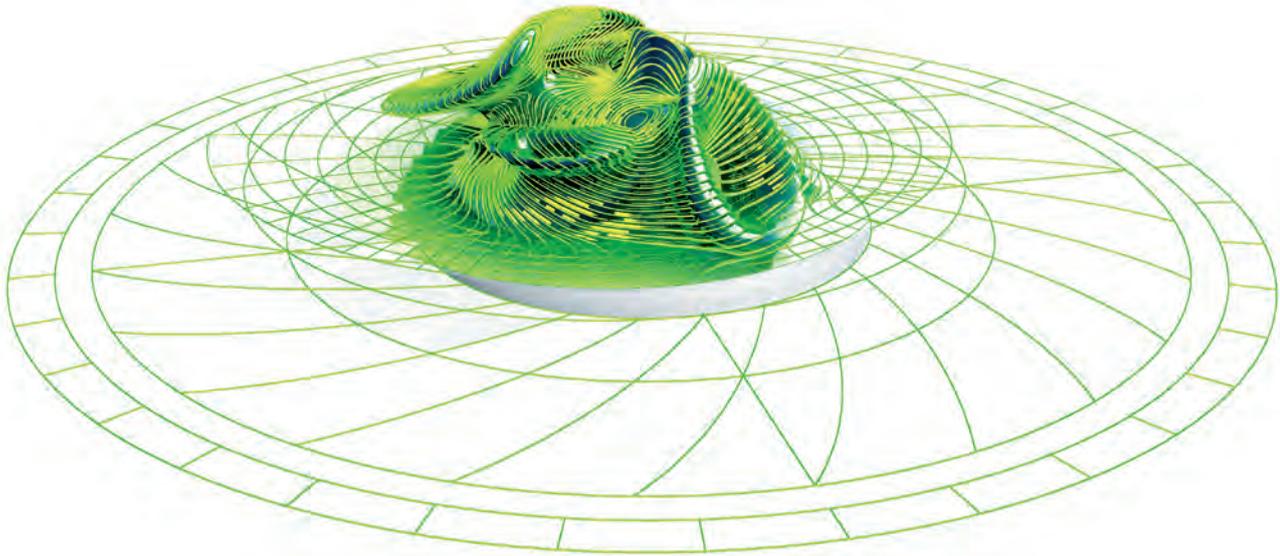
Pour le philosophe allemand Peter Sloterdijk et d'après Yves Michaud, l'absence de « cage ontologique » est représentée par la « clairière ». Les valeurs divines de l'homme, soutenues par le passé par Martin Heidegger, ont été abandonnées au profit d'une réinterrogation du concept de *clairière* marquant alors d'une part une position indéterminée de l'homme et d'autre part non déterminante. « Auteur [du monde] sans être le maître » serait alors à saisir comme un synonyme de l'hypothèse humanisante du **Monde Partiel** que cette partie tente de soutenir au travers de mondes fictionnels produits par des designers. Le **Monde Partiel** s'opposerait par ses fondements au **Paradis Anthropique** dans lequel à l'inverse, le rôle de l'homme est compris par le filtre d'une vision humaniste, du **centrement** et de la **séparation** : l'homme en tant que maître du Monde. Entendre le designer comme un être non divin c'est en accepter sa puissance comme sa fragilité, à la fois puissance énonciatrice et fragilité singulière. Être *inséparé* du monde réel, le designer se saisirait du projet comme d'une ruse de l'intelligence, fondant alors sa condition d'**inséparation** sur des potentialités existentielles du **décentrement**. En partant dans le sens inverse, la question qui se pose poïétiquement serait celle-ci : comment le **décentrement** du projet par la fiction contribuerait-il au paradigme de l'**inséparation de l'homme-avec-le-Monde** ?

[43] Yves Michaud, *Op. Cit.*, pp. 59-60.

CHAPITRE 7

**LA FICTION POUR
L'INSÉPARATION**

THE BUILDING WHICH NEVER DIES (2008.2011)
R&SIE ET KIUCHI TOSHIKATSU



Chaque année depuis 1992, Zumbobel, une société internationale spécialisée dans les applications lumineuses, fait appel à une personnalité du milieu des arts et sensibilisée à la question de la lumière comme matériau de réflexion. En 2008, l'entreprise invite François Roche du studio d'architecture R&Sie(n) et dont le résultat de cette collaboration était visible lors d'une exposition intitulée *Isobiot@ope* lors de la 10e Biennale de Venise en 2010. Pour ce projet d'exposition, R&Sie(n) se compose principalement de François Roche, Stéphanie Lavaux et Toshika Tsukiuchi. Au sein de cette exposition c'est plus précisément une architecture exposée sous la forme d'échantillons, de maquettes et de dessins qui fera l'objet de l'étude qui va suivre. Imaginée pour une filiale de recherche du groupe Zumbobel, dénommée Thorn, elle semble avant tout tenir d'une manière de faire relativement proche de vHM Design Futures avec *Skin Sucka* par le moyen opéré, précisément le scénario narratif, qui conduit le projet pour le secteur industriel et par la fiction. *TheBuildingWhichNeverDies*, c'est le nom de l'architecture conçue par R&Sie(n) possède une spécificité représentationnelle et des propriétés particulières par le matériau qu'elle sublime, l'uranium. L'architecture manifeste « d'elle-même », par l'architectonique de R&Sie(n), ce que peut émettre tant symboliquement que littéralement ce matériau. Avant de reprendre l'analyse poïétique, il est nécessaire de réinscrire au préalable ce en quoi l'uranium se définit avec en premier lieu une définition empruntée aux sciences de chimie, comme un « corps simple, métal gris toxique, présent dans plusieurs minerais où il est toujours associé au radium ; élément radioactif naturel mélange de trois isotopes : uranium 238, uranium 235, uranium 234 (sym. U, numéro atomique 92, masse atomique 238,03). »^[1] L'uranium est, de la définition lexicologique un isotope radioactif. « Isotope » vient du grec « *isos* (ἴσος) » et « *topos* (τόπος) », signifiant « même lieu ». L'isotope désigne ainsi des atomes aux propriétés équivalentes, avec comme seule variation un nombre différent de neutrons. Dans les systèmes d'exploitations industriels, le minerai d'uranium est traité sous la forme de ce que les spécialistes appellent un « *Yellow Cake* », comme son nom l'indique c'est une pâte jaune, composée d'uranium naturel concentré à un taux de 75%^[2]. Si son industrie est bien rôdée, l'uranium est un matériau dont la



↑
Exposition
Isobiot@ope
R&Sie(n)
Arsenal, Biennale de Venise
In People meet in architecture
commissaire d'exposition
Kazuyo Sejima
2010
© R&Sie

←
theBuildingWhichNeverDies
R&Sie(n)
2008-2011
1000 m2, Les Andelys
Zumbobel
(Rapports de données
cosmographiques et
mouvement)
© R&Sie

[1] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/uranite>

[2] [en ligne] <http://www.areva.com/FR/activites-677/le-traitement-de-l->



↑
Yellow Cake
 Minerai d'uranium concentré transformé en octaoxyde de triuranium U₃O₈
 © Nuclear Regulatory Commission



↑
Champignon atomique
 6 août 1945
 Hiroshima



↑
Carafe en ouraline
 15 x 38 cm, 1880
 (Propriétés de dichroïsme du verre grâce à l'oxyde d'uranium)
 © Galerie-Atena

représentation a toujours été liée tout autant à la performance qu'à la catastrophe, de l'industrie de guerre à l'industrie énergétique : le largage des bombes atomiques *Little Boy* à Hiroshima et *Fat Man* à Nagasaki d'abord, les accidents nucléaires Tchernobyl et Fukushima ensuite, révèlent au Monde une accélération de l'impact massif des praxis humaines sur la planète Terre. En optant pour ce matériau, R&Sie(n) convoque alors une représentation collective de la paranoïa. À la différence d'une bombe ou d'une centrale dans lequel l'uranium est caché dans l'intérieur l'architecture, *theBuildingWhichNeverDies* quant à elle, impose à l'uranium une visibilité directe sur l'épiderme extérieur du bâti : là où auparavant le matériau dangereux était placé dans un espace intime et donnant une impression de maîtrise, désormais, le matériau est spatialisant et donne corps à l'architecture. L'uranium est conditionné sous la forme de l'Isobiot®ope mais surtout conditionnant de la forme architecturale. R&Sie(n) procède donc d'un « dé-placement », le matériau passe d'une part de l'invisible vers le visible et d'autre part de l'impression de maîtrise à l'expression du danger. Avec *theBuildingWhichNeverDies*, R&Sie(n) semble exprimer une autre idée de l'architecture, il n'est plus question de produire du constructif mais bien de concevoir des scénarii, du cabinet hypnotique à *theBuildingWhichNeverDies* en passant par *Mosquito Bottleneck*, ces narrations fictionnelles s'imposent à partir de situations réelles et fondent alors le constructif à partir de potentiels d'habitabilités originaux.

Pour un équilibre des origines mythologiques : Eros et Thanatos

L'uranium possède une qualité autre qu'obtenue par fission de ses atomes, il s'agit de sa luminescence. Déjà au XVIII^e siècle des objets en verre contenaient de l'uranium et étaient et sont toujours utilisés dans l'espace domestique. Ce verre dans lequel est incorporé du minerai d'uranium trouve plusieurs appellations : ouraline, verre d'urane, verre dichroïde. Ce verre est radioactif, la mesure est donc positive lors d'un calcul avec un compteur Geiger. Ainsi, le matériau possède des propriétés de luminescence tout en demeurant sans réel risque pour la santé, du moins pour le moment aucune des études scientifiques n'a pu démontrer qu'un si bas taux d'émission de radioactivité puisse être préjudiciable à l'homme. À la différence de l'ouraline et de son apogée d'exploitation au temps de l'Art Nouveau, d'Émile Gallé à René Lalique, l'uranium n'avait pas encore été étudié dans sa pleine mesure, se limitant au caractère décoratif de son apparence. R&Sie(n) use donc plutôt d'une double représentation du matériau : d'une part par sa transparence, sa couleur jaune-verte et sa réaction de fluorescence aux ultraviolets, les architectes convoquent

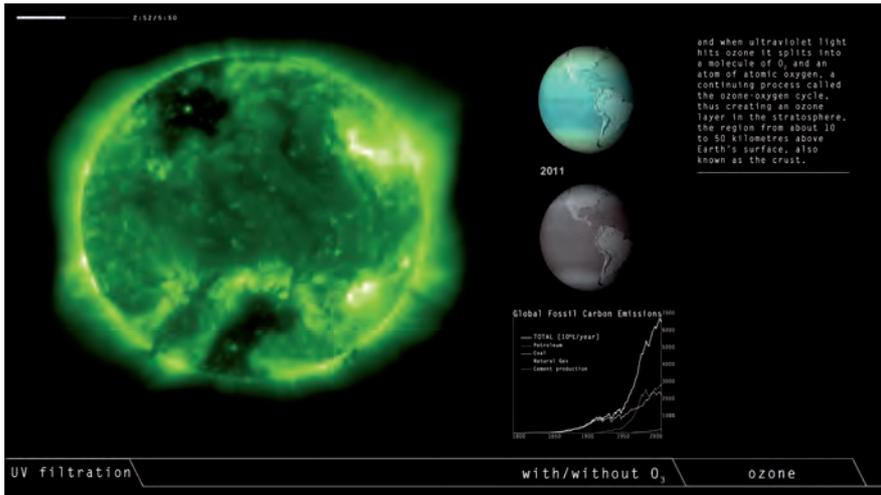
uranium-du-minerai-au-yellow-cake.html, consulté le 19 juillet 2016.

le sublime, et d'autre part, par le matériau chargé d'antécédents historiques dramatiques, les architectes en invoquent **la peur**. Du sublime à la peur, le projet *theBuildingWhichNeverDies* susciterait par le scénario une provocation émotionnelle contradictoire, à la fois séduisant et inquiétant, le matériau semble se jouer de la figure d'Eros et de Thanatos. De manière réminiscente, R&Sie(n) réinterroge le Monde, en propose une dimension supplémentaire. Plutôt que de poursuivre l'idéalisme humaniste du **Paradis Anthropique**, dont la figure de proue est Eros, les architectes implémentent au programme la figure de Thanatos, scénarisant ainsi peut-être plus justement ce à quoi pourrait plus réellement, aussi tenir l'homme dans le Monde.

Le programme et la fonction architecturale

L'absurde se manifeste par un sentiment d'immédiateté de ce qui est contraire à la Raison. La manifestation de l'absurde par le matériau suscite réflexion : à quelle fonction logique, constructive, l'uranium peut-il prétendre pour l'architecture de *theBuildingWhichNeverDies* ? D'abord, la fonction de ce bâti est celle d'un laboratoire scientifique et dont l'architectonique doit permettre une étude des impacts de la lumière sur l'homme en période nocturne. L'épiderme de l'architecture entièrement conçue à partir de verre et d'uranium avec le matériau isobiot®ope créé pour ce projet, se charge des ultraviolets la journée et en restitue l'intensité par phosphorescence la nuit. Le point principal du programme est cette volonté de faire de l'architecture un élément de signal de l'impact croissant des ultraviolets qui traversent la couche d'ozone. Par le matériau comme structure épidermique à l'architecture, R&Sie(n) donne ainsi corps à leur l'intention de révéler par des contradictions simultanées d'émotions, de l'étonnement, de la séduction et de la peur, une remise en question des *praxis* industrielles. Plus la couche d'ozone s'amenuise et plus l'architecture sera séduisante la nuit et ainsi, plus elle révélera l'impact destructeur de l'homme sur la planète. La destruction environnementale devient perceptible par une architectonique de la « dé-monstration » : La structure épidermique, devenue dès lors centralité du programme et extériorité du bâti, augmente la seule monstration de la lumière par une « dé-monstration » — la monstration d'une monstruosité — incisive d'une réalité, celle de l'impact destructeur de l'homme sur le Monde. Des hypothèses du « **dé-placement** » et de la « **dé-monstration** », *theBuildingWhichNeverDies* pourrait sans doute être lié à l'architecture déstructurée^[3] de la déconstruction. Procédant des premières analyses

[3] L'écriture du terme « déstructuré » est orthographié de la même manière qu'à pu l'écrire en 2005 Brigitte Labs-Ehlert pour la préface de l'ouvrage



d'un renversement de dogmes constructifs, par la place du matériau et du rôle de la structure, respectivement conditionnant et centralité programmatique - plutôt que conditionné et extériorité. De la déconstruction, le projet suscite le requestionnement du préfixe latin « de » ou « dis » signifiant trois trajectoires de sens possibles : d'abord **le sens opposé**, ensuite **la réduction** et enfin

l'augmentation. Trois possibilités qu'il convient d'interroger à partir d'une poïétique plus approfondie du projet *theBuildingWhichNeverDies*.

Le sens opposé

Par sens opposé il est à entendre une typologie de renversements d'une architectonique dogmatique qui s'articulerait, précisément pour le projet *theBuildingWhichNeverDies* de deux manières : du renversement de la concentration vers la

« dé-concentration » et de l'« im-perturbabilité » vers la « perturbabilité ».

1-De la concentration à la « dé-concentration »

L'architecture n'a plus une direction centripète, c'est-à-dire celle d'une concentration épiscopale par laquelle l'espace domestique, lieu de l'intime, est isolé. La structure (épidermique) du bâti n'a plus pour fonction de séparer mais de connecter, en tant que périphérie délimitant l'espace intérieur vis-à-vis de l'extérieur, elle incarne une nouvelle centralité, celle de relations d'interdépendances entre trois environnements distincts :

l'environnement astral, l'environnement terrestre, l'environnement humain.

de Peter Zumthor, *Atmosphères* : « Environnements architecturaux - ce qui m'entoure », 2008, Birkhäuser, traduction de l'allemand vers le français par Yves Rosset, p. 8. Cet ouvrage est basé sur une conférence donnée le 1er juin 2003 dans la Grange des arts au château de Wendlinghausen, « Wege durch das Land - Literatur- und Musikfest in Ostwestfalen-Lippe ».

↑↑→→

theBuildingWhichNeverDies

R&Sic(n)

2008-2011

1000 m², Les Andelys

Zumbobel

(Diminution de la couche

d'ozone et augmentation

proportionnelle de

luminescence de

l'Isobiot@ope

sur l'enveloppe de

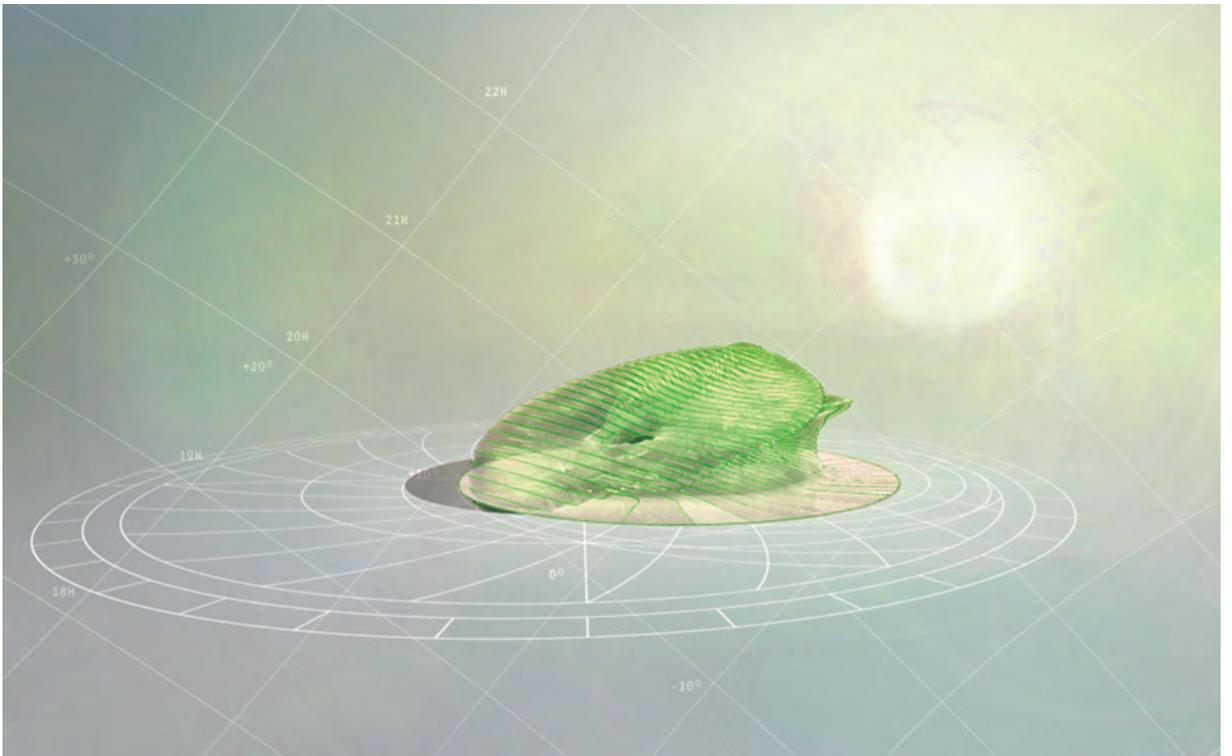
l'architecture et analyse des

intensités lumineuses émises

par l'uranium en fonction de sa

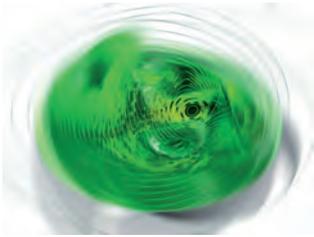
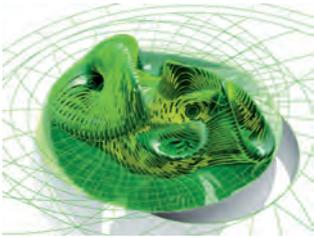
charge en UV)

© R&Sic



L'environnement astral

L'architecture est en mouvement à partir d'un axe pivotant sur un mobile de roue et pignon pour ce qui semble finalement assez proche d'un système horloger très lisible à partir de l'éclaté de principe des fondations de l'architecture. Ainsi posée sur un mobile, l'architecture peut tourner sur elle-même à 360°. Les rotations sont réglées, non pas pré-réglées (prévues à l'avance) mais définies en temps réel en fonction de la position astrale du soleil pour le jour et de la position astrale de la lune pour la nuit. Automatiquement et en autonomie, l'architecture s'oriente pour capter les ultraviolets émis par le soleil et réfléchis par la lune grâce à la présence sur toute la surface de sa structure de cellules photovoltaïques et de pigments phosphorescents. De la permanence d'une efficiente captation énergétique, *theBuildingWhichNeverDies* renvoie la nuit la luminescence équivalente à sa captation journalière d'ultraviolets. Par cette activité automatisée, l'architecture rend ainsi compte d'une puissance lumineuse de plus en plus intense matérialisant de l'irrégularité progressive, la disparition de la couche d'ozone. **La beauté de la présence lumineuse manifeste l'inquiétante disparition de l'ozonosphère.** L'architecture met en tension une relation à l'environnement astral, tant fonctionnelle que critique dont les liens s'opèrent d'une part au niveau microscopique du matériau aux propriétés phosphorescentes et photovoltaïques (Isobiot®ope) et d'autre part au niveau macroscopique par un mouvement « astronomique-circulaire » de l'unité architecturale.



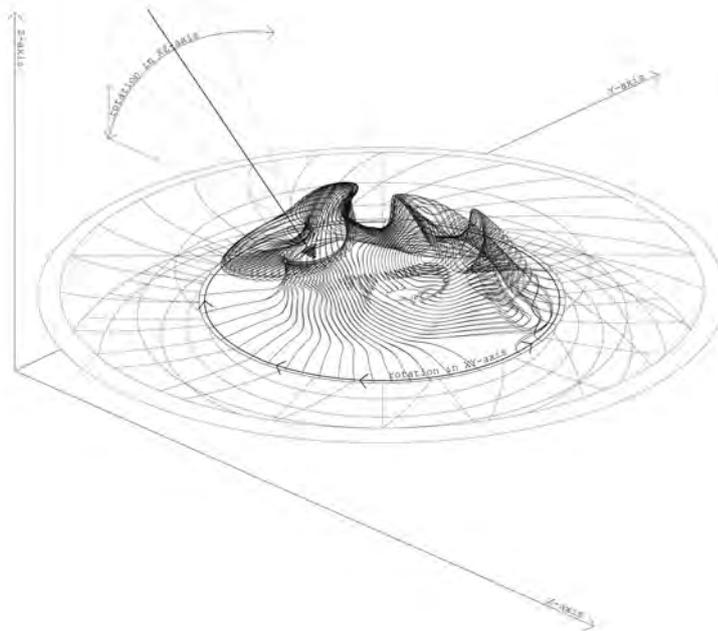
L'environnement terrestre

Certains visuels (voir ci-contre) semblent rendre compte de relations de l'architecture avec l'environnement terrestre. Au cœur de ce qui apparaît comme un vortex de mesures cosmographiques, se trouve le plan de l'architecture de R&Sie(n) pour en stipuler le positionnement. Ce que révèle alors cette représentation dans laquelle se superpose le plan architectural aux données cosmographiques c'est la condition formalisante de ces données sur l'architectonique de l'enveloppe structurelle. La forme visible de l'architecture serait ainsi relative du mouvement pressenti de l'architecture en fonction de son milieu d'implantation terrestre et en rapport avec son orientation astrale. La Terre tourne en permanence sur elle-même et se faisant, détournerait la position astrale de toute architecture dont la masse serait en inertie. Pour éviter ce détournement et ainsi capter le maximum d'ultraviolets, l'architecture se meut en tournant sur elle-même, réglée à suivre le sens de ces rayonnements courbes (voir le schéma). La dynamique du vortex, visible sur la plupart des dessins de principe, est un déplacement qui paradoxalement fixe l'architecture en direction du soleil ou de la lune. La mobilité circulaire permise par le mobile de roue et pignon annule en quelque sorte la force d'entraînement de la rotation terrestre.

↑↑
theBuildingWhichNeverDies
 R&Sie(n)
 2008-2011
 1000 m2, Les Andelys
 Zumbobel
 (Rapports de données
 cosmographiques et
 mouvement)
 © R&Sie

En physique ce phénomène relève de la *force de Coriolis* :

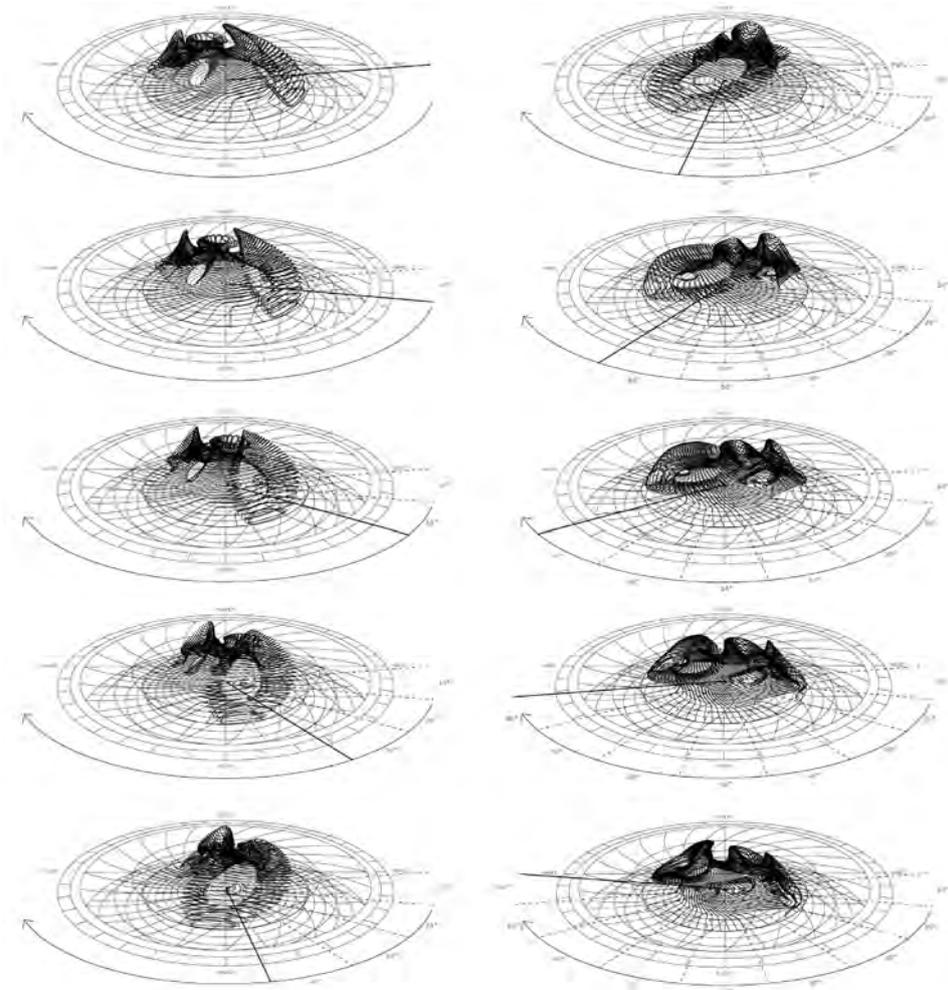
« La *force de Coriolis* est une force qui dévie la trajectoire d'un objet en mouvement à la surface d'un objet en rotation. Elle s'applique en particulier sur la Terre à tout corps en mouvement, par suite de la rotation de notre planète autour de l'axe des pôles. Elle est maximale aux pôles et nulle à l'équateur. La *force de Coriolis* a pour conséquence de dévier un corps en mouvement vers sa droite dans l'hémisphère nord et vers sa gauche dans l'hémisphère sud, la droite étant définie lorsqu'on regarde vers l'avant du déplacement. Elle s'applique en particulier aux masses d'air et d'eau en mouvement. Elle agit notamment sur le sens de rotation du vent dans les dépressions (sens inverse des aiguilles d'une montre) et dans les anticyclones (sens des aiguilles d'une montre) dans l'hémisphère nord. La *force de Coriolis* agit également sur le sens des alizés. Dans l'hémisphère nord, les alizés soufflent des tropiques vers l'équateur du nord-est vers le sud-ouest ; dans l'hémisphère sud, ils soufflent du sud-est vers le nord-ouest. »^[4]



↖
theBuildingWhichNeverDies
 R&Sie(n)
 2008-2011
 (Éclaté du système rotatif
 de l'architecture)
 © R&Sie

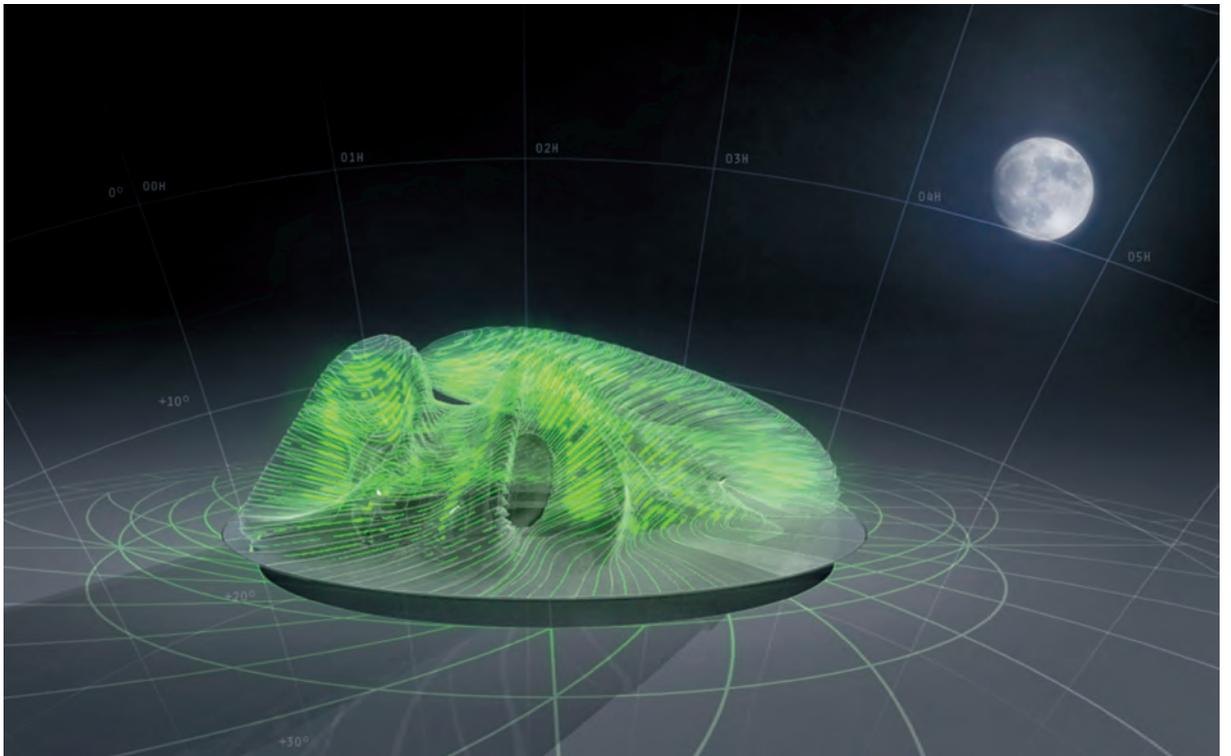
←
theBuildingWhichNeverDies
 R&Sie(n)
 2008-2011
 (Mouvement
 « astronomique-circulaire » :
 le disque de base tourne sur l'axe
 XY pour suivre la longitude.
 Le grand percement est orienté
 vers la lune et se déplace dans
 l'axe XZ pour suivre la latitude.
 Les mouvements horizontaux et
 verticaux suivent les principes
 d'un observatoire suivant les
 éphémérides du soleil et
 de la lune.)
 © R&Sie

[4] Définition du Centre national de recherche scientifique (CNRS) [en ligne] http://www.cnrs.fr/cw/dossiers/dosclim/contenu/alternative/alter_etape3_1.html



↗
theBuildingWhichNeverDies
R&Sie(n)
 2008-2011
 (Principe de mouvement
 « astronomique-circulaire »)
 © R&Sie

→→
theBuildingWhichNeverDies
R&Sie(n)
 2008-2011
 (Diminution de la couche d'ozone
 et augmentation proportionnelle de
 luminescence de l'Isobiot@ope
 sur l'enveloppe de l'architecture)
 © R&Sie



Par conséquent, *theBuildingWhichNeverDies* dépend de l'environnement terrestre et plus particulièrement de son lieu d'implantation par deux paramètres singuliers : celui de **la vitesse** et du **sens de rotation**.

L'environnement humain

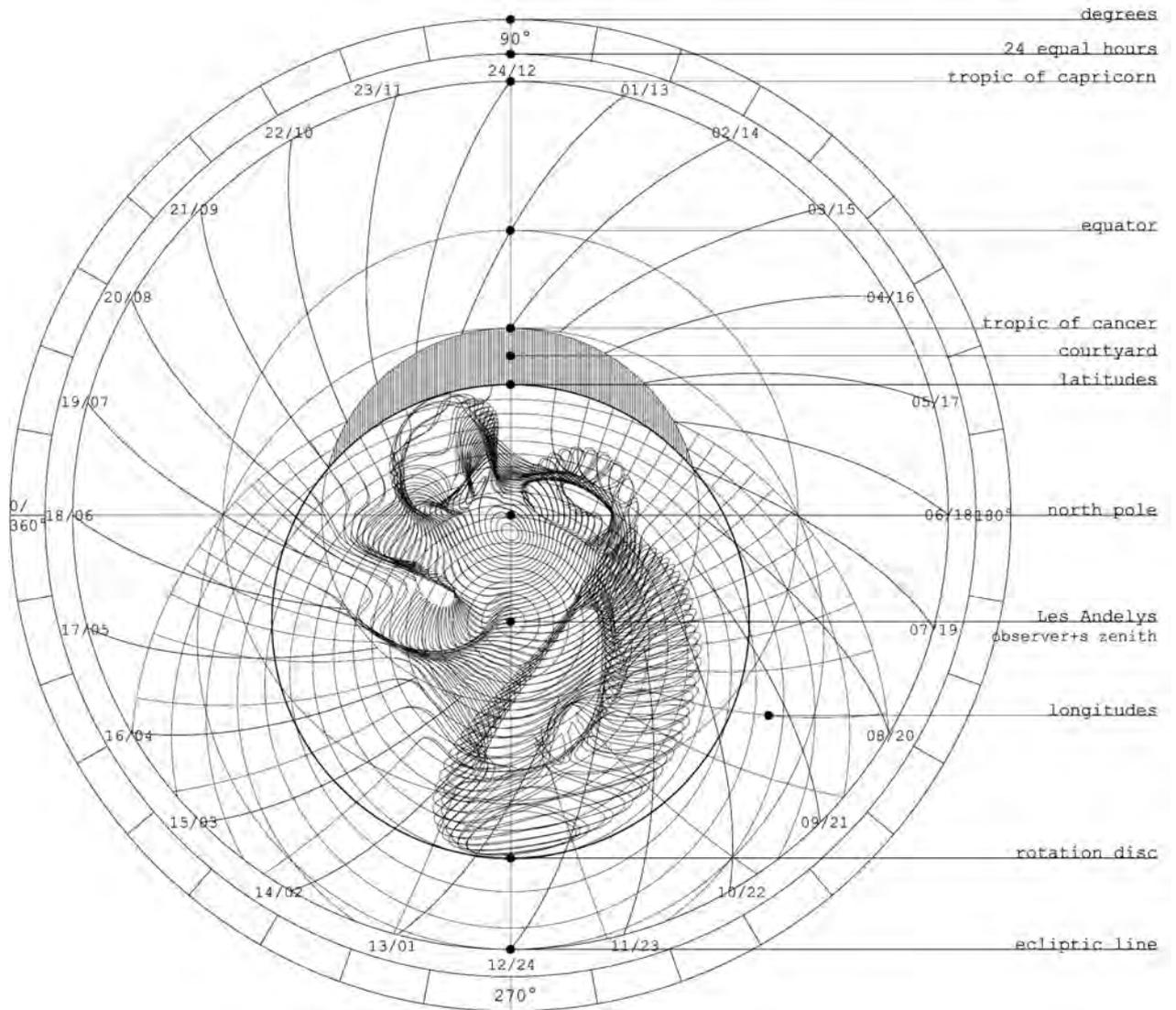
La mise en relation de l'architecture avec l'environnement astral et terrestre ne suffisent encore pas à saisir pleinement le potentiel de cette manière de faire du projet, le projet d'un paradigme d'*inséparation* avec le Monde. Si la séduisante manifestation lumineuse de l'épiderme architectural est un signal d'alerte envers les praxis humaines, c'est qu'elles sont la cause de la destruction de la couche d'ozone induisant le risque croissant de pathologies graves : cancer de la peau, mélanome malin, lésions oculaires, et *cetera*. L'espace à l'intérieur de cette enveloppe signifiante est ainsi dédié aux recherches de l'impact de la lumière sur le physiologique humain. Deux fonctions caractéristiques apparaissent alors entre l'extérieur et l'intérieur du bâti : l'enveloppe extérieure est « **trans-formée** » par une intensification phosphorique et l'espace intérieur quant à lui, est « **in-formée** » par l'*appareillage* bio-technologique. Comme le disait Peter Zumthor dans son ouvrage *Atmosphères*, il y aurait en architecture une « tension entre intérieur et extérieur »^[5].

« C'est incroyable. Qu'en architecture, nous prenions un morceau du globe pour construire une petite boîte. Et soudain il y a un intérieur et un extérieur. Être dedans, être dehors. Fantastique ! Ce qui veut dire — c'est fantastique aussi : seuils, passages, petite ouverture pour se faufiler, transition imperceptible entre intérieur et extérieur, une incroyable sensation du lieu, de la concentration, lorsque soudain cette enveloppe est autour de soi et nous rassemble et nous tient, seul ou en groupe. C'est là que se joue le jeu de l'individuel et du collectif, du privé et du public. L'architecture travaille avec cela. »^[6]

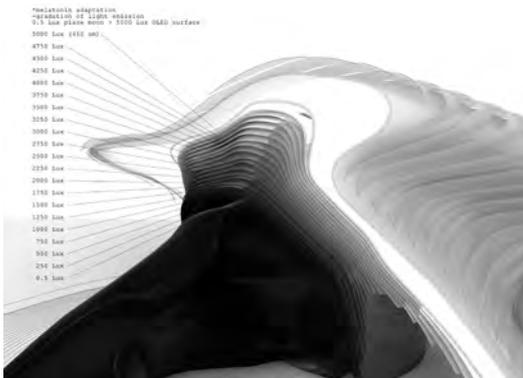
Dans le laboratoire de lumière, et grâce aux percements obtenus par les vortex de la surface épidermique, se forment des puits de lumière naturelle qui permettent aux chercheurs de mener des expériences sur l'adaptation physiologique du corps humain, comme l'œil, en variant sur le taux d'obscurité. De l'éclairage naturel compris de la lumière réfléchie par la lune (la nuit) à la lumière solaire directe (le jour), des équipements artificiels complémentaires permettent de jouer encore davantage sur des variations d'intensité à partir

[5] Peter Zumthor, *Op. Cit.*, p.45.

[6] *Ibid.*



(Dynamique du vortex en rapport à la force de Coriolis)
© R&Sic



↑↑↑
theBuildingWhichNeverDies
 R&Sie(n)
 2008-2011
 1000 m2, Les Andelys
 Zumbobel
 (Vue extérieure et vues
 intérieures)
 © R&Sie

des émissions naturelles comprises entre 0,5 lux (moyenne minimum pour la lune) et 120 000 lux (moyenne maximum pour le soleil)^[7]. Le projet *theBuildingWhichNeverDies* conditionne ainsi, par le naturel (émissions de lux de la lune et du soleil) et avec une possibilité de régulation artificielle, la capacité physiologique de l'homme à des variations d'obscurité. Par conséquent, l'architecture de R&Sie(n) manifeste son programme de laboratoire de lumière en questionnant l'environnement humain par une considération instrumentale du corps comme mesure et de la lumière comme matériau.

2-De l'« im-perturbabilité » à la « perturbabilité »

Avec *theBuildingWhichNeverDies* comme nouveau paradigme architectonique, l'architecture n'est plus un dispositif de séparation. La construction de spatialités ne relèverait en ce sens pas du **Paradis Anthropique** mais du **Monde Partiel**. Avec *theBuildingWhichNeverDies* par une architectonique de relations macroscopiques de trois environnements (astral - terrestre - humain), R&Sie(n) convoque le trouble d'une typologie autre, qui s'énonce par deux grandes dynamiques : d'une part une dynamique de mouvement, l'architecture tourne sur elle-même et d'autre part une dynamique de la lumière puisque l'ensemble de sa surface épidermique est recouverte du matériau Isobiot®ope qui capte les rayonnements ultraviolets et en restitue l'énergie par phosphorescence. Ainsi R&Sie(n) en appelle à un renversement, de l'« im-perturbabilité » à la « perturbabilité » par **une architecture « rotative et radiante »**. Ces deux apports conduisent à de nouveaux rapports puisqu'à un modèle de

construction qui fait du bâti un cadre spatialisant inactif, R&Sie(n) au contraire propose un nouveau paradigme qui serait celui de la réactivation permanente par des stimuli environnementaux.

[7] Le lux est une « unité d'éclairement lumineux correspondant à l'éclairement provoqué par un flux lumineux uniformément réparti sur une surface dans la proportion de un lumen par mètre carré ».

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/lux>

La réduction : du matériel et de l'« im-matériel »

Par la lumière et le mouvement, *theBuildingWhichNeverDies* semble perdre sa masse au profit de la formalisation d'un volume : le matériel s'« im-matérialise » par le **virtuel**. Par effet d'optique, en fonction de la réception des ultraviolets reçus, l'architecture « auto-régule » son intensité de luminescence, jouant en permanence de l'apparition du volume pour la disparition de sa masse et réciproquement. L'architecture se transforme et serait alors à saisir dans le sens que László Moholy-Nagy pouvait exprimer à propos de la sculpture cinétique^[8]. Si l'architecture classique se fondait sur le matériau et les relations de masses, ce que propose R&Sie(n), invoqué par un phénomène optique, c'est une disparition de la masse pour une architecture fondée sur le « matériau et des relations de volumes ». Il ne s'agit pas ici d'une simple réduction, mais par là, d'une augmentation par le dédoublement de la nature du volume architectural. László Moholy-Nagy peut encore alimenter avec pertinence le propos lorsqu'il s'interroge sur ce qu'il appelait une « double nature du volume » :

« Partant de cette démarche, on pourra, selon les circonstances, comprendre le "volume" de deux manières (ce qui, en définitive, représente tout de même une seule entité).

On considère comme volume :

1. Un périmètre matériel ayant un poids mesurable et que l'on peut explorer dans les trois dimensions.
2. Un périmètre virtuel dont l'expérience est uniquement visuelle, qui naît du mouvement et qui, bien qu'immatériel, constitue un véritable élément de création plastique, dont on peut identifier l'extension tridimensionnelle. (La plupart du temps une extension [d'un corps] unidimensionnelle à caractère linéaire.) »^[9]

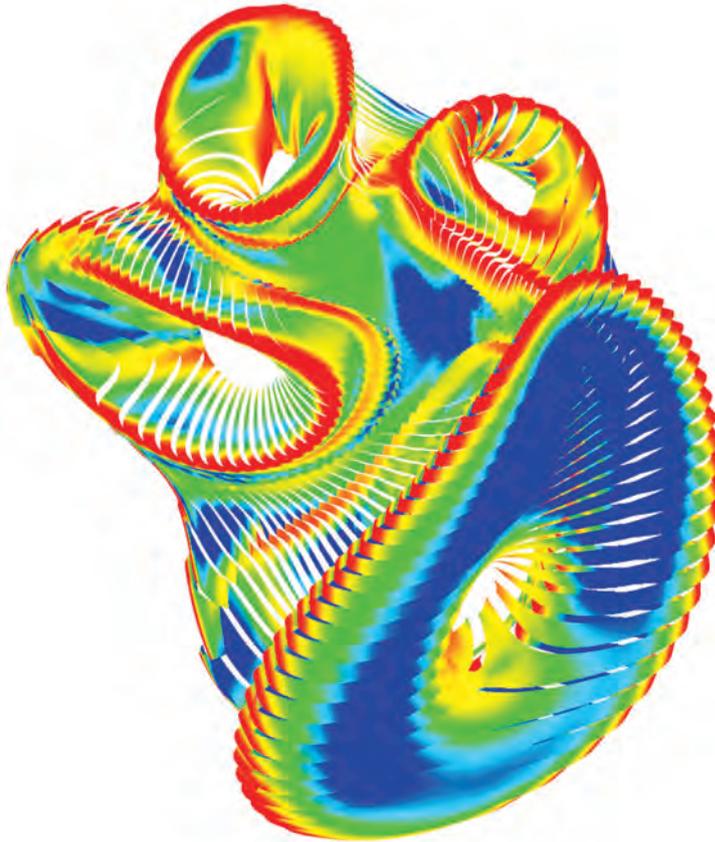
Par conséquent, l'architecture de R&Sie(n) — comme la sculpture [cinétique] pour László Moholy-Nagy — serait le « chemin, d'une part entre le volume matériel et le volume virtuel et, d'autre part, entre la perception tactile et la perception visuelle »^[10]. Avec *theBuildingWhichNeverDies*, du matériau

[8] László Moholy-Nagy, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015, p. 183. Traduction de l'Édition originale du « Bauhausbücher 14 », « *Von material zu Architektur* », 1929, réédité par Hans M. Wingler dans la série des « Neue Bauhausbücher ».

[9] *Ibid.*, p. 195.

[10] *Ibid.*

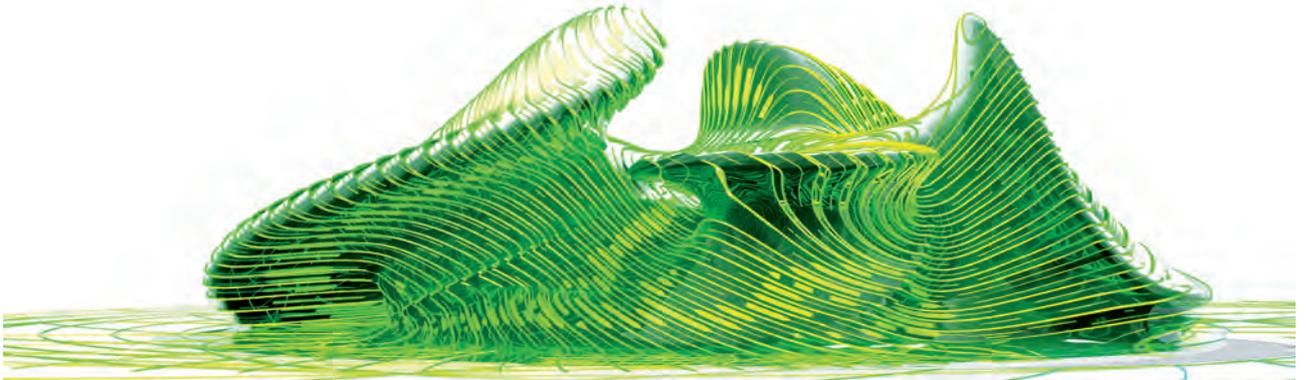
Isobiot@ope accumulé et orienté sur l'épiderme architectural, R&Sie(n) conçoit par conséquent une architecture avec de nouvelles définitions, à la fois déterminée par les relations spatio-temporelles et manifestation indéterminée pour l'homme.



↗
theBuildingWhichNeverDies
R&Sie(n)
2008-2011
1000 m2, Les Andelys
Zumbtobel
(Simulation de réponse de
l'épiderme architectural
aux stimuli d'ultraviolets)
© R&Sie

L'augmentation

Les visuels de simulation de l'architecture en trois dimensions rendent compte d'une « structure sédimentaire ». Comme la trace de passages, cette accumulation de couches rend compte d'une synthèse temporelle. Comme le comptage des cernes d'un tronc d'arbre coupé ou celui de la sédimentation géologique d'un flan de roche, les couches informent d'un rapport au temps. D'ailleurs, aux représentations virtuelles de l'architecture se superposent les lignes du vortex cosmographique. Ainsi, la forme de l'architecture tout comme la facture de sa surface épidermique sont définies par des données environnementales. La première augmentation serait celle de la représentation du temps par une facture et une orientation normées de l'architecture. Des effets de lumière et de mouvement que l'architecture produit, le volume tridimensionnel architectural « s'augmente ». En effet, *theBuildingWhichNeverDies* conduit au concept de l'augmentation par une architectonique qui se joue de propriétés contraires comme pour magnifier le caractère *déstructuré* de l'architecture : une structure aux formes rationalisées et pourtant qui paraissent libres, un matériau rigide (le verre) qui semble garder sa fluidité naissante. L'enveloppe de l'architecture, constituée de centaines de modules de verre est de jour transparente et de nuit lumineuse, mais toujours impénétrable.



Double détermination

L'architecture de R&Sie(n) bien que fictionnelle, invite à un nouveau paradigme : celui d'une double détermination, de l'espace particulier et de l'espace global. Ce que les architectes de *theBuildingWhichNeverDies* éveillent, c'est l'idée selon laquelle concevoir l'Habité c'est comprendre le Monde dans son ensemble et d'y interpénétrer les *praxis* et physiologies humaines, en d'autres termes, cette manière de faire le Monde par le projet serait **un anthropisme de l'inséparation de l'homme-avec-le-Monde** et du **décentrement « anthropo-narcissique »**^[11].

↖
theBuildingWhichNeverDies
 R&Sie(n)
 2008-2011
 1000 m2, Les Andelys
 Zumbobel
 (Structure sédimentaire)
 © R&Sie

[11] « Anthropo-narcissique » : dans le sens ici d'un humanisme idéalisé.

Si Peter Sloterdijk parle d'une *domestication* de l'Être, à entendre à travers les précédents propos poïétiques comme le pouvoir de l'architecte, par l'architecture à conditionner l'homme, force est de constater qu'elle n'est pas toujours relative à un processus de mise à distance du Monde et peut comme R&Sie(n) le démontre, suggérer un devenir-humain avec le Monde. L'osmose de **l'homme-avec-le-Monde** est idéale. Mais si elle demeure impossible, elle invite dans sa quête, au doute permanent de la saisie du Monde et conduit une nouvelle fois à l'hypothèse de ce chapitre, du **Monde Partiel**. Comme le dit d'ailleurs Yves Michaud :

« Il y a une sorte de manque ou de défaillance du principe de ce monde : il s'ouvre et se dérobe mais ne se maîtrise pas plus qu'il ne se donne. Il n'y a pas de dévoilement total. D'où la nécessité d'une attitude qui ne soit pas plus arrogante que soumise [...] L'homme doit soupçonner des occasions toujours nouvelles d'exercer son soupçon. »^[12]

[12] Yves Michaud, *Op. Cit.*, pp.60-61.

CONCLUSION

**DÉNOUEMENT
D'UNE MODESTE
CONSTELLATION**

« Re-nouvellement »

La dimension du mot « partiel » peut susciter comme paradigme une mesure objective de la représentation humaine dans le Monde. « Partiel » renvoie au latin « *partialis* » qui signifie « une partie relative à un tout »^[13]. Ainsi dans le cheminement de l'hypothèse, le sens qui pourrait lui en être donné serait celui d'une compréhension de l'attitude^[14] toute à la fois *singulière* et *attachée* du designer en rapport avec le Monde. Évidemment, cette pensée ne va pas de soi et se confronte rapidement à quelques difficultés historico-disciplinaires. En ce sens il semble que certains milieux du design puissent s'étonner d'un tel engouement pour le « partiel », si au contraire, ces derniers associent aux designers la dimension « totale ». Dans cette dernière perspective, la figure du designer tient de la représentation démiurgique et dont la fonction de sa pratique est dirigée en réponse à une responsabilité salvatrice.

Richard Buckminster Fuller, notamment, faisait appel à la singularité et à la cohésion des designers pour mener ce qu'il nommait rien de moins qu'une « révolution constructive du design capable de transformer le monde »^[15].

Du message moralisateur entendu comme injonction vitale que les designers devraient tenir par le projet et pour la survie de l'espèce humaine, se mêle un certain nombre de références bibliques comme pour en sacraliser l'annonce^[16].

Depuis la Renaissance, de l'intérêt des icônes religieuses et mythologiques, du Christ en *Salvator Mundi* au mythe d'Atlas, la posture revisitée des dieux sous

[13] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/partiel>

[14] Terme utilisé dans le sens de László Moholy-Nagy
László Moholy-Nagy, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « Nouvelle méthode d'approche », traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014. Édition originale : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

[15] Richard Buckminster Fuller, cité par Jaime Snyder, Introduction à *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, Californie, septembre 2009, In Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, nouvelle Édition 2010, Baden, p. 9. À l'exception de quelques corrections typographiques ou grammaticales, ce texte reprend celui de la première Édition. Première parution en anglais 1969. Première parution en français 1980, traduit par René Pelletier et George Khal.

[16] Voir à ce propos le passage pp. 300-301 de la thèse qui revient sur la convocation religieuse de l'auteur. Également, Richard Buckminster Fuller, *Ibid.*, pp. 62-63.

forme humaine tient la promesse d'une vision de l'homme non plus « dans » mais « sur » le Monde. Le rôle qui lui incombe se concentre alors à celui de maître qui « main-tient » le globe dans le creux de ses mains. Cette symbolique de la Terre comme monade maîtrisée, fait de l'homme l'épicentre cosmique et convoque une évidence problématique, celle de la séparation de l'homme, situé en périphérie du Monde. Dans cette voie de la distinction, est convoqué l'ordre « impartial » d'une « dé-mesure »^[17] des rapports humains au Monde. À ce titre, un passage de texte figurant en quatrième de couverture de l'ouvrage de l'Édition française *Design pour un monde réel*^[18] de Victor Papanek interpelle le fil de la réflexion puisqu'il est assigné au designer le rôle d'un « manipulateur de notre environnement » et un « régulateur de notre quotidien »^[19]. La perte de mesure du Monde est alors plus que jamais remplacée par la démesure^[20] démiurgique du « créateur-designer ».

La dimension du mot « partiel » exprime tout de même une contradiction au sein même de la définition qui lui est ici associée, celle de l'*attitude* du designer dont les valeurs reposeraient sur la **singularité** et l'**attachement** envers le Monde. La singularité d'abord, fait l'objet d'un double intérêt. D'une part, celui de la logique des singularités qui s'énonce par **des principes de conception** et d'autre part, la singularité des logiques de conception qui se fonde sur l'**indétermination des conduites**. L'indétermination peut-être saisie par l'origine mythologique comme une réponse de l'inachèvement de la nature humaine, précisément lorsqu'Épiméthée manque involontairement « l'attribution » de l'homme. La nature fragile et nue de ce dernier justifie ainsi son inachèvement. Pour parer à ce manque, le frère du protagoniste, Prométhée, volera le feu à Zeus pour le donner aux hommes et tenter ainsi de rattraper l'erreur d'Épiméthée. La compensation du manque d'attribut de l'homme s'agence alors à partir d'une culture qui, en retour, l'accomplit. De cette acception « anthropo-constructive », l'**indétermination des conduites** participerait de ce processus par un dépassement (de la permanence) des usages par **une ruine de l'iconisation**. Les méthodologies du projet « centrées-usagers » ne peuvent s'arranger

[17] Dans le sens d'une perte et non pas d'un excès de mesure.

[18] Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Mercure de France, Collection Environnement et Société, Paris, 1974 (1971).

[19] Texte de 4^e de couverture, In Victor Papanek, *Ibid.*
« Manipulateur de notre environnement, régulateur de notre vie quotidienne, le designer doit être au service de tous [...] »

[20] Dans le sens d'un excès de mesure.

d'une telle pensée (organique) qui présuppose alors l'abandon de la norme pour le « **re-nouvellement** ».

Relations

Par une poïétique du design qui s'est attachée à trois objets aux fonctions pratiques similaires, la chaise, il a d'abord été question d'énoncer ce qui relèverait d'une **boucle d'accomplissement culturel** (pour reprendre la problématique du mythe) et par laquelle, les manières de faire le projet ont été appréhendées comme des manières de faire des mondes. Au delà de la fonctionnalité pratique respective annoncée par l'invariabilité archétypale de chacune des chaises (dossier, assise, piétement), se sont énoncées trois projections. D'abord, lorsqu'en 1928 Marcel Breuer conçoit la chaise B64, il opère comme principe de conception **la structure comme essentialité**. À partir de ce projet se dégage la question de l'expérience comme processus d'accomplissement de l'homme et qui s'engage par la recherche physiologique de modernisation des postures du corps. Ensuite, lorsqu'en 1984 Gaetano Pesce conçoit la chaise *Greene Street*, il interroge **la métaphore de l'organicité**, d'une part via la question du masque comme figuration du symbolique universel de l'expression et d'autre part, via l'intégration de la variation dans la production industrielle sérielle comme manifestation expressive des singularités. Enfin, la chaise *Bone*, conçue en 2006 par Joris Laarman, rend compte de principes de conception attachés à la programmation des particularités et dont la conduite présuppose, par la formalisation de l'objet, la question de **l'organicité comme essentialité**. C'est ainsi que de la question des singularités sollicitée à partir de ce trio, s'est révélée l'hypothèse d'**une trilogie organique** qui opère sur les plans de **l'expérience**, de **l'expression** et du **développement**. Les hypothèses de ces trois *lignes de fuite* convergent vers un point nodal, **le corps**. Du latin « *corpus* » le terme peut être entendu comme un ensemble des parties constitutives relevant d'un corps du monde organique comme du monde inorganique. On peut parler d'un « corps naturel » mais aussi d'un « corps artificiel ». La définition donne par conséquent à lire du concept de « corps » la mesure d'une *inséparation*^[21] entre deux milieux qui, par nature, s'opposent. La **distance** qui génère les tensions opérées entre ces deux espaces (monde organique - monde inorganique) démontre la sollicitation des attitudes singulières à un **attachement** au Monde par la question **des relations**.

[21] Dans le sens de Dominique Quessada, *L'inséparé, Essai pour un monde sans Autre*, Perspectives critiques, Presses Universitaires de France (PUF), Paris, 2013.

Différences

L'hypothèse du « partiel » énoncée au départ, si elle relève, comme cela a été introduit, de l'attitude d'une **singularité** et d'un **attachement**, ne peut se réduire à une conception sans contexte. Ainsi, de la singularité des manières de faire le projet, la recherche s'est déplacée vers l'enjeu des contextes par l'hypothèse des **reflets cosmiques**. De sa racine « *repercussus* », le reflet peut se distinguer comme un effet de persistance d'un événement qui apparaît puis disparaît. Le reflet tient également, de par ses origines latines, de l'« *imago* » et dont les corrélats font plus précisément appel d'une résonnance avec la création. Par nature, le reflet tient surtout d'une dualité paradoxale, puisqu'il est à la fois l'expression d'un accompagnement et d'une rupture. Faut-il le rappeler, le reflet est à la fois ce qui est attaché de la réalité mais aussi ce qui en est l'expression de son détachement. Sans la réalité le reflet n'existerait pas et pourtant avec elle, il en constitue dès lors une échappatoire. La réflexion de la deuxième partie s'est alors tissée à partir du mythe de Narcisse, rendant compte d'une dépendance du design à une monade cosmique^[22] et qui, parallèlement par le jeu du reflet, parvient avec habileté à s'écarter du dogme de la situation. Par la sélection de six objets sans autre lien qu'une réminiscence de l'assise et d'un regard poïétique qui les relie, s'est ainsi engagée la question du contextuel comme point de départ à l'exploration d'un pluralisme cosmologique. La *Roue aux livres* d'Agostino Ramelli d'abord, figure 188 de l'ouvrage *Le diverse et artificiose machine*^[23] publié en 1588, constitue en quelque sorte l'ancêtre du moteur de recherche numérique et sollicite à l'époque de la Renaissance une nouvelle forme d'épistémologie. La *jouabilité* et les *ouvertures* que la *Roue aux livres* suscite par son système conduit à alors à penser la trajectoire **d'un monde des appareils**^[24]. De la bibliothèque à la cuisine il n'y a, avec l'exemple qui va suivre qu'un pas à effectuer, celui de la sérendipité. De la machine d'Agostino Ramelli qui invite aux associations

[22] C'est-à-dire sujet d'une unité territorialisée d'un temps et un espace.

[23] Agostino Ramelli, *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli dal Ponte Della Tresia, ingegniero del christianissimo Re di Francia et di pollonia. Nellequali si contengono varii et industriosi Movimenti, degni digrandissima speculatione, per cavarne beneficio infinito in ogni forte d'operatione ; compose in lingua italiana et francese*, 1 volume, Parigi (Agostino Ramelli), en italien et français, 1588.

[24] Pour Pierre-Damien Huyghe d'ailleurs, l'espace de jouabilité peut-être relatif des règles de l'appareil et dont le principe repose sur « [...] l'institution d'une technicité ouverte à des conduites ». Pierre-Damien Huyghe, *Travailler pour nous : « Le principe du métier »*, p. 13, *In À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

hasardeuses, le designer Luki Huber quant à lui, a intégré de l'intérêt de ces dernières, le principe des cartes comme nouvel espace épistémologique favorisant les découvertes. La *Malla De Cocción*, une sorte de filet de pêche en silicone qui facilite la cuisson à l'eau bouillante d'aliments, rend ainsi compte, par la référence, d'un original « microcosmique » : le *rall* du Delta de l'Ebre. Par une logique associationniste qui a favorisé le transfert du filet de pêche au filet de cuisson, le designer suscite la question du geste et du contexte, et invite à associer le projet à une conduite ingénieuse entretenue par la *mètis*^[25]. Un tel dessein amène à la perspective d'**un monde des engins**. Un pas déplacé vers le passé, qui accentue de la logique de recherche une logique de parcours non historique, a permis de marquer un arrêt devant le *Tube chair* de Jœ Colombo conçu en 1969. Si justement pour ce designer « l'homme bouge dans l'espace et vit dans le temps »^[26], c'est que la conception et l'utilisation des objets devaient, en son temps et son espace, tenir d'une certaine affaire de relativité. Par une systémique de la flexibilité comme principe de conception, le projet donne lieu à une expérimentation relative (espace-temps) et corrélatrice de la reconfiguration des corps (objet-individu). Au sein même d'une industrie de la série, Jœ Colombo engageait fondamentalement le projet par le dessein d'**un monde des équipements**. Le quatrième artefact à traverser le filtre des *projections* cosmiques est *Proposta per un autoprogettazione* conçu en 1974 par Enzo Mari. « *Autoprogettazione* » exprime par sa racine même, le dessein du designer de projeter la participation des individus, au delà du projet, par la proposition d'un « auto-projet », qu'il soit de l'ordre du singulier comme du collectif. Manifestement empreint de politique et relatif à la pensée du *matérialisme historique*^[27], le projet invite par le productif à un nouveau cosmos, celui d'**un monde des projections** au sein duquel les individus s'accompliraient en tant qu'acteurs du Monde. En remontant une nouvelle fois la pendule temps apparaît la chaise de William H. Miller Junior conçue en 1944. Malgré un contexte de conflits des grandes puissances mondiales, l'industrie mécanique de cette époque aux États-Unis devient une « pro-motrice »^[28] de l'inventivité.

[25] Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, Champs essais, Paris, 2009, p. 29.

[26] Jœ Colombo, extrait d'un script pour une intervention à la conférence SIGMA à la Galerie des Beaux Arts, 1967. Texte recueilli par Ignazia Favata, In *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007, p. 37.

[27] Karl Marx et Friedrich Engels, *L'idéologie allemande*, Éditions sociales, Paris, 1976 (1845-1846).

[28] L'industrie entendue ici comme "guidage dynamique et dynamisant".

Résultat d'une logique de conception portée par une technicité novatrice relative aux recherches et développements du contexte *militaro-industriel* américain, William Miller H. Junior projette ainsi le dessein d'**un monde du renouveau**. Enfin en 1982, lorsque George James Sowden conçoit la chaise *Palace* au sein du groupe Memphis, il engage singulièrement un jeu de détournement ironique des principes de conception de De Stijl et du Bauhaus. Et malgré un processus de *reterritorialisation capitalistique*^[29] des productions de Memphis dans le temps, *Palace* en tant qu'objet particulier, manifeste par son expressivité, la possibilité d'**un monde des énonciations**.

C'est ainsi que la question des manières de faire le projet s'est engagée avec l'hypothèse des **reflets cosmiques**. Cette hypothèse démontre à l'égard du design la formalisation d'un commun, celui d'un pluralisme cosmologique comme « résultat » des tensions de l'attachement et du détachement du projet avec le contexte auquel il s'accorde. Dès lors, la projection de mondes ne peut être appréhendée que par la complexité d'une réalité *inséparée* de la **socialité des différences** et des **relations**, prenant à contre-pied la cause de l'individualité comme séparation et du Monde comme universalité.

« Dé-raisons »

Le « partiel » par définition, tient du même principe que le « fragment ».
Le fragment est un « (petit) élément d'un ensemble » et désigne dans son premier sens le « (petit) morceau d'une chose qui a été brisée, déchirée »^[30].
Le fragment manifeste donc une extériorité (minime) mais nécessairement mise en rapport avec son point d'origine. La problématique qui, aujourd'hui, se pose (c'était l'objet de la troisième partie) est celle de pratiques de designers qui font du projet, la mise en forme dystopique d'un monde du **centrement** et de la **séparation**. Il s'opère alors un renversement de paradigme : la partialité du (modeste) fragment est remplacée par l'impartialité de l'unité (dématurée). Dans cette voie, la planète Terre devient la monade du **Paradis Anthropique** et la réalité des limites circulaires des « éco(logiques)-systèmes » se réduit à l'enfer d'un infini de l'exploitation linéaire des « éco(nomiques)-systèmes ».

[29] Félix Guattari, *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*, Éditions de l'aube, La Tour d'Aigues, 2011.

[30] Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fragment>

De la biosphère à la *noosphère*^[31] en passant par la *technosphère*^[32] comme changement d'espace, et de l'holocène à l'Anthropocène^[33] comme changement de temps, il est apparu « vital » de réinterroger les principes de conception en design à l'heure de la démesure des *praxis* humaines. De l'intérêt critique pour ce nouvel espace du risque perçu comme le lieu de la béatitude biblique et du Jardin d'Eden, la recherche s'est initiée en direction du projet *Algue* de Ronan et Erwan Bouroullec conçu en 2004 pour Vitra. Des *Algues*, c'est avant tout la question d'une symbolique de la Nature qui renvoie à une osmose pacifique de **l'homme-avec-le-Monde**. Cette mimétique trompeuse^[34] du réel démontre le processus d'une distanciation exponentielle de l'homme vis-à-vis de ce dernier. Malgré une systémique des ouvertures dans la série industrielle, permise par **le standard ouvert, l'accomplissement matérialiste, les cadrages singularisants** et **la mobilité organisationnelle**, le projet *Algue* énonce par une « culture » d'avatars une acculturation de la Nature. De l'incarnation du vivant qui sépare l'homme du Monde, les frères Bouroullec projettent ainsi une nouvelle spatialité qui « émancipe » l'homme par **le centrément du quotidien**. Le projet *Pack*, du designer François Azambourg, prend quant à lui le chemin d'un autre parcours par une logique de conception plus pragmatique. Le designer dirige singulièrement **la question de la forme par celle de sa mise en forme**. D'un regard qui déspecialise et d'un engagement porté sur l'interprétation des structures, la valeur de la fonctionnalité de l'artefact dépend de celle du « bon » fonctionnement de sa formalisation. Ainsi le dessein du designer est celui d'un « **re-nouvellement** » des objets à destination du paysage

-
- [31] Vladimir Vernadski cité par L. Golovanov, *L'admirable harmonie de la nature*, Moscou, Editions Mir, 1981, p. 236. « Nous subissons un nouveau changement géologique évolutif de la biosphère. Nous entrons dans la noosphère. »
- [32] Le terme est notamment employé par Bertrand Saint-Sernin dans une intervention intitulée *Biosphère et technosphère*, Canal Académie, Les Académies et l'Institut de France sur internet, 17 mai 2012.
[en ligne] <http://www.canalacademie.com/IMG/pdf/Biosphere.pdf>
- [33] Nouvelle époque géologique définie par Paul Crutzen : « Non ! Nous ne sommes plus dans l'Holocène mais dans l'Anthropocène ! » intervention lors du colloque du Programme international Géosphère-Biosphère, Cuernavaca, Mexique, février 2000. In Christophe Bonneuil et Jean-Baptiste Fressoz, *La Terre, l'histoire et nous*, Éditions du Seuil, Paris, 2013, p. 17.
- [34] Entendu comme relevant de l'antimimétique platonicienne. On peut se référer à Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?* : « Qui a peur de l'imitation ? », Éditions du Seuil, Collection Poétique, Mesnil-sur-l'Estrée, 2014 (1999), pp. 33-38.

domestique par le renversement de l'histoire moderne du design, de Louis Henry Sullivan à Frank Lloyd Wright, par la projection de la fonction induite par la déduction formelle. De ce fait sans gratuité, **la fonction suit la forme**. Avec François Azambourg, l'attachement de la singularité au Monde, par le projet, tient des lois fondamentales de l'univers comme règles de formalisation. En s'imposant ainsi de telles *règles de jouabilité*^[35], le designer amène au dessein d'une « émancipation » de l'homme par **le décentrement du quotidien**. La chaise Pack de François Azambourg renvoie par ses formes à une *économie*^[36] de la technique, économie qui, justement, n'a pas manqué d'être réinterrogée au travers de la chaise Masters de Philippe Starck et Eugeni Quitllet. Cet objet constitué de vides apparents, dissimule par une interpénétration de ses lignes structurantes des histoires singulières qui s'entremêlent et s'accordent. Les formes de cet objet tiennent d'une réinterprétation à la fois structurelle et symbolique liée à la question de la référence. La chaise convoque alors l'icône en deux sens, d'une part, dans un rapport conventionnel par le représentatif d'un modèle du passé réinvesti dans le présent, et d'autre part, dans un rapport de religiosité. De ce dernier rapport, la conséquence est celle d'une sacralisation de l'objet en tant que support d'adoration (de culte). Pour la chaise Masters, la reprise est opérée dans le projet par une synthèse des caractères des références et donne à lire plus globalement le paradigme du **centrement culturel** et de **la séparation organique**. C'est la conséquence de ce déplacement, qui manque « l'organique », qui a conduit à saisir le projet Gemini de Neri Oxman comme la possibilité d'une *ligne de fuite*. Cette assise qui sollicite la posture d'un renfermement du physiologique devient pour autant, l'*appareil*^[37] d'une ouverture du sensitif. À la contrainte d'une disposition du corps dans un espace clos, s'ouvre un nouvel espace pour les sens. Par la référence à la capsule, la designer conçoit une spatialisation (plus qu'un objet) et invite à explorer **un monde de la quiétude relatif à un retour au monde de l'intériorité**. Paradoxalement, la capsule qui apparaissait alors comme un *appareil* de l'ouverture, prend aussi les formes d'un *dispositif*^[38] microcosmique d'« auto-exclusion » et d'« auto-contrôle » dont le fonctionnement repose sur le principe d'un miroir sonore

[35] Pierre-Damien Huyghe, Op. Cit., 2014.

[36] Dans le sens étymologique du terme, synonyme d'organisation, de disposition.

[37] Le terme est compris dans le sens que peut en donner Pierre-Damien Huyghe. In Pierre-Damien Huyghe, *Le temps des appareils*, 2002-2005.
[en ligne] <http://pierredamienhuyghe.fr/recherchestempsdesappareils.html>

[38] Dispositif au sens de Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975 ; Et de Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, traduit de l'italien par Martin Rueff, Rivages poche, Paris, 2007.

comme *effet de sirène* [39]. De l'intérêt de l'échelle organique dont la prétention intuitive de la recherche était celle des ouvertures, le projet de Neri Oxman conduit inexorablement au dessein du **centrement** et de la **séparation** : la chaise comme capsule habitable suscite plus que jamais la métaphore de l'**homme-monde**. Une telle découverte a alors démontré que l'expérience sensible, contrairement aux apparences, peut solliciter de l'homme envers le Monde le dessein de son détachement. D'un tel contre-coup qui peut d'ailleurs éveiller le doute des logiques orientées « expérience-utilisateur », il s'est révélé nécessaire de chercher à trouver des projections de mondes qui autrement pourraient solliciter le **décentrement** et l'**inséparation** humaine du Monde. En 2005, R&Sie(n) conçoit *Hypnochamber*, plus qu'une architecture il est question de la recherche d'une « dé-spatialisation » physique pour une « re-spatialisation » mentale désaliénée de toute forme de pouvoir. Du dogme humaniste de l'homme pensé comme centralité et dont l'idéalisation était appliquée aux échelles constructives [40], l'entrée du cabinet hypnotique quant à elle, donne l'impression d'un antre organique qui ne répondrait plus de l'échelle humaine totalisante. L'homme qui pénètre l'architecture n'est plus alors un (pré)déterminant de la mesure architecturale mais un constituant. L'architecture est programmée [41] comme une machine environnementale dont l'architectonique relève de l'indétermination. Une fois le seuil de l'entrée du cabinet hypnotique passé, se trouve à l'intérieur un autre passage, psychique cette fois, qui invite par une séance d'hypnose préenregistrée appuyée d'images fictionnelles à l'« immersion partielle » [42] d'un entrelacement osmotique de l'Être-avec-le-Monde. Au processus de « re-conditionnement » du physiologique répond ainsi le « dé-conditionnement » des subjectivités par l'écriture du scénario et de la narration fictionnelle. Par la question du machinique de relations complexes, R&Sie invite alors par la critique des dogmes [43] ainsi à l'expression constructive

[39] Peter Sloterdijk, *Sphères I : Bulles*, Pluriel, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, 2010, p. 546. Titre original : *Sphären I. Blasen*, Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 1998, pour l'Édition originale. Librairie Arthème Fayard pour la présente traduction, 2002.

[40] Le *Modulor* et les objets-types de l'architecte Le Corbusier en sont un bon exemple. Voir notamment : Le Corbusier, *L'Art décoratif aujourd'hui : « Besoins-types, Meubles-types »*, Paris, 1959 (1925), pp. 69-79.

[41] Dans le sens du programme architectural et du programme numérique.

[42] Jean-Marie Schaeffer, Op. Cit., p. 23.

[43] R&Sie peut d'ailleurs se lire « hérésie ». Faut-il alors en rappeler la définition d'origine théologique : « doctrine, opinion qui diffère des croyances établies, condamnée par l'Église catholique comme contraire aux dogmes ».

de la complexité comme nouvelle projection d'**un monde en mouvement**. C'est dans cette perspective que peut être supplanté à la Raison la perspective de nouvelles « **dé-raisons** » **constructives** et par lesquelles le milieu de la fiction devient un milieu stratégique de notre temps. Car projeter une fiction c'est proposer un point de vue d'un autre monde et aussi, ce qui permet la construction du monde réel.

Intranquillité

Le concept du « partiel » se pose ainsi à l'encontre d'une impartialité des mesures anthropodémiurgiques et anthropocentriques héritées de la Renaissance et poursuivies durant la modernité. Le « partiel » incarne l'échappée faisant face aux modèles du **centrement** et de la **séparation** dont ces derniers placent l'homme tout à la fois dans **une extériorité périphérique et supérieure du Monde**. L'enjeu de la situation est alors celui de faire apparaître la possibilité d'un passage de **la Raison déraisonnable** et prétendument précautionneuse, **aux déraisons raisonnées** qui œuvre à la faveur d'**une intranquillité** de l'homme dans le Monde. Cette trajectoire de l'intranquillité s'appuie sur l'hypothèse du rôle de la fiction, dans le projet, à émettre de nouvelles projections de **l'homme-avec-le-Monde**. Malgré un état de la critique qui souligne principalement les fragilités du projet fictionnel – premièrement par le **désengagement de la discipline**, deuxièmement par **une démiurgie de la singularité**, troisièmement par **une sublimation du semblant** – se manifeste aujourd'hui un intérêt pourtant grandissant à son égard. La relation d'indissociabilité de la fiction au projet de design amène à une **déterritorialisation** du cartésianisme matérialiste au profit d'une **reterritorialisation** du projet dans l'espace de l'abstraction. Le volume en trois dimensions de l'artefact se réduit alors, le plus souvent, au volume virtuel sur une surface et dont la profondeur de sens, nécessite l'attitude singulière du regardeur à un engagement interrogatif. Le plus souvent soustrait au domaine du visuel, le projet fictionnel s'appuie sur l'image qui devient le support privilégié de la « feintise ludique »^[44] permettant le voyage vers des mondes fictionnels. Justement, à propos des mondes fictionnels dont il a été question dans cette recherche, ils fonctionnent tous par leurs principes, malgré la singularité des manières de faire qui les sépare, d'une systémique de la tension avec le réel. Cette systémique s'élabore en quatre points^[45], formant une constellation,

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
[en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/heresie>

[44] Jean-Marie Schaeffer, *Ibid.*

[45] L'annonce est un peu brutale mais s'appuie, avec un certain degré d'interprétation, sur une étude de Jean-Marie Schaeffer

qui s'interpénètrent et se complètent mutuellement.

Pour éclairer l'analyse les points sont à nouveaux exemplifiés par le projet *Skin Sucka* de vHM Design Futures. Le premier point, c'est **l'attitude**. Elle se fonde sur une logique programmatique du scénario et s'engage par l'écriture d'un plausible. Le projet est ainsi engagé par le moyen de scénarii de futurs probables. Le deuxième point concerne **les indices**. Les indices renvoient à un rapport d'analogie au réel et s'engagent d'abord, dans le projet *Skin Sucka*, par le narratif. Le texte et le titre qui accompagnent le projet permettent ainsi de susciter la projection d'une dimension « vivante » de ces artefacts. Le troisième point, c'est **la mimésis formelle** qui concerne tout autant le support que le contenu de la fiction. Le support d'images animées de *Skin sucka* peut, en ce sens, être assimilé à l'archive documentaire et son contenu, les « *Skin suckas* » seraient relatifs à un biomorphisme d'insectes pourvus de suçoirs. Le quatrième point rejoint le troisième mais ici **la référence au réel** est explicite. Sur ce point, la ruse de la feintise tient de l'élémentarisation de la réalité et son transfert dans la fiction pour en parachever le fonctionnement : le corps de l'actrice, support de l'instrumentation biotechnologique le temps d'un jeu de scène, est élémentarisé. Par conséquent, si la séduisante fiction apparaît superficielle au départ, elle démontre, par les principes constructifs qu'elle engage dans l'élaboration du projet, des *règles de jouabilité* propres au franchissement ludique de l'imaginaire. Du mouvement de changement d'ordre, en d'autres termes de désordre causé par la territorialisation du projet dans la fiction, une nouvelle pratique s'énonce, celle du designer comme compositeur d'images et dont l'activité relève d'une stratification constructive de ces dernières. Ces architectures d'images ne sont pas physiques mais numériques et s'émancipent donc de toute implantation matérielle : à l'absence de matière palpable répondrait un cadre de spéculation. Des projets étudiés relevant précisément de la fiction ont été mises en lumière de nouvelles projections de mondes qui suggèrent le dessein d'une *anthropotechnique*^[46] pour le Monde.

Du projet *Skin sucka* de vHM Design Futures c'est **la question du corps comme support de l'instrumentation humaine**, des projets *Growth Assembly* et *Designing for the Sixth Extinction* d'Alexandra Daisy Ginsberg c'est **la question d'un devenir-**

consacrée à Marbot : Jean-Marie Schaeffer, *Ibid.*, pp. 136-137.

[46] Terme entendu dans le sens de Peter Sloterdijk et d'Yves Michaud c'est-à-dire comme vecteur d'humanisation. Voir notamment : Yves Michaud, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, Collection Climats, Paris, 2006.

monde par la Révolution naturelle et la régulation machinique. Il n'est plus question d'un dessein de construction^[47] mais d'**une re-construction du Monde.** Enfin avec *Hybrid muscle*, *Mosquito Bottleneck* et *TheBuildingWhichNeverDies* de R&Sie(n), c'est **la question de la mise en tension de la condition existentielle de l'homme et de sa mise en danger**, qui devient, par le projet fictionnel, la condition programmatique d'un nouveau monde.

La pensée du confort, héritée de la modernité, se voit alors destituée au profit de l'**intranquillité.** Naguère, cet enthousiasme de faire du Monde, le lieu du seul bien-être humain, impliquait un déséquilibre du monde naturel et une *domestication*^[48] du monde-humain. En effet, si pour Tomas Maldonado, le confort est un « indicateur » et un « faiseur d'ordre »^[49], c'est bien qu'il conditionne le « main-tient » du dogme dans sa permanence. Cependant, à la question qui introduit cette thèse et qui défend l'engouement d'une « reconquête raisonnable de l'humanité et du Monde » par le design, force est d'admettre la duplicité morale du propos. Le fil d'Ariane de la recherche permet alors de déjouer le piège et d'apprécier le dénouement d'une modeste constellation de mondes par laquelle s'énonce du design des valeurs de **relations**, de **différences**, de « **dé-raisons** » et d'**intranquillité.**

[47] Se joint au propos le manifeste de Walter Gropius (*Manifeste inaugural*, 1919) ou encore celui d'Hannes Meyer (*Construire*, 1928). In Michel Denès et François Séguret, *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag, Gütersloh, Berlin-Münich, 1964.

[48] Peter Sloterdijk, *La domestication de l'Être*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Édition Mille et une nuits, Paris, 2000, pp. 88-89. Texte issu d'une conférence donnée au Centre Georges Pompidou dans le cadre du symposium « Cloner or not Cloner », du 28 au 30 mars 2000, « *Die Domestikation des Seins, für eine Verdeutlichung der Lichtung* ».

[49] Tomas Maldonado, « L'idée de confort », extrait de *Il futuro della modernità*, Feltrinelli, Milan, 1987. In Tony Côme et Juliette Pollet (dir.), *L'idée de confort, une anthologie - Du zazen au tourisme spatial*, traduit de l'italien par Élodie Leplat, Éditions B42, Cnap, Paris, 2016, p. 25.

ANNEXE 1

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

A

Alvar AALTO, *L'humanisation de l'architecture*, The Technological Review, Cambridge, novembre 1940.

Giorgio AGAMBEN, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traduit par Martin Rueff, Éditions Payot et Rivages, Paris, 2007.

B

Francis BACON, *La Sagesse des anciens*, traduit par Jean-Pierre Cavaillé, Librairie Philosophique J. Vrin, Paris, 1997 (Première édition en latin 1609).

Paul BAHN et John FINLEY, *Easter Island, Earth Island*, Éditions Thames & Hudson, Londres, 1992.

Roland BARTHES, *Sur Racine*, Éditions du Seuil, Paris, 1963.

Charles BAUDELAIRE, *Le Spleen de Paris*, Éditions Librairie Générale Française, Paris, 2003.

Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Éditions Galilée, Paris, 1981.

Zygmunt BAUMAN, *S'acheter une vie*, Essai traduit de l'anglais par Christophe Rosson avec le concours du Centre national du livre, Éditions Jacqueline Chambon, Acte Sud Éditeurs associés, Nîmes, 2008. Titre original : *Consuming Life*, Polity Press, Cambridge, 2007.

Simone de BEAUVOIR, *L'Amérique au jour le jour*, Éditions Gallimard, Paris, 1959, p. 30. L'Édition originale date de 1947.

Walter BENJAMIN, *Œuvres Tome II, Folio Essais*, Gallimard, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Paris, 2000 (les textes datent des années 1930-1940).

Walter BENJAMIN, *Œuvres Tome III*, traduit par Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch, Gallimard, Paris, 2000 (les textes datent des années 1930-1940).

Walter BENJAMIN, *Paris, capitale du XIXe siècle*, traduit par J. Lacoste, Cerf, Paris, 1989 (1939).

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2014.

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD (dir.), *Poïétiques du Design II : Éco-conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques série Ars, Paris, 2014.

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD (dir.), *Poïétiques du design III : Conception et politique*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2015.

Anne BEYEART-GESLIN, *Sémiotique du design*, Presses universitaires de France (PUF), Collection Formes sémiotiques, Paris, 2012.

Alfred BINET et Charles FÉRÉ, *Le magnétisme animal, Études sur l'hypnose*, Éditions L'Harmattan, Paris, 2005 (1887).

Peter André BLOCH et Peter SCHNYDER (dir.), *Miroirs Reflets, Esthétiques de la duplicité*, Presses Universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2003.

Christophe BONNEUIL et Jean-Baptiste FRESSOZ, *L'Événement Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Éditions du Seuil, Paris, octobre 2013.

Jacques BOUVERESSE, *Langage, perception et réalité*, « La perception et le jugement », Éditions Jacqueline Chambon, Collection Rayon Philo, Nîmes, 1995.

Andrea BRANZI (dir. avec la collaboration de Marilia PEDERBELLI), *Qu'est-ce que le design ?*, adaptation française Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, Gründ, Paris, 2009. Giunti Editore S.p.A. Florence-Milan pour l'Édition originale sous le titre *Capire il design*, 2007.

C

Roger CAILLOIS, *Vocabulaire esthétique*, Édition Fontaine, Paris, 1946.

Pierre CLASTRES, *La société contre l'État, Recherches d'anthropologie politique*, Les Éditions de Minuit, Collection Critique, Paris, 1974.

Daniel COHEN, *Trois leçons sur la société post-industrielle*, Éditions du Seuil et La République des Idées, Paris, septembre 2006.

Tony CÔME et Juliette POLLET (dir.), *L'idée de confort, une anthologie - Du zazen au tourisme spatial*, traduit de l'italien par Élodie Leplat, Éditions B42, Cnap, Paris, 2016.

Giovanni CORBELLINI, *Bioreboot : The Architecture of R&Sie(n)*, Princeton Architectural Press, New York, 2009.

Matali CRASSET, *Un pas de côté 91/02*, Somogy, Paris, 2002.

Peter CUNNINGHAM, *The letters of Horace Walpole*, Fourth Earl of Orford, Richard Bentley & Son, Londres, 1891 (1880).

D

Sandra DACHS, Patricia de MUGA et Laura Garcia HINTZE (dir.), *Objets et Mobiliers : Charles et Ray Eames*, Design d'architectes, les Éditions Le Moniteur, traduit de l'espagnol par Richard Crevier et adapté par Stéphanie Grégoire, Antony, 2008 (Ediciones Poligrafa, Barcelone, 2007).

Valérie DACOSTA (dir.), *Écrits de Lucio Fontana (Manifestes, textes, entretiens)*, Éditions Les presses du réel, Paris, 2013.

Jacek DEBICKI, Jean-François FAVRE, Dietrich GRÜNEWALD et Antonio Filipe PIMENTEL, *Histoire de l'art : peinture sculpture architecture*, Hachette Livre, Paris, 1995.

Ariane DEBOURDEAU (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013.

Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *L'anti-Œdipe : Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1972.

Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1991.

Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *Sur Capitalisme et Schizophrénie*, entretien avec Backès-Clément, Catherine, Arc n°49, Paris, mars 1972.

Sylvain DELOUVÉE et André LÉVY (dir.), *Psychologie sociale : Textes fondamentaux en anglais et en américain*, traduit par Sylvain Delouvé, Brigitte Lecat, André Lévy et Pascal Morchain, Éditions Dunod, Paris, 2010.

Jean-Paul DEMOULE et Bernard STIEGLER (dir.), *L'avenir du passé, Modernité de l'archéologie*, INRAP, Éditions La Découverte, Paris, 2008.

Michel DENÈS et François SÉGURET, *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : « *Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag* », Gütersloh, Berlin-Münich, 1964.

Marcel DETIENNE et Jean-Pierre VERNANT, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, Champs essais, 2009.

George DUHAMEL, *Semaines au vent*, Éditions du Rocher, Monaco, 1947.

Philip Kindred DICK, *Si ce monde vous déplaît... et autres essais* : « Hommes, androïdes et machines », anthologie établie par Michel Valensi, traduit de l'américain par Christophe Wall-Romana, Éditions de l'Éclat, Paris, 2015. Titre original « *Man, Android, and Machine* », 1976.

Magdalena DROSTE, *Bauhaus - Bahaus Archiv 1919-1933*, Édité par le Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung, Taschen, Berlin, 2012. Édition originale, *Benedikt Taschen Verlag GmbH*, 1990.

E

Umberto ECO, *L'œuvre ouverte*, traduit de l'italien par Chantal Roux de Bézieux avec le concours d'André Boucourechliev, Editions du Seuil, 1965 pour la version française. Titre original : « *Opera Aperta* », Bompiani, Milan, 1962.

F

François FÉDIER, *Martin Heidegger : Le temps, Le monde*, Lettrage Distribution, Paris, 2005.

Brigitte FITOUSSI, *Memphis*, Éditions Assouline, Collection Mémoire du Style, Paris, août 1998.

Brigitte FLAMMAND (dir.), *Le design : Essais sur des théories et des pratiques*, 2e Édition revue et augmentée, Éditions du Regard, Paris, 2013 (2006).

Hal FOSTER, *Design & Crime*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, Laure Manceau, Gauthier Herrmann et Nicolas Vieillescazes, Les Prairies Ordinaires, Collection Penser/Croiser, 2008 pour la traduction française. Titre original : « *Design and Crime (and other Diatribes)* », Verso, Londres, 2002.

Michel FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975.

Richard BUCKMINSTER FULLER, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial « Terre »*, Série rééditée sous la direction de Jaime Snyder, Lars Müller Publishers, Baden, 2010. Première parution en anglais 1969. Première parution en français, traduit par René Pelletier et George Khal, 1980.

G

Siegfried GIEDION, *La mécanisation au pouvoir*, Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris, 1980. Titre original : « *Mechanization takes command : a contribution to anonymous history* », 1948.

Nelson GOODMAN, *Manières de faire des mondes*, traduit de l'anglais par Marie-Dominique Popelard, collection folio essais, Gallimard, Paris, mars 2010. Titre original « *Ways of Worldmaking* », originellement publié aux Éditions Jacqueline Chambon, Hackett Publishing Company, 1978.

Simone GOYARD-FABRE (dir.), *More, L'utopie*, Flammarion, Paris, 1987.
Édition originale : « *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia* », 1516.

Félix GUATTARI, *Chaosmose*, Éditions Galilée, Paris, 1992.

Félix GUATTARI, *Écrits pour l'Anti-Œdipe*, textes agencés par Stéphane Nadaud, Éditions Lignes et Manifestes, 2004. La date d'écriture des extraits remonte avant la parution de *L'Anti-Œdipe* (Éditions de Minuit, Paris, 1972).

Félix GUATTARI, *Les trois écologies*, Éditions Galilée, L'espace critique, Mayenne, 2011 (1989).

Félix GUATTARI, *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*, Éditions de l'aube, La Tour d'Aigues, 2011.

Félix GUATTARI et Suely ROLNIK, *Micropolitiques*, Éditions Les Empêcheurs de penser en rond, Le Seuil, traduit du portugais (Brésil) par Renaud Barbaras, Paris, 2007.

Raymond GUIDOT, *Histoire des objets : Chronique du design industriel*, Éditions Hazan, Paris, 2013 (1994, 2000, 2004).

H

Martin HEIDEGGER, *Qu'est-ce que la métaphysique ?*, Gallimard, Paris, 1976.

HORACE, *Œuvres d'Horace*, (Xe siècle), traduit du latin en français par M. Dacier et Le P. Sanadon, Tome Huitième, Chez J. Wetstein et G. Smith, Amsterdam, 1735.

Robert HOWELL, *Fictional Objects : How they are and how they are not*, Poetics VIII, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, 1979.

David HUME, *Enquête sur l'entendement humain*, traduction par André Leroy revue par Michelle Beyssade, GF Flammarion, Paris, 2002. Au sujet de l'Édition originale du texte Michelle Beyssade écrit : « *Enquête sur l'entendement humain* est le titre donné en 1758 aux *Essais philosophiques sur l'entendement humain* paru en 1748.

La rédaction et publication de ces essais constituent le premier temps d'une longue histoire, celle de la refonte du *Traité de la nature humaine* qui, après l'échec, en 1739 et 1740, de cette œuvre juvénile imposante, occupe Hume jusqu'à la fin de sa vie ».

James HUTTON, *Theory of the Earth*, Transactions of the Royal Society of Edinburg, Paris, 1788.

Pierre-Damien HUYGHE, *À quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, Paris, 2014.

Pierre-Damien HUYGHE, *Art et industrie, Philosophie du Bauhaus*, Circé, Belval, 2015 (1999).

J

Irving JANIS, *Victims of groupthink : A psychological study of foreign-policy decisions and fiascoes* (Ile edition), Boston, Houghton Mifflin, New-York, 1972.

K

Alexandre KOYRÉ, *Du monde clos à l'univers infini*, Presses universitaires de France (PUF), Paris, 1962. Publication originale en anglais : « *From the closed world to the infinite universe* », John Hopkins Press, Baltimore, 1957.

Marijke KÜPER et Ida van ZIJL, *Gerrit Thomas Rietveld 1988-1964 : l'œuvre complet*, Centraal Museum, Utrecht, 1992.

L

Jean-Baptiste de LAMARCK, *Histoire Naturelle des animaux sans vertèbres*, deuxième Édition revue et augmentée, Tome IVE, In *Histoire des insectes*, Librairie Jean-Baptiste Baillière, Paris, 1835.

François LE TACON, *Émile Gallé : L'amour de l'art*, Éditions Place Stanislas, Nancy, 2008.

Claude LÉVI-STRAUSS, *La pensée sauvage*, Librairie Plon, Paris, 1962.

Pierre LITZLER, *Desseins narratifs de l'architecture*, Collection Esthétiques - série Ars, Éditions L'Harmattan, Paris, 2009.

Adolf LOOS, *Ornement et Crime*, traduit de l'allemand et présenté par Sabine Cornille et Philippe Ivernel, Rivages poche / Petite Bibliothèque, Paris, 2003 (1908).

Philippe LOUGUET, *François Azambourg : 38 pièces*, catalogue produit lors de l'exposition « Appropriate design ! » organisée par Ilka & Andreas Ruby dans le cadre de « The design annual » dans la Festhalle de Francfort, 14-17 juin 2007, Éditions Verlag der Buchhandlung Walter König, Köln, 2007.

James Ephraim LOVELOCK, *Gaïa : A New York at Life on Earth*, Oxford University Press, 1979. Version française : *La Terre est un être vivant, L'hypothèse Gaïa*, Presses de la Cité, Paris, 1986.

M

Otakar MÁCEL et Werner MÖLLER, *Ein Stuhl macht Geschichte*, Prestel, Munich, 1992.

Michel MAFFESOLI, *Éloge de la raison sensible*, Éditions Bernard Grasset & Fasquelle, Paris, 1996.

Michel MAFFESOLI, *Le voyage ou la conquête des mondes*, Éditions Dervy, collection Paroles retrouvées, Paris, 2003.

Tomás MALDONADO, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique*, traduit de l'italien par Giovanni Jappolo, Union générale d'Édition, Paris, 1972. Titre de la publication originale « *La speranza progettuale* », Einaudi, Turin, 1970.

Karl MARX et Friedrich ENGELS, *L'idéologie allemande*, Éditions sociales, Paris, 1976 (1845-1846).

Yves MICHAUD, *Humain, inhumain, trop humain : Réflexions sur les biotechnologies, la vie et la conservation de soi à partir de l'œuvre de Peter Sloterdijk*, Éditions Flammarion, collection Climats, Paris, 2006.

Alexandra MIDAL, *Design, L'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design - École d'art et de design de Saint-Etienne - Haute École des Arts et du Design, Genève, 2013.

Jean-Pic de la MIRANDOLE, *Œuvres philosophiques*, Presses universitaires de France (PUF), Paris, 1993.

László MOHOLY-NAGY, *Du matériau à l'architecture*, Traduction de l'allemand par Jean-Léon Muller, Éditions de La Villette, Textes fondamentaux modernes, Paris, 2015. Traduction de l'Édition originale du « *Bauhausbücher 14* », *Von material zu Architektur*, 1929, rééditée par Hans M. Wingler dans la série des « *Neue Bauhausbücher* ».

László MOHOLY-NAGY, *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie*, traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par Jean Kempf et Gérard Dallez, Gallimard, Collection Folio Essais, Paris, 2014. Titre original : « *Malerei, fotografie, film* », Albert Langen Verlag, Munich, 1925.

N

Caroline NAPHÉGYI (dir.), *Design for change*, Black Jack Éditions, Dijon, 2011.

Antonio NEGRI, *L'anomalie sauvage, Puissance et pouvoir chez Spinoza*, Collection « *Caute !* », Éditions Amsterdam, traduit de l'italien par François Matheron, Paris, 2007. Édition originale publiée en italien, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milan, 1981.

Frédéric NEYRAT, *Homo Labyrinthus : Humanisme, antihumanisme, posthumanisme*, Éditions Dehors, France, 2015.

O

Ernesto OROZA, Rikimbili, *Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, traduit de l'espagnol (cubain) par Nicole Marchand-Zanartu, Université de Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, 2009.

OVIDE, *Les Métamorphoses*, Livre III, Les Belles Lettres, Paris, 1961 (VIIIe siècle).

P

Victor PAPANEK, *Design pour un monde réel*, traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Mercure de France, Collection Environnement et Société, Paris, 1974 (1971).

Thomas PAVEL, *Univers de la fiction*, Traduit de l'anglais vers le français par l'auteur, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Paris, 1988, p. 74. La publication originale s'intitule « *Fictional Worlds* », Harvard University Press, Cambridge, 1986.

Giuseppe PENONE, *Respirer l'ombre*, traduction par Mireille Coste, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 2000.

Gaetano PESCE, *Cinq techniques pour le verre*, CIRVA carnet de bord, images en manœuvres Éditions, Marseille, 1992.

Gaetano PESCE, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996.

Paule PETITIER et Gisèle SÉGINGER (dir.), *Les formes du temps - Rythme, histoire, temporalité*, Presses universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2007.

PLINE L'ANCIEN, *Histoire naturelle*, Édition et traduction du latin par Stéphane Schmitt, Bibliothèque de la Pléiade, n°593, 2013 (1469).

Henri POINCARRÉ, *La Science et l'Hypothèse*, Flammarion, Paris, 1902.

Karl POPPER, *La connaissance objective*, traduit de l'anglais par Jean-Jacques Rosat (1991), Flammarion, Paris, 1998. L'Édition originale s'intitule « *Objective Knowledge* », Oxford University Press, 1979 (écrit en 1972).

Q

Dominique QUESSADA, *L'inséparable, Essai sur un monde sans Autre*, Presses universitaires de France (PUF), collection Perspectives critiques, Paris, 2013.

R

Agostino RAMELLI, *Le diverse et artificiose machine del Capitano Agostino Ramelli dal Ponte Della Tresia, ingegniero del christianissimo Re di Francia et di pollonia. Nellequali si contengono varii et industriosi Movimenti, degni digrandissima speculatione, per cavarne beneficio infinito in ogni forte d'operatione* ; compose in lingua italiana et francese, 1 volume, Parigi (Agostino Ramelli), en italien et français, 1588.

Constance RUBINI (dir.), *Dessiner le design*, Les Arts Décoratifs, Paris, 2009.

S

Jean-Paul SARTRE, *L'existentialisme est un humanisme*, Collections Pensées, Éditions Nagel, Paris, 1946.

Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, Collection Poétique, Mesnil-sur-l'Estrée, 2014 (1999).

John Rogers SEARLE, *Sens et expression : études et théorie des actes de langage*, traduction de l'anglais vers le français par Joëlle Proust, Les Éditions de Minuit, Collection Le sens commun, Paris, 1982. Édition originale « *Expression and Meaning* », Cambridge University Press, Cambridge, 1979.

Suzanne SIMHA, *Comprendre Hume*, Édition Armand Colin, Paris, 2007.

Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Éditions Aubier-Montaigne, Paris, 1969.

Gilbert SIMONDON, *Imagination et invention*, Édition établie par Nathalie Simondon, Éditions de la Transparence, Philosophie, Chatou, 1965.

Peter SLOTERDIJK, *La domestication de l'Être*, Édition Mille et une nuits, Paris, 2000.

Peter SLOTERDIJK, *La mobilisation infinie*, traduit de l'allemand par Hans Hildenbrand, Édition Bourgeois, Paris, 2000. Édition originale « *Eurotaoismus, Zur Kritik der politischen Kinetik* », Suhrkamp, Frankfurt a/Main, 1989.

Peter SLOTERDIJK, *Règles pour le parc humain*, traduit de l'allemand vers le français par Olivier Mannoni, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2000. Édition originale « *Regeln für den Menschenpark, Ein Antwortschreiben zu Heideggers Brief über den Humanismus* », Frankfurt a/Main, Suhrkamp, 1999.

Peter SLOTERDIJK, *Sphères I : Bulles*, Éditions Pluriel, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Librairie Arthème Fayard, 2011 (2002). Édition originale « *Sphären I. Blasen* », Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 1998.

Peter SLOTERDIJK, *Sphères III : Écumes*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Pluriel, 2013 (Maren Sell Éditeur, 2005). Édition originale « Sphären III. Schäume », Suhrkamp Verlag, Francfort-sur-le-Main, 2003.

Ettore SOTTASSASS JR, *Ettore Sottsass Jr 60' 70'*, HXX, Orléans, 2006. Ouvrage qui fait suite à l'exposition Ettore Sottsass, du 19 mai au 30 juillet 2006, Orléans, Frac Centre.

Bernard STIEGLER, *De la misère symbolique*, Volume 1 (Galilée, 2004) et 2 (Galilée, 2005), Flammarion, Champs essais, 2013.

Bernard STIEGLER, *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, Les entretiens du nouveau monde industriel 2007, sous la direction de Bernard Stiegler, Éditions Mille et une nuits, Paris, 2008.

V

Vladimir VERNADSKI, *La Biosphère*, Diderot éditeur, collection Latitudes, Paris, 1997. Pour la première Édition française : Vladimir Vernadski, *La biosphère*, librairie Félix Alcan, Paris, 1929. La première Édition, en russe, date de 1926.

W

Frank Lloyd WRIGHT, *L'avenir de l'architecture*, traduit de l'américain par Marie-Françoise Bonardi, Éditions Gonthier, Collection Grand Format Éditions, 1966. Titre Original : « *The future of architecture* », New-York, 1953.

Z

Peter ZUMTHOR, *Atmosphères*, traduction de l'allemand vers le français par Yves Rosset, Birkhäuser, 2008. Cet ouvrage est basé sur une conférence donnée par l'auteur le 1er juin 2003 dans la Grange des arts au château de Wendlinghausen : « *Wege durch das Land - Literatur- und Musikfest in Ostwestfalen-Lippe* ».

Articles

A

Bruno AMAURY, *Les usages culturels du mot design*, In Brigitte Flammand (dir.), *Le design : Essais sur des théories et des pratiques*, 2e Édition revue et augmentée, Éditions du Regard, Paris, 2013 (2006).

B

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD, *Chercher l'équilibre*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du Design II : Éco-conception ?*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques série Ars, Paris, 2014.

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD, *La mécanique des temps : jeux de dialogues entre design et politique*, In Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), *Poïétiques du Design II : Design et politique*, Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques série Ars, Paris, 2015.

Andréa BRANZI, *La qualité formelle du monde*, Milan, octobre 1993, traduit de l'italien par Carlo Aslan, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994.

Lucien BRAUN, « *Speculum fallax* », In Peter André Bloch et Peter Schnyder (dir.), *Miroirs Reflets, Esthétiques de la duplicité*, Presses Universitaires de Strasbourg (PUS), Strasbourg, 2003.

C

Rachel CARSON, *Printemps silencieux*, traduit de l'anglais par Jean-François Gravand, révisé par Baptiste Lanaspèze, 1962. In Ariane Debourdeau, *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, 2013.

Joe COLOMBO, *Du microcosme au macrocosme*, traduit de l'italien par Olivier Favier, In Caroline Naphégyi (dir.), *Design for change*, Blackjack Éditions, Dijon, janvier 2011. Titre original « *Dal Microscosmo al macrocosmo* », publié dans le magazine *Casa, Arredamento, Giardino*, janvier 1971.

G

Raymond GUIDOT, *Nouveaux matériaux, nouveau langage*, In Gaetano Pesce, *Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996.

H

Pierre-Damien HUYGHE, *De la mécanisation au design*, In Marc Manjou (dir.), *Animal*, Azimuts n°39, École Supérieure d'Art et de Design Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, 2013.

J

Irving JANIS, *Victimes de la pensée de groupe : une étude psychologique des décisions et des échecs en politique étrangère*, In *Psychologie sociale : Textes fondamentaux en anglais et en américain*, choisis et présentés par André Lévy et Sylvain Delouvé, traduit par Sylvain Delouvé, Brigitte Lecat, André Lévy et Pascal Morchain, Éditions Dunod, Paris, 2010. Titre original de l'ouvrage : « *Victims of groupthink : A psychological study of foreign-policy decisions and fiascoes* » (2nd edition), Houghton Mifflin, Boston, 1991.

L

Pierre LITZLER, *Architecture et design : la politique par le poétique*, In *Poïétiques du design III : Conception et politique*, Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2015.

Pierre LITZLER, *La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux*, In *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (dir.), Éditions L'Harmattan, Collection Esthétiques - Série Ars, Paris, 2014.

M

Hannes MEYER, *Construire*, 1928. In François Séguret et Michel Denès, *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag, Gütersloh, Berlin-Münich, 1964.

P

René PASSERON, *Poïétique et Histoire : « Une poïétique de la Geschichte »*, In *Espaces Temps*, Volume 55-56, Arts, l'exception ordinaire, Esthétique et sciences sociales, 1994.

R

Gerrit RIETVELD, *La chaise*, 1930, In Marijke Küper et Ida van Zijl, *Gerrit Thomas Rietveld 1988-1964 : l'œuvre complet*, Centraal Museum, Utrecht, 1992.

S

Michel SERRES, *Le contrat naturel*, 1990.

In Ariane Debourdeau (dir.), *Les Grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013.

Peter SLOTERDIJK, *De quelle grandeur est le « grand » ?*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, Parution originale : « Wie groß ist "groß" ? », *Die Welt*, 17 décembre 2009. In Ariane Debourdeau (dir.), *Les grands textes fondateurs de l'écologie*, Flammarion, Champs classiques, Paris, 2013.

Ettore SOTTASS, *Sottsass explique Memphis*, In *Ettore Sottsass*, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994.

T

Francesca TELLI, *Entre artisanat et industrie*, In *Qu'est-ce que le design ?*, Andrea Branzi (dir. avec la collaboration de Marilia Pederbelli), adaptation française : Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, Gründ, Paris, 2009. Édition originale : « *Capire il design* », Giunti Editore S.p.A., Florence-Milan, 2007.

Anton TCHEKHOV, *Le miroir déformant*, traduit par Halina Izdebeka, In *Le Courrier d'Épidaure*, revue médico-littéraire, cinquième année, n° 4, avril 1938 (1883).

Manifestes

B

Enrico BAJ et Sergio DANGELO, *Manifeste du mouvement nucléaire*, 1er février 1952, In Tristan Sauvage, *Pittura italiana del dopoguerra (1945-1957)*, Edizioni Schwarz, Milan, 1957, p. 287 ; Cité par Giovanni Joppolo, Lucio Fontana, *le spatialisme, et les néo-avant-gardes en Italie autour de 1950*, *Studiolo*, n°1, Rome, 2002.

G

Walter GROPIUS, *Manifeste inaugural du Bauhaus*, Weimar, Avril 1919, In *Bauhaus, L'Institut für Auslandsbeziehungen*, Stuttgart, 1974.

M

Hannes MEYER, *Construire*, 1928. In François Séguret et Michel Denès (dir.), *Programmes et manifestes de l'architecture du XXe siècle*, Éditions de la Villette, Paris, 1991. Édition originale : Verlagsgruppe Bertelsmann GmbH / Bertelsmann Fachverlag, Gütersloh, Berlin-Münich, 1964.

T

Antonio TULLIER, *Manifeste Spatialistes II*, 1948, In Valérie Dacosta (dir.), *Lucio Fontana, Écrits (manifestes, textes, entretiens)*, Éditions Les presses du réel, Paris, 2013.

Entretiens

A

François AZAMBOURG, entretien de Lucy-Anna Cartey, produit par Geoffrey Boulay et Nicolas Delort, Archi expo.com, 2013. [en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=RGFkZdi2Zto>

B

Ronan et Erwan BOUROULLEC, entretien d'Anne-Marie Fèvre, *Next Libération* (design), publié le 20 janvier 2011. [en ligne] http://next.liberation.fr/design/2011/01/20/les-freres-bouroullec-hedonistes-underground_708764

C

Joe COLOMBO, entretien de Pascal Rousseau, 1968, cité par Ignazia Favata, ancienne assistante de Joe Colombo, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Joe Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Joe Colombo », Ignazia Favata, Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007.

Aldo COLONETTI, entretien de Mateo Kries, In Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), *Joe Colombo : L'invention du futur* Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007.

D

Gilles DELEUZE, *Abécédaire de Gilles Deleuze*, entretien de Claire Parnet, production Pierre-André Boutang, réalisation Michel Pamart, 1988. Première diffusion Arte, 1996.

G

Félix GUATTARI, entretien vidéo pour la télévision grecque, 1991. [en ligne] <http://www.youtube.com/watch?v=NAahyYZkrAo>

L

Jøep van LIESHOUT, « Je mélange souvent le bien et le mal », entretien de Xavier De Jarcy, *Télérama*, blog mode et design de Xavier De Jarcy, publié le 11 février 2013. [en ligne] <http://www.telerama.fr/scenes/joep-van-lieshout-je-m-lange-souvent-le-bien-et-le-mal,93343.php>

M

Enzo MARI, *Sono comunista*, entretien de Francesca Esposito, magazine Flat, publié en février 2014. [en ligne] <http://www.klatmagazine.com/design/enzo-mari-sono-comunista-interview/11567>.

O

Neri OXMAN, entretien de Stratasys, publié le 27 mars 2014. [en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=Uz7LpDR-Gew>

P

Gaetano PESCE, entretien de Marie-Jeanne Geyer, In *Gaetano Pesce 1975-1985*, Musée d'Art Moderne de Strasbourg, 29 mai - 17 août 1986.

Gaetano PESCE, entretien de Nicole Penicaut ; In *Gaetano Pesce, Le temps des questions*, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, Paris, 1996.

R

R&SIE (Stéphanie LAVAUX et François ROCHE), entretien de Martin Le Bourgeois et Léopold Lambert, le 6 février 2008. [en ligne] <http://www.new-territories.com/martinleoplodesainterview.htm>.

Jacques RANCIÈRE, *Le partage du sensible*, entretien d'Alice, été 1999, publié le 25 juillet 2007, p. 4. [en ligne] <http://multitudes.samizdat.net/Le-partage-du-sensible>

François ROCHE, (Introduction) *Architectural Design*, entretien de Bruno de Labaudère, octobre 2003. [en ligne] <http://new-territories.com/ad%20integral.htm>

Catalogues, monographies, périodiques

A

ARCHITECTURE, MOUVEMENT, CONTINUITÉ (AMC), n°5, Paris, octobre 1984.

L'ART DÉCORATIF AUJOURD'HUI, Paris, 1959.

AZIMUTS n°39, *Animal*, Marc Manjou (dir.), École Supérieure d'Art et de Design Saint-Etienne, Cité du design, Saint-Etienne, 2013.

AZIMUTS n°25, 26, 30, 32, 33, Constance Rubini (dir.), École régionale des Beaux-Arts de Saint-Etienne, Saint-Etienne, 2005-2007.

B

BAUHAUS, L'INSTITUT FÜR AUSLANDSBEZIEHUNGEN, Stuttgart, 1974.

C

JOE COLOMBO : L'INVENTION DU FUTUR, Alexander von Vegesack, Mateo Kries (dir.), Vitra design museum, La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007.

LE COURRIER D'ÉPIDAURE, revue médico-littéraire, cinquième année, n° 4, Paris, avril 1938 (1883).

D

DOMEAU ET PÉRÈS / DESIGN : DIX ANNÉES DE CRÉATION, Bernard Chauveau éditeur, Paris, 2004.

S

ETTORE SOTTASS, Ouvrage publié à l'occasion de l'exposition « Ettore Sottsass » organisée par le Mnam/Cci présenté du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1994.

P

GAETANO PESCE 1975-1985, Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg (MAMCS), Strasbourg, 1986.

R

REVUE FRANÇAISE DE PSYCHANALYSE (Vol. 65),
Presses universitaires de France (PUF), Paris, 2001.

S

STUDIOLO, n°1, Coédition Somogy / Académie de France, Rome, 2002.

Conférences

Jœ COLOMBO, extrait d'un script pour une intervention à la conférence SIGMA à la Galerie des Beaux Arts, 1967. Texte recueilli par Ignazia Favata, In *Jœ Colombo : L'invention du futur* : « En souvenir de Jœ Colombo », Vitra design museum / La Triennale di Milano, Les Arts Décoratifs, version française 2007.

Michel FOUCAULT, *Des espaces autres*, conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, In *Architecture, Mouvement, Continuité* (AMC), n°5, Paris, octobre 1984.

Pierre-Damien HUYGHE, intervention lors du colloque *Misère symbolique ou émancipation des systèmes de représentation. Lisibilité et intelligibilité de l'université*, MISHA (Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme - Alsace), Strasbourg, 31 mai 2016.

Bruno LATOUR, *War of the Worlds : Humans against Earthbound*, intervention durant « the Gifford Lectures on Natural Religion Edinburgh », du 18 au 28 février 2013, In *Facing Gaia : Six lectures on the political theology of nature*. [en ligne] http://macaulay.cuny.edu/eportfolios/wakefield15/files/2015/01/LATOUR-GIFFORD-SIX-LECTURES_1.pdf.

Ressources étymologiques et lexicologiques

A GREEK-ENGLISH LEXICON, Henry George LIDDELL & Robert SCOTT, révisé et augmenté par Sir Henry Stuart Jones avec l'assistance de Roderick McKenzie, Clarendon Press, Oxford, 1940.

CENTRE NATIONAL DE RESSOURCES TEXTUELLES ET LEXICALES (CNRTL) [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/>

DICTIONNAIRE LATIN-FRANÇAIS, F. Gaffiot, Hachette, Paris, 1934.

ENCYCLOPÉDIE, ou *Dictionnaire raisonné des sciences et des métiers*, Denis Diderot et Jean le Rond d'Alembert, Chez Samuel Faulche & Compagnie, Libraires & Imprimeurs, Neufchâstel, 1765.

TRAITÉ DES SYNONYMES DE LA LANGUE LATINE : *composé sur un plan nouveau d'après les travaux des grammairiens, des commentateurs et des synonymistes anciens et modernes et principalement d'après le grand travail de M. Dæderlein*, Éric Barrault, Librairie de L. Hachette et Cie, Paris, 1853

WIKTIONARY [en ligne] <https://fr.wiktionary.org/>

Ressources internet

A

François AZAMBOURG [en ligne] <http://www.azambourg.com/>

David EDWARDS, In Dossier de Presse de l'exposition *Expérience 18 : Vocal Vibrations*, du 28 mars au 29 septembre 2014.
[en ligne] <http://lelaboratoire.org/DPint-FR%20web.pdf>

B

Maarten BAAS [en ligne] <http://maartenbaas.com/>

Ronan et Erwan BOUROULLEC [en ligne] <http://www.bouroullec.com/>

C

Claire COLLET (dir.), *En vie / alive*, Espace Fondation EDF, Paris 26
avril - 1er septembre 2013. [en ligne] <http://thisisalive.com/fr/>

G

Alexandra Daisy GINSBERG [en ligne] <http://www.daisyginsberg.com/>

Félix GUATTARI, *De la production de subjectivité*, In *Chimères* n°4, hiver 1987, p. 19.
[en ligne] http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/04chi03.pdf

H

Luki HUBER [en ligne] <http://www.lukihuber.com/>

Pierre-Damien HUYGHE, *Le temps des appareils*, 2002-2005. [en ligne]
<http://pierredamienhuyghe.fr/recherchestempsdesappareils.html>

L

Joris LAARMAN [en ligne] <http://www.jorislarmann.com/>

Bruno LATOUR, *La Terre est enfin ronde*, Libération, 1er février 2007. [en ligne]
http://www.liberation.fr/tribune/2007/02/01/la-terre-est-enfin-ronde_83580

Jacques LEVY, *Serendipity*, EspacesTemps.net, Dans l'air, 13 janvier 2004.
[en ligne] <http://www.espacestemp.net/articles/serendipity/>

M

Sébastien MANIGLIER, *De l'homme au cyborg : processus de mutation de l'Homme-citoyen à l'Individu-consommateur*, 12 décembre 2004. [en ligne] <http://vecam.org/archives/article348.html>

Zeynep MENNAN, *Aliénation positive*, traduit par Benoît Durandin. [en ligne] <http://www.new-territories.com/roche%20text.htm>

William MORRIS, *Comment nous vivons. Comment nous pouvons vivre*, 30 novembre 1884. [en ligne] https://www.marxists.org/francais/morris/works/1884/11/morris_18841130.htm

MUTANTS, *manifeste des Mutants* [en ligne] <http://www.lesmutants.com/manifeste.htm>

O

OVIDE, *Les Métamorphoses*, livre VII, traduit du latin par Mathieu Guillaume Thérèse de Villenave, Paris, 1806. [en ligne] <http://bcs.fltr.ucl.ac.be/META/07.htm>

Neri OXMAN [en ligne] <http://www.materialecology.com/>

P

Gaetano PESCE [en ligne] <http://www.gaetanopesce.com/>

Q

Eugeni QUITLLET [en ligne] <http://eugeniquitllet.com/>

R

R&SIE [en ligne] <http://www.new-territories.com/>

François ROCHE et Benoît DURANDIN, *Faut-il déplier « I've heard about » pour en justifier la spéculation ?*, 2005. [en ligne] <http://www.new-territories.com/faut%20il%20deplier%20Ive%20heard.htm>

Jacques RANCIÈRE, *Le partage du sensible*, 25 juillet 2007. [en ligne] <http://multitudes.samizdat.net/Le-partage-du-sensible>

François ROUSTANG, *séance d'hypnose préenregistrée pour le cabinet hypnotique, R&Sie*, 2005. [en ligne] <https://vimeo.com/53532473>

S

Bertrand SAINT-SERNIN, *Biosphère et technosphère*, Canal Académie, Les Académies et l'Institut de France sur internet, 17 mai 2012.

[en ligne] <http://www.canalacademie.com/IMG/pdf/Biosphere.pdf>

George James SOWDEN [en ligne] <http://www.sowdendesign.com/>

Philippe STARCK [en ligne] <http://www.starck.com/>

V

VHM DESIGN FUTURES [en ligne] <http://www.vhmdesignfutures.com/>

Françoise VIATTE, Dominique CORDELLIER et Violaine JEAMMET, Communiqué de presse : *Masques, mascarades, mascarons*, Exposition au Louvre du 19 juin au 22 septembre 2014, [en ligne] <http://www.louvre.fr/sites/default/files/presse/fichiers/pdf/louvre-masques-mascarades-mascarons.pdf>

François VILLA, *Le "réprimé" devient le ressort du rêve*

[en ligne] <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2001-1-page-101.htm>

ANNEXE 2

INDEX

Notions

A

allotechnique 367, 415, 416, 442.

Anthropocène 136, 137, 392, 479, 489.

architectonique 50, 368, 369, 423, 424, 425, 427, 430, 432, 434, 435, 440, 453, 455, 456, 458, 464, 467, 481.

architecture 25, 42, 43, 54, 64, 84, 85, 89, 90, 100, 104, 146, 178, 179, 186, 193, 197, 199, 211, 212, 214, 216, 217, 229, 358, 369, 409, 413, 415, 416, 417, 418, 424, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 434, 435, 436, 438, 440, 453, 454, 455, 456, 458, 459, 460, 462, 464, 465, 466, 467, 468, 481, 484, 488, 490, 493, 494, 497, 499, 501.

attitude 22, 25, 37, 40, 41, 51, 59, 94, 107, 112, 113, 144, 151, 152, 153, 163, 174, 184, 187, 192, 196, 197, 198, 200, 202, 206, 210, 214, 218, 247, 249, 250, 258, 273, 276, 279, 286, 313, 340, 358, 361, 370, 371, 372, 376, 378, 384, 413, 424, 427, 429, 437, 439, 441, 442, 444, 447, 448, 468, 473, 474, 476, 482, 483.

B

barbarie 53, 152, 153, 211, 427, 443.

biologique 43, 76, 113, 369, 374, 442.

biosphère 27, 122, 163, 385, 392, 479, 497.

C

centrement 24, 27, 28, 360, 394, 427, 438, 441, 443, 446, 449, 478, 479, 480, 481, 482.

conception 22, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 50, 53, 54, 55, 59, 60, 64, 66, 75, 79, 83, 84, 85, 91, 92, 93, 94, 96, 98, 99, 100, 106, 112, 113, 123, 128, 129, 130, 132, 135, 146, 149, 150, 151, 152, 153, 156, 158, 168, 174, 178, 184, 185, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 222, 230, 357, 358, 360, 372, 378, 379, 384, 385, 386, 399, 401, 408, 424, 427, 429, 431, 434, 436, 438, 439, 440, 443, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 488, 489, 498, 499.

conduite 18, 25, 38, 39, 41, 50, 51, 60, 72, 79, 84, 90, 97, 148, 153, 163, 165, 177, 185, 187, 193, 200, 202, 206, 207, 208, 209, 212, 213, 214, 222, 223, 358, 369, 387, 426, 430, 434, 439, 475, 477.

construction 19, 27, 41, 43, 50, 54, 60, 62, 72, 84, 91, 93, 104, 106, 107, 113, 127, 166, 191, 203, 204, 206, 209, 229, 358, 369, 373, 379, 383, 388, 394, 408, 425, 429, 431, 437, 445, 447, 464, 482, 484.

création 42, 44, 50, 70, 83, 84, 92, 96, 98, 99, 111, 123, 143, 180, 182, 184, 192, 196, 202, 214, 219, 223, 368, 371, 386, 401, 408, 465, 476, 491.

D

décentrement 24, 28, 98, 394, 446, 449, 467, 480, 481.

déséquilibre 41, 121, 399, 484.

design 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 51, 52, 53, 54, 57, 59, 60, 61, 62, 64, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 83, 84, 85, 89, 90, 92, 94, 97, 98, 100, 101, 104, 107, 111, 112, 113, 121, 122, 123, 124, 126, 129, 130, 134, 135, 138, 143, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 156, 158, 163, 164, 166, 167, 168, 178, 180, 181, 182, 184, 185, 186, 187, 192, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 216, 217, 218, 219, 220, 222, 223, 224, 229, 230, 357, 358, 359, 360, 365, 369, 371, 372, 373, 375, 376, 377, 378, 379, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 392, 393, 394, 399, 400, 408, 413, 415, 418, 431, 437, 438, 440, 441, 442, 443, 445, 446, 473, 475, 476, 477, 478, 479, 482, 484, 488, 489, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 502, 503, 504, 506.

designer 17, 18, 26, 39, 41, 42, 49, 59, 60, 61, 63, 64, 68, 70, 71, 72, 73, 76, 77, 78, 79, 83, 84, 90, 91, 96, 97, 98, 99, 107, 111, 112, 113, 121, 123, 127, 128, 129, 132, 143, 144, 146, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 163, 164, 165, 166, 167, 174, 176, 177, 186, 187, 195, 196, 197, 201, 204, 209, 210, 212, 214, 215, 223, 358, 360, 378, 379, 383, 385, 387, 389, 392, 393, 394, 399, 401, 415, 416, 441, 447, 448, 449, 473, 474, 477, 479, 480, 483.

dessein 25, 38, 39, 51, 71, 79, 85, 91, 92, 98, 106, 129, 206, 219, 358, 360, 378, 383, 387, 477, 478, 479, 480, 481, 483, 484.

dessin 53, 63, 64, 66, 71, 83, 91, 93, 98, 106, 149, 153, 389, 440.

déterritorialisation 64, 216, 378, 482.

différence 23, 24, 25, 40, 45, 70, 71, 72, 73, 76, 77, 79, 83, 84, 123, 365, 408, 431, 448, 454.

dispositif 49, 66, 73, 75, 97, 126, 144, 179, 402, 404, 405, 430, 434, 464, 480, 488.

E

écart 21, 24, 40, 41, 54, 65, 79, 84, 112, 124, 202, 210, 213, 387, 393, 427, 428, 440, 447.

économie 24, 25, 40, 41, 43, 44, 45, 76, 89, 100, 150, 164, 180, 191, 213, 358, 369, 401, 480.

éléments 42, 50, 90, 91, 105, 157, 176, 178, 196, 203, 204, 230, 360, 374, 379, 384, 394, 430, 434, 435, 437.

environnement 42, 101, 129, 136, 163, 186, 209, 369, 378, 399, 401, 415, 417, 434, 435, 441, 444, 448, 456, 458, 462, 464, 474.

équilibre 37, 40, 51, 62, 191, 202, 385, 392, 408, 431, 444, 446, 454, 498.

éthique 17, 21, 40, 75, 136, 192, 196, 197, 199, 211, 222, 441.

514

expérience 26, 39, 40, 45, 53, 59, 62, 71, 72, 78, 79, 83, 84, 102, 104, 105, 112, 113, 126, 127, 129, 130, 132, 136, 152, 214, 217, 358, 378, 387, 408, 424, 427, 437, 445, 465, 475, 481.

expressivité 64, 65, 66, 68, 76, 77, 107, 112, 223, 478.

F

facture 44, 72, 467.

fiction 28, 37, 38, 39, 40, 70, 106, 107, 353, 357, 358, 359, 360, 361, 365, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 383, 384, 387, 388, 389, 393, 394, 401, 408, 409, 425, 427, 429, 434, 435, 436, 437, 438, 440, 442, 443, 444, 445, 446, 449, 453, 479, 482, 483, 495, 496.

fonction 19, 20, 22, 27, 43, 50, 60, 61, 63, 64, 66, 72, 75, 77, 78, 79, 90, 92, 93, 94, 97, 105, 146, 151, 153, 156, 204, 206, 359, 370, 377, 378, 393, 415, 416, 427, 430, 436, 455, 456, 458, 465, 473, 480.

fonctionnement 38, 50, 90, 91, 105, 150, 430, 437, 479, 480, 483.

formalisation 25, 26, 64, 65, 72, 91, 96, 97, 98, 100, 103, 107, 111, 122, 156, 365, 379, 424, 427, 430, 431, 465, 475, 478, 479, 480.

forme 17, 22, 23, 27, 41, 42, 64, 65, 77, 90, 93, 94, 96, 98, 99, 106, 111, 124, 126, 133, 135, 144, 151, 154, 155, 156, 157, 164, 178, 179, 183, 184, 185, 197, 200, 204, 217, 220, 229, 360, 369, 378, 379, 384, 389, 393, 394, 401, 405, 416, 417, 425, 429, 430, 431, 432, 434, 440, 441, 453, 454, 458, 467, 474, 476, 478, 479, 480, 481.

H

habileté 21, 424, 435, 476.

homéotechnique 366, 367, 415, 442.

homme 24, 27, 28, 39, 52, 60, 66, 84, 91, 97, 105, 111, 112, 113, 125, 128, 129, 133, 143, 146, 147, 149, 152, 156, 166, 168, 178, 186, 209, 215, 223, 359, 360, 366, 367, 369, 370, 373, 374, 375, 385, 394, 399, 415, 417, 418, 423, 424, 425, 427, 428, 430, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 446, 448, 449, 454, 455, 464, 466, 467, 468, 474, 475, 477, 479, 480, 481, 482, 484, 508.

I

icône 79, 480.

image 64, 68, 101, 104, 105, 121, 122, 123, 127, 134, 136, 156, 176, 186, 215, 217, 219, 358, 360, 365, 370, 374, 413, 415, 436, 437, 482.

incertitudes 25, 33, 37, 40, 67, 84, 112, 163, 206, 212, 223.

industrie 18, 25, 38, 44, 45, 49, 51, 52, 53, 62, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 79, 90, 94, 112, 147, 165, 176, 179, 180, 187, 192, 193, 194, 200, 205, 206, 207, 217, 218, 219, 223, 369, 386, 393, 444, 453, 454, 477, 492, 500.

inertie 40, 62, 73, 79, 106, 131, 147, 163, 208, 212, 216, 222, 416, 417, 434, 458.

inséparation 24, 28, 353, 393, 394, 446, 449, 462, 467, 475, 481.

instrumentalisation 73, 100, 147, 370, 430, 442.

instrumentation 113, 437, 438, 440, 442, 447, 483.

inventivité 53, 112, 176, 178, 179, 477.

J

jouabilité 154, 219, 357, 360, 476, 480, 483.

L

l'homme-avec-le-Monde 24, 28, 394, 417, 418, 440, 449, 467, 468, 479, 482.

l'homme-monde 24, 360, 394, 417, 427, 428, 439, 440, 481.

M

manière 21, 26, 28, 39, 41, 42, 50, 51, 52, 63, 64, 70, 72, 75, 78, 79, 84, 92, 93, 94, 104, 106, 107, 111, 113, 357, 359, 365, 366, 367, 369, 371, 372, 376, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 427, 428, 430, 431, 434, 436, 437, 438, 441, 443, 444, 445, 447, 448, 453, 455, 462, 467.

métaphore 64, 66, 67, 112, 389, 448, 475, 481.

mètis 415, 416, 424, 425, 426, 477, 490.

monde 18, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 33, 37, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 50, 52, 54, 59, 61, 64, 66, 67, 70, 71, 72, 75, 78, 79, 81, 83, 84, 92, 99, 104, 107, 113, 357, 358, 360, 365, 369, 371, 372, 373, 376, 378, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 393, 394, 399, 401, 408, 413, 415, 416, 417, 418, 424, 427, 428, 429, 435, 437, 438, 439, 440, 441, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 468, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 480, 481, 482, 483, 484, 490, 491, 492, 493, 495, 497, 498.

Monde 15, 17, 18, 19, 22, 24, 26, 27, 28, 37, 40, 41, 50, 51, 59, 60, 62, 101, 104, 111, 112, 113, 353, 358, 360, 365, 370, 383, 384, 389, 393, 394, 400, 408, 417, 418, 425, 428, 437, 440, 441, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 454, 455, 462, 464, 467, 468, 473, 474, 475, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484.

Monde Partiel 24, 365, 441, 447, 448, 449, 464, 468.

516

mondes 01, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 37, 49, 51, 59, 84, 113, 353, 360, 371, 372, 376, 377, 378, 383, 384, 385, 393, 415, 417, 437, 438, 440, 441, 444, 445, 446, 449, 475, 478, 481, 482, 483, 484, 491, 494.

mythe 19, 20, 21, 25, 26, 27, 38, 39, 40, 52, 99, 111, 112, 133, 173, 329, 357, 425, 438, 473, 475, 476.

N

Nature 385, 389, 394, 415, 438, 440, 479.

néoténie 443, 444, 445.

O

objet 23, 24, 41, 49, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 72, 73, 75, 77, 78, 79, 83, 84, 91, 93, 96, 97, 100, 101, 103, 105, 106, 107, 358, 378, 379, 392, 393, 401, 405, 430, 437, 439, 453, 459, 474, 475, 477, 478, 480.

organicité 66, 78, 90, 91, 99, 100, 101, 107, 113, 475.

P

Paradis Anthropique 24, 27, 28, 360, 394, 409, 425, 427, 428, 441, 446, 447, 448, 449, 455, 464, 478.

poïétique 24, 27, 28, 45, 49, 66, 79, 90, 91, 359, 365, 371, 384, 432, 453, 456, 475, 476, 499.

politique 24, 37, 40, 41, 44, 45, 51, 54, 60, 90, 101, 369, 392, 431, 477, 489, 498, 499.

posture 19, 40, 51, 64, 66, 67, 75, 84, 409, 439, 473, 480.

précaution 427, 441, 443, 444, 445, 448.

principes 24, 25, 27, 42, 43, 44, 57, 100, 112, 113, 386, 389, 415, 416, 423, 432, 444, 459, 474, 475, 478, 479, 482, 483.

processus 37, 39, 40, 42, 43, 45, 49, 51, 53, 54, 55, 57, 59, 60, 62, 66, 70, 71, 73, 77, 79, 83, 98, 99, 101, 102, 103, 105, 112, 360, 365, 369, 370, 377, 378, 392, 409, 428, 441, 446, 448, 468, 474, 475, 478, 479, 481, 499, 508.

programme 43, 44, 64, 66, 73, 75, 90, 96, 97, 98, 99, 100, 107, 370, 376, 377, 426, 428, 430, 431, 432, 434, 435, 440, 455, 464, 481.

projet 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 49, 55, 61, 62, 63, 64, 65, 70, 71, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 83, 84, 90, 91, 92, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 106, 107, 111, 112, 113, 358, 359, 360, 365, 366, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 392, 393, 394, 399, 401, 408, 409, 413, 415, 417, 418, 423, 424, 425, 429, 430, 431, 434, 435,

436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 448, 449, 453, 455, 456, 462, 464, 467, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484.

R

reterritorialisation 478, 482.

S

scénario 365, 366, 371, 372, 373, 383, 385, 407, 413, 415, 429, 434, 436, 439, 453, 455, 481, 483.

sensible 17, 39, 40, 45, 57, 59, 62, 63, 66, 70, 71, 73, 75, 78, 79, 83, 84, 100, 102, 107, 112, 113, 365, 369, 372, 387, 401, 437, 481, 494, 503, 508.

séparation 24, 27, 28, 100, 360, 394, 427, 428, 432, 438, 439, 440, 441, 446, 449, 464, 474, 478, 480, 481, 482.

singularité 24, 42, 45, 61, 63, 65, 66, 71, 77, 79, 90, 93, 97, 100, 358, 359, 372, 394, 473, 474, 476, 480, 482.

spatialisation 435, 480, 481.

spéculation 376, 379, 383, 384, 387, 394, 483, 508.

subjectivité 40, 42, 61, 62, 72, 94, 365, 384, 393, 507.

surface 63, 65, 66, 68, 70, 93, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 407, 435, 458, 459, 462, 464, 467, 482.

systémique 24, 38, 42, 442, 477, 479, 482.

T

technosphère 27, 392, 415, 479, 509.

tectonique 413, 425, 431, 434.

trace 24, 37, 61, 71, 73, 99, 104, 408, 467.

U

unicité 20, 21, 71.

unité 20, 25, 42, 59, 70, 71, 89, 90, 91, 96, 98, 103, 107, 360, 387, 392, 404, 431, 434, 458, 464, 476, 478.

utopie 54, 59, 60, 101, 368, 442, 492.

V

virtuel 41, 98, 99, 430, 465, 482.

volume 63, 66, 90, 96, 97, 98, 100, 436, 465, 467, 476, 482, 496.

Noms propres

A

Alvar Aalto 84, 100.

Giorgio Agamben 430, 480.

Leon Battista Alberti 104.

Arman 83, 84.

François Azambourg 09, 28, 235, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 285, 286, 288, 289, 347, 348, 479, 480, 493.

B

Maarten Baas 05, 33, 79, 82, 83, 84.

Francis Bacon 19, 20.

Roland Barthes 154, 155.

Charles Baudelaire 256.

Zygmunt Bauman 191.

Simone de Beauvoir 183, 184.

Walter Benjamin 53, 152, 153, 166, 229.

Jeremy Bentham 336.

Anne Beycart-Geslin 248, 249.

Alfred Binet 320, 321.

Christophe Bonneuil 136, 137, 479.

Ronan et Erwan Bouroullec 27, 247, 250, 252, 253, 258, 260, 263, 264, 289, 347, 348, 479.

Jacques Bouveresse 132.

Andrea Branzi 52, 62, 192, 193, 194, 215, 218, 223, 224, 500.

Lucien Braun 105.

Marcel Breuer 04, 25, 33, 48, 49, 50, 51, 72, 110, 112, 113, 143, 201, 202, 203, 204, 205, 475.

Filippo Brunelleschi 41, 104, 318.

C

Roger Caillois 133, 185.

Rachel Carson 399.

Pierre Clastres 215.

Daniel Cohen 191.

Jœ Colombo 27, 117, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 156, 157, 158, 163, 208, 209, 229, 477, 502, 506.

Le Corbusier 41, 42, 84, 318, 481.

Matali Crasset 123, 129.

D

Gilles Deleuze 18, 20, 62, 64, 65, 208, 209, 248, 255, 256, 269, 394, 502.

Marcel Detienne 210, 415, 416, 424, 425, 426, 477.

Denis Diderot 21, 123, 506.

Theo Van Dœsburg 42, 50, 198, 202, 203.

Magdalena Droste 202, 203.

Georges Duhamel 181, 182, 386.

Benoît Durandin 10, 28, 316, 317, 324, 330, 332, 333, 336, 339, 341, 348, 359, 508.

Bob Dylan 195, 200.

E

Charles et Ray Eames 179, 293, 294, 296, 297, 490.

Umberto Eco 55, 151, 154, 249.

Friedrich Engels 26, 134, 477.

F

François Fédier 383, 384, 387, 388, 413.

Charles Féré 320, 321.

Theodor Fischer 52.

Brigitte Fitoussi 219.

Lucio Fontana 149, 150, 156, 490, 501.

Hal Foster 153, 154.

Michel Foucault 70, 73, 193, 324, 480.

Jean-Baptiste Fressoz 136, 137, 479.

Sigmund Freud 428.

Richard Buckminster Fuller 97, 98, 121, 122, 136, 156, 157, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 300, 328, 329, 399, 400, 401, 448, 473.

G

Émile Gallé 91, 93, 94, 454, 493.

Siegfried Giedion 179, 182, 368, 369, 386.

Alexandra Daisy Ginsberg 11, 28, 353, 382, 383, 384, 385, 387, 388, 389, 390, 391, 393, 394, 398, 399, 401, 402, 404, 405, 407, 409, 437, 445, 448, 483.

Nelson Goodman 22, 23, 214.

Simone Goyard-Fabre 337, 338, 368.

Konstantin Grcic 251.

Walter Gropius 25, 41, 42, 43, 44, 50, 89, 203, 206, 313, 484.

Félix Guattari 18, 20, 37, 59, 62, 64, 65, 128, 166, 180, 182, 196, 197, 208, 209, 210, 211, 220, 223, 248, 250, 251, 253, 327, 328, 528, 529, 394, 401, 408, 478, 530, .

Raymond Guidot 180, 181, 262.

Hector Guimard 92, 93, 94.

H

Martin Heidegger 384, 385, 413, 449, 491.

Robert Howell 383.

Luki Huber 26, 129, 130, 131, 132, 133, 477.

David Hume 127, 130.

James Hutton 241.

Pierre-Damien Huyghe 18, 25, 38, 44, 45, 73, 89, 90, 104, 105, 106, 126, 129, 130, 154, 165, 185, 192, 219, 271, 284, 339, 340, 341, 369, 393, 476, 480.

J

Irving Janis 197, 222.

K

Matéo Kries 150.

L

Joris Laarman 05, 25, 33, 85, 88, 89, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 106, 107, 110, 112, 113, 475.

Jean-Baptiste de Lamarck 372, 373.

Bruno Latour 18, 138, 163.

Stéphanie Lavaux 317, 332, 409, 453.

Claude-Nicolas Ledoux 335, 336.

Mathieu Lehanneur 11, 28, 251, 422.

Claude Lévi-Strauss 152, 178.

Jacques Levy 127.

Jøep van Lieshout 195.

Pierre Litzler 42, 44, 49, 54, 60, 90, 198, 199, 203, 204, 205, 212, 313, 335, 336, 431, 434.

Raymond Løwy 284, 313.

Adolf Loos 53, 92, 93, 94.

Philippe Louguet 270.

James Ephraim Lovelock 241.

M

Michel Maffesoli 17, 19, 20, 192, 193, 199, 200, 213, 214, 215, 222, 331.

Tomás Maldonado 22, 375, 376, 378, 392, 393, 442.

Ezio Manzini 60, 61, 62.

Enzo Mari 27, 62, 117, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 229, 230, 477.

Karl Marx 26, 134, 166, 167, 477.

Régina Bollhalder Mayer 133.

Alessandro Mendini 199.

Gérard Mercator 329, 448.

Franz Anton Mesmer 320.

Hannes Meyer 25, 41, 43, 44, 50, 54, 100, 484.

Yves Michaud 366, 367, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 446, 447, 448, 449, 468, 483.

Alexandra Midal 22, 147, 148, 187, 375, 393.

William H. Miller Junior 27.

László Moholy-Nagy 25, 54, 59, 75, 84, 89, 90, 93, 112, 113, 196, 239, 250, 255, 269, 270, 289, 293, 299, 300, 465, 473.

Thomas More 337, 338, 368.

William Morris 52, 91.

Edvard Munch 68.

Mutants 444, 445, 508.

Hermann Muthesius 52.

N

Antonio Negri 330, 331.

Frédéric Neyrat 111.

O

Ernesto Oroza 413, 415.

Ovide 37, 39, 133.

Neri Oxman 28, 235, 305, 306, 307, 308, 310, 311, 312, 317, 347, 348, 480, 481.

P

Victor Papanek 22, 23, 328, 329, 418, 474.

524

René Passeron 26, 124, 127, 135, 136.

Thomas Pavel 357, 371, 383.

Giuseppe Penone 263.

Gaetano Pesce 04, 17, 25, 33, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 83, 110, 112, 113, 147, 165, 167, 258, 262, 285, 416, 475, 499, 503.

Platon 111, 425.

Karl Popper 23.

Q

Dominique Quessada 393, 394, 417, 418, 475.

Eugeni Quitllet 09, 28, 235, 261, 292, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 347, 348, 480.

R

Agostino Ramelli 26, 125, 126, 127, 128, 476, 496.

Dieter Rams 22, 23.

Paul Richer 320.

Gerrit Rietveld 79, 83, 201, 202, 203, 204, 205, 229, 230, 378.

François Roche 195, 196, 313, 317, 320, 321, 324, 325, 326, 329, 330, 333, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 409, 413, 417, 453.

R&Sie 10, 28, 196, 235, 316, 317, 319, 323, 324, 326, 327, 328, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 338, 339, 340, 341, 343, 347, 348, 353, 359, 360, 409, 413, 415, 417, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 445, 447, 448, 453, 454, 455, 456, 458, 459, 460, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 481, 484, 489, 508.

S

Jean-Paul Sartre 111.

Jean-Marie Schaeffer 28, 340, 357, 359, 361, 365, 370, 372, 479, 481, 482.

John Rogers Searle 372, 375, 376.

Michel Serres 239.

Suzanne Simha 128, 129.

Gilbert Simondon 144, 284.

Peter Sloterdijk 17, 52, 122, 157, 158, 529, 305, 311, 312, 366, 367, 408, 415, 437, 439, 440, 441, 443, 446, 447, 449, 468, 480, 483, 484, 494, 528, 530, .

Ettore Sottsass 79, 101, 102, 149, 186, 187, 192, 195, 197, 198, 200, 201, 202, 207, 211, 214, 215, 218, 219, 220, 222, 223, 497, 498, 500, 504.

George James Sowden 27, 62, 117, 191, 197, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 212, 213, 214, 217, 220, 229, 478.

Baruch Spinoza 330, 331.

Philippe Starck 28, 235, 261, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 347, 348, 480.

Bruce Sterling 337.

Bernard Stiegler 25, 41, 45, 62, 72, 135, 136, 137, 497.

Louis Henry Sullivan 27, 271, 272, 288.

T

Anton Tchekhov 105.

Michael Thonet 79, 83, 144, 165.

V

Paul Valéry 135.

Robert Venturi 199.

Vladimir Vernadski 27, 163, 240, 241, 257, 528, 529, 392, 479, 497, 530, .

Jean-Pierre Vernant 210, 415, 416, 424, 425, 426, 477.

vHM Design Futures 10, 28, 353, 364, 365, 366, 372, 374, 376, 377, 437, 438, 445, 453, 483.

W

Frank Lloyd Wright 178, 185, 186, 271, 272, 313, 369, 479.

Ronald Wright 136, 137.

Z

Peter Zumthor 456, 462.

Les titres et les textes sont composés avec le caractère **Novel Sans**, les notes de bas de page ainsi que les légendes iconographiques sont en **Novel**. Ces deux caractères font partie de la **Novel Super Family**, ils ont été conçus par Christoph Dunot en 2011 et sont édités par **Atlas Font Foundry**.

MANIÈRES DE FAIRE LE PROJET ET MANIÈRES DE FAIRE DES MONDES

Résumé

Cette recherche s'inscrit dans le contexte particulier d'une étude en design portant sur la multiplicité des conduites de projet. Des origines gréco-latines, de « mania » à « manuaris », le terme « manière » nous prédispose ici au sens d'une « habile folie ». Une acception qui permet alors d'interroger les « manières de faire le projet » de design comme des pratiques de l'écart. Invités ainsi à cheminer sur le terrain de polarités divergentes, dans une discipline faite à la fois de ruptures et d'accompagnements, nous sommes conviés par cette aporie à un nécessaire dépassement dogmatique. Des singularités à l'unicité plutôt que de l'universalité à l'unité, cette recherche construit l'hypothèse d'un dessein commun : « faire-monde » par des « manières de faire des mondes ». L'analyse de quelques projets qui intéressent la multiplicité nous conduit aussi à dégager la tension que peut entretenir le design à l'égard de l'environnement. À partir d'un intérêt critique envers des projections qui évoquent l'idée d'un paradigme de « centrément et de séparation » de l'homme dans le monde, la thèse interroge ensuite son renversement par des valeurs de « décentrement et d'inséparation ».

design, conception, manière, projet, processus, singularité, monde, objet, architecture, poïétique, environnement

Résumé en anglais

Manners to conduct the design project and manners of making worlds

This research is part of a study in design on the multiplicity of ways in project management. The word « manner », with its Greco-Latin origins from « mania » to « manuaris » inclines us to take it as « skilful folly ». This meaning allows us to question the various « manners to conduct the design project » as gap practices. Thus, we are invited to explore the field of divergent polarities in a discipline made of breaches and guidance. This aporia leads us to consider a necessary dogmatic passage. From singularities to unicity rather than from universality to unity, this research is constructed on the assumption of a common purpose: « make the world » through « manners of making worlds ». The analysis of a few projects related to multiplicity leads us to bring out the tension between design and the environment. Taking a critical stance toward projections evoking the idea of a « centering and separating » paradigm, this research questions afterwards its inversion through « de-centering and de-separating » values.

design, manner, project, process, singularity, world, object, architecture, poetics, environment