Le design critique et les nouveaux enjeux de conception : un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours

Gwenaëlle Bertrand

▶ **To cite this version:**

Gwenaëlle Bertrand. Le design critique et les nouveaux enjeux de conception : un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours. Art et histoire de l'art. Université de Strasbourg, 2016. Français. ⟨NNT : 2016STRAC024⟩. ⟨tel-01599267⟩

HAL Id: tel-01599267

https://theses.hal.science/tel-01599267v1

Submitted on 2 Oct 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.

HAL Authorization

UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS – ED 520

EA 3402 – APPROCHES CONTEMPORAINES DE LA CRÉATION ET DE LA RÉFLEXION ARTISTIQUES

THÈSE présentée par :

Gwenaëlle BERTRAND

soutenue le : **07 novembre 2016**

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

Discipline/ Spécialité : Arts - Arts Visuels (design)

Le design critique et les nouveaux enjeux de conception

Un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours

THÈSE dirigée par :
[M. LITZLER Pierre] Professeur des universités, Université de Strasbourg

RAPPORTEURS :
[Mme BEYAERT-GESLIN Anne] Professeur des universités, Université Bordeaux Montaigne
[Mme YOUNÈS Chris] Professeur des écoles d'architecture, École Nationale Supérieure d'Architecture Paris-La-Villette

---

AUTRES MEMBRES DU JURY :
[M. PAYOT Daniel] Professeur des universités, Université de Strasbourg

LE DESIGN CRITIQUE ET LES NOUVEAUX ENJEUX DE CONCEPTION

UN TERRITOIRE HISTORICO-GÉOPOLITIQUE DE 1960 À NOS JOURS

« Le piment du rêve est absolu pour la connaissance de l'homme concret. »[01]

01. Michel Foucault, « Introduction », dans *Le rêve et l'existence*, de Ludwig Binswanger, Paris, Desclée de Brouwer, 1954, p. 9.

Title

Critical design and new challenges of conception

A historico-geopolitical domain from 1960 up to the present day

Abstract

This research work aims to contribute to the study of the new challenges of conception raised by critical design. In several respects the corpus of this thesis is based on a history of counter history, a way of doing and thinking whose conspicuous historicity takes place in the late sixties when a few designers decided to reconsider the notion of project and stray from the straight and narrow in order to question society through the means of design.

The notion of criticism - from the Greek krinein meaning « separate », « sieve », « discriminate » - takes on its full meaning by introducing a shift (not a break) which makes room for intervals and allows sensitive thinking and conception. From human enhancement to human modification, this thesis also reveals a number of concerns which go beyond the invention of artificial means and touch upon biological aspects. The transformations of common are expressed through the human body, heterotopias where hybridizations and unexpected events go against conditioning and standardization of creation. The artefact is no longer the condition of tangible inertia but the state of a fragment, a prosthesis completing man and putting infra-organical relationships into relief. Considering that the critical dimension in the field of design has been exhausted, this research highlights a few ways to deconstruct the operating principles of this discipline as well as its reinventions.

Keywords

Critical design ;
crisis ;
shifting ;
spacing ;
mismatching ;
hybridization ;
fragment ;
preferable ;
body ;
device ;
protoform ;
prosthesis ;
dysfunction.

Résumé

Ce travail de recherche contribue au questionnement sur les nouveaux enjeux de conception soulevés par le design critique. À plusieurs égards, le corpus de cette thèse repose sur une histoire de la contre-histoire. Une manière de faire et de penser dont l'historicité la plus évidente se situe à la fin des années 1960, lorsque certains designers ont souhaité porter le projet vers la mise en œuvre d'un écart afin d'interroger la société par les moyens du design. Une attitude qui instaure la conception à l'instar d'une logique de la désadaptation des habitudes et des manières conventionnelles de penser.

La notion de critique, du grec *krinein*, qui signifie « séparer », « partager », « distinguer », prend ici tout son sens en instaurant, non pas une rupture, mais un déplacement, qui aménage des entre-deux et ménage des porosités de la pensée et de la conception. De l'individu augmenté à l'individu modifié, cette thèse révèle de surcroît, l'inquiétude d'une mainmise au delà de l'invention de l'artificiel et aux abords du biologique. Les transformations du commun se donnent à lire au travers du corps qui se fait support de visibilité. Des hétérotopies où les hybridations, les accidents, vont à l'encontre du conditionnement et d'une normalisation de la création. L'artefact n'est plus la condition de l'inertie matérielle, mais l'état d'un fragment, d'une prothèse qui complète l'homme et met en exergue une relation de l'infra-organique. Au gré d'un épuisement de la question du critique en design, nous décelons des moyens de déconstruire les systèmes de la discipline et ses réinventions.

Titre

Le design critique et les nouveaux enjeux de conception

Un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours

Mots clés

Design critique ;
crise ;
déplacement ;
espacement ;
désadaptation ;
hybridation ;
fragment ;
préférable ;
corps ;
dispositif ;
protoforme ;
prothèse ;
dysfonction.

Remerciements

Parce que la recherche n'est pas le terrain du solitaire, de nombreuses personnes ont contribué de près ou de loin à ce travail et ont toute ma gratitude.

Je tiens tout d'abord à adresser mes sincères et respectueux remerciements à Monsieur Pierre Litzler pour son soutien, ses conseils avisés et la possibilité qu'il m'a offert en 2011 d'engager une recherche sous sa précieuse direction.

Mes chaleureux remerciements vont aussi à Madame Anne Beyaert-Geslin, Madame Alexandra Midal, Madame Chris Younès et Monsieur Daniel Payot dont je respecte grandement leurs inscriptions théoriques dans le champ de l'art, du design, de l'architecture et de la philosophie et qui ont accepté d'évaluer ce travail.

Je remercie toutes les personnes qui me sont chères et qui m'ont accompagné durant ces années.

Table des matières

INTRODUCTION DE LA THÈSE : RÉINVESTIR LE PROJET .. 17

PARTIE 1. LE DESIGN CRITIQUE : UN DESIGN PROVISOIRE DANS UN ÉTAT EN CRISE 27

Ch1. Le foyer épidémique : de l'hétérogénéité des crises à la succession de mutations stochastiques 29

1.INTRODUCTION 29

2.Y-A-T-IL CRISE DES BESOINS ? 30

A.Assurer les besoins primaires et rendre attractifs les besoins secondaires..... 30

1.Un contexte : deux logiques 31
2.Le renoncement au superflu 32
3.L'hégémonie de la société des signes 39

B.La consommation de l'objet-signe 41

1.L'attractivité de la possession..... 41
2.L'adoration du monde des images 43
3.La perte de la naturalité..... 48

3.Y-A-T-IL UNE CRISE DU SENS ? 51

A.Une évolution non standard.....51

1.Le contexte historique et économique de l'Italie 52
2.Non plus les signes mais les symbôles..... 54
3.Le designer : un créateur avec une attitude.....57

B.Le rebond industriel : intégration de cette nouvelle figure du designer indépendant.....59

1.L'exaltation d'un nouveau marché 59
2.Renverser la «stratégie fatale»..... 60
3.La plasticité du design.....62

C.Le design comme laboratoire de recherche.....66

1.Un regard neuf 66
2.Le «projet mou» 70
3.Les séries limitées comme champ élargi.....74

4.Y-A-T-IL UNE CRISE DE L'OBJET ET DE SON STATUT? 78

A.Un dépassement de l'existant 78

1.L'allégorie, une création d'imaginaires 79
2.L'objet comme allégorie de l'espace 80
3.Un nouvel espace de réflexion 82

B.Le renversement des codes traditionnels 84

1.L'inscription du créateur dans l'espace social à partir des années 1970 . 84
2.Les formes de réitération subjective 86
3.Les rêveries scientifiques 90

5.Y-A-T-IL UNE CRISE DES LOGIQUES D'ÊTRE ET DE FAIRE ? 94

A.La fiction comme naturalité 94

1.Évidence et vérité 95
2.Illustration d'un récit d'anticipation[135] 95
3.L'expérience comme espace double 101

B.De nouveaux espaces de partage 102

1.Appropriation de ces nouveaux espaces 102
2.Entrelacs de l'espace collectif et individuel 103
3.L'expérience des espaces qui n'adviennent pas 106

C.La fiction comme outil du critique 109

1.Regards croisés entre le motif fictionnel et la critique du réel 110
2.Design et courts-métrages : l'évidence d'un outil pourtant infondé 115
3.Le risque de la fiction hédoniste 126

6.CONCLUSION DU CHAPITRE 1 129

Ch2. La guerre au design par le design: un cas de ruptures progressistes 134

1.INTRODUCTION 134

2.LA RUPTURE RADICALE 136

A.Autonomie et primauté 136

1.S'affranchir de l'histoire 137
2.S'affranchir des politiques 151

B.L'individu au centre 154

1.Le pouvoir de l'événementiel 155
2.Dramatisation de la topographie 157

3.L'hypertrophie du réel par l'ubiquité capitaliste 162

3.LE REJET DU DESIGN 165

A.L'ébranlement de ses critères 166

1.L'*Antidesign* *167*

2.Le *Controdesign* *169*

3.«La trahison de la démocratie»? 171

B.L'antagonisme insoluble 175

1.«La Forme Duelle»[316] interne à «La Réalité Intégrale» 176

2.La construction de nouveaux récits 180

3.Le récit cadre et les récits enchâssés 189

4.DE LA DIFFICULTÉ DE RECONSTRUIRE : UN CAS POST-APOCALYPTIQUE 194

A.La sublimation comme mode de substitution 195

1.Sublime et postmodernisme 195

2.Sublime tradition du grotesque 202

3.Mise en scène du désastre 208

B.La critique comme modalité du projet 218

1.Du terreau moderne à la pousse postmoderne 218

2.Cultiver la critique contemporaine 222

C.L'indéterminisme comme conduite à projet 225

1.Un système en mutation 226

2.Un espace alternatif 228

3.Un espace hors contrôle 240

5.CONCLUSION DU CHAPITRE 2 244

PARTIE 2. L'ÉMANCIPATION DES CONCEPTIONS MONOLITHIQUES : VERS UNE NOUVELLE FORME POLITISÉE DU DESIGN CRITIQUE 255

Ch1. À l'encontre d'une normalisation de la création 257

1.INTRODUCTION 257

2.LA HAUS-PINAKOTHEK[451] 258

A.L'objet dans l'objet 258

1.L'essor de la machine ... 258

B.La reproduction comme expansion ... 260

1.Autonomie et indépendance de la copie ... 260

2.Le prix de l'aura ... 262

3.L'OBJET EST-IL UN MÉDIATEUR? ... 265

A.Un design didactique? ... 265

1.Stimuler l'intérêt ... 266

2.Les «objets à usages spirituel» d'Alessandro Mendini ... 269

B.«Le corps consommateur»? ... 270

1.Sanctifier la quantité? ... 271

2.Le symptôme d'un modèle ... 272

C.Le penseur ému ... 275

1.Une expérience sensible ... 276

2.Un expérience structurante ... 278

4.POUR UN REFUS DU CONDITIONNEMENT ... 282

A.Exister pour soi et par soi ... 283

1.Le design critique : à l'encontre de la grande échelle ... 284

2.Vers le refus des dictats ... 289

B.Exister ensemble ... 294

1.Je(ux) en société ... 295

2.La recherche-création en design ... 296

3.La recherche-création entre théorie et pratique[531] ... 298

5.LA FÊLURE EST-ELLE AFFAIRE DE DESIGN? ... 303

A.Pour un salut de la création ... 303

1.Discontinuité positive ... 303

2.Une esthétique des pulsions ... 306

3.Une mécanique de la fêlure ... 308

B.Y-a-t-il un positivisme de la dérive? ... 310

1.Déambuler : la recherche par le dérivographe[548]? ... 311

2.La recherche-création comme sabotage de la méthode ... 316

3.Mal se comporter? ... 317

6.LA DYSFONCTION COMME PROJET DESIGN ... 320

A.Fonctions et débordements ... 320

1.Une fonction extra-temporelle ... 321

2.Une fonction transitive....324

b.Mœurs et structures sociales....328

1.Les vulnérabilités comme sources de créativité....328

2.Le corps vulnérable....332

3.De l'Homo Sapiens à l'Homo Evolutis....336

7.CONCLUSION DU CHAPITRE 1....340

Ch2. Confirmer l'émancipation de la conception : une histoire de la contre-histoire....347

1.INTRODUCTION....347

2.LA POSTMODERNITÉ....347

a.Le refus de la modernité....349

1.La rupture historique....352

2.De l'absence de toute définition....356

b.Le refus du dogme....361

1.Méthodologie de l'autoréférentialité....361

2.Les transversalités comme suppléments amoureux....365

3.LE REFUS DU MONOPOLE INDUSTRIEL....366

a.L'atelier du designer....367

1.L'atelier comme sanctuaire....368

2.Une vitrine....371

3.Un travail authentique et local....373

b.Vers une intelligibilité de la machine?....375

1.La mécanisation plutôt que la numérisation....376

2.Le designer – performeur : une nouvelle modalité critique....380

3.Une résurgence fantomatique....383

4.DU SYSTÈME PRODUCTIF CIRCULAIRE, LINÉAIRE PUIS MULTIPOLAIRE À L'ÉVOLUTION DE LA FIGURE SOCIÉTALE....389

a.Du modèle artisanal aux dérives industrielles....389

1.Un savoir-faire et un savoir-vivre....390

2.La figure de l'ouvrier comme être aliéné....390

b.Vers une production émancipée....394

1.Des dispositifs hybrides....395

2.Témoignages d'un rôle contre-productif 399

5.DES MODÈLES CONSTRUCTIFS EN ÉCOSYSTÈMES APPLIQUÉS.. 401

a.Favoriser les interactions 402

1.Un système autoréférentiel et autopoïétique 403

2.Des environnements cybernétiques aux organismes cybernétiques..... 409

b.Un modèle du doute..... 412

1.La figure du cyborg..... 413

2.Le «Biotope», entre autorégulation et phénomène de disparités..... 415

6.Conclusion du chapitre 2..... 421

Ch3. investir les territoires du préférable.....427

1.INTRODUCTION 427

2.JEU ET ENJEUX DE DISTANCIATION..... 428

a.Le déplacement.....429

1.Les formes de déplacement dans l'espace 429

2.Les formes d'un déplacement «allochronotope» 432

b.Les notions de transversalité 435

1.Une philosophie de vie, une manière d'interroger 436

2.Une manière de construire.....439

3.LE PRINCIPE DE L'HÉTÉROTOPIE.....444

a.Un concept surprenant.....444

1.Le design critique comme hétérotopie.....445

2.De l'humain au post-humain..... 446

b.Une marginalisation foisonnante..... 451

1.Impulser les imaginaires 452

2.Abonder vers la question du préférable.....455

4.LE MODÈLE DE LA CATHARSIS 461

a.La puissance du dramatique..... 462

1.Le scénario catastrophe 463

2.Le motif de la ruine.....465

b.La mesure de l'écart..... 467

1.Le sursaut d'un «micro-humanisme» 467
2.Le risque de la sublimation 469

5.CONCLUSION DU CHAPITRE 3 472

CONCLUSION DE LA THÈSE : MISE EN ŒUVRE D'UN ESPACEMENT 479

1.ÉPUISEMENT DU CRITIQUE 479
2.FLUX ET MOUVEMENTS 484
3.LE DEGRÉ ZÉRO : DISSOLUTION DE L'ARCHITECTURE POUR UNE STRATÉGIE DE L'ÉVÉNEMENTIEL? 485
4.LES ANTI-STRUCTURES 489
5.«LA DÉSAGRÉGATION DÉFINITIVE DU PROJET» 489
6.L'OBJET N'EST PAS SUBSTANCE, IL EST ESPACEMENT 495
7.UNE ESTHÉTIQUE RELATIONNELLE 495
8.L'ÉNONCIATION 496
9.LA DÉCONSTRUCTION DES CORPS 499
10. LA DÉSADAPTATION – LE DÉ-PROJET 501
11. LE CORPS COMME OPÉRATEUR DU CRITIQUE 502

INDEX 507

Index des auteurs, praticiens et des identités collectives 508
Index des notions 513

BIBLIOGRAPHIE 519

Ouvrages 520
Ouvrages collectifs 525
Articles 528
Chapitres d'ouvrages 532
Entretiens 533
Catalogues 535
Monographies 536
Filmographie 536
Revues 537
Dictionnaires, outils 537
Internet 538
Communications, conférences, compte-rendus 539

INTRODUCTION DE LA THÈSE

RÉINVESTIR LE PROJET

Cette thèse a comme sujet le design critique et les nouveaux enjeux de conception. L'intérêt repose sur la valorisation de certaines modalités de conception afin d'en saisir toute leur puissance. L'objet de cette étude met en exergue un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours et révèle des croisements entre le projet de design et la constitution de la société occidentale. Pour autant, les deux termes *design* et *critique*[02] ne vont pas de soit, mais leur proximité interroge la disposition du designer à faire état de nouveaux paradigmes. C'est alors par une considération singulière du critique et son exercice, que la présente thèse s'attache à comprendre comment, en instaurant une volonté de crise, une attitude de discernement et une logique de jugement, le design amène-t-il à de nouveaux enjeux de conception ? Nous ne prenons donc pas appui sur la figure du critique qui fait l'analyse d'une œuvre extérieure à son objet, mais bien d'un designer qui interroge les constructions du monde par le biais de ce qu'il produit et de la manière dont il le fait.

02. Le terme critique vient du grec *krinein* qui signifie « séparer », « partager ».

Considérer l'espace commun comme le lieu des dissensus intelligibles, amène à définir la conception en design critique au delà du critère de l'habitabilité méliorative de notre monde et au travers des déplacements. Ces espaces alternatifs mettent en exergue la dialectique du territoire fictif au croisement d'une ontologie de l'acte. Les manières de faire présentées dans cette recherche, interrogent une histoire de la contre-histoire par laquelle le projet de design, déterminé comme un espace en suspension, amène aux représentations du doute et de l'écart. La dimension critique abordée n'est pas celle d'un engagement contestataire mais un regard porté sur les manières d'investir les nouveaux enjeux de conception, entre histoire, géographie, politique et poïétique des artefacts, c'est une cartographie d'un design « allochronotope »[03] que nous tenterons d'explorer.

03. Allochronotope, ce terme emprunté à Donna Haraway sera précisé au fil de la thèse. Il s'agit d'investir, à la fois, un temps «allochronique» et un lieu «allotopique» afin de discuter la normalisation des conduites et faire de ce jeu des temporalités et des différents lieux, un modèle de l'écart.

La difficulté de cette thèse émane de la complexité des projets eux-mêmes. Au sein de la conception, le design critique se constitue par la reconsidération des méthodes, des instruments et des démarches de projet sous la forme de mutations, d'actes provisoires et fragiles dont il faut essayer de se saisir. Aborder ainsi, l'idée d'un design critique pour corroborer l'émancipation de l'homme et faire du design une modalité pouvant contribuer à la transformation sociale, nous amènent indéniablement à une forme d'élitisme et lorsque l'on s'affaire à préciser les enjeux, ils deviennent autres et nous échappent. Voici l'embarras d'une recherche encline à nous questionner sur des actes de réflexion avant-gardiste, de décloisonnement, parfois de marginalisation qui peuvent, une fois acceptés par un large public, perdre de leur pertinence par une intégration des manières de penser et de faire et une normalisation des conduites.

Méthodologiquement, la thèse est construite autour de deux grandes parties, la première s'intitule *Le design critique : un design provisoire dans un état en crise* et la seconde, *L'émancipation des conceptions monolithiques : vers une nouvelle forme politisée du design critique*. Au travers de ces deux moments, l'un qui acte le caractère provisoire de ces démarches sans néanmoins en contester la pertinence, ni l'intérêt, et l'autre, qui contredit cette pensée du transitif et suggère, au contraire, de concevoir ces manières de faire dans leur aptitude à pérenniser une logique, la thèse interroge dans son entièreté, la perspective du design comme processus inquisiteur pour de nouveaux enjeux de conception. Les modèles sollicités sont nombreux et révèlent pour la plupart, l'emploi de la fiction, de l'imagerie, de la *protoforme* et de la prothèse. Ainsi, à la vue des résultats de ces

deux parties, entre héritage historico-géopolitique et déplacement de la question, ce design de la reconsidération, semble à son tour, pouvoir être révisé. En définitif, la recherche nous conduira à privilégier la déconstruction plutôt que la critique.

Réinvestir le projet n'est pas l'annihiler mais le penser différemment. Si nous prenons la métaphore du filet que le philosophe Vilém Flusser utilisait afin d'expliciter les tenants du projet de design, nous comprenons que jeté au loin, le filet peut, par ses lignes, instaurer les règles, les mesures, la relation et, par ses nœuds, induire des « points de cristallisation». Et ainsi, pour l'auteur, à l'intérieur même de la réalisation, « l'impératif et l'indicatif fusionnent, ce qui doit être et ce qui est, la valeur et la réalité ; les valeurs accèdent à la réalité, et la réalité accède à la valeur. »[04] Cependant, en conservant cette même image, nous pourrions nous demander comment le projet de design critique instaure des liens là où auparavant ne subsistait qu'un vide ? Au delà des règles, des mesures, de la relation et des points de cristallisation, il y a vraisemblablement des vides salutaires qui amènent à comprendre la manière dont le projet se construit et sollicite une réalité parmi d'autres. Et ainsi, l'impératif et l'indicatif, ce qui doit être et ce qui est, sont supplémentés par le conditionnel, c'est-à-dire, ce qui pourrait être.

04. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, éditions Circé, Belfort, 2002, p. 77. Traduit de l'allemand par Claude Maillard.

Nous entendons souvent qu'avec des «si», nous pourrions refaire le monde ; exactement, et si nous pouvions oser le croire ? Ce travail de recherche se constitue par les intentions de rendre hommage à des pensées et des projets qui sortaient de la norme et se débattaient d'une injuste mise à l'écart. Mais également, de témoigner un optimisme envers l'actualisation chronique de ces questions qui, de 1960 à nos jours, révèlent cinq décennies de déplacements, d'excès et d'altérités. De son étymologie grecque, critiquer c'est «séparer», démêler le bon du mauvais, mais c'est aussi mettre en doute, écarter et rejeter l'autorité des dogmes, des conventions et des préjugés[05]. C'est ainsi prendre ses distances et aller au devant des aventures.

05. CNRTL, critiquer, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/critiquer>, (consulté le 15 mai 2016).

Les méthodes et les instruments revisités par les designers démentent la principale acception de la consommation comme pratique idéale. C'est également, l'aveu de la persistance d'un insoluble écart entre nos représentations et la réalité. À la fin des années 1960, le designer Victor Papanek semblait défendre l'idée que le monde nous échappait à mesure que nous le façonnions.

Scénarisation et duplicité

La fiction devenait alors cet impossible qui permettait d'aborder la question du préférable pour laquelle il ne s'agissait plus de penser l'immédiateté mais de sonder ses conséquences. La scénarisation ouvre ainsi au design la duplicité de pouvoir redouter et préférer dans un même élan. C'est certainement ce que nous pouvons retenir des architectes radicaux en Angleterre et en Italie. Leurs méthodes s'annonçaient divergentes, l'une privilégiait une exemplarité de la société hédoniste par le biais des représentations festives et l'autre, au contraire, semblait signifier l'inquiétude d'un hédonisme excessif. Les modalités s'opposaient astucieusement et éclairaient l'intérêt d'habiter autrement les réalités avec pour l'un, le recours à la figure humaine, l'événement et l'information et pour l'autre, l'abandon du flux au profit de la mégastructure. Néanmoins, ce qui prévalait dans les deux démarches, c'était la perspective d'une modernité exacerbée au point de son déclin.

Ébranlement des disciplines

Si les Radicaux ont initié cette condition, les années 1970 ne sont pas en reste avec le *Contro-design* et l'*Anti-design* qui plébiscitent l'ébranlement des disciplines par un décloisonnement des spécificités. Rapidement, l'échelle de la ville, de la collectivité, de l'espace environnant semblait se réduire et se dérober à l'échelle du corps, du fragment, faisant ainsi, des expérimentations et du tangible recoupé dans ses retranchements, des espaces incubateurs. Les séminaires de la *Global Tools* mettaient à l'épreuve ces notions et annonçaient un paysage post-moderne incertain. Alors que les Radicaux dénonçaient une crise du sens, les designers des années 1980 supposaient une crise de l'objet et de son statut. Le groupe *Memphis* ordonnait l'espace domestique suivant une monumentalisation de l'objet mais à plus forte raison, cette attitude virale, intrusive à l'égard des espaces artificiels, annonçait une crise des logiques de faire et des méthodes investies.

Paysage hétéroclite et hétérogène

Dès le début des années 1990, le paysage créatif semblait se présenter de manière hétéroclite et hétérogène. Il n'y avait plus d'es-

poir sur le bien fondé des normes salvatrices, mais en leurs compréhensions éclectiques et singulières par lesquelles il était possible de s'attacher à cette entreprise de désédimentation[06] des énoncés. Les designers apprenaient ainsi, à composer plus qu'à inclure et exclure. Le collectif de design *Droog* semblait capturer avec justesse cette logique compositionnelle qui n'admettait plus la correspondance et la complémentarité, mais la dissonance comme forme d'agencement. Au croisement des disciplines, nous pouvons admettre que ces jeunes designers procédaient par reprise, collage et assemblage afin de révéler la diversité du monde et mettre fin à cette volonté de la norme et du standard.

06. Jacques Derrida, *De la grammatologie* (1967), réédition Minuit, 1997, p. 21. Nous aurons l'occasion d'aborder cette notion qui permet de défendre l'idée selon laquelle il ne s'agit pas de substituer un modèle à un autre, mais bien de le déconstruire afin de le comprendre depuis l'intérieur.

Du dispositif au corps

La relation au corps et à l'objet, quant à elle, semblait se diversifier depuis les années 1970 et s'exposer aux risques des corps modifiés dans leur biologie. Il semblerait qu'au delà d'un individu augmenté par les équipements qui l'entoure, les années 2000 inaugurent le projet de design aux abords des modifications génétiques et par une attitude qui s'exerce au delà du tangible et à proximité du fictif. Dans ces conditions d'un tout possible, déroger aux règles n'admet pas une déraison mais au contraire, la nécessité de questionner ce qui apparaît comme inévitable. Le règne de l'objet, après avoir été celui des infrastructures et des structures, se déploie à nouveau et s'immisce dans celui de l'inframince, du corps biologique, de la cellule et du vivant au croisement du machinique. Plus que de l'objet, c'est la considération du dispositif et de son processus qui organisent désormais nos sociétés artificielles.

À propos, nous devons le terme *dispositif* à Michel Foucault lorsqu'il précisait que la société était semblable à une machine qui régulait les comportements humains[07]. Lors d'un entretien, il comparait les dispositifs à un réseau bien pensé d'«un ensemble résolument hétérogène.»[08] C'est ce réseau qu'il convient de mesurer et de défendre tel l'inconciliable conciliable. Si les dispositifs conditionnent nos comportements, que se passe-t-il lorsqu'il préexiste en leur sein, une pensée des comportements déviants ? De la définition foucaldienne du terme dispositif, pouvons-nous prétendre parvenir à en tirer satisfaction lorsque ces derniers sont supposés déconditionnants ? En effet, c'est parce que le dispositif donne à voir un projet que l'on peut, au travers de son détournement, donner à expérimenter l'excès,

07. Michel Foucault, *Surveiller et punir* (1975), Gallimard, Paris, 2004.

08. Michel Foucault, «Le jeu de Michel Foucault» (1977), dans *Michel Foucault, Dits et écrits*, tome 2, 1976-1988, Gallimard, Paris, 2001, p. 299.

l'envers et ainsi, faire de son système, une méthode adéquate pour troubler l'individu. De ces dispositifs[09] du trouble, se coordonneraient alors des espacements. Le philosophe italien Giorgio Agamben[10] ouvre cette question à tous les objets qui nous entourent ainsi qu'aux langages et aux écritures. L'auteur écrit :

> « j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. Pas seulement les prisons donc, les asiles, les *panoptikon*, les écoles, la confession, les usines, les disciplines, les mesures juridiques, dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi, le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables et, pourquoi pas, le langage lui-même [...] »[11]

L'augmentation des dispositifs amènerait indéniablement à une dilution du sujet car au travers d'eux, l'individu se pense libre sans que cela ne soit réellement le cas. Cette forme de répression qui sépare l'être et l'action et plus fondamentalement, l'individu de son environnement naturel, suppose une obligation de résister. C'est ce que l'auteur articule autour de l'acte de profaner et qu'il définit comme la restitution des dispositifs «au libre usage des hommes»[12] sans néanmoins, préciser qui sont les profanateurs. L'auteur prend également, soin d'énoncer qu'il ne s'agit pas de plébisciter la destruction des dispositifs, mais bien leur profanation. Sans s'attacher au détour théologique que Giorgio Agamben soutient ou encore à cette fatalité oppressive, nous observerons, certainement, que cette entreprise de profanation crée des dispositifs surprenants et qu'il convient de les appréhender au travers des expérimentations. Et ainsi, au lieu de viser «à la création des corps dociles», ces dispositifs semblent encourager un processus de subjectivation réel et non exhaustif qui, peut-être, n'est pas plus consistant (est-ce le but?), mais en définitif, est moins une mascarade de l'expérience libre que les principes de gouvernementalité. C'est ainsi, au travers d'architectes et de designers qui font de ces instruments non plus «ce en quoi et ce par quoi se réalise une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement de l'être»[13] mais une réflexion sur les devenirs être en jeu que nous tenterons d'appréhender la problématique de recherche.

09. Au fil des pages et à plusieurs instances, vous trouverez le terme *dispositif* sans pour autant que la définition que nous défendons soit rappelée. Il convient donc de préciser qu'il s'agit bien de la réflexion empruntée à Michel Foucault puis à Giorgio Agamben avec ceci de différent que selon notre recherche, si les dispositifs sont revisités, alors ils peuvent être l'amorce d'un contre-pouvoir et soutenir le principe d'individuation au delà de son illusion. C'est au travers de ce présupposé que le groupe de mots *critical design*, énoncé pour la première fois en 1999 par Anthony Dunne, semble acquérir sa pertinence et vérifier l'intérêt de son usage dans le projet.

10. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?* (2006), traduit de l'italien par Martin Rueff, Payot & Rivages, Paris, 2007.

11. Ibid. p. 31.

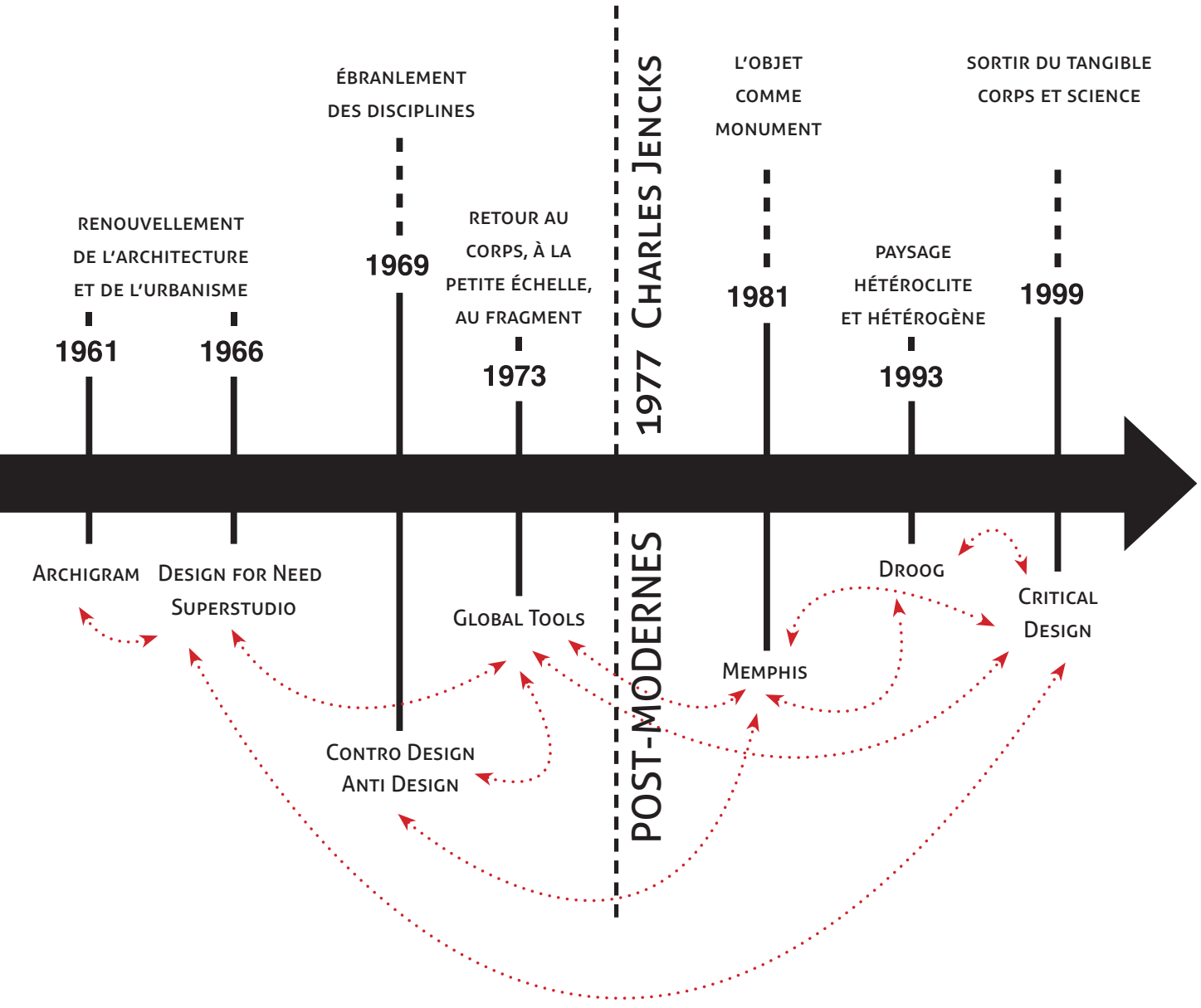
12. Ibid. p. 39.

13. *Ibid.* pp. 26-27.

La scénarisation ouvre au design des possibilités diésées par le jeu des duplicités dans une époque confrontée à l'ébranlement des disciplines. L'appréhension de ces dernières diffère alors et amène à un paysage hétéroclite et hétérogène. Mais plus fondamentalement, ce que nous pouvons sonder et déterminer au travers du design critique, c'est la relation du dispositif au corps comme lieu des rapports de force entre pouvoir, savoir et individu.

Concernant la relation entretenue à l'histoire des sociétés occidentales de ces cinquante dernières années, il va de soit, que ce sont les allers et retours entre les différents moments et les manières dissemblables d'aborder le projet, qui, *a priori*, donneront de la consistance à notre propos. En effet, plutôt que d'être fermé sur lui même, le plan de la thèse qui structure les idées et les grands schèmes de réflexion, favorise aussi l'émergence de thèmes qui se font échos, se heurtent et qui possiblement se contredisent ou se complètent. Tel qu'imaginé, il n'est pas l'expérimentation d'un discours limpide et ordonné sous la forme d'un point de départ et d'un point d'arrivée mais bien celle des allers et retours parfois chronologiques, d'autres fois poïétiques afin de vérifier certaines hypothèses. Cette écriture souhaitée transversale, encourage les inattendus et dévoile des occurrences profitables au vaste champ de l'étude. La plus surprenante réside sans doute dans le choix d'apporter par moment, une lecture plus abstraite du projet et de ses enjeux au travers de résonances avec la philosophie occidentale du XXe siècle qui, nous l'espérons, feront de ce texte, un support à penser et à dépasser.

Une historiographie du design critique, contextualisation de la recherche. © MAXWEN.



PARTIE 1.

LE DESIGN CRITIQUE : UN DESIGN PROVISOIRE DANS UN ÉTAT EN CRISE

Du latin *provisus* et du verbe *providere* qui signifie « prévoir, pourvoir à »[14] et du latin médiéval *provisorius* qui est « relatif à une provision », le provisoire n'est pas seulement un caractère palliatif, son usage requiert de « prévoir » et de « pourvoir à » un besoin. À son emploi, est souvent associé une situation d'urgence qui n'offre pas le privilège de prendre le temps d'instaurer un nouveau rapport déterminé dans sa durabilité. Un état en crise serait alors l'un de ces moments qui nécessite le recours à une ou plusieurs entités provisoires afin d'agir promptement et de rétablir l'ordre. Dans ces circonstances, nous pourrions envisager le design critique comme l'une de ces instances passagères qui néanmoins, allie les qualités de prévention et de remédiation.

14. CNRTL, *provisoire*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/provisoire>, (consulté le 03 juin 2015).

Ch1. Le foyer épidémique : de l'hétérogénéité des crises à la succession de mutations stochastiques

1. INTRODUCTION

L'épidémie se définit par une « augmentation inhabituelle et subite du nombre d'individus atteints d'une maladie transmissible existant à l'état endémique dans une région ou une population donnée».[15] L'état endémique que pourrait révéler cette contagion suppose sévir de manière constante si bien que sa nature inébranlable rend ardue la complétude d'une éradication totale. Néanmoins, dans ce foyer épidémique d'ordre non biologique mais intelligible, il semble que l'hétérogénéité des crises dont l'ensemble des phénomènes incombe à sa déferlante hétérogénie, conditionne les altérations dans un processus aléatoire qui ne stigmatise pas une seule ouverture mais d'incommensurables trajectoires. Dépendant d'un contexte ou d'une occurrence singulière, l'épidémie est alors inhabituelle mais subite et sa propagation est prompte.

15. CNRTL, *épidémie*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/épidémie>, (consulté le 29 avril 2015).

Les crises que rencontre le design des *Trente Glorieuses*[16] puis, à partir du milieu des années 1960 sont nombreuses et profondes. Dans leurs développements, elles remettent en question la société hédoniste et la valeur que nous accordons à la satisfaction de nos besoins. Ce premier foyer alimente des troubles encore plus insondables comme la crise du sens qui réévalue l'objet et son sta-

16. Jean Fourastié, économiste français invente l'expression « Les Trente Glorieuses » après la publication de son ouvrage *Les Trente Glorieuses, ou la révolution invisible de 1946 à 1975*, Paris, Fayard, 1979, 300 p.

tut ainsi que les logiques de conception du designer. Tel un instant en suspension, inlassablement nébuleux, le design de ces cinquante dernières années semble se présenter comme provisoire et enclin à soulager un état en crise tant les marasmes de la société occidentale semblent multiples et imprévisibles.

2. Y-A-T-IL CRISE DES BESOINS ?

Un besoin est l'expression d'une « situation de manque ou prise de conscience d'un manque »[17] selon la définition française. En sciences humaines, principalement en sociologie et en politique, le mot est généralement employé au pluriel afin d'insister sur les besoins de l'homme, de la société et de l'État tout en affectant différents degrés, besoins primaires et secondaires notamment. Cette idée de la nécessité est alors apparentée à celle du manque et ainsi, les besoins seraient pour les hommes et les institutions des nécessités à combler.

17. CNRTL, *besoin*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/besoin>, (consulté le 27 avril 2015).

a. Assurer les besoins primaires et rendre attractifs les besoins secondaires

Si nous acceptons le design comme une discipline qui aide à assouvir les besoins des hommes et de l'État, alors nous pourrions aussi supposer que cette dernière puisse à la fois concerner le dénuement des biens matériels ainsi que l'indigence des nécessités premières. Cette perspective pourrait justifier l'application d'une échelle de mesure susceptible de classer les projets de design entre d'un côté les besoins vitaux et de l'autre, les besoins secondaires voire tertiaires. Nous pourrions alors juger de la perniciosité d'un projet ou à l'inverse de sa générosité. Mais pour Adolfo Natalini, architecte et membre fondateur du groupe *Superstudio*, il ne s'agissait pas de laisser courir toute sorte de projet sur la balance car « si le design est plutôt une incitation à consommer, alors nous devons rejeter le design [...] jusqu'à ce que tout acte de design ait pour but de rencontrer les besoins primordiaux. »[18]

18. Adolfo Natalini, 1971. Référence originale inconnue, citation utilisée à de nombreuses reprises et notamment lors de la journée d'étude *Erut Cetihcra* organisée à l'école nationale supérieure d'art de Bourges, le 17 octobre 2012, conférence de Gian-Piero Frassinelli, ancien membre de Superstudio, en collaboration avec le FRAC Centre. [En ligne] <http://www.ensa-bourges.fr/index.php/fr/la-recherche/2016-01-15-10-05-37/l-objet-de-l-exposition/archives-objet-exposition/155-architecture-exposee-rencontres/1082-17-octobre-2012, (consulté le 10 juin 2015).

Dès le milieu des années 1960, la crise des besoins était évidente et sans précédent. Dans ces années d'après-guerre, la reconstruction des territoires était une priorité et les sociétés occidentales commençaient à bénéficier d'un niveau de vie confortable. À cette

époque, la relance économique des pays développés se faisait principalement par la consommation de produits et de services devenue un réel mode de vie. Dans cette effervescence consumériste, certains designers se sentaient ébranlés et ne reconnaissaient plus la valeur morale de leur discipline, qui pourtant, depuis la Révolution Industrielle, œuvrait en faveur de la démocratisation des biens.

1. Un contexte : deux logiques

En 1966, le designer Victor Papanek fondait le mouvement *Design for Need* par lequel il soutenait l'idée que le design devait s'occuper des véritables besoins comme l'eau potable, la nourriture, la santé, etc. Il souhaitait revenir aux nécessités, à l'essentialité des choses et de la production. *A contrario*, dans le confort des *Trente Glorieuses*, les individus commençaient à consommer avec plaisir des objets superflus, ils n'achetaient plus seulement parce que leurs produits - ménagers, vêtements, accessoires - étaient usés mais ils achetaient pour consommer. L'industrie s'est alors alignée à ce marché de la gadgétisation et a tourné le dos aux conceptions humanitaires, seul le profit comptait. C'est ainsi que Victor Papanek, par une réfutation radicale de la définition de la société hédoniste occidentale, s'opposait à son plein essor et concevait des objets pour les minorités. Si le créateur nous a quitté en 1999, il a cependant, affranchit une pensée d'un design social relevant d'une éthique humaine et environnementale. Par ses nombreuses collaborations avec l'UNESCO et les retranscriptions de son travail sous la forme de conférences, d'enseignement puis d'ouvrages, Victor Papanek était parvenu à insuffler une réelle capacité du design à œuvrer pour des causes plus salutaires que l'oisiveté.

Victor Papanek était autrichien, mais il a été contraint de fuir Vienne dès 1939 en raison de la proximité géographique et idéologique de son pays natal avec les préceptes nazis de l'Allemagne. C'est ainsi par contrainte que le designer découvrait la culture nord américaine et analysait avec stupeur la consommation excessive mais adulée par les individus. Cette observation a certainement renforcé ses convictions personnelles et rendu légitime son approche plus ambitieuse du design. Les quelques chiffres suivants, datant de l'année 1960 aux États-Unis, proposent une image assez stupéfiante entre l'évolution des secteurs d'activités, l'augmentation des femmes salariées et la progression exponentielle de l'indice de production. En 1960, les

États-Unis comptaient 180 millions d'habitants, nous savons que la population active était composée de 9 % de fermiers, 33% d'ouvriers et 48 % dans le tertiaire, sachant également que 36 % des femmes de plus de 16 ans (ce qui représentaient 23 millions de femmes) étaient salariées. La production industrielle était très largement représentée passant de l'indice 65 en 1945 à l'indice 110 en 1960.[19] Au travers de ces chiffres vertigineux, nous parvenons à saisir le contexte économique de ce début de décennie qui, historiquement, marquait un tournant culturel. Les logiques de travail n'étaient plus les mêmes et la consommation devenait un plaisir que pouvait désormais s'offrir le travailleur. Les villes ont commencé à s'accroître et à se structurer non plus autour de l'eau mais autour des centres commerciaux ; cette image, assez sinistre, montre à quel point la consommation est devenue un phénomène vital pour la population. Les supermarchés ont remplacé les épiceries de quartier et à proximité des villes, dans les périphéries, apparaissaient pour la première fois des hypermarchés. Véritables concept stores, ces lieux d'achats sont très tôt devenus les symptômes de la société, malade et boulimique, seul le plaisir compulsif du commerce parvient à combler les manques.

19. *Wikipédia,* chiffres clés de l'année 1960 aux États-Unis, la source n'est pas avérée néanmoins, ce n'est pas tant l'exactitude des chiffres qui m'intéresse mais une idée générale de ceux-ci, [en ligne] <http://fr.wikipedia.org/wiki/1960_aux_États-Unis>, (consulté le 27 octobre 2014).

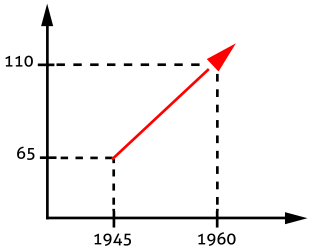


Schéma illustrant la progression exponentielle de l'indice de la production industrielle des États-Unis entre 1945 et 1960. © *MAXWEN*

2. Le renoncement au superflu

En revanche, renoncer au superflu était un positionnement susceptible de définir l'activité du designer Victor Papanek. Il est alors vrai que sa radio *Tin Can* n'était pas des plus attractives visuellement, ni olfactivement – puisque le premier prototype trouvait son énergie dans la bouse de vache séchée – cependant, cette radio était la réponse généreuse à l'accessibilité d'un bien précieux – l'information – aux personnes les plus en recul et confrontées à une absence de connaissance des maladies transmissibles et des bonnes pratiques à adopter afin de les prévenir. Victor Papanek a prouvé à plusieurs reprises que le designer industriel pouvait opérer à l'encontre de ce qui semblait être inévitable : le grand avènement de la société de consommation. Malheureusement, à grande échelle, *Mai 1968*, avec ses luttes en faveur de la liberté individuelle d'être et d'exprimer, aura eu, paradoxalement, raison de son action. Très justement, cette époque appelée familièrement *Baba Cool*, revendiquait une libération des corps, des contraintes et surtout le droit au plaisir. De là, la consommation abusive n'était pas perçue comme un mal aliénant mais au contraire, comme le plaisir de réaliser certains fantasmes. Cela pouvait aller de l'acquisition d'une nouvelle paire de chaussures ou d'une nouvelle

Tin Can radio, Victor Papanek avec l'aide de George Seeger, 1966. © Victor J Papanek Foundation.

coupe de cheveux à des modes de débauches plus poussés. Il n'y avait plus, *a priori*, de barrières à l'expérimentation personnelle d'une forme de bonheur. La libération des mœurs était telle, qu'elle avait d'une certaine manière, légitimée la consommation de biens matériels.

Ne partageant pas cette même conception d'une société hédoniste, le designer Victor Papanek, au contraire, s'attachait à se recentrer sur de véritables besoins et très vite, il s'aperçut que l'esthétique d'un objet était non seulement subjective mais représentait un coût financier important et par conséquent, le traitement de l'aspect extérieur d'un objet ne pouvait pas être compatible avec l'ambition d'une démocratisation des biens à l'échelle mondiale. Ce constat, très pertinent, remettait cependant en cause le design depuis sa conception industrialisée des années 1920 et effectivement, dénonçait le caractère superficiel du design des années 1930, très populaire aux États-Unis avec en tête de file le designer Raymond Loewy ou encore le design Pop des années 1960. Dans le souci d'aider une juste cause et en renonçant au superflu, Victor Papanek présentait des difficultés à trouver un public réceptif.

> « En 1966, je projetais des diapositives en couleur de ce poste à la *Hochschule für Gestaltung* de la ville d'Ulm. Je fus très intéressé de constater que la quasi-totalité des professeurs quittèrent la salle (en signe de protestation contre la « laideur » de la radio et son manque de conception « formelle ») mais que tous les étudiants restèrent. Il est évident que cette radio est effectivement laide mais cette laideur est justifiée. [...] Je ne me sens pas le droit de décider ce qui est esthétique ou de « bon goût » pour des millions d'Indonésiens qui appartiennent à une culture différente de la mienne. »[20]

Ce poste radio, appelé aussi *Tin Can* et dont Victor Papanek en est le créateur, était conçu avec des matériaux de récupération et un système d'alimentation en énergie autre que l'électricité. Sa « laideur est justifiée » pour Victor Papanek qui admettait effectivement que sa radio était laide, mais il expliquait aussi comment cette laideur était la concrétisation de l'idéologie démocratique des objets. Souhaiter l'acquisition des biens primordiaux à chacun pouvait, en effet, sembler être une belle idée, mais dans le système productif moderne, cette ambition ne parvenait pas à s'étendre au delà des classes moyennes. Ainsi, créer l'objet le plus accessible financièrement, amène certai-

20. Victor Papanek, *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*, introduction de Richard Buckminster Fuller, traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Mercure de France, Paris, 1974, pp. 210-211.

nement à concevoir un objet esthétiquement limité. Victor Papanek rappelait alors que le goût était une affaire de subjectivité et qu'il n'était pas nécessaire de gaspiller du temps et de l'argent à créer de beaux et plaisants produits alors que sans doute, un autre individu ne les aimerait pas.

En vue de l'élaboration de cette radio, le minimum était requis, d'ailleurs, en la regardant de près, nous pouvions observer une forme d'esthétique de la fragilité. La liaison qui assurait l'écoute, ne tenait qu'à un fil, mais l'usager pouvait la réparer de manière assez aisée et ainsi se l'approprier en comprenant son fonctionnement. À l'inverse de la grande majorité des biens de consommation, il ne s'agissait pas d'un « capotage » pour cacher le fonctionnement de l'objet mais de son absence afin de le mettre à vif. Nous pouvons ainsi, soupçonner une esthétique du risque propre à la démarche du designer. L'objet n'était ni fiable, ni étanche mais la démarche expérimentale revendiquée, devenait pertinente pour le projet. Par ce biais, il invoquait le design comme une discipline qui devait évoluer sous les instances de quelques pratiques d'amatorat et non sous la seule hégémonie industrielle. Pour autant, nous pouvons remarquer que le modèle productif de l'objet était aussi celui de la consommation de masse. Il ne s'agissait donc pas de critiquer la production sérielle mais de ce que l'homme en faisait.

Détail de la *Tin Can radio*, © Victor J Papanek Foundation.

En 1966 lorsqu'il projetait les images de la *Tin Can Radio* à l'école d'Ulm, Victor Papanek observait ses confrères quitter la salle « en signe de protestation » disait-il lui-même mais il était surtout amené à observer des étudiants inspirés par ces travaux. La radicalité de conception dont Victor Papanek faisait preuve était une prise de risque importante qui déstabilisait la définition moderne du métier de designer. En 1952 dans le *Höfler*, le designer était définit comme un « dessinateur, styliste.»[21] Mais en 1966, à la *Hochschule für Gestaltung* d'Ulm, la pensée directrice s'acheminait vers le rationnel plutôt que l'intuitif ou l'esthétique subjective. Nous pouvons alors être surpris de la réaction négative des enseignants. Cette année là, le directeur était Tomás Maldonado, un personnage charismatique qui souhaitait amener le design vers les territoires du concret, il était d'ailleurs à l'initiative de nouvelles matières d'enseignement avec notamment des cours sur l'ergonomie mais aussi la sémiologie. Tomás Maldonado regrettait la distance existante entre le design et les nouvelles technologies trop partiellement intégrées, si bien qu'il s'affairait également à créer le département design à l'École polytechnique de Milan, au

21. Designer selon la définition du *Höfler,* dictionnaire allemand, dans *Le Robert*, dictionnaire de la langue française, 2e édition, revue et enrichie par Alain Rey, Tome 2, Paris, 1992, p. 430.

cœur même de l'ingénierie et de l'architecture. Nous ne pouvons donc pas nier que ce designer, anciennement artiste concret, ait œuvré favorablement à l'expansion de la pratique du design et qu'il ait délogé les idées reçues sur ses aspects uniquement décoratifs. Toutefois, ses préoccupations semblaient aussi réduire l'activité du designer à un producteur d'artefacts tangibles, ergonomiques et présentant toutes les qualités requises pour une production en masse. Dans un texte des années 1970, Tomás Maldonado exprimait justement cette perspective du concret et le déni de ce qui n'en faisait pas parti : « 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.»[22] Dans ce texte, l'auteur était très critique envers les architectes et designers de la fin des années 1960 qui tentaient, au travers du discours et de l'image, de questionner notre monde artificiel. De manière assez virulente, il écrivait : « [...] la tentative de faire oublier ce fait à l'aide de simples artifices verbaux n'a connu jusqu'à présent aucun succès.»[23] Son principal argument avec lequel il justifiait cette idée de la valeur primordiale accordée au concret, s'amorçait par les préceptes d'une historicité matérialiste fondatrice. Pour l'auteur, « [...] personne ne peut tenter de nier que la projétation est le lien le plus solide qui unit l'homme à la réalité et l'histoire. »[24] C'est un homme de la technique qui estime que cette dernière peut résoudre tous les problèmes, nous pourrions en ce sens lier ses propos à ceux de Jacques Vièno[25], quelques années plus tôt en France, mais aussi, aujourd'hui, nous pourrions imaginer comprendre, dans cette croyance en la technique pour ce qu'elle est, quelques aspirations contemporaines du professeur et auteur Pierre-Damien Huyghe.[26]

22. Tomás Maldonado, *Environnement et idéologie. Vers une écologie critique* (1970), Union générale d'éditions, [Col. 10/18], traduit de l'italien par Giovanni Joppolo, Paris, 1972, p. 25.

23. *Ibid.*

24. *Ibid.*, p. 26.

25. Jacques Viénot, *Lois de l'esthétique industrielle*, code de déontologie, ouvrage collectif sous l'initiative de Jacques Viénot et édité par l'Institut d'Esthétique Industrielle, 1952.

26. Pierre-Damien Huyghe, *Art et industrie. Philosophie du Bauhaus*, Éditions Circé, 1999, 120 p.

En 1970, lorsque Tomás Maldonado exprimait cette volonté de l'approche concrète et sociologique du design, il supposait aussi le rejet des formes spéculatives que certains projets pouvaient prendre. C'est ainsi qu'il affirmait que :

> « L'énorme complexité des problèmes de notre environnement nous oblige à tenter de les résoudre techniquement et nous avons déjà vu, en discutant l'approche de Buckminster Fuller, à quel degré d'abstraction peut mener l'imagination technologique abandonnée au libre jeu de ses infinies possibilités et, surtout, sans l'auxiliaire de l'imagination sociologique. »[27]

27. Tomás Maldonado, *op. cit.*, p. 68.

Outre d'abandonner la réalité et son « énorme complexité », les designers qui soutenaient une approche par d'autres moyens que la

simple résolution concrète, étaient selon Tomás Maldonado, dans la complaisance de leur propre perception puisqu'ils travaillaient «sans l'auxiliaire de l'imagination sociologique». Cet aspect n'est pas sans rappeler les propos que tient Alain Findeli lorsqu'il regrette le positionnement de certains designers qui privilégient une pratique centrée sur eux. Lors de la conférence[28] qu'il a tenu à l'Université de Strasbourg, en 2013, Alain Findeli citait notamment à contre-exemple, les Bouroullec et leur attitude créatrice dite égocentrique. D'une certaine manière, ce n'est pas complètement faux, Ronan et Erwan Bouroullec ne travaillent pas, à proprement parler, par le biais des observations sur le terrain mais développent plutôt leur propre univers, fortement onirique. Toutefois, ce qui semble faire défaut à l'approche systémique d'Alain Findeli est l'absence de considération de l'aléatoire dans la part réceptive de l'usager, bien qu'il semble à première vue, développer toute une logique de la réception-usager.

28. Alain Findeli, «Toute théorie du design n'est-elle qu'une théorie de la méthode? », conférence d'une durée de 1h23 avec questions lors de la journée d'études internationales *Design et Processus de conception*, organisée par Maxime Favard et Gwenaëlle Bertrand, le 15 avril 2013, MISHA, Strasbourg.

Assez paradoxalement, lors de son intervention, l'auteur a très vite déclaré que la recherche par le design, celle qu'il défend ardemment, était le moyen de revendiquer que « c'est l'être humain qu'il convient de placer au centre du projet en design». Pourtant, à la suite de ce propos, il parvient à rejeter complètement les aspects oniriques, fictifs et singuliers des projets et notamment les approches les plus expérimentales qui ont à cœur de faire émerger une idéologie humaniste. Les objets techniques et industriels ne peuvent pas, comme il semble le soutenir, uniquement être pensés de manière ergonomique et fonctionnelle, il y a une part importante qui doit être laissée à la créativité du designer afin de surprendre l'usager.

À la fin des années 1970, lorsque Chantal Pontbriand[29] définissait la performance, elle l'inscrivait dans un genre nouveau, emprunt du théâtre dadaïste mais privilégiant les porosités et les mixités. En reprenant une expression de Walter Benjamin, l'auteure expliquait aussi que la performance est le « choc ». Elle déterminait ce dernier comme nécessaire mais supposait aussi sa limite car le *choc* pourrait être ce que l'individu postmoderne attend. Et ainsi, l'auteure questionne: «l'inattendu n'est-il pas le moteur de la société actuelle? Et notre position, celle d'être en attente de l'inattendu, de l'exceptionnel?»[30] Précisément, dans ce cas, il ne s'agit plus tellement de performance mais de création, qu'elle soit artistique ou appliquée, celle-ci semble subir le tourment de la postmodernité qui suppose la mise en place du spectaculaire. Ce point de vue, rappelle aussi fortement la pensée de Georges Perec[31] qui suggérait de percevoir l'extraor-

29. Chantal Pontbriand, « Notes sur la performance, 1977-78 », dans *Fragments critiques*, 1978-98, Nîmes, Jacqueline Chambon, Paris, 1998, pp. 19-33.

30. *Ibid.*, p. 28.

31. Georges Perec, *L'Infra-ordinaire*, Le Seuil, Paris, 1989, 121 p.

dinaire par l'écart qu'il produit avec l'ordinaire et ainsi, l'extraordinaire ne serait rien sans le concours de l'ordinaire. Ce que je tente de faire comme hypothèse par le biais de ces deux exemples, c'est que « l'énorme complexité » du monde n'est pas un fardeau, bien au contraire, la forme spectaculaire accréditerait la valeur du quotidien.

Dans tous les cas, espérer résoudre «les problèmes de notre environnement » que ce soit par la concrétisation évidente ou par un autre moyen, resterait une entreprise vaine. Mais dans le discours de Tomás Maldonado, il s'agit de reconnaître un positionnement encore plus inquiétant, exprimé par des énoncés non tempérés qui amenaient l'homme à un radicalisme des plus sévères de la création et de la construction postmodernes. En prenant l'exemple des capsules spatiales et de cette nouvelle perspective que représentait l'espace, l'auteur soutenait encore plus fortement son idée d'artificialisation totale :

> «Dernièrement, les brillants succès des capsules spatiales, qui ont culminé avec le débarquement du premier homme sur la Lune, ont à nouveau rendu actuel l'espoir d'une possible artificialisation absolue de l'environnement physique humain.»[32]

32. Tomás Maldonado, *op. cit.*, p. 68.

L' « artificialisation absolue » invoquée par l'auteur se justifiait par le dépassement du cadre terrestre vers l'espace, c'est précisément l'homme dans sa conquête extérieure à la planète Terre qui encourageait l'auteur vers la pensée d'un renversement écrasant de l'artificiel contre le naturel. Cette prédominance semblait pouvoir s'appuyer sur les avancées techniques et technologiques qui facilitent encore, l'essor des environnements artificiels. Afin d'aboutir au succès d'*Apollo 11* en 1969, les américains notamment, ont développé plusieurs projets de capsules spatiales. Ces petits habitacles étaient pourvus d'une technicité exceptionnelle et reflétaient tout ce qu'il y avait de plus futuriste dans les matériaux, les assemblages et les formes. Ces capsules en elles-seules étaient les témoins de la réussite technologique. Il semblerait alors que dès 1950, date de la grande accélération, l'industrialisation, dans son désir de croissance et en alliance avec la recherche technologique, ait plébiscité l'écrasante emprise machinique manifestant ainsi à l'artificialisation de l'environnement, un caractère fortement industriel.

Module lunaire *Tom Kelly,* 16 tonnes, 8,80 mètres de large. Les recherches débutent en 1962. © AFP.

Cet aspect apparaît comme le plus troublant dans l'approche de Tomás Maldonado qui, par sa volonté d'«artificialisation absolue », révèle une posture radicale en faveur d'un idéalisme technocrate. En citant le biologiste Adolf Portmann, il explique que « l'environnement humain spécifique - biologiquement parlant - n'est ni le macrocosme, ni le microcosme, mais bien le mésocosme constitué par l'"oikos", le foyer de l'homme.»[33] Pour l'auteur, l'homme, dans sa quête du Progrès, assurerait en permanence son propre confort par l'artificialisation continue de son mésocosme. Mais l'intérêt comme la difficulté se situerait dans le désir d'optimisation de ce micro-espace et *in fine* de l'homme dont le risque, non des moindres, est que ce dernier soit impliqué dans un mécanisme de léthargie. En effet, le seul doute que l'auteur semble émettre à cette «artificialisation absolue» du mésocosme est l'éventuel «processus de dégénération [du] système neuro-végétatif et homéostatique»[34] que pourrait subir l'homme, mais dont l'actualisation permanente du confort, amènerait paradoxalement à des «mutations essentielles [de] la condition humaine.»[35] Une hypothèse que Tomás Maldonado observait déjà dans « les grandes agglomérations métropolitaines et mégalopolitaines des pays ayant un niveau élevé d'industrialisation.»[36]

33. Tomás Maldonado, *op. cit,* p. 69.

34. Ibid., p. 70.

35. Ibid.

36. *Ibid.*

Par cette imagerie du progrès des métropoles, l'auteur faisait le constat d'un développement pluriel qui, de fait, prouvait que l'« unilatéralité technocrate » et l'« indifférence évasive à l'égard de l'environnement et de la société »[37] n'existaient pas et que, par conséquent, le mésocosme était à considérer avant tout comme un terrain prospère. Tomás Maldonado poursuivait sa réflexion en rapprochant le « comportement projectuel » du designer au « comportement innovateur » du scientifique et nommait un nouveau genre, celui du « projectuel-innovateur ». Cette conduite admettait le risque de changer « la condition humaine » alors même que la « nature humaine » serait susceptible d'évoluer en conséquence, vérifiant ainsi, l'importance d'exclure l'unilatéralité au profit d'une multiplicité de ces « sauts dans le vide »[38]. Plus ils sont nombreux, moins leur impact est déterminant. Néanmoins, cette absence d'« unilatéralité technocrate » et cette fougue envers la concrétude, pouvaient se révéler inquiétantes dans la mesure où la pluralité est un système surtout quantitatif avant d'être qualitatif et ainsi, dans les années 1970, nous pouvions craindre l'autorité de la société projectuelle et innovante dont les modifications opérées et l'abondance des signes qui en découlaient, pouvaient amener à une forme de manipulation subversive tout comme la réflexion sur une production unilatérale pouvait l'être.

37. Ibid.

38. Ibid., pp. 72-73. Toutes les citations de ce paragraphe sont issues de ces deux pages.

3. L'hégémonie de la société des signes

L'hégémonie est un terme fort qui suppose une « domination souveraine exercée sur quelque chose ».[39] Néanmoins, sa lexicologie semble appropriée à la société de l'offre, qui depuis les *Trente Glorieuses* et notamment la profusion des publicités phallocrates, est devenue un prétexte à la manipulation des comportements. Dans *Le système des objets*, l'auteur Jean Baudrillard soutenait l'idée selon laquelle la consommation était avant tout un signe de représentation. Il écrivait :

> « La consommation n'est ni une pratique matérielle, ni une phénoménologie de l'"abondance", elle ne se définit ni par l'aliment qu'on digère, ni par le vêtement dont on se vêt, ni par la voiture dont on se sert, ni par la substance orale et visuelle des images et des messages, mais par l'organisation de tout cela en substance signifiante ; elle est la totalité virtuelle de tous les objets et messages constitués dès maintenant en un discours plus ou moins cohérent. La consommation, pour autant qu'elle ait un sens, est une activité de manipulation systématique de signes.»[40]

L'auteur démentait alors l'acception erronée de la consommation comme un acte d'acquisition d'un bien physique et la renvoyait à l'appréhension d'une « totalité virtuelle ». Et finalement, pour l'auteur, si la consommation devait avoir un sens, c'était celui de la « manipulation systématique de signes ». La consommation serait alors un maniement psychique de l'individu. Ce n'est donc pas la fibre et le tissu que portent l'usager pour se vêtir qui sont consommés mais les signes d'appartenance à un style, une classe et parfois une tribu. La consommation est alors un fait de société plus qu'un fait singulier dans lequel les signes abondent et manipulent l'usager pour garantir son actualisation.

Cette capacité est augmentée par l'apport des nouvelles technologies qui promeuvent, sans relâche, l'image du futur. Ainsi, lorsqu'un individu consomme un signe, il souhaite que cela puisse assurer sa pleine considération dans le présent comme dans l'avenir. Cependant, le besoin systémique se fait vite ressentir puisque avec les technologies croissantes, une fois l'achat réalisé, l'individu se retrouve presque déjà dans le passé. Il n'en reste pas moins que la consommation paraît être le moyen d'opérer un semblant de sociabilité avec les autres, que ce soit par comparaison ou par cohésion entre

39. CNRTL, *hégémonie,* [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/hégémonie>, (consulté le 28 avril 2015).

40. Jean Baudrillard, « Conclusion : Vers une définition de la consommation », dans *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 276.

individus, l'achat serait un fait de société. Jean Baudrillard expliquait d'ailleurs que :

> « [...] la consommation est un mode actif de relation (non seulement aux objets, mais à la collectivité et au monde), un mode d'activité systématique et de réponse globale sur lequel se fonde tout notre système culturel. »[41]

41. *Ibid.*, p. 275.

Nous pouvons expliciter cette pensée par l'observation de certaines publicités françaises des années 1960 qui prenaient en référence la communication américaine des années 1950 dans laquelle la femme ménagère était heureuse et satisfaite de ses nouveaux équipements électroménagers. Ainsi, la femme qui n'éprouvait pas l'envie d'effectuer les tâches ménagères mais plutôt d'étudier, de lire, de voyager, ressentait fortement un sentiment de culpabilité qui parvenait souvent à faire taire ses profondes aspirations.

Cette nouvelle communication de masse par les signes, façonnait le comportement des individus et les rapports sociaux qu'ils entretenaient entre eux. La consommation était alors comme Jean Baudrillard le soutenait, l'établissement d'un « système culturel » et également, « un mode actif de relation » puisqu'elle parvenait à mettre en liaison toutes les femmes, épouses et mères aimantes. Dans ces affiches était alors, typiquement relayée l'image de la femme au foyer souriante qui s'occupait des tâches domestiques pendant que son mari était au travail. Ce qui était d'autant plus troublant à observer, c'était que lorsque le mari offrait à son épouse un objet *Moulinex*, en réalité, il se faisait un cadeau à lui-même, misant sur les bons petits plats que sa femme lui préparerait ensuite. Le bonheur de l'homme était ainsi, le bonheur de la femme qui vivait son existence par procuration. Nous pouvons d'ailleurs rappeler les nombreux manuels scolaires catholiques d'économie domestique pour les femmes, ou la thèse d'Alphonse Piffault, *La femme au foyer : Éducation ménagère des jeunes filles*, publiée en 1908 et qui commençait par l'affligeante accroche :

Réclame SEB, Sud-Est publicité.

Réclame Moulinex, 1961.

> « Ce n'est certes pas rabaisser la femme, tout au contraire c'est l'honorer et servir sa cause de la meilleure manière que de demander que son éducation, pour s'élever très haut, repose avant tout sur la base solide des réalités morales et la mette dans la vérité de sa destinée. »[42]

42. H. Marion, « L'Éducation des jeunes filles », p. 219, dans Alphonse Piffault, *La femme au foyer : Éducation ménagère des jeunes filles*, Paris, Libraire Charles Delagrave, 1908, page de garde.

L'idée même de la détention de « la vérité de sa destinée » et à plus forte raison, de la consommation de signes, ont conditionné les femmes dans leur rôle de ménagère qui, par ailleurs, était devenu un système relationnel à part entière. S'identifier à une classe sociale par la consommation de signes signifiait de pouvoir s'épanouir puisque Jean Baudrillard rappelait que « ce ne sont pas les objets et les produits matériels qui sont l'objet de la consommation : ils ne sont que l'objet du besoin et de la satisfaction. »[43] Ce qui semblerait alors relever de la consommation dans toute cette « totalité virtuelle» serait l'idée de la relation qui se marque dans les objets, qui « se consomme en eux, et donc s'y abolit en tant que relation vécue. »[44]

43. Jean Baudrillard, *op. cit*, pp. 275-276.

44. *Ibid*, p. 280.

B. La consommation de l'objet-signe

Lorsque la consommation est irrépressible, la possession de l'objet-signe est vouée à son échec. Jean Baudrillard précisait d'ailleurs que :

> « Tout objet a ainsi deux fonctions : l'une qui est d'être pratiqué, l'autre qui est d'être possédé. La première relève du champ de totalisation pratique du monde par le sujet, l'autre d'une entreprise de totalisation abstraite du sujet par lui-même en dehors du monde. »[45]

45. Jean Baudrillard, *Le système des objets*, édition Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 121.

L'objet utilisé dans ses bons usages, se situerait à l'intérieur d'un espace sur lequel se déroulerait l'ensemble des activités pratiques du monde par l'usager. Mais l'objet-signe possédé, quant à lui, amènerait le sujet à entreprendre une action de synthèse excessivement générale de sa personne et à l'extérieur de ce qui constitue le cosmos. Ce qui serait d'une part, non satisfaisant au demeurant de l'image créée du sujet et d'autre part, déroutant si nous considérons cette mise en hors contexte comme un trouble.

1. L'attractivité de la possession

Ce passage de l'objet pratiqué à l'objet possédé peut advenir lorsque les usages concrets sont oubliés ou détournés, de fait, les pratiques physiques deviennent des pratiques mentales. Et ainsi, pour Jean Baudrillard «cela revient simplement à dire que derrière chaque objet réel, il y a un objet rêvé.»[46] C'est précisément ce potentiel qui

46. *Ibid.*, p. 165.

alimente le pouvoir de la consommation et comme l'auteur le soulignait, au delà de l'objet-signe possédé, il préexiste toute une «chaîne de signification», mais celle-ci serait particulièrement décevante.

> «La relation ne s'enlise pas dans la positivité absolue des objets, elle s'articule sur les objets comme sur autant de points matériels d'une chaîne de signification – simplement cette configuration significative des objets est la plupart du temps pauvre, schématique, close, il ne s'y ressasse que l'idée d'une relation qui n'est pas donnée à vivre.»[47]

47. Jean Baudrillard, « Conclusion : Vers une définition de la consommation », dans *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 280.

Comme nous l'avons remarqué précédemment, la consommation est relation et celle-ci se marque et se consomme dans les objets pour enfin, s'abolir. Toutefois, nous comprenons aussi que la relation ne persévère pas uniquement dans l'objet puisque la totalité des matérialités représente simultanément la totalité des significations et pour cela, l'auteur emploie l'image d'une chaîne. Cependant, pour Jean Baudrillard, cette dernière est «pauvre, schématique, close», fermée sur elle-même, elle ne constituerait qu'une boucle dans laquelle la relation ne serait finalement jamais « donnée à vivre ». Nous pourrions alors supposer que la relation s'abolit elle-même «en tant que relation vécue» mais que cette entreprise s'effectuerait en dehors du sujet et de son expérience.

Par conséquent, la consommation serait «une pratique idéaliste totale qui n'a plus rien à voir (au-delà d'un certain seuil) avec la satisfaction de besoins ni avec le principe de réalité. »[48] Nous ne pourrions jamais prétendre la combler, ni la comprendre ou essayer un moyen de la conditionner car elle évoluerait en dehors de nous jouant pourtant de cette fausse idée qu'elle nous donnerait à vivre. Dans ce même ouvrage, Jean Baudrillard supposait que l'objet idéal était le robot[49] puisqu'il parvenait à être, d'une certaine manière, suffisamment performant et assez distant de l'homme pour être son esclave. Puisqu'au delà de la possession, il y aurait aussi le désir d'un asservissement et cette relation à l'objet semble témoigner, certes d'une «pratique idéaliste», mais non totalement évincée d'un «principe de réalité ». Celui-ci serait l'aveu permanent d'un échec tout autant d'une entité effective car il n'en reste pas moins que l'objet perçu comme un signe, semble pouvoir modifier nos comportements. Ce serait dans ce constat paradoxal que la réalité subsisterait et ainsi, si nous ne parvenons pas à interagir directement avec la consommation, celle-ci peut néanmoins, se révéler être redoutable pour l'homme.

48. *Ibid.*, p. 282.

49. Jean Baudrillard, *Le système des objets*, ch. Gadgets et robots, édition Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 170.

2. L'adoration du monde des images

Dans ce rapport d'appropriation personnel et individuel de l'artefact, lié aux activités mentales, l'individu est indéniablement confronté au monde des images, ainsi, plus que la considération de l'ensemble des usages, il serait opportun d'apercevoir un champ de totalisation comportemental du sujet par le signe. L'observation du vase *IkebanaMedulla* pourrait justement nous aider à comprendre cette adoration ou fascination du territoire iconographique par lequel adviendrait un changement de comportements. Benjamin Graindorge est un jeune designer, diplômé depuis 2006 de l'ENSCI-les Ateliers à Paris. Lors de son projet de diplôme, il a développé un travail autour de la question des objets de contemplation au sein de notre habitat. Entre fonctionnalité, poésie et signe, le designer recherchait une mise en exergue – en osmose ou en dualité – de l'artificiel et du naturel dans un rapport signifiant au temps puisqu'il s'agissait aussi d'acter un instant pour l'observation. *IkebanaMedulla*, l'objet de cette analyse, est un vase en polyamide qui, dans sa naturalité et son titre, fait référence à l'art de la composition florale Japonaise, appelée *Ikebana*. *Médulla*, quant à cet autre élément énoncé, est le terme donné à la zone inférieure du bulbe rachidien. En suggérant ainsi à la fois le calme par l'objet abouti et également, l'énergie par l'emploi plastique et sémiotique du végétal et de l'animal, Benjamin Graindorge souhaitait intensifier notre rapport à l'objet.

Si l'espace domestique est, en effet, un lieu maîtrisé où l'artificialité domine – rappelons toute la recherche d'Andrea Branzi[50] à ce propos – Benjamin Graindorge prouve que cette même construction, en hybridation avec le modèle de la nature, peut annoncer ce que le designer appelle le «paysage intérieur». Nous pourrions très rapidement suggérer une forme de mise en abîme volontaire de l'espace déjà domestiqué dans une volonté d'intériorisation profonde de ce même lieu en un paysage hautement singulier. C'est-à-dire, des espaces concrets qui renvoient à des sous espaces imaginaires et intimes dont l'infinité des représentations qui, par ailleurs, appartient seulement à une personne, dépasse la fonction première de l'objet et l'assigne à une transcendance. Cette juxtaposition de l'imagerie mentale à la représentation concrète prévaut sur le caractère utilitaire de l'objet et suppose de l'individu, une attitude à adopter plutôt qu'une action à accomplir.

50. Andrea Branzi développe très tôt dans ses écrits comme dans ses créations, l'idée que le monde artificiel ne laisse plus de place au naturel. Deux ouvrages de référence à ce propos : *Andrea Branzi* par François Burkhardt et Cristina Morozzi sous la direction de Pierre Staudenmeyer, Dis Voir, Paris, 1997, 128 p. Et *Animaux Domestiques – le style néo-primitif* par Andrea Branzi avec la collaboration de Nicoletta Branzi, Philippe Sers éditeur, Paris, 1988.

Lorsque Benjamin Graindorge évoquait l'idée d'une richesse du paysage intérieur par une double lecture, il donnait la possibilité à l'usager d'accentuer cet effet par un choix personnel ; celui de pouvoir assumer la contemplation du vase nu ou de manière plus conventionnelle, habité par un élément naturel réel. Dans les deux cas de figure, l'objet de contemplation est existant, ce qui change par contre c'est l'intensité du rapport au naturel. Soit, on s'immerge dans la représentation artificielle et imagée de la nature et cela nous suffit, soit, nous avons besoin d'un élément palpable comme un véritable morceau du vivant, apportant ainsi une sorte de densification de la relation entre ce qui reste figé et ce qui évolue. D'abord, mimée par la représentation formelle et ensuite, possiblement enfermée par le réceptacle, la nature est objet de fascination. C'est par conséquent dans cette logique que le designer a souhaité interroger plus radicalement notre rapport à l'objet fétiche car *a priori*, l'objet de contemplation est aussi l'objet de fétichismes.

IkebanaMedulla, croquis préparatoire. © Benjamin Graindorge.

Nous domestiquons les produits de notre environnement et lorsque nous sommes confrontés à des objets de contemplation, nous les faisons rapidement devenir des fétiches. Le terme fétiche signifie «objet auquel on attribue un pouvoir magique et bénéfique » ainsi, le verbe fétichiser, utilisé depuis 1949, suppose d'«accorder une admiration, une valeur exagérée à quelqu'un ou quelque chose» et fétichisme, depuis la définition d'Ernest Renan[51], suggère « l'adoration d'un objet matériel, auquel on attribuait des pouvoirs surnaturels.»[52] Cette adoration infondée que nous ressentons pour certains produits semble de fait, reconfigurer l'espace que nous laissons aux objets dans nos intérieurs. Le bibelot par exemple, plus qu'une décoration, il est pour son propriétaire, un objet dans lequel il peut projeter son identité comme un marqueur affirmé de personnalité. Il est effrayant de constater le pouvoir des signes sur nous et nous pouvons nous inquiéter de savoir comment les designers et l'industrie composent avec cette affinité de l'objet fétiche. François Bauchet, designer français proposait d'envisager la possibilité que le travail technique et formel du designer couplé aux usages et au contexte, permettent de donner du sens aux objets lorsqu'il supposait que «tout usager mérite qu'on lui propose des objets qui ont du sens. Même s'il arrive de façon plus ou moins intuitive, ce sens peut être lié au travail sur la forme, aux procédés de fabrication, à la relation à l'usage et à son ancrage culturel. »[53] Et ainsi, nous pourrions espérer que la « chaîne de signification » de Jean Baudrillard puisse être composée au minimum de quelques maillons porteurs du sens.

51. Ernest Renan, *Vie de Jésus* (1863), I, œuvre complète, tome IV, Paris, p. 85. [En ligne] <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k29523k/f3.image>, (consulté le 20 juillet 2016).

52. *Le nouveau petit Robert*, dictionnaire sous la direction de Josette Rey-Debove et Alain Rey, Dictionnaires le Robert, Paris, 1995.

53. François Bauchet, dans *François Bauchet* par Jacques Bonnaval et Claire Fayolle, Dis voir, 2000, p. 66.

Plus qu'un simple plaisir formel, le dessin doit transmettre en partie, une idée. Si nous tentons de repérer ces formes de mise en perspective au travers du travail d'ébauche de Benjamin Graindorge pour le vase *IkebanaMedulla*, nous pouvons observer tout autant le dessin détaillé qui exprime le froissement végétal que l'idée globale de proposer un vase habité même sans fleurs. Le vase peut ainsi perdre son unique fonction, celle de contenir des fleurs au profit d'une fascination formelle de l'objet, travaillée de manière détaillée par l'esquisse en amont de la conception. Cependant, cela ne s'arrête pas seulement au dessin, le choix du procédé de fabrication est important. Le vase, conçu en frittage de polyamide chargé de bille de verre, engendre un rapport de fascination au prototypage rapide qui suggère une facture devenue numérique, ou machinale. Par ce procédé technique et technologique, le moule est devenu obsolète, c'est-à-dire que dans la perspective où tout est formellement et structurellement envisageable, le designer a pu ainsi, représenter des systèmes complexes inspirés du modèle de la nature. Il apparaît alors entre les dessins préparatoires et le choix de production, un savant jeu d'hybridation entre une matière quasi immatérielle dans son traitement et l'apport d'une imagerie animale et végétale qui deviendrait presque plus réelle que l'objet réalisé. Et ainsi, se confond image mentale et concrète sans vraiment savoir laquelle des deux est la plus réelle.

Étant un révélateur de civilisation et de savoir-faire dans une époque déterminée, l'objet semble faire sens lorsqu'il est contextualisé pourtant, nous remarquons, au contraire, qu'un objet est le plus souvent décontextualisé. Soit, l'objet est ramené d'un voyage, soit il est conçut avec des référents personnels du créateur et possiblement d'une autre culture comme nous pouvons l'interpréter avec le vase *IkebanaMedulla*. Nous pourrions ainsi présumer que dans ce monde des significations, l'individu a la capacité de composer avec des cultures différentes de la sienne. Ce qui pourrait aussi signifier que les objets de contemplation soient nécessairement le résultat d'une mixité afin que la fascination puisse s'opérer. Nous serions alors fascinés par l'exotisme, la surprise, et tout ce qui pourrait nous échapper comme notre rapport à la nature.

IkebanaMedulla, Benjamin Graindorge, 2010, édité par Ymer & Malta. © Benjamin Graindorge.

Page de droite, *IkebanaMedulla*, 2010, © Benjamin Graindorge.

La perte du naturel dans nos intérieurs, est l'une des causes du développement de la technologie mais paradoxalement, dans ce projet, le designer se met à son tour à domestiquer les technologies dans le but de « recharges affectives »[54]. Et lorsque la nature s'ajoute à l'artificiel, c'est la rencontre de deux opposés, de deux signifiés distincts et de deux temporalités différentes qui a lieu. Par définition, le mot naturel signifie ce qui est «propre au monde physique, à l'exception de l'homme et de ses œuvres»[55], ainsi, est naturel, tout ce qui vient de la nature, qui n'a pas été remanié par l'homme et qui se veut non maîtrisé. Si nous privilégions l'instantanéité de la production ainsi que la maîtrise du processus de création, *a contrario*, nous acceptons le caractère lent et instable du naturel comme le seul élément encore existant pouvant nous apporter surprise, déception et impatience. C'est donc dans cette société composée d'individus impatients que l'objet de contemplation prend tout son sens. Ce qui nous échappe nous fascine et ainsi, la présence du naturel dans un monde artificiel, devient l'objet d'une fascination.

54. Pierre Restany, « préface » dans *Animaux domestiques – le style néo-primitif* par Nicoletta Branzi, [catalogue de l'exposition Andrea Branzi au Musée des Arts Décoratifs à Paris du 19 avril au 3 juillet 1988], Philippe Sers éditeur, Paris, 1988.

55. *Le nouveau petit Robert, op. cit.*

Néanmoins, le designer Olivier Peyricot fait une remarque non négligeable à ce propos lorsqu'il explique que « la question de la nature est biaisée dès le départ car nous parlons d'artificiel même si nous travaillons avec des végétaux et des animaux, [...] notre intervention se situe quoiqu'il en soit dans l'artificiel et ne produit que de l'artificiel. »[56] Il semblerait alors que la crise des besoins vienne finalement de ce que Olivier Peyricot témoigne, c'est-à-dire, de cette idée que notre rapport à l'environnement ainsi que notre élaboration d'une « entreprise de totalisation abstraite » de nous-même et « en dehors du monde»[57] marquent l'augmentation vertigineuse de l'écart entre nous, nos aspirations, nos représentations et la réalité. Ainsi, assez tragiquement, ce destin qui nous échappe est aussi, l'objet de notre fascination. Dans cette crise des besoins et l'attraction des appétences secondaires, il y aurait, parallèlement, une réelle perte de la naturalité, celle qui constitue le lieu du cosmos ainsi que notre étant.

56. Olivier Peyricot, *Jardin & Design* de Marie-Haude Caraës et Chloé Heyraud, Cité du design-actes Sud, Saint-Étienne, 2010, p. 72.

57. Jean Baudrillard, *Le système des objets*, édition Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 121.

3. La perte de la naturalité

L'artificiel semble produire uniquement de l'artifice et en tant que souveraine, la technique transforme la cohabitation du factice et du naturel en utopie. Olivier Peyricot parle d'ailleurs, d'un « écosystème artificiel »[58] qui résulterait de l'impossibilité de l'homme à reproduire un système naturel. Domestiqué pour le confort de l'usager, l'emploi de ce modèle artificiel induit néanmoins, des problèmes d'éthique qui rappellent une forme de manipulation par les signes.

58. Olivier Peyricot, *op. cit*, p. 72.

Cette perdition de la naturalité semble éloquente au regard de certains projets du designer Mathieu Lehanneur lorsque notamment, en partenariat avec le scientifique et professeur de l'Université d'*Harvard*, David Edwards, il conçoit des objets d'intérieur par lesquels le recours à la nature est usité. Nous pouvons penser, par exemple, à *Andrea*, un purificateur d'air intérieur utilisant la capacité naturelle des plantes à la phytoremédiation. Dans le dossier de presse qui présente le produit, l'accroche commerciale est sans détour : «imaginez un air naturellement purifié... Un air libéré de polluants et toxines qui envahissent l'atmosphère de nos intérieurs... Imaginez un air tout simplement meilleur. »[59] Nous l'aurons compris, le produit est bon pour notre santé et c'est grâce au design. Toutefois, peu avant la sortie de l'objet, le groupe *Duende* écrivait un article intitulé *Quand le design dépollue le design*[60] en prenant appui sur *Andrea*.

59. Valérie Abrial, dossier de presse pour la sortie du produit *Andrea* de Mathieu Lehanneur, le 8 octobre 2009.

60. DUENDE, *Quand le design dépollue le design*, article du 14 septembre 2009.

Provocateur, ce titre était tout à fait justifié car dans la plupart des cas, les objets de notre quotidien polluent nos intérieurs en émettant en permanence des COV, c'est-à-dire, des composés organiques volatiles, comme le formaldéhyde classé « cancérogène certain » par l'OMS. En regroupant les résultats de plusieurs années de recherches avancées par la NASA et notamment par Bill Wolverton dans les années 1980-90 et dans lesquels il était question de ré-oxygéner de manière naturelle, des lieux clos comme les navettes spatiales, Mathieu Lehanneur et David Edwards ont imaginé cet artefact dans le souci de rendre notre habitat plus sain, mais nous ne pouvons pas nier son caractère ironique.

Dans sa composition matérielle, *Andrea*, l'objet qui dépollue notre intérieur est en ABS et PMMA, deux polymères thermoplastiques qui n'inspirent pas à une recherche des matériaux sains, nobles et écologiques. Également, à la vue de ses dimensions, avec un diamètre de trente-deux centimètres et une hauteur de quarante-cinq centi-

Andrea, Mathieu Lehanneur en collaboration avec Le Laboratoire et édité par le Laboratoire, 2009. © Véronique Huyghe.

mètres, *Andrea* ne peut guère prétendre accompagner la croissance des végétaux. En effet, sous son enveloppe est logée une plante sélectionnée pour ses propriétés filtrantes, comme par exemples, le *gerbera*, le *philodendron* ou encore, le *chlorophytum*. En intégrant l'une de ces plantes dans le contenant, nous pouvons observer un phénomène de miniaturisation qui entraine une forme de déception. Ce n'est pas la nature qui entre dans l'espace artificiel mais seulement un échantillon qui finalement, ne serait que la démonstration d'un fossé toujours plus grand entre l'individu et la nature.

© Véronique Huyghe.

De plus, ce semblant de végétation importé dans les espaces domestiques, supposerait un renversement des échelles par lequel l'espace démesuré (la nature) deviendrait accessoirisé par rapport à celui miniaturisé depuis son origine (l'habitat). Cette transgression soulèverait alors la question de la maîtrise par laquelle, nous pourrions tenter de mesurer notre degré de domination et de gadgétisation. Ces espaces intimes où justement nous n'envisageons pas l'aléatoire mais au contraire, l'habileté complète du lieu et de ses composants, sont enclins à s'intensifier par des artefacts de plus en plus perfectionnés. Bien qu'ayant des caractères sensoriels riches, nous éprouvons davantage de distance avec ces objets. Dans ce système complexe, il semblerait que subsiste une «crise des modèles d'interprétations»[61] dont Ezio Manzini nous prévenait déjà. L'infiltration de la nature deviendrait alors encore plus enchanteresse en intensifiant notre intérêt pour la rareté. L'ascendance du progrès et l'accélération de nos modes de vie instaurent, par conséquent, un nouveau rapport à la nature, intemporelle et rassurante, elle se positionne à l'encontre de la techno-science mais n'en est pas moins le résultat de sa propre perte.

61. Ezio Manzini, *Artefacts vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, Les Essais, Centre Georges Pompidou, Paris, 1991, p. 87.

L'enveloppe d'*Andrea* n'a aucune raison valable d'être. Le ventilateur présent en son sein, permet effectivement de propulser l'air filtré, cependant, si nous mettions dans une jardinière trois de ces plantes alors l'efficacité dépolluante serait sans doute égale ou supérieure puisque nous n'aurions pas l'enveloppe en polycarbonate de plus comme source polluante. Cette mise en scène de la plante suggère alors un processus complexe dont le designer parvient à utiliser le phénomène dit de «capotage» que nous connaissons depuis Raymond Loewy, pour signaler l'idée de la désacralisation d'une quelconque technologie – alors qu'il n'en est rien ici – mais l'usager acquiert confiance et a la sensation de comprendre l'objet dans son ensemble. En réalité, arroser des plantes n'a rien de compliqué et les hommes le font depuis l'invention de l'agriculture lors de la Ré-

© Véronique Huyghe.

volution néolithique il y a 14 000 ans avant Jésus-Christ. Et ainsi, loin de comprendre « sa façon machinique d'opérer, c'est la mise en scène entre sa logique de fonctionnement et ma capacité, ou mon envie de la comprendre »[62] qui est en jeu comme le supposait Ezio Manzini. Lorsque l'auteur écrivait ces mots, il parlait évidemment des interfaces numériques, cependant, *Andrea*, par son capotage, relève de cette parodie exacerbée d'un fonctionnement presque absent de l'objet mais pour lequel, l'individu est en adoration. Véritable écrin, ce capotage fait l'éloge d'une nature salvatrice, réconciliée avec l'artificiel et qui vient dépoussiérer nos intérieurs.

62. Ezio Manzini, *ibid.*, p. 182.

Dans un ouvrage dédié au design et à la nature, les deux auteures Marie-Haude Caraës et Chloé Heyraud considèrent le capotage comme capable de créer « une harmonie visuelle adaptée à l'usage, au contexte d'utilisation. »[63] Ce dernier magnifierait ainsi le rapport que nous entretenons avec la plante ou de manière générale avec la nature. Cependant, « la technique possède cette capacité d'évoluer de manière autonome et finalement incertaine du point de vue de l'homme, si bien que celui-ci n'a de prise sur elle. C'est-à-dire que la technique ne procède que d'elle-même.»[64] Si le capotage tolère une cohabitation entre la technique et l'organique, il ne permet pas, ou du moins pas encore, de rétablir l'équilibre puisqu'il reste un système industriel permettant au designer de cacher la complexité d'un objet et d'en révéler seulement son « harmonie visuelle », soit d'une certaine manière, sa beauté formelle. Le capotage sous tend d'appréhender un produit et de construire avec lui, un rapport d'usages plus facile. Le designer offre ainsi, une cohérence à l'objet mais ne peut garantir la suprématie de l'homme sur la technique car celle-ci « ne procède que d'elle-même ». Ainsi, si la nature est en dehors de notre appréhension du fait de ce capot, la technique quant-à-elle, est finalement autant inaccessible et impalpable. Cet objet hybride devient alors un produit pratiquement autonome, c'est-à-dire, une sorte de microsystème artificiel qui se suffit à lui même.

63. Marie-Haude Caraës et Chloé Heyraud, *Jardin & Design*, Cité du design-actes Sud, Saint-Étienne, 2010, p. 72.

64. *Ibid.*, p. 73.

Le recours à la plante dans *Andrea* ne serait qu'un prétexte et à plus forte raison, une image qui nous manipule. Enfermer une plante dans une capsule en plastique ne changerait pas la situation. Et ainsi, au travers de ce rapport apparent de l'homme avec la nature, il semble que nous puissions envisager la crise des besoins selon un point de vue anthropologique qui supposerait que dans notre expansion matérielle, nous ayons à ce point perdu ce qui nous lie au monde que nous sommes, désormais, les esclaves d'une idéologie des besoins.

Elle-même n'étant pas, à proprement dit, le constat de l'acquisition de biens mais celui de la consumation de notre être dans l'objet. Plus qu'une crise des besoins, nous pourrions ainsi supposer une crise du sens qui se trouvait être en émoi dans le design italien des années 1960 à 1980.

3. Y-A-T-IL UNE CRISE DU SENS ?

Selon Jean Baudrillard, si la consommation est si pernicieuse, c'est que le projet « se satisfait de sa réalisation comme signe dans l'objet. L'objet de consommation est ainsi très exactement ce en quoi le projet se "résigne".»[65] En dépit de notre bon vouloir, le système parvient à nous maintenir dans une conception attrayante mais aveugle du signe attestant ainsi, la résultante que «le ludique de la consommation s'est substitué progressivement au tragique de l'identité.»[61]

65. Jean Baudrillard, « Conclusion : Vers une définition de la *consommation*», dans *Le système des objets*, édition Gallimard, Paris, 1968, réédition de 2004, p. 282.

66. Ibid., p. 310.

A. Une évolution non standard

Après la Seconde Guerre mondiale et le constat des pertes humaines ainsi que le traumatisme d'un présent en ruine, les européens réprimaient tout espoir envers les constructions collectives, politiques et intellectuelles qui semblaient justement avoir conduit à ce désastre. Ils rejetaient dès lors, les grandes utopies modernistes et leurs discours totalitaristes pour envisager d'autres formes de croyances. Andrea Branzi exprime aujourd'hui très clairement cet intérêt, à la fois, démesuré et nécessaire pour la création instinctive comme objet d'entendement. En rappelant l'attachement qui le reliait aux autres membres du groupe *Archizoom*, Andrea Branzi écrit :

> «Le lien qui m'unissait à mes amis d'Archizoom était une énorme créativité. Une créativité issue de la crise des idéologies, du rationalisme, de la modernité. Notre créativité résultait de ce vide immense produit par l'effondrement des certitudes sur lesquelles s'était fondé l'ensemble de la société. Dans un certain sens, la culture des jeunes de l'époque, dont nous faisions partie, était une réaction vitaliste et instinctive face à l'effritement du système de valeurs survenu dans l'après-guerre.»[67]

67. Andrea Branzi, « La poétique de l'équilibre, entretien avec Andrea Branzi », par Cristina Morozzi, dans *Andrea Branzi*, édition Dis voir, p. 81, puis, dans *Andrea Branzi*, [catalogue de l'exposition sous la direction de Constance Rubini, Musée des arts décoratifs et du design à Bordeaux, du 10 octobre 2014 au 25 janvier 2015], Gallimard, Paris, 2014, (coll. Alternatives), p. 131.

À cette époque, la création devenait alors un phénomène vital afin de s'opposer au délitement social de l'après-guerre. Tel un remède, la production créative en Italie a comblé les carences idéologiques et politiques.

1. Le contexte historique et économique de l'Italie

À l'inverse de l'Angleterre ou des États-Unis, l'Italie jusqu'en 1945 était un pays peu industrialisé qui souffrait de la politique fasciste de Benito Mussolini. Toutefois, dès l'après-guerre, le pays connut une croissance économique éloquente. Il faut dire aussi que l'Italie était un point géopolitique important pendant la Guerre Froide et ce n'est pas un hasard si l'on retrouve l'influence américaine dans les années 1980 avec le groupe *Memphis* qui faisait l'apogée de la couleur, du graphisme et des matériaux composites. En dehors de l'aspect esthétique et d'un travail formel, le groupe *Memphis* souhaitait dynamiser l'emploi en renouant le dialogue entre l'industrie et l'artisanat qui était encore la forme de production dominante en Italie. Maddalena D'Alfonso, architecte et critique défend cette particularité du design italien qui encourage l'ouverture industrielle :

> «Le design italien suivait un parcours décousu, dans lequel la production en série se mêlait à l'artisanat, les prototypes expérimentaux aux systèmes modulaires : cette caractéristique qui faisait son originalité constitue aujourd'hui encore sa force et son authenticité. [...] L'idée d'Ettore Sottsass, partagée par Roberto Olivetti, était de promouvoir une industrie ouverte, qui puisse s'insérer dans la société et dans la culture pour offrir de nouvelles possibilités d'emploi.»[68]

Il semblerait qu'à la même période, le design allemand, avec notamment l'école d'ULM, ne pouvait revendiquer cette position de l'industrie ouverte par laquelle était garantie l'intégration de la culture et de ses métiers. Même si ces pratiques étaient violemment contestées, elles n'en restaient pas moins étonnantes au regard de l'histoire italienne. Si pendant le fascisme les aspirations créatives mussoliniennes étaient majoritairement contenues dans le néo-classicisme, c'est néanmoins, au travers des revues d'architecture amplement plébiscitées comme *Domus* ou *Casabella* que la population italienne pouvait témoigner d'un engouement envers les Rationalistes. Nous aurions alors pu supposer que le Rationalisme aurait supplémenté

68. Maddalena D'Alfonso, «La grande époque du design italien », dans *Qu'est-ce que le design?*, Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, Gründ pour l'édition française, 2009, p.189, Giunti pour l'édition italienne, 2007, titre italien : *Capire il design.*

toutes les formes de créations de l'après-guerre, toutefois, l'Architecture Moderne n'a pas conquis tous les créatifs italiens. Certains italiens ont rapidement dépassé l'éventuelle austérité de la radicalité formelle des modernes par une production plus extravagante et diversifiée tout en défendant des causes similaires. En effet, la diversité revendiquée n'était pas le moyen d'aliéner l'usager par la surenchère ornementale mais au contraire, de lui permettre de vivre pleinement au travers de l'acquisition d'objets uniques.

C'est précisément à ce moment que le design italien est devenu un support de réflexion mêlant ironie et réalité frappante à l'encontre des conceptions universelles. Ce positionnement du créateur semblait dépasser le cadre des compétences de la discipline vers des approches sociétales que nous retrouvons par exemple, dans le travail des frères Castiglioni avec notamment le tabouret *Mezzadro* dont la forme finale était donnée en 1957. Par la question du bricolage, les frères Castiglioni montraient une conscience du rôle économique du design qui prévalait dans leurs créations depuis 1947 lorsqu'ils ont été interpellés par la thématique proposée lors de la *VIII Triennale* de Milan et qui traitait manifestement de la récupération et de l'économie des ressources de l'après-guerre. Très souvent, ce tabouret est considéré comme un *ready-made* inspiré de l'artiste Marcel Duchamp, mais en réalité, l'objet n'est pas la représentation d'un détournement des valeurs mais celle du réemploi organisé. Cette assise est composée d'un siège de tracteur, d'un pied en acier embouti maintenu par une base en hêtre massif et d'un écrou papillon. Le piétement qui évoque les amortisseurs présents dans les anciens sièges de tracteurs garde un lien assez immédiat avec l'élément récupéré, toutefois, le réemploi fait de ce tabouret, une icône. Non du design de récupération mais de l'industrialisation parvenue jusqu'en Italie en y marquant une hausse de vieux tracteurs abandonnés au profit des machines agricoles améliorées. Cette icône représentait ainsi pour ses créateurs, l'essor de l'Italie couplée à une conscience de l'objet. Les frères Castiglioni ont exposé une première version de l'objet en 1954 lors de la *X Triennale* de Milan mais l'ont terminé, tel que nous le connaissons aujourd'hui, en 1957. Ce tabouret qui ne faisait pas l'unanimité, sera néanmoins, produit en série en 1971 par *Zanotta* qui le réédite ensuite en 1983. Nous pourrions alors rappeler Catherine Geel qui explique que « les penseurs, intellectuels ou créateurs italiens s'autorisent des transgressions qui – pour faire court – positionnent avant tout la politique comme catégorie de la culture, à l'inverse de la France.»[69] Ce design du signe ne serait pas moins un design culturel abolissant la rigueur

Mezzadro, Achille Castiglioni, Pier Giacomo Castiglioni, 1957. © Castiglioni.

69. Catherine Geel, « introduction : Fulgurances dans un ciel critique », dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, avant-propos par Pierangelo Caramia, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 48.

politique au profit d'un héritage commun. Si la culture n'a ni territoire, ni condition sociale et qu'elle est un bien à partager, alors penser «la politique comme catégorie de la culture» permettrait aussi de déterritorialiser la politique vers une étendue plus vaste et plus émancipatrice.

2. Non plus les signes mais les symbôles

Très rapidement, le design italien devient double, d'un côté le design industriel moderne, plus tangible, s'inscrivant dans l'effectivité du réel par le signe et prôné par Tomàs Maldonado puis, de l'autre, un design que nous pourrions qualifier de symbolique. À la fin des années 1960, certains designers italiens comme Gaetano Pesce ont manifesté l'idée d'un design allusionnel. Lors d'un entretien, le designer précisait ses pensées :

> «Je n'ai jamais récusé l'utilité de l'objet parce que je crois que si l'on fait une chaise, il faut quand même pouvoir s'asseoir, mais en même temps cette chaise devient expression pour autre chose. C'est en 68-69 que pour la première fois j'ai fait une vraie série d'objets pour l'industrie et là, j'ai essayé de faire passer des discours que normalement personne ne reconnaissait comme possibilités d'expression aux objets industriels. [...] J'ai fait en 1969 cette expérience de travail avec une industrie et c'est extrêmement important car je considère que l'industrie est un instrument décisif de notre époque; c'est un lieu où tous les phénomènes de notre époque passent et sont vérifiés, un lieu de production à tous les niveaux. Donc l'industrie est un lieu qui me fascine: j'y suis très bien, j'aime cet aspect d'artificialité du travail. »[70]

Gaetano Pesce a toujours collaboré avec le milieu industriel dans l'exigence de défendre ses idées. Dans sa recherche des objets expressifs, l'industrie n'est pas seulement un outil mais un puissant instrument puisque comme le souligne le designer « tous les phénomènes de notre époque passent et sont vérifiés» dans l'industrie. Elle est un phénomène de société majeur qui, d'une certaine manière, accrédite ou discrédite les choses.Produire en série, sous une forme industrielle, serait alors un gage de confiance et d'acceptation de l'objet par certains représentants de la société. Nous pouvons ainsi nous étonner de la réussite des productions industrielles de Gaetano Pesce puisque la forme d'expression figurative à laquelle il s'adonne

70. Gaetano Pesce, « entretien par Marie-Jeanne Geyer », dans *Gaetano Pesce 1975-1985*, [catalogue de l'exposition Gaetano Pesce au Musée d'Arts Moderne de Strasbourg, du 29 mai au 17 août 1986], presses de l'imprimerie Icam, Strasbourg, 1986, p. 12.

et qui justifie un grand nombre de ses créations, est en rupture totale avec les idéologies modernistes qui marquaient encore leur suprématie sur l'industrie. Que ce soit le fauteuil *UP 5* dont Gaetano Pesce faisait allusion dans cet extrait ou le canapé *Tramonto à New York* que le designer réalisa pour *Cassina* en 1980, nous sommes dans l'emploi d'un dispositif convoquant le figuratif. Lorsque le designer expliquait les raisons de ce canapé, il n'hésitait pas à défendre son idée par des notions abstraites et des sentiments éprouvés personnellement qu'il cherchait à traduire dans l'objet en série. Cette approche, très différente des modernes, changeait radicalement la portée du design. Il s'opérait alors un déplacement de l'idéologie unique de la forme pour la fonction des usages à la forme vers une fonction de réflexion.

Up 5, Gaetano Pesce, 1969, édité par B&B Italia.

Par la suite, Gaetano Pesce revendiquait d'ailleurs la double fonctionnalité des objets, une fonction utilitaire immédiate puis une fonction métaphorique. Pour comprendre pleinement les artefacts du designer, il faut alors lire ses explications.

Tramonto à New York, Gaetano Pesce, 1980, édité par Cassina.

> « New York, c'est un cas particulier, à moitié entre l'idée européenne et l'idée américaine. C'est un lieu de forte concentration à tous les niveaux: économique, culturel... Mais je pense que c'est quand même un lieu qui est en train de vivre son déclin et j'en ai parlé avec cet objet qui s'appelle : "Coucher de Soleil à New York". Je crois que l'énergie qui a fait de New York la capitale du XXe siècle est en train de partir pour aller ailleurs, mais cela reste quand même un lieu important où les gens sont très difficiles – la ville aussi est très difficile – et où l'on atteint encore pas mal de chose.»[71]

71. Gaetano Pesce, *op. cit*, p. 23.

À travers ce coucher du soleil surplombant les immeubles de New York, Gaetano Pesce a souhaité représenter le déclin de la ville qu'il ressentait dans les années 1980. Mais cette déchéance semble glorieuse puisque la couleur du coucher du soleil s'apparente à un rouge-orangé flamboyant et son emprise semble monumentale. Toujours dans la description de ses impressions New Yorkaises, le designer racontait qu'il avait trouvé « l'atmosphère entourant l'architecture et le design trop entachée de nostalgie.»[72] Cette mélancolie qu'il supposait «entachée» à l'architecture et au design, était sans doute à associer avec l'expérience de son propre éloignement et la tristesse que cela pouvait lui causer. Peut-être qu'il souhaitait partager cette distance du pays natal avec les habitants de New York qui pouvaient, eux aussi, être porteurs d'un regret nostalgique propre à leur héritage. Ce qui

72. Gaetano Pesce, «Furniture by Architects», Hayden Gallery, Massachusetts Institute of Technologie, Cambridge, 1981, dans *Gaetano Pesce 1975-1985*, [catalogue de l'exposition Gaetano Pesce au Musée d'Arts Moderne de Strasbourg, du 29 mai au 17 août 1986], presses de l'imprimerie Icam, Strasbourg, 1986, p. 25.

amène précisément à l'idée de l'abandon des ambitions monumentales au profit de petits intérêts.

Cette dernière supposition peut sembler paradoxale puisque dans sa recherche, Gaetano Pesce a toujours donné à ses objets un caractère monumental propre au désir d'amener l'objet à l'exception. Il serait alors nécessaire de nuancer cette dernière, en expliquant que le designer n'abandonnait pas l'emploi de la démesure dans l'objet mais l'idée d'une conception totale d'objets monolithiques dont personne, certainement, ne se sentait proche. Ainsi, comme l'écrivait Gaetano Pesce, « les choses monolithiques ne sont plus du tout le but à atteindre aujourd'hui ; c'est plutôt le fragment, la contradiction, la confusion. Comme le disait Dostoïevski, à travers la confusion, il y a la lumière qui sort. »[73] Le designer faisait allusion à l'écrivain russe Fyodor Dostoïevski qui adoptait une position très forte à l'encontre du Libéralisme Russe car pour l'auteur, ce modèle ne proposait pas la liberté mais une suprématie des valeurs occidentales que certains libéraux des années 1840 tentaient d'imposer par le rejet des particularismes de la culture Russe perçus alors comme des obscurantismes. Si, par conséquent, le but à atteindre est « le fragment, la contradiction, la confusion » alors la multiplicité, le désordre et le malentendu, ne seraient pas à percevoir comme des défauts de clarté anéantissant tout espoir de lucidité mais à l'inverse, comme des troubles nécessaires à la considération des enjeux de notre époque.

73. Gaetano Pesce, *op. cit*, p. 25.

Gaetano Pesce supposait déjà en 1986 que les attitudes des designers devaient dorénavant représenter les minorités :

> « Mais bientôt, nous irons vers une attitude – si ce n'est pas déjà le cas aujourd'hui – qui ne consistera plus à faire des objets pour tout le monde, mais plutôt des petites séries d'objets qui soient très chargés de signification et capables de toucher une petite minorité dans certains pays. Il y aura plusieurs productions "en petit nombre" qui vont toucher les gens suivant des affinités culturelles. Et cela peut être l'image de la production industrielle future. »[74]

74. Gaetano Pesce, *op. cit*, p. 26.

Le designer imaginait ainsi, l'industrie du futur dans le renversement des idéologies productivistes universelles et dans la réintégration des conceptions à petites échelles militant en faveur de la diversité culturelle. Ce rejet de l'hégémonie formelle exacerbée à cette époque par l'ampleur du *Style Internationale* amenait Gaetano Pesce à se positionner à l'encontre du pouvoir industriel dominant et l'obligeait à

trouver quelques rares collaborateurs industriels capables de prendre des risques.

3. Le designer : un créateur avec une attitude

En Italie dans les années 1970 et 1980, le design s'est largement fait connaître par son refus de la conception universelle associée au principe d'autorité. Nous l'avons vu précédemment, les italiens ne sont pas unanimement en phase avec l'évolution occidentale et n'ont pas réellement été convaincus par l'adage « form follows function » de l'architecte Louis Sullivan et berceau de la conception occidentale du 20e siècle. Ainsi, il existait chez les créatifs italiens une incompréhension à exploiter un design de masse pour créer le nouveau monde. Plus que l'incapacité de comprendre ce type de design, c'était, semble-t-il, l'expression d'une aberration d'un point de vue culturel puisque la production universelle signifiait aussi de renoncer au caractère singulier de chaque individu de la société.

Dès les années 1970, le design italien était devenu international et s'exposait dans tous les pays en affirmant des ambitions opposées à celles de la modernité comme c'était le cas en 1972 pour la grande exposition *Italy : The New Domestic Landscape* présentée au MoMA à New York par le commissaire d'exposition Emilio Ambasz. Pour le professeur associé à l'école polytechnique de Milan et designer Giampiero Bosoni, les artefacts italiens sont à considérer à cette époque comme «des objets en soi: jeu, sculpture, véhicule de messages, provocation, en un mot négation et monumentalisation de l'objet et de l'idée même d'habitat.»[75] L'auteur semble évoquer le nouveau rôle du créateur dont sa particularité devient essentielle à la production des objets. Ce n'est pas dans l'objectif de revendiquer une création signée mais dans l'espoir de renouer avec le potentiel multiple de la création. Ainsi, les objets deviennent autre chose, à la fois «jeu, sculpture, véhicule de messages, provocation».

75. Giampiero Bosoni, «Un laboratoire de la postmodernité», dans *Il Modo Italiano, design et avant-garde en Italie du 20e siècle*, sous la direction de Giampiero Bosoni, Musée des Beaux-Arts de Montréal, 2006, p. 264.

Cette artificialité acquiert du sens et révèle plus fondamentalement un projet. Nier l'existence de l'objet ou monumentaliser sa présence devient un jeu de dialogue avec l'individu et un moyen pour le créateur, de communiquer son positionnement. L'auteur ajoute que « diverses tendances coexistent librement sans conflits apparents en un "éclectisme démocratique", condition dans laquelle, plus que jamais, chaque artiste (...), chaque designer (...) devient le seul et

unique porteur d'une poétique.»[76] Cet «éclectisme démocratique», comme Giampiero Bosoni le soutien, devient un principe méthodique de non exclusivité qui garantit le succès d'un système complet. Du grec *eklegein* qui signifie «choisir», le terme «éclectisme» semble donner de l'importance au choix et ainsi, dans sa définition française, nous retenons une «méthode intellectuelle consistant à emprunter à différents systèmes pour retenir ce qui paraît le plus vraisemblable et le plus positif dans chacun, et à fondre en un nouveau système cohérent les éléments ainsi empruntés.»[77] L'éclectisme semble pouvoir emprunter ses méthodes à l'utopie lorsque celle-ci est définie par la mise en place d'un système plus opportun. Nous pouvons remarquer que l'utopie ne quitte jamais réellement le projet, comme un espoir envers un renouveau, elle donne l'énergie de fonder de nouvelles expériences. Lorsque de plus, l'éclectisme est selon Giampiero Bosoni «démocratique», les choix du «plus vraisemblable» et du «plus positif» semblent être laissés à la souveraineté de l'ensemble des citoyens. Un amoncellement de particularismes pour fonder un tout cohérent prévaut à l'idée d'un universalisme sur la base d'une seule représentation. Les différentes postures des créateurs deviennent alors autant de ressources possibles pour envisager un système entier.

La postmodernité s'ancrait dans toutes les différentes strates constitutives du design et se faisait vivement ressentir, Andrea Branzi expliquait qu'« il n'était plus nécessaire d'imaginer des produits qui plaisent à tous, mais plutôt des produits capables de "sélectionner" leur utilisateur et visant un groupe spécifique de consommateurs de référence. »[78] À l'intérieur même de cette dernière citation, nous pouvons ressentir un tragique déclin de cet « éclectisme démocratique» au profit d'un marché économique des minorités. *A contrario* des premières résolutions d'émancipation, le design devenait précisément un outil du marketing par lequel l'industrie pouvait utiliser cette volonté d'un particularisme en faveur de la Culture pour augmenter ses profits et conforter une stratégie commerciale par le design. Comme le remarquait Andrea Branzi, «l'industrie a ainsi dû élaborer une nouvelle stratégie de production, non plus basée sur les produits destinés aux grands marchés de masse, mais sur de multiples petits "marchés de tendances", aux caractéristiques très spécifiques.»[79] Cette déception était très grande pour les designers, parfois même insupportable. Ettore Sottsass Jr. en effet, a quitté le groupe *Memphis* en 1985 car précisément, il ne supportait plus de voir ses objets devenir des pro-

76. Giampiero Bosoni, *ibid.*, p. 266.

77. CNRTL, *éclectisme*, [en ligne] <http://cnrtl.fr/definition/éclectisme>, (consulté le 23 avril 2015).

78. Andrea Branzi, «Le nouveau design italien», dans *Qu'est-ce que le design?*, Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, édition Gründ pour l'édition française, 2009, p. 218, Giunti pour l' édition italienne, 2007, titre italien : *Capire il design.*

79. *Ibid.*

fits économiques de grande ampleur tout en s'éloignant trop radicalement du citoyen.

B. Le rebond industriel : intégration de cette nouvelle figure du designer indépendant

1. L'exaltation d'un nouveau marché

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'énergie était à la difficile reconstruction d'un pays meurtri par le fascisme mais désormais libre. Les nouvelles générations d'architectes étaient alors convaincues que le projet de restauration en passerait par un remodelage des valeurs de la société représentant simultanément la culture, l'économie et la politique. Les villes avec leurs espaces urbains et leurs architectures n'étaient pas les seules à porter les marques physiques du chaos ; l'habitat, cet espace intime était résolument entaché aux douloureuses vingt dernières années. L'architecte quittait alors la grande échelle pour façonner la petite échelle avec la collaboration passionnée et effrénée de certains artisans et industriels. Mais le résultat des élections libres de 1948 marquait la fin de cette utopie sociale dans laquelle la culture se faisait politique de reconstruction. L'euphorie de la création sérielle restait néanmoins très active, les cours de design dispensés dans les écoles d'architecture étaient très sollicités au point que le métier de designer commençait à s'émanciper de celui de l'architecte. La reconnaissance du duo designer et industriel était pleinement fondée et assurée depuis la création du *Compas d'or* par *La Rinascente* en 1954 qui attestait, par la remise du trophée, la qualité aussi bien esthétique que technique d'un produit. Cette reconnaissance devenait alors le symbole d'un avenir fructueux entre créateurs et industriels, consolidé en 1956 par la création de l'ADI (associazione del designo industriale).

Toutefois, après avoir conquis un design de masse à grande échelle et prouvé sa qualité économique et sociale, le marché du design italien s'était déjà ouvert à un public différent. Ce public cultivé fréquentait les musées, les galeries et avait un goût prononcé pour les objets atypiques créant ainsi un engouement en faveur d'un design sculptural qui allait très rapidement trouver sa place dans les galeries d'art puis de design. Pour les entrepreneurs, un nouveau marché se profilait. Les industriels ont, en effet, su profiter de cet engouement

en faveur des objets spécifiques et non plus scrupuleusement identiques. Ils ont alors déplacé le marché industriel pour le plus grand nombre vers la minorité la plus aisée. Des produits de choix, uniques et relevant d'une classe sociale bourgeoise étaient présentés entre les murs culturels des galeries. Des ventes à prix exorbitant de certaines pièces de design comme la bibliothèque *Carlton* [80] d'Ettore Sottsass Jr., faisait le profit des galeries et garantissait ainsi à l'industrie la pleine hégémonie et extension de ses domaines d'interaction. Dans les années 1980, fulmine alors le design de galerie, cette activité se redorait d'une image plus gratifiante, plus culturelle et renouait avec l'art. Nous pouvons facilement comprendre que lorsqu'une œuvre d'art – une sculpture, une peinture, ou autre dispositif – est exposée dans une galerie, c'est pour entrer dans un marché économique mondain, celui de l'art. Il en serait alors de même avec le design, qui quittait le marché industriel de masse pour rejoindre celui de l'art et de son élite. Alessandro Mendini a d'ailleurs toujours refusé ce nouveau capitalisme de la Culture.

Une fois ce marché élitiste bien assimilé en tant que résultat exponentiel des profits, le design industriel se tournait vers le marché des niches, destinés aux différentes minorités, des plus aisées ou moins aisées et très rapidement, en quelques années, le désir d'aller à l'encontre d'une production normalisée était devenue la clé de voûte d'un système financier à grande échelle dans lequel les individus et leur appartenance aux groupes étaient devenus autant de «marchés de tendance». Avec une vie plus confortable et les moyens de subvenir à quelques occupations et loisirs hors travail, les italiens des classes moyennes devenaient à leur tour des consommateurs avérés.

80. Ettore Sottsass Jr., *Carlton*, couleur : multicolore, matière : bois laqué polychrome et laminé plastique, dimensions : L 190 cm x Prof 40 cm x H 196 cm, caractéristiques : modèle Memphis original dessiné en 1981 (collection Memphis Milano 1981-1988) - Chaque exemplaire porte le sceau "Memphis" et est accompagné d'un certificat d'authenticité. Prix public : 12333 €, [en ligne] <http://www.madeindesign.com/prod-bibliotheque-carlton-by-ettore-sottsass-separation-1981-memphis-milano-refcarlton.html>, (consulté le 30 avril 2015).

2. Renverser la «stratégie fatale»

Le design comme stratégie « fatale » serait, selon l'enseignant-chercheur Emanuele Quinz, à considérer dans une logique démunie de stabilité et à l'amoncellement prolifique infini.

> « Au moment où l'on passe du "drame de l'aliénation" à "l'extase de la communication", le design devient une stratégie *fatale* : l'objet fonctionne comme une métaphore, qui joue et déjoue les identités sociales, les codes culturels comme des éléments d'une formule chimique. L'objet n'est pas conçu comme un organisme, mais au contraire comme "rassemblement grouillant de molécules". »[81]

81. Emanuele Quinz, «A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel», dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014, p. 27, l'auteur fait référence à Jean Baudrillard, *Les stratégies fatales*, Paris, Grasset, 1983, p. 73.

Lorsque l'auteur évoque le «drame de l'aliénation» réprimé au profit de «l'extase de la communication», il fait référence à Jean Baudrillard qui soutenait l'idée que l'immersion corpusculaire, c'est-à-dire, celle du spectateur devenant acteur, amenait indéniablement à la mort du spectateur et par conséquent, sans l'autre en face, il ne subsisterait que l'expérimentation d'un circuit fermé. Mais Emanuele Quinz donne sa propre définition de cette stratégie en expliquant que «l'objet fonctionne comme une métaphore » et si nous reprenons la définition de la « métaphore », c'est-à-dire, cette « figure d'expression fondée sur le transfert à une entité du terme qui en désigne une autre »[82], alors nous pouvons supposer que la stratégie « fatale » repose sur un jeu de langage[83] dans lequel l'essence d'un mot devient la tactique des significations inversées. Et ainsi, c'est par cette multiplicité des possibilités que s'opère l'échec des « identités sociales » et des « codes culturels ». Jean Baudrillard, dans les *Stratégies Fatales*, parlait notamment d'un temps de «l'hypertélie», c'est-à-dire, celui d'un cancer généralisé pour reprendre sa transposition du corps humain au corps sociétal. Le vocabulaire emprunté à la biologie est également très présent chez Emanuele Quinz, ce qui semble révéler que le design et ses répercutions sociales détiennent un caractère vital, ou du moins, biologique. Jean Baudrillard définissait cette « extase de la communication» comme une drogue amenant à une « interactivité folle » mais toujours solitaire. Et ce « rassemblement grouillant de molécules », ne serait ni plus ni moins qu'une «involution à l'infini» prise dans le tourment de sa ruine.

> «C'est ça, l'extase de la communication. Il n'y a plus d'autre en face, et plus de destination finale. Le système tourne ainsi sans fin et sans finalité. Et sa seule possibilité est celle d'une reproduction et d'une involution à l'infini. D'où le vertige confortable de cette interaction électronique et informatique, comme d'une drogue. On peut y passer sa vie entière, sans discontinuer. La drogue elle-même n'est jamais que l'exemple parfait d'une interactivité folle en circuit fermé.»[84]

Cependant, si cette «stratégie fatale » peut intéresser notre étude, c'est par le lien qu'Emanuele Quinz est parvenu à définir avec les objets du groupe *Memphis*. À la suite de la première partie citée, l'auteur poursuit en précisant que :

> « Comme l'explique Barbara Radice, un objet Memphis "est un assemblage linguistiquement contrôlé, où la figure centrale n'est

82. CNRTL, *métaphore*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/métaphore> (consulté le 25 avril 2015).

83. Entendu selon le philosophe Ludwig Wittgenstein, comme des balisages conceptuels partagés pour permettre la compréhension et la création des signes et des significations.

84. Jean Baudrillard - *Écran Total,* Libération, Lundi 6 Mai 1996, Page 8, [en ligne] <http://www.liberation.fr/tribune/1996/05/06/ecran-total_172527>, (consulté le 25 avril 2015).

pas le résultat d'un parcours projectuel soutenu par une cohérence constructive, mais un mix de possibilités, un accident qui représente la logique variable et instable des parties qui le composent : des volumes brisés en surfaces de nature différente, des surfaces à leur tour brisées par différents décors, et diversifiées par des textures, matériaux, couleurs." ».[85]

85. Emanuele Quinz, op. cit, p. 143.

Plutôt que souffrant des symptômes de l'hypertélie, l'objet *Memphis* pouvait approcher la mise en pratique d'une utopie de l'expérimentation dans laquelle les designers pouvaient tenter, essayer, pratiquer, rater et laisser des accidents advenir. Et si «la figure centrale» n'était plus «le résultat» du projet, il n'était pas à douter qu'il existait une finalité dans cet «assemblage linguistiquement contrôlé». Les cassures et les brisures visuelles parvenaient à instaurer l'objet dans un mouvement continu duquel, il est vrai, les changements semblaient excessivement constants. Des interruptions advenaient justement parce que l'objet *Memphis,* aussi hétérogène qu'il pouvait être, magnifiait une forme de revendication de l'accidentel et de l'aléatoire comme mode opératoire. Et finalement, ce trouble, cette déconvenue maintenait une discontinuité avec l'usager puisque « l'extase de la communication» devenait un moment désagréable et les objets *Memphis* étaient, *in fine*, comme Andrea Branzi le disait «des chevaux de Troie, capables de détruire le bon goût des maisons bourgeoises. »[86] Dans toute cette surenchère visuelle qui déterminait une certaine «extase de la communication», il y avait cependant, la possibilité d'un renversement qui défaisait semble-t-il ce «vertige confortable».

86. Andrea Branzi, «Postface», dans *No-Stop City : Archizoom associati*, Hyx, Orléans, 2006, p. 147.

3. La plasticité du design

Affronter la complexité du monde contemporain plutôt que l'accabler avec des conceptions universelles semblait être le *leitmotiv* du groupe *Memphis* et plus généralement des années 1980 en Italie. Considérant la société comme la représentation d'un système multiple et complexe, les designers du groupe *Memphis* ont fait le choix des couleurs, des matériaux et des formes généreuses afin de relater de cette diversité «de sensations, d'émotions, d'incertitudes et d'intuition et non pas d'idéologies ou de philosophies »[87] avec lesquelles Ettore Sottsass Jr. travaillait depuis de nombreuses années. Ettore Sottsass Jr. était une figure emblématique du design italien au travers des mouvements auxquels il appartenait mais il l'était aussi au travers de son travail personnel. Designer industriel chez *Olivetti* pendant de

87. Ettore Sottsass Jr, «Que veut dire être designer ?» dans *Ettore Sottsass jr. De l'objet fini à la fin de l'objet*, [catalogue pour l'exposition présentée par le Centre de création industrielle au Musée des arts décoratifs à Paris du 21 octobre 1976 au 3 janvier 1977], Centre Georges Pompidou, CCI, Paris, 1976, pp. 18-19.

longues années, il travaillait avec une grande proximité des idéaux rationalistes – il n'y a qu'à observer sa machine à écrire *Valentine* portative de 1968 qui préfigure l'arrivée du minitel – puis, dans les années 1970, par ses différentes rencontres, voyages et son état de santé, il commençait à prendre du recul sur la pratique du design. Après son voyage en Inde et profondément marqué par les mœurs et les coutumes, Ettore Sottsass Jr. semblait vouloir repenser la création. Sa maladie l'obligeait à se rendre aux États-Unis et il racontait lui-même à quel point cet autre voyage l'avait aussi influencé dans sa pratique.

Valentine, Ettore Sottsass Jr., 1968, éditée par Olivetti.

Désormais ouverts au reste du monde, les designers italiens découvraient et s'inspiraient des conceptions extérieures. Profondément nourris par l'influence américaine, ils apprenaient ainsi à utiliser ce qu'Ettore Sottsass Jr. nommait des «textures quasi typographiques». Ils utilisaient principalement le bois laminé, un matériau innovant pour l'époque et peu cher, accompagné d'une multiplicité d'adhésifs aux motifs assez improbables. Ettore Sottsass Jr. soutenait d'ailleurs qu'en : « Amérique, le paysage était un mélange complètement nouveau de matériaux extrahumains: cristal, chrome, aluminium. Un collage de produits industriels, de couleurs variées. D'où notre recherche, avec Memphis, de créer des rapprochements de textures quasi typographiques.»[88]

Ces influences extérieures, depuis l'ouverture de l'Italie au reste du monde, ont conditionné l'engouement pour le multiple avec des techniques de collages, de juxtaposition des formes et des couleurs particulières et ont transgressé l'approche universelle antérieure des rationalistes qui était soutenue par l'adage du célèbre architecte Mies van der Rohe «less is more». Désormais, c'est par collage puis montage que chacun peut retrouver son individualité dans ce monde global.

En travaillant à l'aide de signes graphiques élémentaires tels que les cercles, les carrés, les lignes et les points, Ettore Sottsass Jr. tentait également, d'extirper la rigueur connue à la géométrie et aux mathématiques pour ainsi essayer de libérer les énergies positives du vivant. Ce qui était alors considéré comme une inflexibilité imparable devenait le moyen d'introduire le doute et de signifier l'intérêt de recourir au vivant dans ce qu'il a de plus aléatoire et de moins systémique. D'une certaine manière, nous pourrions repenser au souhait d'Alvar Aalto qui consistait à *humaniser l'architecture*[89] et finalement, à considérer le rationalisme des années 1920 à 1940 comme incom-

88. Ettore Sottsass, «Ettore Sottsass : "Tout est design, c'est une fatalité"», entretien avec Michèle Champenois, Le Monde, 28 août 2005, [en ligne] <http://www.lemonde.fr/culture/article/2005/08/29/ettore-sottsass-tout-est-design-c-est-une-fatalite_683436_3246.html>, (consulté le 20 janvier 2015).

89. Alvar Aalto, « Humaniser l'architecture », 1940, dans *La table blanche et autres textes*, Parenthèses, Marseille, 2012, pp. 102-108.

plet puisque dans cette recherche absolue du fonctionnalisme, les modernes auraient oublié de traiter la question de l'homme au travers de ses particularismes. C'est pourquoi selon Barbara Radice, l'objet Memphis est, quant à lui, «une structure parlante qui tend vers une émotion.»[90] Nous pourrions nuancer cette citation dans la mesure où il n'est pas tant question de structure mais plutôt d'éléments disparates et hétérogènes collés, montés voire déposés sur un ensemble dont justement, il ne préexiste pas de rapport immanent à la conception structurelle. La manière de redonner du particularisme s'exerce ainsi dans un surfaçage excessif et par la volonté de penser le meuble sous la forme d'un kit, c'est-à-dire, des pièces qui s'assemblent et se désassemblent jusqu'à mettre à l'épreuve la question de l'ouverture. Une telle réflexion suggère que le principe d'adaptabilité devienne gage d'individuation et par conséquent, ce phénomène d'agrégation que nous pouvons repérer rapidement d'après les différentes compositions, est la représentation visuelle et effective de la mixité. Il en est d'ailleurs de même avec les usages que nous pouvons associer à ces différents meubles, tous ouverts et inhabituels, ces objets nous poussent à les appréhender autrement et c'est en cela que le groupe *Memphis* marquait la différence.

90. Barbara Radice, *Memphis : the New International Style*, Electa, 1981, p. 4.

Casablanca, Ettore Sottsass Jr., 1981, produit par Memphis.

Toutefois, la critique que l'on pouvait émettre des produits du groupe *Memphis* était cet entre-deux indéfinissable, à la croisée du *popularisme* et de l'élitisme. Le bois utilisé était par exemple, un bois non noble, principalement des lamellés et des stratifiés avec sur l'ensemble des surfaces, des adhésifs qui ne reflétaient aucune qualité matérielle particulière. Par l'emploi de ces formes graphiques, ils réinterprétaient l'esprit pop ou néobaroque en utilisant des motifs criards et en juxtaposant des éléments *a priori* incompatibles dans leur colorimétrie et leur forme, mais ils induisaient aussi l'usager en erreur sur l'aspect originel des matériaux. Cet antagonisme visuel devenait alors annonciateur d'un problème de société, celui d'une scission entre le marché consumériste et les individus.

Motifs, Memphis, Milan.

Pour de nombreuses personnes et notamment pour l'architecte, designer florentin et ancien membre du groupe *Archizoom Associati*, Paolo Deganello, les objets du groupe *Memphis* étaient des produits mondains, trop onéreux qui manquaient de modestie. Alors en guise de contestation, il fondait en 1984 le studio de création *ZEUS* dont l'ironie du nom en appelle cependant, à une conception d'objet modeste et morale. Ce qui semble réfutable dans la mesure où, au sein de ZEUS, les designers développaient des projets entre l'artisanat et

l'industrie afin d'amorcer un travail autour des nouvelles techniques et matériaux. Leurs recherches permettaient d'amener ces questions de singularité vers une nouvelle pensée de la structure. Si nous prenons l'exemple de la chaise de bar, réalisée par Maurizio Peregalli en 1985, nous remarquons le nouvel apport de la courbe comme nous pouvons remarquer chez Memphis, celui de la diagonale. Les objets Zeus ne sont ni modestes, ni nécessairement moraux puisque structurellement, ils sont emprunts de fantaisie, seule l'absence de couleur pourrait se confondre avec de la modestie.

Ce qu'il faut retenir du groupe *Memphis*, ce sont les engagements de départ et les intentions expérimentales de cette période. Ettore Sottsass Jr. nous racontait qu'« à force de marcher dans des zones d'incertitude, à force de dialoguer avec la métaphore et l'utopie, à force de rester à part, nous avons accumulé aujourd'hui une certaine expérience. Nous sommes devenus de bons explorateurs. »[91] Explorer davantage que produire des objets pour une industrie déjà bien abondante était une perspective de travail réelle et encourageante bien qu'assez solitaire à l'échelle de la création mondiale. C'est au travers des prototypes et des séries limitées que les radicaux ont néanmoins engagé l'élargissement de la discipline. Durant plusieurs années, les membres du groupe ont délibérément exploré un travail de composition en deux dimensions transversal à celui de la trois dimensions. Leurs recherches graphiques devenaient alors un territoire propre à l'agencement et à l'ordonnancement si bien que ce même terrain d'expérimentations s'est transposé dans l'espace. Ces projets semblent solliciter deux échelles, d'abord la petite échelle avec un travail de surface dont l'accumulation est reine, puis la grande échelle, celle du volume et de la composition spatiale. Ils quittaient alors le plan pour aller vers une spatialisation de ces mêmes surfaces dont l'agencement spécifique qu'ils créaient supposait un déploiement et un séquençage du volume. L'emploi régulier des obliques conférait aux meubles, une logique du mouvement au regard de la spatialisation des différents plans. Avec *Beverly* par exemple, nous observons assez aisément cette rencontre des horizontales, verticales et obliques qui participe au caractère hétérogène de l'élément.

Sgabello alto big, Maurizio Peregalli, 1985.

91. Ettore Sottsass Jr., cité par Nally Bellati, dans *Le Nouveau réalisme italien*, Pierre Terrail, Paris, 1991, p. 25.

B*everly*, Ettore Sottsass Jr., 1981, produit par Memphis. ©Aldo Ballo, Guido Cegani et Peter Ogilvie.

c. Le design comme laboratoire de recherche

1. Un regard neuf

Pour reprendre ce qu'il a été amorcé quelques lignes au dessus, à la suite du régime fasciste dominant l'Italie pendant près de vingt ans, le design devenait une perspective encourageante afin d'entamer le processus de reconstruction matérielle et idéologique du pays. Pour cela, il était nécessaire de poursuivre des exigences techniques, économiques, artisanales ainsi qu'humaines afin de relever une nation et engager une attitude positive du renouveau. Il s'agissait alors de fonder une utopie sociale autour de la question fondamentale du *construire* propre à l'architecture mais désormais non étranger au design. Dès lors, le design italien s'émancipait des conceptions européennes dominantes et devenait, en quelques décennies, une référence pour toutes les pratiques créatives non conventionnelles. En 1972, au Musée d'Art Moderne de New-York, est organisée l'exposition *Italy : The New Domestic Landscape*, mettant à l'avant de la scène les principaux protagonistes radicaux. Ce choix, loin d'avoir été anodin, semblait pouvoir accréditer le rôle de ces approches particulières dans l'histoire du design italien encore lourdement partagée entre un rationalisme véhiculé par les valeurs allemandes de l'école d'ULM et par conséquent, en la figure sans doute emblématique de Tomàs Maldonado et une conception plus libertaire qui s'attachait à la condition humaine avant celle du consommateur. Avec son parti pris affirmé, le commissaire d'exposition Emilio Ambasz offrait au design italien l'occasion d'une visibilité internationale. C'était avec une énergie presque vitale que l'exposition semblait témoigner du design comme un médium susceptible d'évacuer en partie, la crise de 1968 et les années de plomb débutantes.

En parcourant les archives de cette exposition, nous pouvons remarquer une forme de monumentalisation de l'objet issu du projet de design. L'artefact ne véhiculait plus seulement les qualités de ses usages mais acquérait, semble-t-il, un nouveau statut érigé dans l'idéologie de l'autonomie des objets par rapport à l'architecture et à leurs fonctions premières. Au travers de l'exposition, le public était amené à comprendre que l'objet domestique désormais se contemplait, se discutait dans sa présence légitime de fait – et non plus d'usages – et héritait ainsi d'un caractère monumental, aux aspirations sociétales. Cette nouvelle vision était sans doute facilitée et véhiculée par les

Italy : The New Domestic Landscape, couvertures du catalogue sous la direction de Emilio Ambasz.

multiples expérimentations et convergences des différentes activités et secteurs pouvant se rapprocher d'une pratique créative. Comme l'expliquait Ettore Sottsass Jr. :

> « Durant les années soixante-dix, on a vu éclore un mouvement qui cherchait à renouveler les langages du design européen, en affrontant (à l'encontre de la tradition rationaliste) le thème de la complexité du monde contemporain et du fractionnement de la société et des marchés de masse. Le nouveau design italien a d'abord été un mouvement expérimental, c'est-à-dire un ensemble de laboratoires de recherche indépendants des industries du secteur, intéressés par les nouveaux langages et par la réutilisation des matériaux artisanaux (verre, bois, laminés décoratifs).»[92]

En propageant ainsi l'idéologie du nouveau design italien, les radicaux exposaient de manière presque intime, leur regard sur l'accélération de la consommation et l'organisation mécanique de l'habitat en mobilisant un design de réflexion plutôt que de moyen. Ces nouvelles perspectives encourageaient les designers à penser les modèles de développement sociétaux par le design et ainsi à accroître les rôles émergents de cette discipline. L'ère post-industrielle était advenue et l'exposition le montrait sous la forme d'un renouveau, mais cette intention ne pouvait faire l'écart de sa propre condition, résultante de l'échec du précédent modèle de la société industrielle. Cette exposition souhaitée et revendiquée par la plus grande force économique de l'époque, à savoir les États-Unis, semblait revendiquer une volonté d'ouverture internationale d'après les particularismes radicaux qui se développaient en Europe. Le MoMA faisait figure de chef de file d'une nouvelle résistance alors même que dans toute son aporie, ce musée était l'une des structures représentatives de la nation qui explorait au maximum les bénéfices de la société de consommation. À cette époque, commençait alors à se dessiner une cartographie d'un design critique à l'échelle mondiale.

92. Andrea Branzi, « Le nouveau design italien », dans *Qu'est-ce que le design?*, Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, édition Gründ pour l'édition française, 2009, note de bas de page p. 219, Giunti pour l'édition italienne, 2007, titre italien : *Capire il design.*

Les écrits d'Ettore Sottsass Jr. retenus pour l'édition du catalogue exprimaient très justement ce basculement de l'objet de consommation vers l'objet de réflexion. Afin d'expliciter son projet de conteneurs exposé, il revendiquait l'importance d'avoir conçu ses meubles comme « des prototypes, voire des pré-prototypes.» Car le but, pour ce designer « [...] n'était pas d'aboutir à un produit, mais de manifester et de susciter des idées. »[93] L'auteur continuait quelques

93. Ettore Sottass Jr, « Projet de meubles pour une exposition au MoMA », dans le catalogue *Italy : the New Domestic Landscape*, The Museum of Modern Art, New York, 1972, dans *Ettore Sottsass Jr, '60-'70*, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006, p. 214.

lignes plus loin en expliquant que finalement, ces meubles manifestaient :

> «[...] une sorte d'orgie de l'utilisation du plastique, matériau qui permet un déconditionnement presque complet de la chaîne interminable de complaisances psycho-érotiques sur la "possession" [...] l'opération de déconditionnement prévue, même si elle va dans un sens négatif, c'est-à-dire dans le sens de l'éventuelle élimination de la complaisance de la possession, impliquera certainement le spectateur; c'est toujours un enjeu considérable que d'éliminer les alibis que l'on s'est construits autour de soi.»[94]

94. *Ibid.*

Ettore Sottsass Jr. soulevait sa propre incohérence à valoriser l'emploi du plastique dans ses objets alors même que ce matériau était source de déplaisance «psycho-érotiques» pour l'usager. Toutefois, il semblerait que ses conteneurs en plastique, dont la forme était «un peu brutale, voire un peu négligée »[95], pouvaient impliquer le spectateur et ainsi, éliminer les refuges qui le détournaient de la réalité, en d'autres termes « les alibis que l'on s'est construits autour de soi ». L'intérieur de ces conteneurs n'était pas caché mais au contraire, exposé :

95. *Ibid.*

> «Il y a le four pour cuisiner, le réfrigérateur pour contenir les aliments, l'armoire pour entreposer les vêtements, la douche pour se laver, l'endroit pour s'asseoir et lire un livre, le juke-box pour produire des sons, la bibliothèque pour ranger les livres etc. Selon le degré de culture de l'utilisateur de ces meubles, le catalogue des nécessités s'élargit ou se restreint mais eux, les conteneurs, restent impassibles: ils sont formellement désengagés de l'état ethnique de la possession. La solution des problèmes devient à ce point, un élément de quantité et non de qualité.»[96]

96. *Ibid.*

Les conteneurs semblaient être représentatifs d'une sorte d'ironie de la société des années 1970 qui, au lieu de traiter le mal qualitativement, le traitait dans la démesure quantitative. Et finalement, le plus cultivé des usagers ou du moins, le plus curieux, celui qui pratiquait la cuisine, la musique, la lecture, le sport, etc. était aussi possiblement, le propriétaire d'un important amoncellement de conteneurs. Le catalogue des nécessités, présenté au public, n'était pas *a priori*, celui de la qualité mais il était une représentation exhaustive de cette consommation anarchique. Néanmoins, nous pourrions considérer cet anarchisme comme positif dans la mesure où en offrant la mobilité à ses conteneurs (à l'aide de roulettes), la possibilité, non négligeable,

Meubles-conteneurs, Ettore Sottsass Jr., 1972, prototype. Fabricants Boffi, Kartell, Tecno.

d'adapter les espaces, les objets et les nécessités à l'homme et non plus l'inverse, était revendiquée. La configuration était alors laissée libre à tous les usagers par la considération de l'espace, du meublant et des individus qui l'habitent.

Le projet semblait également, pouvoir affirmer l'autonomie du design sur l'architecture par la création d'un micro-environnement indépendant et modulable mais aussi, l'autonomie de l'usager sur le design et l'architecture par les choix des configurations ainsi que des nécessités. L'usager pouvait alors dormir, manger, accueillir, se divertir grâce à l'emploi de ces conteneurs. Suivant les situations, seul ou à plusieurs, l'usager pouvait repenser son environnement et ses logiques de circulations et d'expérimentations. Ainsi, si nécessaire, le conteneur cuisine pouvait se trouver accolé au conteneur table de sorte que l'hôte puisse discuter avec ses invités et préparer le repas. Ces nouvelles logiques de l'habiter reconfiguraient le territoire domestique et le dessinaient selon les volontés de son usager. Il était ainsi possible de concevoir la cuisinière à côté du lit si telle était l'envie de son propriétaire. Ces nouveaux découpages, hors règles, mettaient en avant une cartographie mobile et changeante de l'habitat. Ettore Sottsass Jr. racontait justement que ses conteneurs permettaient de libérer l'habitat de certaines «structures rigides». Parfois même, ces structures étaient davantage idéologiques que matérielles.

Meubles-conteneurs, Ettore Sottsass Jr., 1972. © Aldo Ballo.

La nécessité d'un agencement à minima de ces microcellules semblait pouvoir amener l'usager à se considérer comme un bâtisseur dont le travail était de pouvoir assembler et désassembler ces modules tout en créant une diversité des agencements rectilignes mais aussi curvilignes, ou encore en créant des discontinuités ou des continuités et enfin, en connectant aisément l'eau et l'électricité sans être tributaire des logiques de bienséances qui prédéfinissaient le rassemblement de toutes les commodités relevant de la gestion des fluides. Ces conteneurs, effectivement « impassibles » devenaient des prétextes à la maîtrise de l'envahissement quantitatif de nos intérieurs. Ces boîtes sans attachement psycho-émotifs, n'étaient que les infrastructures du changement porté par le design et non plus seulement, l'architecture. Cette perspective du décloisonnement était aussi, quelques années plus tôt, engagée dans les capsules de Joe Colombo, ses cellules d'habitation autonomes à l'architecture permettaient de repenser nos modes de vie en devenant des circuits ouverts, dégorgeant d'objets et d'usages potentiels.

Meubles-conteneurs, Ettore Sottsass Jr., lithographie, 1972.

Les prémices de la postmodernité confrontés au constat de l'échec de la modernité, apportaient ainsi un nouveau regard à la création. Non plus naïve de sa valeur marchande et *in fine* aliénante, une partie de la création en design se déplaçait vers les territoires de l'expérimentation et ainsi, il ne s'agissait plus seulement d'une consommation de signes mais aussi d'une consommation de sens par les sens. Ces principes théoriques semblaient concéder des liens de parenté indéniables avec l'idéologie dominante de la *Global Tools*, contre-école du design fondée en 1973. Sachant qu'Ettore Sottsass Jr. était l'un des membres fondateurs, nous pourrions pratiquement affirmer que les propos qu'il défendait à l'exposition de 1972, étaient aussi, en partie, ceux qui avaient nourris les fondements conceptuels et les ambitions sociales de la *Global Tools*, à savoir principalement, l'idéologie du déconditionnement de l'homme par l'emploi de la dysfonction.

Cette exposition au MoMA marquait un tournant idéologique du design qui semblait véritablement pouvoir être porteur d'idéaux. Exposé et revendiqué comme fondamental, ce type de pratique semblait préfigurer le contenu de toutes les futures grandes expositions de design engagées comme nous le retrouvons, par exemple, avec les ambitions exprimées par les commissaires généraux de la Biennale du design de Saint-Étienne. Lorsqu'Alessandro Mendini évoque cette période radicale, il suppose toute réussite dans ce qu'il nomme le «projet mou», c'est-à-dire, cette idée selon laquelle, l'artefact est élastique et qu'il chemine en prêtant attentions aux conditions à la fois, sociales et politiques de la création tout en affirmant sa distance critique. Moins radical et plus souple, le «projet mou» était à plusieurs égards, une recherche d'adaptabilité de la critique sans virulence ou aspect moralisateur.

2. Le «projet mou»

Avant 1922 et l'arrivée du fascisme au pouvoir, l'Italie tentait de se reconstruire après la Première Guerre mondiale en commençant par modifier sa politique avec notamment le théoricien Antonio Gramsci qui proposait pour la première fois, un parti politique communiste répondant de la critique du capitalisme en faveur d'une nouvelle démocratie non productiviste. Cette particularité va, selon l'auteure

Catherine Geel, modifier en profondeur la conception politique de la création en Italie. L'auteure nous raconte que :

> « C'est précisément à Gramsci, sur qui la pensée de Benedetto Croce influe fortement, que l'on doit cette translation du politique au culturel. En déplaçant le débat du terrain politique au territoire culturel, il souligne la possibilité pour le peuple de se libérer de son complexe d'infériorité culturelle. [...] Il agit avec un réel souci d'éducation de la population pour la rendre autonome, c'est-à-dire actrice de la démocratie.»[97]

Dans cette citation, Catherine Geel nous explique comment l'Italie désœuvrée après la Seconde Guerre mondiale et le régime fasciste, a su néanmoins, devenir un pays par lequel nous pouvions espérer que la politique fasse culture et non que la culture entre en politique. En ce sens et selon l'auteure, l'Italie avait et garde encore aujourd'hui une avance considérable sur la France. C'est surement la raison pour laquelle, dès la fin des années 1960 et jusque dans les années 1980, l'Italie faisait figure d'avant-garde intellectuelle et, par les mouvements radicaux prônés, nous amenait à reconsidérer l'acception du design comme une discipline industrielle vouée uniquement à la recherche de la forme idéale pour la fonction la plus optimale.

97. Catherine Geel, « introduction : Fulgurances dans un ciel critique », *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, avant-propos par Pierangelo Caramia, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 49.

Alessandro Mendini, architecte de formation, au parcours extraordinaire est une figure incontournable du design. Par le passé, il a notamment participé au mouvement du *Radical design*, a co-fondé l'école *Global Tools*, a été directeur des revues *Casabella, Modo et Domus*, a collaboré avec le célèbre studio *Alchimia*, a fondé avec son frère l'atelier *Mendini* et la liste est encore longue ; aujourd'hui, âgé de 85 ans, Alessandro Mendini est l'un des maîtres du design italien. Lorsque l'on prend connaissance d'une partie de ces nombreux textes, on s'aperçoit de la complexité du design et de son histoire, parfois même de sa contre-histoire car ce designer italien, célèbre pour ses engagements, l'est aussi pour ses réactions à l'encontre des formes dominantes du design industriel. Chef de file de la création en architecture et design pendant plus de 15 ans, il est parvenu au travers des trois revues les plus importantes de l'époque à revendiquer des positionnements forts afin de bousculer les codes. Pour tenter d'expliquer la richesse de sa méthode, il me semble plus opportun de reprendre un passage de l'une de ses lettres. Alessandro Mendini entretenait

une correspondance avec le critique d'art et de design Renato De Fusco. Dans l'une d'elle, il écrit :

> « Auparavant déjà et plus clairement maintenant, ma méthode de travail consiste à s'insinuer, à agir en cleptomane d'un côté dans les cultures marginales et de l'autre dans celles de l'avant-garde et de la post-avant-garde, en portant une attention plus que culturelle, instinctive, à tout ce qui n'est pas institutionnel, à tout ce qui est minoritaire, au contre-pouvoir. Une méthode de travail fondée sur le paradoxe, la métaphore, l'excès, le dépaysement, le grotesque, qui m'a renvoyé à certains slogans, à certaines théorisations comme celle du "robot sentimental" (celle d'un homme extrêmement sensible mais partiellement mécanique), de la "survie subtile" (l'exigence qu'a notre civilisation du développement de produire plusieurs objets et des comportements toujours plus sophistiqués et s'éloignant toujours plus du naturel), à l'idée de "nouvelle religiosité", à l'hypothèse du "projet mou", du "dé-projet" (c'est-à-dire un projet qui enlève au lieu d'ajouter, qui simplifie au lieu d'augmenter en complexité), au slogan du "black design" (soit la difficile compréhension, pour nous les projeteurs, de ce qui adviendra en 2000 et pourtant la nécessité de dire clairement que dans le futur du design, on voit noir), au mirage d'un monde sans objet (c'est-à-dire du "non-objet") et à l'idée que puisse exister, que puissent être fabriqués des "objets hors temps" (dépourvus de la connotation d'un style et d'une époque qui les ont vu naître). »[98]

Sa méthode est éclectique puisqu'en tant que « cleptomane », il vole ce qui lui plaît ou lui apparaît intéressant et de ce refus à l'exclusivité, il parvient à déloger les idées reçues. Cette variété des supports observés, manifeste sa capacité à l'emploi des systèmes de « paradoxe», de «métaphore», d'«excès», de «dépaysement» et du «grotesque» faisant émerger de nouvelles perspectives. Le « projet mou » n'est qu'une théorie parmi d'autres, huit au total. Sa méthode de travail, assez marginale, l'a amené à plusieurs théories et slogans comme :

- « le robot sentimental » ;
- « la survie subtile » ;
- « la nouvelle religiosité » ;
- « le projet mou » ;
- « le dé-projet » ;
- « le black design » ;
- « le non-objet » ;
- « les objets hors temps ».

98. Alessandro Mendini, « Confessions », lettre à l'attention de De Fusco, critique d'art et de design et fondateur de la revue Op. Cit., selezione della critica d'arte contemporanea, n°61, septembre 1984, Naples, Edizioni Il Centre, dans *Écrits d'Alessandro Mendini : Architecture, design et projet,* sous la direction de Catherine Geel, Les presses du réel, pp. 268-269.

Dans cette partie, il s'agit d'expliciter son concept du «projet mou» bien-sûr mais aussi, celui du «robot sentimental» qui permet à Alessandro Mendini d'esquisser l'image d'un individu à la fois, suprasensible et limité par sa condition partielle d'automate. L'homme serait mécanique car il s'entoure d'objets qui sont les extensions de ses propres membres. Aidé par les artefacts de son environnement, l'homme serait alors un être mécaniquement augmenté. Toutefois, c'est précisément ce qui l'éloigne « toujours plus du naturel » négligeant sa « survie subtile». Mais le projet se doit d'être «mou», d'être vivant, incertain et à l'inverse du projet «dur», il ne doit pas exercer de forces ostentatoires sur l'homme. Le projet «mou» serait pour l'auteur, un projet sentimental dont la dialectique avec le projet «dur» nous permettrait de comprendre, à plus forte raison, le concept Mendinien du «robot sentimental». Les matériaux pour exercer le projet mou seraient «le textile, la couleur, le climat, la mémoire, la lumière qui touchent et caressent le corps sans lui faire de mal.»[99] Du plus souple des matériaux au moins palpable comme la lumière ou la mémoire ainsi qu'au moins constant comme le climat, l'individu serait amené à se projeter dans l'environnement artificiel par le biais de ces matières. Le projet mou évolue, il est muable et à l'inverse des constructions statiques, il permet à l'individu de se connecter à nouveau et indéfiniment à son contexte. Par son emploi, le robot sentimental maintiendrait son empathie à l'égard du monde extérieur et laisserait ainsi, échapper les marques d'une «survie subtile». Cette élasticité apparente donnerait lieu à une recherche sur l'attention portée à tout ce qui est extériorité tout en affirmant sa distance critique.

99. Alessandro Mendini, « Survie subtile », janvier 1974, dans *Écrits d'Alessandro Mendini : Architecture, design et projet, op. cit*, p. 103.

En écho et dans un texte antérieur (1976), Ettore Sottsass Jr. expliquait également sa manière d'envisager la nouvelle création italienne, en l'absence de culture propre au fascisme et en présence des volontés de développement économique et politique. C'était alors un nouveau métier que ces radicaux italiens inventaient chacun avec leurs particularités. Si pour Alessandro Mendini, le «projet mou» devait dominer, nous pouvons remarquer que pour son ami, Ettore Sottsass Jr., il n'en était pas tellement autre :

> « J'estimais que le rôle de l'architecte ou du designer, à ce moment-là, était d'instaurer une méthodologie du doute, de la souplesse, de la construction/destruction, de la gravité/ironie, de l'optimisme/pessimisme, de la forme/non forme, etc. [...] c'était alors l'occasion de mettre en œuvre une méthode d'approche qui ne conduise pas tant à chercher la "forme parfaite", la forme idéale

> ou l'idée de la forme, qu'à chercher "la méthode pour chercher la forme". Bref, une méthode permettant au designer d'être à l'écoute de la nécessité "historique" de son temps et de pouvoir y répondre par une forme, par le design, cette nécessité "historique" étant déterminée par l'évolution de l'espace et la marche du temps, c'est-à-dire par les conflits politiques et culturels.»[100]

100. Ettore Sottsass Jr, « Que veut dire être designer ? » dans *Ettore Sottsass jr. De l'objet fini à la fin de l'objet*, [catalogue pour l'exposition présentée par le Centre de création industrielle au Musée des arts décoratifs à Paris du 21 octobre 1976 au 3 janvier 1977], Centre Georges Pompidou, CCI, Paris, 1976, pp. 18-19.

L'auteur revendiquait, tout comme Alessandro Mendini le faisait ensuite, une approche par la souplesse et la mise en doute de l'existant grâce aux moyens d'antagonismes et de paradoxes comme «construction / destruction», «optimisme / pessimisme», etc. Autant d'expérimentation pour ainsi, «chercher la méthode» «permettant au designer d'être à l'écoute de la nécessité "historique" de son temps». Ces designers italiens ont alors cherché à inventer des formes qui s'adressaient directement aux individus et qui entraient en dialectique avec leurs passions, névroses et fantasmes ainsi que plus généralement, leur contexte. Il va s'en dire aussi, que ces créateurs engageaient également les aspects biographiques au sein même de la création en design. Il semble, en effet, que pour la première fois, le design n'était plus seulement une discipline vouée à la création d'objets utilitaires avec des qualités visuelles, tactiles et techniques mais il était aussi le résultat d'une intention singulière qui invitait l'usager à s'interroger. Cette liberté méthodologique qu'empruntaient les designers italiens des années 1960 à 1980 était assez semblable aux méthodes du grotesque et de la démesure, ce que revendiquait d'ailleurs Alessandro Mendini dans sa pratique «décongestionnante» du projet. Le ridicule, le risible, l'excès et l'improbable devenaient alors des moyens de prendre de la distance avec une certaine fatalité capitaliste.

3. Les séries limitées comme champ élargi

En 1978 et 1979 étaient présentées les deux premières collections d'objets créés par les membres du groupe *Alchimia*, studio fondé par ailleurs, en 1976 par Adriana et Alessandro Guerrerio. Les collections exposées étaient respectivement nommées *Bau-Haus 1* et *Bau-Haus 2* et regroupaient des objets produits en séries limitées, de manières artisanales ce qui allaient à l'encontre d'une production de masse. On pouvait aussi retrouver des prototypes, des objets uniques et des iconographies oniriques préfigurant ainsi l'élargissement des pratiques du design. Les logiques industrielles, fortement contestées par l'apparition de ces objets en petite série, devenaient des éléments

dissociables du projet de design, privilégiant ainsi une production expérimentale. Alessandro Mendini, un des membres imminents du studio, abordait d'ailleurs de manière centrale la question du *re-design* afin de montrer l'impossibilité et l'incohérence de vouloir tendre uniquement vers le désir de nouveauté. Ce design, *a priori* antirationnel, revisitait principalement les classiques et faisait du recyclage des idées, une idéologie de projet. Nous pouvons citer les fauteuils *Kandissi* et *Proust*, réalisés par Alessandro Mendini en 1978 et présentés lors de la première exposition.

L'acception des séries limitées pouvait supposer, par leur cadre non exhaustif, l'improbabilité d'exprimer une ouverture, pourtant c'est bien dans la volonté de faire uniquement des petites séries, que les membres du groupe *Alchimia* sont parvenus à élargir le domaine du design. Alors que la grande série de masse ne permettait pas ou vainement, l'expérimentation, la petite série quant à elle, sans contrainte financière, permettait une réelle liberté d'agir et d'exposer le résultat de ces recherches en toute impunité. Si bien que les membres d'*Alchimia* n'hésitaient pas à remettre en cause les modèles rationalistes avec beaucoup d'ironie et de provocation. Le titre *Bau-Haus*, était une première attaque contre les designers modernes et s'en suivait de la technique adoptée, principalement par recouvrement partiel ou total des surfaces d'objets parfois déjà existants et accompagné à chaque fois d'un travail de refonte formelle et structurelle de l'objet.

Kandissi, Alessandro Mendini, 1978. Collection Alchimia Bau-Haus 1, 6 exemplaires.

Ainsi, le meuble *Modulando* créé par Alessandro Mendini, supposait le réemploi d'une commode fonctionnaliste à trois tiroirs avec néanmoins les ajouts d'un piétement central noir, d'un miroir découpé en biseau à l'arrière et enfin, de marquages graphiques sur certaines surfaces qui rendaient l'ensemble pas tout à fait fonctionnel mais pas vraiment dysfonctionnel. Un entre-deux qui, pour les membres du studio, était l'expression d'une culture humaniste par laquelle les individus et leurs émotions étaient au centre des préoccupations. Afin de provoquer un état psycho-émotif chez l'usager, les designers au sein du studio *Alchimia* utilisaient amplement le décor comme premier élément d'interpellation, ce qui allait radicalement à l'encontre des influences avant-gardistes d'Adolf Loos dont les théories étaient, depuis 1908 et la publication de son ouvrage *Ornement et crime*, très aisément répandues. Cependant, les membres du studio témoignaient de l'intention d'aller à contre-courant et d'expérimenter une création

Proust, Alessandro Mendini, 1978. Collection Alchimia Bau-Haus 1, © Philadelphia Museum of Art.

Modulando, Alessandro Mendini, 1980. Collection Alchimia Bau-Haus 2.

ouverte, symbolique et aux antipodes du minimalisme. Alessandro Mendini expliquait sa retenue envers les objets trop épurés.

> « Selon moi, le minimalisme en Occident est une sorte de châtiment que nous voulons nous infliger dans notre milieu de vie. Au contraire, nous avons besoin de symboles, parce que le symbole appartient intrinsèquement à la mémoire collective, est chargé de connotations anthropologiques qui nous renvoient à des perspectives lointaines. Le minimalisme tend à désertifier le monde.»[101]

Selon Alessandro Mendini, le minimalisme occidental privait le monde de ses particularismes et de sa diversité au profit d'une accablante homogénéité. Ce nihilisme du collectif, dont l'auteur prévenait qu'il s'agissait avant tout de la confusion du social comme masse au lieu de son acceptation comme la « somme d'individus »[102], devenait progressivement un fléau. Son travail, « esthétiquement positif, est une tentative pour renverser la négativité du réel.»[103] Cela peut d'ailleurs rappeler le choix opportun du nom *Alchimia* déterminé par les membres du groupe dans la mesure où ce terme faisait référence aux alchimistes médiévaux qui souhaitaient transformer tous les métaux en or. Il semblerait ainsi que l'ambition profonde des membres du studio était de changer les objets de notre environnement en des biens de satisfaction pour tous. Alessandro Mendini suggérait d'impliquer l'émotion et l'intelligibilité afin de renverser les modèles de consommation existants. Depuis, dans ses recherches, il développe les notions d'anticorps et d'anomalies comme nous pouvons le lire dans la citation suivante.

> « L'hypothèse est d'immerger la consommation violente des choses dans un flux évocateur, psychique, émotif, parfois ironique et même auto-ironique. [...] Je perçois la modernité d'abord comme une menace, seulement ensuite comme une séduction. Mes objets y prennent place comme des anticorps, comme des anomalies, comme des fleurs artificielles. Le monde glacial, dévastateur et uniforme du pouvoir scientifique me pousse à réaliser mes projets de manière acrobatique, à exprimer avec des moyens divers mes espérances mais aussi mon malaise.»[104]

Ce concept d'objets-anticorps est extrêmement intéressant puisqu'il suppose d'une part, que l'apparente étrangeté des objets du groupe *Alchimia* ou du designer Alessandro Mendini, ne permettait pas, en réalité, de les définir comme des éléments antigènes, mais, à l'inverse comme des protéines de défense, pour rester dans le jargon biolo-

101. Alessandro Mendini, « Fragilisme 3 », dans *Fragilisme 2002*, [catalogue publié à l'occasion de l'exposition *Fragilisme*, présentée à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, à Paris, du 29 mars au 9 juin 2002, commissaire de l'exposition: Hervé Chandès], Actes Sud, p. 23.

102. Ibid., p. 24.

103. Ibid.

104. *Ibid.*, p. 29.

gique. D'autre part, si les objets d'Alessandro Mendini, sont apparus, c'était bien dans l'intention de combattre une substance étrangère introduite dans l'organisme général de notre environnement et cette dernière pouvait ainsi être représentée par l'abondance des objets fonctionnalistes. Finalement, ces exceptions à la règle, ces « anomalies » comme l'auteur le soulignait, étaient les témoins de notre système immunitaire. Mais il n'était pas, *a priori,* aisé de faire acte de défense et le designer devenait acrobate, jonglant entre les différents impératifs qui, paradoxalement, le poussaient aussi à montrer ses « espérances » et son « malaise ». Ainsi, les membres du groupe *Alchimia*, croyaient sans preuve en un avenir meilleur tout en rejetant le design de masse, qui était pour eux, semblable à une sensation pénible et incommode.

Dès 1986 et la création du mouvement *Bolidiste*, les membres du groupe, aussi appelés *Les Bolidistes* avec notamment Iosa Ghini, admettaient vivement, dans une certaine mesure de succession avec *Alchimia*, l'approche par la singularité afin de communiquer avec tous dans une ouverture du champ d'action à la « planète entière ». Maurizio Corrado les défendait sous l'insigne d'« une nouvelle race de professionnels dotés d'une grande mobilité mentale et physique qui utilisent l'intuition comme système d'échange et dont le champ d'action est la planète entière. »[105] Ce qui nous amène fondamentalement à la prédiction de Franco Raggi qui semblait annoncer le déclin de l'industrie au profit d'une nouvelle ère en déclarant : « nous sommes passés de la période industrielle à la période artisano-industrielle, il n'y a plus un style mais autant de styles que de consommateurs. »[106] Malheureusement, si le produit hors normes devient un objet perçu comme un style, alors la nouvelle difficulté est d'avoir la capacité de reconnaître les artefacts qui, véritablement, nous font réfléchir à l'inverse de ceux qui sont de consommation courante. Il semblerait alors que les remèdes proposés pour soigner cette crise du sens, générée par la production de masse et l'affaiblissement des singularités, ont, malgré eux, provoqués une nouvelle crise, celle de l'objet et de son statut.

Proust, Alessandro Mendini.

105. Maurizio Corrado, dans *Le nouveau réalisme italien de Nally Bellati,* édition française : Pierre Terrail, Paris, 1991, p. 29.

106. Ibid., p. 31.

4. Y-A-T-IL UNE CRISE DE L'OBJET ET DE SON STATUT?

Le statut de l'objet a nécessité une réadaptation par les avant-gardes qui depuis la modernité, ont profité d'un nouveau métier, celui de designer. Longtemps considéré comme un art mineur et semblant être légitime par la seule volonté des architectes, la conception d'objets était alors assimilée à une création secondaire. La réflexion portait soit sur les espaces, soit sur les supports d'art mais rarement sur les objets du quotidien, qui quant à eux, relevaient du simple outil ou meublant et ne reflétaient *a priori* aucune intention conceptuelle. Rapidement après l'essor des années 1950, la crise statuaire de l'objet s'impose comme un besoin d'acceptation de cette discipline par les pairs. Les designers se revendiquent alors comme des créateurs majeurs et proclament l'autonomie de leurs objets. C'est précisément dans le souhait de dépasser cet existant que ces mêmes designers se mettaient à encourager l'émergence d'un nouveau rapport à l'objet. Non plus seulement perçu comme un meublant, l'objet semblait pouvoir devenir structure et infrastructure allant jusqu'à créer l'espace.

A. Un dépassement de l'existant

Dépasser l'existant semble être une tâche difficile pour l'objet inerte qui existe devant nous. Comment le peut-il ou le pourrait-il? Nous pourrions supposer cet état de transformation par l'emploi de la narration mais bien entendu, comment l'artefact peut-il narrer une histoire? Ma curiosité à ce propos débute avec la lecture de l'ouvrage *Desseins narratifs de l'architecture* de Pierre Litzler, mon directeur de thèse. Dès l'introduction, l'auteur signale justement cette non évidence : « Mais si l'architecture est bien acte de langage, serait-elle pour autant apte à relater? »[107] Et très vite, il révèle un premier aspect insuffisant pour faire acte de narration comme il le souligne, mais d'une grande importance pour en constituer son début, il s'agit de percevoir « son exposition à défaut de son exposé. »[108] Car précisément pour l'auteur, « l'architecture expose, donne à voir et à penser, non pas un récit, une histoire, mais une idée. »[109] Il me semble alors que la médiation et le retrait narratif ainsi qu'*a contrario*, l'élan narratif, sont les trois principales hypothèses exprimées dans cette partie introductive et par lesquelles, Pierre Litzler révèle l'existence d'une forme narrative propre au bâti qui n'est pas celle de l'écriture

107. Pierre Litzler, «Introduction», dans *Desseins narratifs de l'architecture*, L'Harmattan, Paris, 2009, (coll. Esthétiques, série «Ars»), p. 11.

108. *Ibid.*, p. 13.

109. *Ibid.*

mais qui, pour autant, existe et se fait ressentir. Nous pouvons alors nous demander s'il est pertinent de transposer cette idée au design puisque d'une certaine manière, dans sa quête d'indépendance avec l'architecture, le design semble pouvoir témoigner d'une allégorie de l'espace.

1. L'allégorie, une création d'imaginaires

En littérature, la figure allégorique est d'abord pressentie par les mots choisis puis par le sens différent qu'ils transmettent. Également, Yves Delègue, nous explique que selon Quintilien, ce travail de temporalité de la lecture permettrait d'amener à un condensé métaphorique tant l'allégorie serait potentiellement une succession d'imaginaire :

> « Quintilien en avait donné deux définitions qui seront constamment reprises par les médiévaux : "Elle dit une chose et on en comprend une autre" ; "elle montre une chose par les mots et une autre par le sens". Mais il ajoutait à cette seconde définition une précision qui la distinguait des autres tropes et qui ne sera pas perdue : elle est "une suite continue de métaphores", c'est-à-dire une similitude prolongée qui pouvait donner lieu à tout un récit ou à une fable. C'est ainsi que l'allégorie a pu définir justement la machinerie même du monde, l'allégorie conçue comme un enchaînement de "similitudes". Au Moyen Âge, écrit justement Daniel Poirion, "l'allégorie ne sera plus seulement un «ornement difficile» de la rhétorique, mais une forme d'imagination caractéristique et expressive, une vision du monde." »[110]

110. Yves Delègue, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Ch.1 Répétition, similitude, allégorie, Presses Universitaires de Strasbourg, 2008, pp. 37-38.

L'allégorie serait une figure de style joueuse, prometteuse et entremetteuse de réflexions. Elle serait double et se jouerait de cette dualité entre le tangible et l'intangible puisque de cette manière, elle pourrait démultiplier les espaces de la pensée. Ainsi porteuse de réflexion, l'allégorie offrirait une forme de collage qui juxtaposerait bout à bout ou superposerait plusieurs imaginaires susceptibles – et là est tout l'intérêt – d'amener à une seconde lecture plus globale. D'une suite sans fin de particularismes et par son caractère expressif, l'allégorie deviendrait selon Daniel Poirion « une vision du monde ». Troublante, provocatrice, utopique, dystopique ou critique, cette perception inédite offrirait un nouvel espace de réflexion. Toutefois, cette profusion d'imaginaires n'est peut-être pas seulement donnée

sous une forme linéaire ou cyclique mais elle pourrait tout aussi bien être cosmique ou chaotique. Si bien que nous pouvons nous rappeler d'Ettore Sottsass Jr. lorsqu'il comparait le designer à une « éponge cosmique » et nous pourrions ainsi envisager l'évidence de la figure allégorique en design. L'artefact ainsi créé serait la représentation d'une idée abstraite et pourrait multiplier infiniment ses images par le biais de sa manipulation physique et de sa condition.

2. L'objet comme allégorie de l'espace

L'objet peut devenir un espace sous la forme d'une allégorie et non uniquement au travers de la création d'une structure. L'objet allégorique semblerait également, suggérer une lecture double, presque paradoxale, puisque sa première perception aurait un sens différent de celui qui advient dans un second temps. Cette idée s'appuie sur un passage d'un article que j'ai rédigé à propos du travail de Matali Crasset et notamment de son objet intitulé *Quand Jim monte à Paris*[111]. Il me semble évident de pouvoir constater une approche critique sous la forme d'une allégorie de l'espace qui prend acte lors du déploiement de l'objet. Comme le suggérait Jean Baudrillard, ce sont les relations présentes entre les objets qui déterminent l'espace et par la même contingence, qui permettent leur liberté. L'auteur écrivait :

> « Un lit est un lit, une chaise est une chaise: il n'y a pas de relation entre eux tant qu'ils ne servent qu'à ce à quoi ils servent. Sans relation, pas d'espace, car l'espace n'existe qu'ouvert, suscité, rythmé, élargi par une corrélation des objets et un dépassement de leur fonction dans cette structure neuve. L'espace est en quelque sorte la liberté réelle de l'objet, sa fonction n'est que sa liberté formelle.»[112]

Le déploiement de la *colonne d'hospitalité* de Matali Crasset serait l'expression de la volonté de mettre en relation les objets entre eux et ainsi, plus qu'une colonne statique, elle deviendrait tout un processus d'échanges entre plusieurs objets et de ces dialogues adviendrait l'espace. C'est bien le dépassement de la fonction de l'objet en un système relationnel qui caractérise l'espace et ainsi par l'acquisition de « sa liberté formelle » inhérente au déploiement, l'objet acquiert sa « liberté réelle ». Les designers des dernières décennies, ce sont battus afin que leur métier soit reconnu et prenne son autonomie par

111. *Quand Jim monte à Paris*, lit d'appoint créé par la designer Matali Crasset et édité chez Domeau & Pérès dès 1998. Dimensions fermées : L 340 / P 340 mm / H 1900 mm, dimensions ouvertes : L 1900 / P 1300 mm / H 10 mm, structure aiguilletée, mousse bi-densité HR, couverture du matelas extérieure et intérieure coton. © Philippe Migeat - Centre Pompidou, MNAM-CCI.

112. Jean Baudrillard, «Les structures de rangement», partie 1 dans *Le système des objets*, Gallimard, 1968, (coll. Tel), ouvrage reproduit en 1998, p. 26.

rapport à l'architecture mais nous pouvons remarquer que la relation entre l'espace et l'objet sera toujours principale, il est alors nécessaire de la comprendre dans son ensemble pour constater son potentiel. En 1994, Alessandro Mendini pressentait l'importance de ce dialogue et écrivait :

> «Mais l'homme a un besoin urgent d'un autre type de survie, une survie subtile : à la place du salon, cuisine, salle d'eau et chambre à coucher, il nous faut, à nous tous, de nouveaux types de pièces et habitacles [...] Les fonctions élémentaires peuvent être absorbées en tant que sous-problèmes, à l'intérieur des fonctions élaborées, on peut prendre ses repas dans la pièce pour nager, cuisiner dans la serre, se laver dans la pièce des télécommunications.»[113]

Alessandro Mendini proposait déjà de perturber l'espace domestique standard en délogeant ce qui faisait foi de principes intelligents mais qui finalement engendrait une réduction de la liberté individuelle. Nous pouvons songer à Jean Baudrillard qui soutenait que «tant que l'objet n'est libéré que dans sa fonction, l'homme réciproquement n'est libéré que comme usager de cet objet.»[114] Il devrait en être de même que, tant que l'objet est cloisonné à une appartenance réductrice, l'individu est contraint à expérimenter une logique limitée.

Quand Jim monte à Paris représente l'idée de l'espace sans être lui-même un lieu, l'objet peut alors se libérer de sa fonction et il en serait ainsi pour l'individu qui se dégagerait de son statut d'usager. En 1957 dans *Mythologies*, Roland Barthes expliquait que la narrativisation du quotidien permettait d'engager chez l'individu une réappropriation collective du réel, c'est-à-dire, qu'il serait envisageable d'aider l'homme à renouer avec son environnement social par la narration. Ici, Matali Crasset défend qu'au travers de l'utilisation du scénario, les objets pourraient être mieux adaptés aux mœurs et ainsi, permettre à l'individu de renouer avec son quotidien. Cette perception du collectif est une expérience personnelle qui suscite un rapport à une mythologisation individuelle. C'est d'ailleurs assez proche de ce qu'Alessandro Mendini nomme une «survie subtile» et qui permet une réelle liberté à tout individu non soumis aux codes traditionnels ou à la bienséance.

113. Alessandro Mendini, dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 104.

114. Jean Baudrillard, *op. cit.*

Lampe baladeuse présente dans l'ensemble *Quand Jim monte à Paris*, Matali Crasset.

3. Un nouvel espace de réflexion

Le critique d'art Craig Owens définissait le recours à l'allégorie dans les pratiques artistiques comme une « attitude tout autant qu'une technique, une manière de percevoir autant qu'une manière de procéder. »[115] Ainsi, nous opérerions par allégorie dans le souhait de donner à voir et à penser le monde qui nous entoure. Par son système métaphorique, l'allégorie amènerait à saisir un sens symbolique. Et lorsque l'on tente de transposer cette réflexion littéraire et plastique dans les instances du design et plus particulièrement de la conception d'objet, nous pouvons néanmoins nous confronter à quelques troubles de la pratique.

115. Craig Owens, *The Allegorical Impulse toward a Theory of Postmodernism*, dans la revue *October*, 1980.

Dans la seconde moitié des années 1960, le designer Joe Colombo souhaitait abolir les diktats de l'architecture sur l'objet. Pour ce faire, le designer repensait les objets comme des microsystèmes architecturés et ainsi, l'artefact devenait véritablement un sous-espace, une cellule ou capsule habitable et indépendante. Il ne cherchait pas un design de convention qui meublerait les intérieurs stéréotypés tel que nous le retrouvons dans l'aménagement sérieux des cuisines, des salles à manger, des salons ou encore des chambres à coucher, mais un design qui s'affirmait comme une intention de créer des espaces architecturés. Joe Colombo a créé plusieurs capsules destinées à rompre avec l'espace conventionnel des appartements instauré par les architectes et *in fine*, à donner pleine autonomie au design. En effet, par le biais de ses cellules, il parvenait à rendre autonomes tous les éléments de l'habitat puisqu'il pouvait les décrocher des murs et garantir le confort nécessaire comme l'eau courante et l'électricité. Ses cellules aux formes diverses et parfois complexes devenaient des sous-espaces de l'habitat. En 1969, Joe Colombo affirmait que :

> « L'espace qui entoure directement l'individu, tout ce qui constitue son microcosme est le terrain sur lequel nous devons pousser notre recherche afin de résoudre le problème d'un nouvel environnement de vie qui soit adapté à notre époque de façon structurée et coordonnée. »[116]

116. Joe Colombo, 1969. Référence originale inconnue. Citation reprise lors de l'exposition «Joe Colombo, l'invention du futur», présentée du 29 mars 2007 au 19 août 2007 au Musée des Arts Décoratifs de Paris, dans la grande nef.

L'époque, le contexte et les enjeux d'une société participeraient autant à la création en design qu'à la volonté du designer d'acter des changements au sein de la sphère privée. Le micro-espace déterminé à l'échelle de l'individu, devient un microcosme qui lui permet d'avancer dans le temps et d'observer les évolutions à partir de cet habi-

tacle réduit. Nous pouvons remarquer qu'à cette époque, l'idéologie du voyage sur la lune est amplement présente dans la construction des espaces domestiques. Alexandra Midal rappelle d'ailleurs que Joe Colombo «invente les conditions d'une vie quotidienne moderne en correspondance avec le monde dans un rapport harmonieux espace-temps et invite ses pairs à repenser complètement l'habitat à partir du design. »[117] Ces capsules ou conteneurs sont de véritables outils de contestations à l'encontre de la puissance des métiers de l'architecture toutefois, ce qui est assez remarquable, c'est qu'à la même période, les architectes revendiquent eux aussi une forme d'autonomie.

117. Alexandra Midal, *Antidesign Petite histoire de la capsule d'habitation en images,* Épithème, 2003, ouvrage non paginé.

Adolfo Natalini, architecte italien prétendait aussi à l'autonomie de sa discipline. Avec l'industrialisation florissante de cette époque, l'échelle architecturale devenait globale, tout tendait à se confondre et l'architecture s'acheminait de plus en plus vers l'élaboration des structures, des mégastructures et de l'urbanisme. Le design, quant à lui, ouvrait ses territoires jusqu'à l'aménagement intérieur et la création de micro-espaces. C'est finalement en étirant les limites de l'une et de l'autre des disciplines, que l'architecture et le design semblaient pouvoir s'entendre. Ainsi, toute la logique du 20e siècle qui consistait à meubler, peut-être même à encombrer des espaces privés pour qu'ils reflètent la personnalité de l'individu qui l'occupe, s'estompe au profit d'une pensée totale. Ce besoin de personnalisation était d'autant plus un besoin psychique qu'esthétique. Alexandra Midal remarquait que dès le début du 20e siècle :

> «[...] avec l'explosion de la normalisation de la révolution industrielle et ses critères de standardisation technologique, archétypes de planification, un nouvel individu, moderne et intensément psychologique, redessine ses liens avec ce qui est désormais considéré comme l'espace de la représentation de la psyché.»[118]

118. Alexandra Midal, *Living Rooms/ Pièces à vivre*, [catalogue édité par le Conseil général de l'Essonne à l'occasion de l'exposition *Living Rooms/ Pièces à vivre* du 30 mai au 3 octobre 2010 au domaine départemental de Chamarande], Centre d'art contemporain, 2010, p. 16.

L'espace domestique devenait alors la sphère intime et tendait, quelques décennies après, à se réduire jusqu'à la cellule. À propos d'une citation de Hugo von Hofmannsthal, l'auteure ajoute que «décoration et organisme prolongent ainsi une même mécanique nerveuse et hypersensible»[119] et que «la domesticité s'est imposée comme la scène de théâtre et l'expression d'une union inédite de la psyché et de l'esthétique. »[120] Très tôt, il s'agissait alors de créer des lieux de réflexions intimes, propres à la psyché avec l'aide de l'espace et des objets qui les composent. L'homme et son microcosme prolongeaient

119. Ibid., p. 17.

120. Ibid.

alors cette « mécanique nerveuse et hypersensible » qui avait, à la fois du nerf, donc de la résistance et également, une sensibilité des plus accrue. Aujourd'hui, ces espaces de réflexions semblent être exacerbés par l'emploi de la fiction qui décuplerait le psychisme de l'individu. Ce qui semble alors être propre aux contemporains, trouve en réalité son origine dans cette volonté d'associer l'esthétique à la révélation des caractères propres à l'usager. Cette transposition de l'identité et des pensées de l'individu dans l'organisation de son microcosme artificiel supposerait un état réceptif à partir duquel l'individu serait plus à même d'engager un processus d'intégration des données fictionnelles. Et ainsi, la fiction serait une manière « structurée et coordonnée », pour reprendre les termes de Joe Colombo, susceptible d'inviter l'individu à s'abandonner dans un état réflexif. Les manifestations conscientes et inconscientes de l'esprit, en d'autre terme, la psyché, seraient stimulées par cette organisation.

B. Le renversement des codes traditionnels

En dépassant les modèles existants, ce sont les codes académiques qui se sont renversés que ce soit dans le domaine de l'architecture ou du design. La sphère privée, nous l'avons vu, devient le microcosme de l'individu et la sphère publique tend à devenir son macrocosme. Dans les deux perspectives, la volonté se pressent à la fois, comme holistique et également, atomistique puisque l'individu s'identifie alors comme le particularisme d'un tout.

1. L'inscription du créateur dans l'espace social à partir des années 1970

Cécile Gintrac et Matthieu Giroud défendent l'intention d'une géographie critique par laquelle les villes peuvent être remises en cause. « Ville globale, ville créative, ville multiculturelle, ville intelligente… [Nous pourrions ajouter Strasbourg the europtimist!] Autant de slogans à la mode qui imposent et diffusent une vision aseptisée et consensuelle des réalités urbaines. Les villes doivent au contraire être bousculées, chahutées, *contestées*. »[121] Nous ne devrions pas préférer le consensus au dissensus car c'est du désaccord que l'on préserve notre intérêt à penser. La géographie critique, selon les auteurs, serait un terme employé seulement à partir de la fin des années 1980 et surtout dans les années 1990, avant cela, prévalait le terme de géo-

121. Cécile Gintrac et Matthieu Giroud, *Villes contestées : Pour une géographie critique de l'urbain*, ouvrage collectif sous la direction de Cécile Gintrac et Matthieu Giroud, Les prairies ordinaires, 2014, extrait de la 4e de couverture.

graphie radicale. Afin de comprendre ce déplacement de la radicalité vers la critique, les auteurs expliquent que «l'évolution n'est pas seulement terminologique : elle indique un profond renouvellement des objets et des méthodes géographiques. »[122] Ils poursuivent en expliquant que l'espace conditionne ou «contribue» à ces logiques, il serait donc un mécanisme d'actions de la condition sociale et non pas seulement un lieu. Ainsi, «[...] il contribue à produire et à reproduire des mécanismes sociaux et économiques, ainsi que des représentations. »[123] Nous pourrions aller plus loin dans ce constat en montrant comment une configuration sociale et spatiale de la ville permet l'élaboration d'une politique urbaine nouvelle. Nous pouvons nous référer aux auteurs Roger Keil et Julie-Anne Boudreau[124] lorsqu'ils expliquent que depuis 1965 date de la publication de l'article *The metabolism of Cities*[125] par Abel Wolman, la ville est devenue un système entier dont le «rapport matériel et métabolique entre le naturel et le social [...] s'accomplit dans la vie urbaine [...].» Il préexisterait alors une relation de faits qui dans son analyse et ses commentaires permettrait de repenser un certain nombre de caractéristiques globales dont la question fondamentale est celle de l'habiter.

122. *Ibid.*, p. 12.

123. *Ibid.*, p. 15.

124. Roger Keil et Julie-Anne Boudreau, «Métropolitiques et métaboliques : l'étatisation des politiques écologiques à Toronto», dans *Villes contestées : Pour une géographie critique de l'urbain*, p. 173.

125. Abel Wolman, *The metabolism of Cities*, Scientific American, vol. 213, n°3, 1965.

Par une échelle plus petite et moins urbanistique, la démarche de l'architecte John Hejduk est en ce sens tout à fait remarquable comme le signale Pierre Litzler, John Hejduk :

> «[...] cherche, par l'introduction de formes et de modes narratifs, à réfléchir sur la capacité de l'architecture à produire sa propre fiction permettant d'alimenter une réflexion sur l'habiter. Il quitte le domaine strict de la réalité construite pour révéler l'absurde des situations présentes, pour nous amener à nous poser des questions et mettre en relief des fictions d'une autre existence possible.»[126]

126. Pierre Litzler, «La fiction du projet», dans *Desseins narratifs de l'architecture, L'Harmattan, Paris, 2009, (coll. Esthétiques, série « Ars »)*, p. 84.

L'architecte s'inscrit dans l'espace des totalités et n'a que très rarement l'autorisation d'aller à l'encontre des codes esthétiques et historiques de la rue, du quartier ou de la ville, toutefois, il parviendrait à alimenter la différence. Sa capacité à transcender le paysage urbain réside peut-être dans la volonté de quitter «le domaine strict de la réalité construite» par des «modes narratifs» qui garantiraient d'une certaine manière, l'autonomie fictionnelle de l'architecture. Ce n'est plus tellement le construit qui donne de la valeur à l'architecture mais le perceptible, d'autant que ce dernier pourrait sortir de sa propre condition et, comme Pierre Litzler l'écrit, «mettre en relief des fictions d'une autre existence possible». L'abord d'un possible *autre*

deviendrait alors l'amorce d'une réflexion pour l'usager qui arpente ces lieux. Néanmoins, lorsque le créateur s'inscrit dans l'espace social, n'aurait-il pas intérêt à employer les formes de réitération comme modèle fictionnel ? Cette dernière mesure n'entraverait pas les intentions de dépassement, bien au contraire, elle pourrait les alimenter.

2. Les formes de réitération subjective

Quentin Vaulot et Goliath Dyèvre ont récemment remporté le Grand Prix 2013 de la Cité internationale de la tapisserie et de l'art tissé d'Aubusson avec leur projet intitulé *Nouvelles verdures d'Aubusson*. Ce projet invite à concevoir les verdures d'Aubusson comme un «patrimoine en mutation» pour reprendre les propres mots des deux designers parisiens. Imaginé sous la forme de cinq tapisseries agrémentées de cinq autres éléments en céramique, le projet interroge vraisemblablement, la mutation des mœurs et des individus dans un rapport complexe entre le naturel et l'artificiel. Ce rapprochement n'est pas si évident dans la mesure où d'après notre monde matérialiste, le constat de cette relation semble déjà définir l'humain comme le dominant puisqu'il parvient à modifier la nature par ses actions. Dans cette course effrénée de l'asservissement, le cadre fictionnel apparaît comme une ouverture susceptible de confronter certaines perceptions dogmatiques. Le recours à la fiction permet alors aux deux designers de connecter des notions ou des disciplines complètement éloignées l'une de l'autre et ainsi, d'encourager l'émergence de nouveaux concepts en faveur de nouvelles manières de penser notre rapport au monde.

Les domaines connectés par Quentin Vaulot et Goliath Dyèvre sont la génétique et le tissage, deux disciplines qui semblent *a priori* sans connexion et pourtant, le cadre fictionnel qu'ils nous offrent, amène de la vraisemblance à ces questions de changement. Le vocabulaire qu'ils utilisent pour décrire le projet est riche en jargons scientifiques : «protocoles», «chercheur», «expériences», «résultat», «évolution» et «mutation». La figure du savant fou qu'ils dépeignent aborde les territoires de la folie dans lesquels, il n'y a aucune limite et tout est envisageable. Cette dynamique excessive du chercheur fou semble montrer un fort positivisme en faveur d'une nature génétiquement modifiée. Dans l'histoire que les deux designers racontent et se

Extrait du *Verdureaux grands arbres*, Manufacture royale d'Aubusson, milieu du XVIIIe siècle.

sont racontés pour établir le projet, un chercheur aurait mis en place cinq protocoles de manipulation génétique sous les formes suivantes :
- Isolation ;
- Injection ;
- Croisement ;
- Exposition lumineuse ;
- Exposition sonore.

De ces protocoles apparaîtraient une revivification des couleurs présentent dans les verdures d'Aubusson. Les designers quant à eux, suggèrent cette recherche biologique par l'apport des cinq autres éléments en céramique dont leur rôle est de mettre en lumière ces mutations. Ils parviennent alors à nous montrer l'inouï et à réanimer l'énergie que la nature a perdue dans ce processus global d'artificialisation. Par l'emploi de plusieurs protocoles issus de notre quotidien technocratique comme les expositions sonores et lumineuses ou encore la capacité à isoler certains facteurs et à en croiser d'autres, les verdures s'exposeraient autrement. Le tissage de laine devient un nouveau terrain d'expérimentations dans lequel les plantes représentées artificiellement peuvent néanmoins prendre vie.

Les deux designers invoquent la recherche de l'ADN dans une image poétique et positive. La génétique est alors abordée comme une science de la création qui permet de questionner la dialectique artificialité contre naturalité et par laquelle un nouveau rapport de force pourrait émerger. N'est-il pas envisageable que la nature puisse reprendre ses droits grâce aux technologies de l'homme ? Cette hypothèse je l'ai quelque peu abordée dans un article co-écrit avec Maxime Favard et intitulé *Chercher l'équilibre*[127]. Dans ce texte nous avons tenté de montrer qu'il n'est pas aisé de trouver un équilibre étant donné que depuis plusieurs décennies, la balance tend lourdement au profit du monopole artificiel. Si l'on souhaite retrouver un équilibre, il faudrait, semble-t-il, inverser pendant un temps le pôle dominant. Pouvons-nous l'espérer par la technocratie? Les premières critiques de ce domaine, dénoncent un contrôle absolu qui rejetterait systématiquement l'autonomie de la nature. Sa capacité à reprendre ses droits ne serait certainement que le résultat d'une erreur, de la non-gérance d'une des étapes du processus scientifique scrupuleusement encadré. Cependant, transfigurer les principes de la nature dans l'ambition de les augmenter pourrait nous amener à un équilibre.

Extrait des *Nouvelles verdures d'Aubusson,* Quentin Vaulot et Goliath Dyèvre, 2013.

127. Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, «Chercher l'équilibre», dans *Poïétiques du design II : Éco-conception*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015, (Coll. Esthétiques, série « Ars»), pp. 115-136.

Mais ce dernier ne serait plus avec la nature telle que nous la connaissons et nous ne serions sans doute plus l'humain d'aujourd'hui. Ces deux entités peuvent évoluer séparément en dépit l'une de l'autre mais avec le temps, elles pourraient se développer pour le bien commun.

Quentin Vaulot et Goliath Dyèvre ont repensé le patrimoine des verdures d'Aubusson par une mise à l'écart d'un détail de son ensemble. Comme nous pouvons l'observer à l'aide des visuels issus du projet, les deux designers ont procédé par une extraction de certains éléments présents dans les tapisseries d'Aubusson classées comme patrimoine et les ont soumis à des mutations. C'est ainsi qu'ils exploitent la force de l'historicité et de la transmission des biens vers une rupture de l'éprouver. Les origines cessent d'être ce qu'elles sont et abondent vers un nouveau encore inconnu. Ce qui peut être opportun de rappeler avec le terme «patrimoine» c'est qu'il englobe de nombreuses idéologies, patrimoine matériel, financier mais aussi biologique, archéologique, intellectuel et la liste est sans fin. Il n'en reste pas moins que le «patrimoine» est nécessairement «ce qui est transmis à une personne, une collectivité, par les ancêtres, les générations précédentes, et qui est considéré comme un héritage commun.»[128] Il s'agirait alors de faire fi des systèmes de représentation afin de permettre la création d'un nouveau patrimoine qui ne serait plus tellement la transmission d'un bien en tant que tel mais la diffusion d'un principe de réitération par lequel nous pourrions fonder des supports de rêveries.

Le Jeu de Saute-mouton, Manufacture royal d'Aubusson, moitié du XVIIIe siècle, tenture de Michel Corneil, tisée en laine de et soie.

128. CNRTL, *patrimoine*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/patrimoine>, (consulté le 16 avril 2015).

3. Les rêveries scientifiques

Qu'advient-il lorsque ces imaginaires deviennent réels ? Sommes-nous confrontés à une forme de régression matérialiste ou au contraire, à une meilleure intelligibilité des intentions?

L'exposition *EDEN ADN* présentée lors de la Biennale du design de St-Étienne en 2006 par le commissaire d'exposition Anthony Van Den Bossche, semble pouvoir aider à l'éclaircissement de notre propos. Les projets exposés revendiquaient au premier abord, l'intérêt de transformer la nature pour le confort et le plaisir des hommes. Nous pouvions observer des chats hypoallergéniques, des pommes décorées ou encore des lapins pailletés, etc. en somme, des projets contre-nature qui suscitaient un rapport dual entre les sentiments

Eden ADN, Emmanuelle Becquemin et Stéphanie Sagot, 2007. © La cellule.

de fascination et de répulsion. Nous pouvions ainsi, nous demander comment ces pratiques se référaient-elles à l'approche du projet par le design ? Une première réponse semble pouvoir se trouver dans la définition même du design car si nous le considérons comme le lieu des transformations sociales par l'expérimentation des liens entre l'homme, la technique et le vivant, alors l'exposition *EDEN ADN* nous confrontait précisément à cet enjeu. Si l'homme désire plus de connexions entre le monde naturel et le monde artificiel, c'est surement dans l'objectif d'amener sa maîtrise de l'environnement sur la courbe la plus exponentielle car nous ne pouvons nier que les relations avec le vivant, sont majoritairement imposées sous l'autorité de l'homme. Supposant cela, il était quelque peu troublant de voir ce type d'exposition tant elle semblait être récusable. Semant ainsi le trouble auprès des visiteurs, ne sachant pas s'il était question de critiques ou d'éloges sérieuses à la génétique.

Rabbit with embroidered ears, Afke Golsteijn, 2004. © Idiots.

En 2006 déjà, Anthony Van Den Bossche a su semer le doute et le questionnement sans forcer l'individu à prendre parti. Pour ou contre, bien ou mal, là n'était pas la question, il s'agissait de comprendre, d'essayer de projeter ces intentions dans le quotidien de demain et de commencer à fonder un regard plus précis sur ce que l'on souhaite voir arriver et ce que l'on ne souhaite pas. Mais c'était aussi la mise en lumière de pratiques anciennes comme avec les carpes Koï dont les japonais jouent les généticiens depuis près de 200 ans afin de produire des carpes aux couleurs exceptionnelles. Les interventions humaines sur le vivant ne datent donc pas d'aujourd'hui, cependant, depuis la découverte de l'ADN et ses premières manipulations, l'ampleur devient plus inquiétante. L'Institut National de la Recherche Agronomique [INRA] finance même le projet *Orylag*[129], un lapin génétiquement modifié dans l'objectif de rendre sa fourrure aussi douce que celle du vison. Ces lapins sont donc élevés en nombre et tués en priorité pour leur fourrure améliorée puis leur viande. Cette sélection génétique vise à améliorer la fourrure et le cuir sans compromettre la qualité de la chair. Les conditions d'élevage certifiées *Orylag* sont *a priori* privilégiées puisque l'animal a le droit de vie pendant 18 semaines dans des structures de meilleure qualité. Toutefois, l'horreur de la génétique est bien présente, ces lapins ont une forte mortalité, environ 30% avec pour cause leur système génétique fragilisé par ces mutations. Cette recherche scientifique est cependant une réalité économique, 100 000 peaux vendues par an et 120 000 kilos de viande vendus en 2014. Le premier avis que l'on peut se faire sur la manipulation génétique au travers de l'exposition, est par consé-

Orange-Apple, Merijn Bolink, 1996, Collection Artimo.

129. Orylag, marque déposée depuis 1989 pour l'élevage de lapin de luxe (fourrure et viande).

quent, un sérieux potentiel économique dans lequel le vivant est la victime des ambitions financières et scientifiques. De ce qui reste de la présentation de l'exposition sur le site internet de la Biennale, nous pouvons lire :

> « Le vivant devenait soudain compréhensible par le commun des mortels comme un gigantesque lego génétique, bientôt manipulable selon tous nos désirs fonctionnels, voire décoratifs: une matière à design presque comme les autres. »[130]

130. Anthony Van Den Bossche, texte de présentation du commissaire d'exposition, [en ligne] <http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2006/home.html>, (consulté le 10 janvier 2015).

Créer des organismes vivants et non plus seulement des mécanismes, suppose qu'un champ des possibles s'est ouvert depuis la découverte du séquençage de l'ADN. C'est une véritable révolution scientifique et biologique qui convoque l'ambition de tout contrôler et modeler aux envies et attentes des individus en transformant le vivant en quelque chose de maîtrisable. Les découvertes biologiques et biotechnologiques deviennent alors le moyen d'asseoir la suprématie de l'homme sur le vivant en jouant aux créateurs. Faire plier les règles de la nature sous la volonté de l'homme relève d'un ego sur-dimensionné. Si nous revenons au nom donné par le commissaire d'exposition « EDEN ADN », nous pouvons rapidement nous rappeler de l'Éden, « la demeure du premier couple humain », ce « Paradis terrestre ». Employé dans le cadre d'une exposition sur la science et ses applications dans le domaine du design, ce terme interroge son sens. En premier lieu, nous pouvons supposer que ce nouveau Paradis pourrait être génétique et ainsi, nous serions libres de faire, d'accréditer, de créer et de manipuler tout ce que l'on souhaite.

Néanmoins, il est nécessaire de se rappeler que l'Éden est aussi le lieu de la condamnation. Ce n'est plus le seul « lieu de délices, orné surtout par la nature, où l'on vit dans l'innocence et la simplicité primitives ; état de bonheur parfait. »[131] Désormais, la compréhension de l'ADN et de la génétique apparaît comme le bouleversement majeur de l'Éden. Car *EDEN ADN* semble signifier le retour à la constitution de toute forme de vie (faune et flore) en raison de notre composition première, à savoir, la cellule qui est à la fois, notre point commun le plus réel et en même temps, celui qui marque nos différences. Pour autant, ce n'est pas un retour originel mais une perspective nouvelle, celle d'un regard sur le microcosme qui ferait de l'*EDEN ADN*, le lieu d'un Paradis biologique où tout peut se confondre, s'assembler et se désassembler. D'ailleurs, si l'on se réfère au sens que lui attribuait Victor Hugo notamment avec le dérivé « édénisation » qu'on lui connaît, on

131. CNRTL, *Éden,* [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/éden>, (consulté le 15 janvier 2015).

s'aperçoit rapidement que pour cet auteur, «l'édénisation du monde, le Progrès»[132] vont de paire. Il semblerait alors que dans cette perspective, les avancées scientifiques puissent nous rapprocher d'une forme d'édénisation du monde. Pour autant, est-ce seulement «une matière à design» ou possiblement une matière à penser par le design ?

132. Victor Hugo, *Les Misérables*, Tome 2 : «Cosette», Pagnerre, Paris, 1862, p. 41, [en ligne sur Gallica].

Au sein de l'exposition, de nombreux projets présentés étaient de l'ordre de l'objet unique comme cette lionne *Ophelia* de son nom, qui reposait sur un socle noir disposé en bout de parcours. Ce projet artistique a été mené en collaboration avec Afke Golsteijn, Ruben Taneja et Floris Bakker, trois artistes allemands travaillant sous le nom *Idiots* et qui revendiquent la taxidermie sous une approche artistique entre fantaisie et réalité. Mi-lionne et mi-objet, cette chimère déconcertante semblait nous prévenir d'une manière allégorique que la puissance de la lionne alliée au pouvoir financier de l'or, pouvait revêtir d'une forme de mélancolie comme nous le constatons de plus, avec la posture et l'impression générale de l'animal.

Ce goût amer laissé par la vue de l'hybride paraissait garantir un futur questionnement sur le rôle du design dans ces avancées biotechnologiques et plus fondamentalement sur la place de l'homme à l'intérieur de ce processus. Dans ce scénario, l'individu semblait transformer le vivant en marchandise et de cette puissance visuelle de l'animal-objet, la fascination est latente. Si la lionne *Ophelia* représente l'ancienne puissance de la nature et les volumes en céramique dorée, le nouveau pouvoir, alors la domination financière amènerait à considérer que tout peut être consommé, du moment que la transaction est au profit pécuniaire. Toutefois, si nous regardons cette lionne de plus près, nous apercevons que les surfaces de connexion entre le buste de l'animal et les volumes sont minces et fragiles. Une fragilité pouvant être aussi amenée par le prénom *Ophélia* qui fait référence à la pièce *Hamlet* de William Shakespeare dans laquelle le personnage d'Ophélie est finalement une sorte de fantôme qui survit par l'illusion. Cette mémoire ou imaginaire fait osciller notre perception entre brutalité, beauté, fragilité et force. D'ailleurs, cette beauté intrigue et transforme le brutal en une forme esthétique et apparaît être pour ces artistes, une stratégie narrative qui oblige à imaginer ce que pourrait être l'industrialisation de certains êtres vivants. Durant l'exposition, la narration était alors ouverte si bien que c'était aux visiteurs de contextualiser cette présence concrète mais accompagnée d'une lourde signification.

Ophelia, Idiots, 2005, lionne naturalisée et céramique.

La scénarisation de l'exposition comme de certains projets davantage fictifs, permettrait de surmonter ou alors d'aider certaines crises idéologiques et éthiques que nous rencontrons à chaque évolution majeure de la société. La fiction serait un outil performant du projet de design avec lequel les individus pourraient sensiblement se projeter et devenir acteurs de leur futur.

5. Y-A-T-IL UNE CRISE DES LOGIQUES D'ÊTRE ET DE FAIRE ?

Les enjeux actuels ne semblent plus suffire ou peut-être qu'ils suscitent tellement de déconvenues que la majorité des créateurs contemporains donne l'impression de quitter le présent. Certaines personnes sont effrayées par l'impression d'abandon de *l'ici* et maintenant, du faire et de la preuve concrète. L'approche prospective, anticipatrice, voire parfois marginale que l'on retrouve dans le design, n'a pas à inquiéter, bien au contraire. L'utilisation des signes ou même des figures de style telles que l'allégorie, vue précédemment ou la métaphore serait à considérer dans l'intention plus globale de faire acte de narration. L'emploi de la fiction en design, que nous avons commencé à observer, peut tout comme dans le cas de l'architecture, être originel.

a. La fiction comme naturalité

Nous aurions avec la fiction, un rapport inné puisque selon le philosophe Jean-Marie Schaeffer, nous la pratiquons depuis l'enfance :

> «En effet, pour comprendre d'où vient la fiction il faut se poser au moins deux questions : quelle est l'origine historique ou phylogénétique de la fiction et comment un jeune être humain apprend-il peu à peu à maîtriser ce complexe et ambigu jeu de règles qu'est la fiction. En d'autres termes, je crois que la fiction permet de comprendre à la fois une des sources des pratiques artistiques du point de vue de l'histoire culturelle de l'humanité et du point de vue des individus que nous sommes tous.»[133]

La définition de la culture en tant qu'héritage et donc de transmission d'un patrimoine, nous permet d'affirmer que la fiction est une pratique

133. Jean-Marie Schaeffer, «Pourquoi la fiction?», entretien dirigé par Alexandre Prstojevic, à propos de l'ouvrage *Pourquoi la fiction?*, Seuil, 1999, [en ligne] <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html>, (consulté le 21 janvier 2015).

culturelle. Le constat fait par l'auteur suppose, en effet, que le jeune enfant ait un rapport presque immédiat avec le jeu « complexe » et «ambigu» des pratiques fictionnelles par, semble-t-il, une forme de terrain commun des connaissances transmises.

1. Évidence et vérité

Le recours à la fiction dans la conception de l'objet ne serait pas tant une volonté de mise à l'écart des réalités qu'une forme de naturalité des propositions. Lorsque Yves Delègue, nous rappelle que «[...] la fiction loin de cacher la vérité, en était l'expression naturelle, au-delà de la rationalité»[134], nous pouvons en conclure que la fiction amènerait davantage à la vérité que la rationalité ne le ferait. Cette dernière, au contraire, nous en éloignerait tant elle subirait l'absence d'ouverture à ce qui pourrait être irrationnel. Perdre cette possibilité serait alors contre nature et ainsi, la fiction deviendrait la représentation la plus naturelle de la vérité. Ce qui est intéressant à essayer de comprendre, c'est à quel point le recours à l'incommensurable suppose paradoxalement, de se rapprocher au plus près de la vérité. Et tous ces architectes et designers dont certains prétendent et prétendaient que leurs assignations n'étaient pas méritées en raison d'une pratique qui se déployait en dehors du cadre du réel, sont et étaient *a priori*, les plus proches de la vérité.

134. Yves Delègue, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Ch.4 La fiction réhabilité : le devenir de la littérature, 2008, Presses Universitaires de Strasbourg, p. 178.

2. *Illustration d'un récit d'anticipation*[135]

Si nous pouvons dire que l'allégorie est vectrice de nouvelles perceptions, la fiction quant à elle, serait l'inventrice et la créatrice de ces idéologies nouvelles. Elle serait alors davantage liée à la création hors cadre. Yves Delègue semble d'ailleurs supposer que « la fiction – à la différence de l'allégorie – explorait et remodelait la géographie du temps, comme bientôt elle découvrirait de nouveaux espaces.»[136] Cette «géographie du temps» que l'auteur évoque pourrait signifier un phénomène d'atemporalité qui, en dehors de toute ligne temporelle, n'aurait pas à souffrir des époques au vue du caractère fictionnel qui pourrait se réactualiser. Également, une autre approche de la citation supposerait la fiction comme maîtresse du temps et permettrait au designer d'approcher une sorte d'exploration conjointe d'hier, d'aujourd'hui et de demain. J'ai à ce propos, co-écrit un article intitulé *La mécanique des temps : jeux de dialogues entre design et politique*[137]

135. Matali Crasset, titre donné aux scénarios de la maison *Empathic*.

136. Yves Delègue, *op. cit*, p. 182.

137. Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, «La mécanique des temps : jeux de dialogues entre design et politique», dans *Poïétiques du design III : Conception et Politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015, (Coll. Esthétiques, série « Ars»), pp. 107-139.

qui interprète cette dualité du hors temps. Cette perspective engage néanmoins, des répercutions qui vont au delà d'un simple écart temporel et répondent à l'amer constat d'une production en design devenue globale depuis ces cinquante dernières années et dont tout acte de marginalisation ou à l'encontre d'une conception universelle tend à disparaître. Un second constat serait de nous considérer comme des êtres multiples et évolués et par conséquent, de supposer que l'objet devrait pouvoir l'être aussi afin de répondre à la difficulté d'une évolution toujours plus rapide et plus dense. La fiction pourrait alors être le moyen d'assimiler plus rapidement ces nouveaux phénomènes avant qu'ils ne tombent en désuétude.

Pour tenter de comprendre le potentiel de l'emploi du fictif dans la conception en design, nous pouvons nous référer au projet de la maison *Empathic*[138] de Matali Crasset. Si la fiction est par définition créatrice, au sens où elle est une expression autre de la rationalité, elle semble pouvoir devenir motrice de changements – sociaux, politiques, économiques – et ainsi, être nécessaire à la création d'espaces temporaires de débat comme ce projet semble en être une forme de démonstration effective. La fiction est utilisée dans le processus de conception par la volonté de scénariser les objets, néanmoins, ces derniers n'ont pas le pouvoir de fiction puisque c'est essentiellement le cadre inventé qui préfigure une entrée en matière pour tout individu souhaitant aller plus loin dans ce rapport prospectif. Le nom donné à la maison semble pouvoir se justifier de deux manières. D'abord, le choix viendrait de son origine puisque le projet a été sollicité par les commanditaires de la Biennale du design dont le thème était «l'empathie ou l'expérience de l'autre », ce qui permet de supposer que Matali Crasset, en qualité de commissaire et de designer a souhaité être au plus proche de la thématique.

138. La maison *Empathic*, dans *Nano-ordinaire : scenarii quotidiens avec les nano-énergies*, commissaire et scénographe Matali Crasset, conseiller scientifique Paul-Louis Meunier, Cité du design, bâtiment H, Biennale du design de Saint-Étienne, 2013.

Pour autant, ses intentions semblaient être réellement en harmonie avec ce mot. L'étymologie du terme *empathie* est double, à la fois, latine *in* qui signifie «dans, à l'intérieur» et grecque *pathos* qui signifie «ce qu'on éprouve». Dans la langue française, l'empathie détermine une qualité chez la personne qui lui permet de ressentir des émotions et ainsi d'avoir une compréhension de l'autre. Par conséquent, le terme employé pourrait aider à véhiculer les tenants et aboutissants du projet, mais si la maison est empathique, alors deux éléments peuvent nous heurter. Le premier est qu'un objet ne dispose pas d'esprit et donc cette masse matérielle ne peut pas ressentir d'émotion. Deuxièmement, l'objet, en l'absence d'esprit et d'émotion,

ne peut encore moins comprendre les sentiments de l'autre. Mais c'est peut-être en utilisant le mot anglais «empathic» que Matali Crasset s'amuse à nous prévenir d'un changement de paradigme dans lequel, la maison ne sera plus seulement le lieu le plus intime de l'être humain mais deviendra une enveloppe et un espace communicants.

C'est à l'aide de neuf scénarios décrits et confrontés aux prototypes exposés que la designer propose au public d'expérimenter ce que pourrait être notre quotidien. Le point de départ de cette initiative est d'encourager l'usager à modifier son statut de consommateur d'énergie à celui de générateur de celle-ci. Matali Crasset nous prévient cependant que «notre relation au corps va donc, de ce fait, changer drastiquement.»[139] En effet, la designer a développé plusieurs produits dans l'intérêt de définir un nouveau rapport fusionnel entre l'homme et l'artefact. Au travers de l'exposition, nous comprenons rapidement que se poser la question des énergies requiert une autre réponse que celle d'un choix du type de source à utiliser parmi celles existantes – trois à ma connaissance avec l'énergie fossile, l'énergie nucléaire et l'énergie verte – et semble suggérer une approche plus ouverte en questionnant sa création. Matali Crasset précise bien que «ces petites solutions s'appuient sur des technologies qui existent» mais que toutefois, selon ses propres mots, les perspectives développées révèlent « une inversion totale du rapport à l'énergie.»[140]

Aujourd'hui plus qu'hier, il s'agit de modifier nos comportements, non seulement d'économiser les énergies mais surtout de penser autrement notre façon de les obtenir et ainsi, potentiellement, parvenir à être plus respectueux de notre environnement. Comme je l'expliquais, son projet se réparti en plusieurs objets et plusieurs scénarios au sein de la maison *Empathic* qui pourrait être une référence aux maisons témoins. Les neuf scénarios explicités se déroulent alors dans ce même lieu durant une journée de 24 heures. Cette précision temporelle suppose, il me semble, d'intégrer le scénario global dans l'*infra-ordinaire* si bien que tous les éléments, pouvant se rapporter à l'extraordinaire, seront immédiatement perçus. Matali Crasset use également, d'un procédé de transposition de la connexion à l'énergie et de l'individu à l'objet. En d'autres termes, c'est l'énergie corporelle qui nous connecte à l'objet et maintient cette connexion, de ce fait, le simple rapport à l'énergie se déplace vers une appréhension de la valeur relationnelle entre l'individu et l'objet. De plus, les allusions entre le métabolisme du corps humain et de ces prototypes sont nom-

139. Matali Crasset, «Nano-ordinaire : scenarii quotidiens avec les nano-énergies» dans *L'empathie ou l'expérience de l'autre*, [catalogue de la Biennale 2013], EPCC Cité du design, 2013, p. 105.

140. Matali Crasset, «Matali Crasset dessine la ville de demain», entretien réalisé par Blandine Dauvilaire pour Grains de sel, le mensuel urbain des familles, Lyon, depuis 1999, [en ligne] <http://www.grainsdesel.com/page.php?art=4126&rub=1#.VTlPw-CioWQs>, (consulté le 18 avril 2015).

breuses si bien que nous pourrions parler d'objet métabolique comme nous le faisions précédemment avec l'architecture métabolique.

L'idée de se connecter aux objets prévaut et formalise des rapports à l'énergie et à la biologie similaires ou complémentaires. Lorsque nous regardons de plus près l'illustration de la cloche à ultra-violet qui aide à maintenir les aliments à l'abri de la prolifération des bactéries, nous apercevons très nettement cette volonté de transposer le système artificiel au système digestif naturel de l'être humain. Pour Matali Crasset, le but étant certainement de montrer des objets pouvant réellement intervenir dans l'amélioration de nos conditions de vie et notamment de santé, sans pour autant dénaturer notre écosystème existant. Cette même idée de connexion, semble pouvoir se déplacer vers la médiation avec notamment une recherche sur des outils d'informations. À la fois, curieux et inquiets, les individus pourraient utiliser le potentiel des nouvelles technologies, comme le séquençage de l'ADN, afin de prévenir certaines maladies héréditaires ou tout simplement pour connaître leur héritage génétique. Ce projet se déploie sous la forme d'un arbre généalogique qui permet notamment de réaliser à tout moment un bilan de santé. À l'aide de l'outil pour la lecture appelé «petit moi», nous pouvons observer cette idée d'échange par des flux invisibles mais qui pourtant fondent tout le potentiel de cette nouvelle interaction. Plus qu'une connexion énergétique entre l'individu et l'objet, il y a une formalisation d'un désir de transmission et de récupération des données mais aussi d'augmentation de ces dernières. L'individu pourrait alors être augmenté à l'aide de ces outils qui, de plus, lui ressemble en mimant une forme de métabolisme biologique.

Scénario 6, *J'ai un petit creux,* Matali Crasset, Nano-ordinaire, 2012.

Scénario 5, *Je prends soin de ma santé,* Matali Crasset, Nano-ordinaire, 2012.

Cependant, nous pourrions supposer que ces scénarios puissent aider à alimenter certaines psychoses qui nous font douter du bienfait des potentiels diagnostics que nous pourrions réaliser à tous moments et aussi simplement que cela ou encore, l'effroi des machines identiques ou complétant le fonctionnement du corps humain. L'intérêt de la fiction serait précisément dans cette capacité à nous interroger, à nous révolter ou encore à nous plaire dans ces scénarios potentiels. Véritable lieu de débat, la fiction deviendrait mobilisatrice de pensées et d'actions en faveur d'une construction plus ouverte de notre monde.

Scénario 4, *Petit moi,* Matali Crasset, Nano-ordinaire, 2012.

Par cette approche de la mimétique qui, fondamentalement pourrait soulever des enjeux d'éco-responsabilité puisqu'elle donne

Scénario 2, *Je fais des exercices de respiration,* Matali Crasset, Nano-ordinaire, 2012.

à voir l'écart, le rameur devient un parfait exemple. Matali Crasset explique que «quelques mouvements d'exercice sur un rameur dont la pale tournera dans l'eau, [...] permettra au calcaire de se déposer et de créer comme un petit banc de corail domestique tout en régénérant l'air de la maison»[141] et ainsi, aider à la dépollution de nos intérieurs. Comme le souligne aussi très justement la designer, «ma respiration du matin fait aussi respirer ma maison.»[142] De cette image très positive, il semble néanmoins, figurer une certaine ironie propre à l'artificialisation grandissante de notre monde qui a, notamment pour cause, des dégâts irréversibles des récifs coralliens. Ces écosystèmes très complexes sont aussi très sensibles à l'augmentation des températures ainsi qu'à la pollution des eaux. Notre rapport avec eux est difficile et il me semble alors presque rédhibitoire d'instrumentaliser leur capacité de régénérescence du CO2 absorbé par l'eau agitée afin d'améliorer le confort de notre habitat. Car même si en effet, un naissain pourrait parvenir à se développer avec l'aide d'une forme de calcaire corallien, son expansion serait très vite arrêtée par le système hydraulique en lui-même.

141. Matali Crasset, «Matali Crasset dessine la ville de demain», *op. cit.*

142. Matali Crasset, texte de présentation de l'exposition *Nano-ordinaire, scenarii quotidiens avec les nano-énergies*, sur les panneaux de la Biennale du design de Saint-Étienne, 2013.

Toutefois, au travers de ce mimétisme avec un écosystème préexistant, Matali Crasset n'essaye pas de trouver des solutions mais tente d'engager chez le visiteur, un processus de sensibilisation. Le corps est alors prit à partie afin de magnifier la possibilité d'engager les projets autrement, moins éloignés de l'homme et du vivant et à proximité d'une forme de mimésis ainsi que de ruse. La couverture chauffante que nous n'avons pas encore évoquée, est précisément, un objet rusé puisqu'il agit en deux temps. D'abord, la couverture capte la chaleur du corps humain pendant le sommeil, puis la redistribue vers un autre élément. L'objet en tant que tel, semble inerte, cependant, grâce à la chaleur produite par le corps humain, la couverture peut se révéler être un atout de la maison *Empathic*. En faisant le lien entre le corps humain et un autre objet, elle permettrait d'assurer le bon fonctionnement de ce nouvel écosystème entre le vivant et l'artificiel. Matali Crasset exprime très clairement sa volonté de transcender l'existant lorsqu'elle explique que «l'idée est de faire un pas prospectif et de se dire que ça peut être différent».[143] Rien n'est alors immuable et l'emploi de scénarios prospectifs pourrait nous aider à le comprendre.

Scénario 1, *Couverture pyroélectrique et boîte à sommeil,* Matali Crasset, Nano-ordinaire, 2012.

143. Matali Crasset, «Matali Crasset dessine la ville de demain», *op. cit.*

L'exposition ne s'arrêtait pas à cette maison *Empathic* constituée de toute part, par les objets de Matali Crasset. À ses abords, nous pouvions observer le *Nanocity*, un atelier pour les 6-12 ans qui

permettait à chaque enfant, entrant dans cette tranche d'âge, de participer à l'élaboration de leur futur. Et ainsi, l'enfant, dans son rapport inné avec la fiction, pouvait s'investir très tôt dans l'élaboration et la construction des images de notre devenir comme l'explique Matali Crasset :

> «L'idée est de dessiner une ville ensemble. Il faut que les enfants comprennent très tôt que tout ce qui est autour d'eux a été dessiné par quelqu'un et que c'est nous qui le choisissons. Ce n'est pas un état à subir. Avoir un regard critique par rapport à ce qui se fait autour de soi et pourquoi pas, après, participer à la vie de la ville, est un préapprentissage de leur rôle de citoyen.»[144]

144. *Ibid.*

Cette approche pédagogique, au sein d'une exposition, est certainement un moyen d'initier les plus jeunes aux enjeux de ce qui est exposé. La participation devient alors la possibilité de solliciter l'enfant à agir et réagir afin qu'il n'imagine pas, pour reprendre les termes de Matali Crasset, que l'environnement dans lequel il vit soit «un état à subir» mais au contraire, qu'il comprenne que c'est le lieu des changements dans lequel, il aura plus tard, une responsabilité. Ce devoir de citoyen nous commençons seulement à l'intégrer car la difficulté est que, jusqu'à présent, nous n'avions aucune obligation envers la nature mais les réalités environnementales nous rattrapent et c'est pourquoi, pour Matali Crasset :

> «L'idée n'est pas de montrer des objets mais des situations, attitudes, comportements. Car si les sciences naturelles et physiques (les sciences dures) nous alertent sur la réalité des crises écologiques, elles ne nous donnent pas les moyens de transformer les attitudes et les comportements seuls à même d'en infléchir le cours. C'est le chainon manquant du savoir écologique.»[145]

145. Matali Crasset, texte de présentation de l'exposition *Nano-ordinaire, scenarii quotidiens avec les nano-énergies*, sur les panneaux de la Biennale du design de Saint-Étienne, 2013.

Ce sont alors les attitudes et les comportements plutôt que les objets qui développeraient les dimensions intuitives et réflexives qui font de l'expérience un atout de notre monde contemporain. L'expérience serait un état d'ouverture et de réceptivité que les enfants utilisent spontanément pour découvrir le monde qui les entoure. Mais arrivés à l'âge adulte, nous semblons perdre cette capacité d'apprendre par la pratique, peut-être du fait de notre arrogance à estimer que nous avons déjà tout expérimenté. Or, cet état de non assurance que nous pourrions adopter serait essentiel à l'émergence de nouvelles logiques de vie plus respectueuses de l'environnement. Pour défendre ses idées, Matali Crasset a d'ailleurs repris les propos du philosophe

américain John Dewey qui expliquait, lui aussi, la nécessité du recours à l'expérience. En reprenant quelques citations, la designer soutient que «l'activité libre et délibérée est de fait nécessairement expérimentale» ainsi que «l'expérience est aux être humains ce que l'adaptation est aux espèces vivantes en général».[146] Par conséquent, si notre positionnement à la fois critique et expérimental parvenait à déterminer le développement des connaissances des êtres et des choses, alors offrir des espaces collectifs de manipulations et de concertations, serait fondamental à notre survie.

146. John Dewey, «Expérience et nature», dans les textes de Matali Crasset rédigés pour l'exposition.

3. L'expérience comme espace double

Un espace double signifierait de pouvoir avoir un espace mesurable «qui vaut deux fois une quantité donnée»[147]. Cette première approche du terme est intéressante car elle suggère que cet espace vaut deux fois ce qu'il est ou prétend être. De plus, dans sa définition, le mot ne suggère pas seulement une quantité supérieure mais aussi une qualité bien meilleure et ainsi cet espace serait plus remarquable qu'un autre. Néanmoins, derrière le mot double se cache aussi l'idée de duplicité qui certes témoigne de deux aspects mais dont un seul est connu, l'autre étant dissimulé. Dans la dissimulation, peut apparaître une sorte de dérive de la bienséance dans laquelle une chose serait délibérément cachée. Et peut-être que pour mettre à mal cet espace masqué, il faudrait apprendre à errer dans ce lieu comme Guy Debord le soutenait : «La formule pour renverser le monde, nous ne l'avons pas cherchée dans les livres, mais en errant.»[148] Ainsi, pour rendre divisible l'espace du Monde, la logique serait de laisser notre intelligibilité vagabonder. Toutefois, même si le travail de Guy Debord est à ce propos tout à fait probant, nous sommes en raison de pouvoir douter de cette méthodologie de l'errance. Lorsqu'il cherchait à dédoubler le réel, il manifestait la possibilité de faire du déplacement aléatoire, un itinéraire afin de tenter, bien difficilement, de percer les secrets du monde. Ainsi, si de la marche advient la démarche du chercheur, des manières de faire du designer adviendraient le projet. Les rituels de chacun deviendraient alors des espaces de partage et comme Georges Perec le soutenait, ce sont les petits riens de tous les jours qui nous rapprochent les uns des autres, «[...] des petits morceaux de quotidien, des choses que, telle ou telle année, tous les gens d'un même âge ont vues, ont vécues, ont partagées [...] quelque chose d'encore plus mince, d'inessentiel, de tout à fait banal, miraculeusement arraché à son insignifiance.»[149]

147. CNRTL, *double*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/double>, (consulté le 12/04/15).

148. Guy Debord, «girum imus nocte et consumimur igni», dans *Écrits cinématographiques complets*, Champ Libre, Paris, 1978.

149. Georges Perec, «Préface», dans *Je me souviens*, Hachette, Paris, 1978, pp. 5-7.

L'infra-ordinaire tel que semblait le définir Georges Perec relevait de l'intérêt pour le banal nous permettant ainsi de percevoir l'extraordinaire. Nous pouvons nous prêter à un exercice de transposition en remplaçant *l'infra-ordinaire* par le réel et l'extraordinaire par l'imaginaire et de cette passation du banal à l'exceptionnel, nous comprenons que les deux sont nécessaires afin de pouvoir les percevoir l'un comme l'autre.

B. De nouveaux espaces de partage

Comme nous venons de l'observer, la volonté de créer de nouveaux espaces de partage est de plus en plus présente dans la création en design même s'il semble difficile de mesurer leur degré d'appropriation par les individus. Le design offre ainsi, la capacité à travailler l'imaginaire des usagers. La réflexion autour de la fonction de l'objet, considérée en grande partie au 20e siècle comme suffisante et surtout comme le résultat d'un bon design, est passablement en train de s'épuiser au profit des territoires propres à l'imaginaire et au partage jusque là laissés aux arts.

1. Appropriation de ces nouveaux espaces

L'emploi de la fiction rattaché au plus infime des rites du quotidien serait un espace commun de débat et de partage pour le créateur et l'individu car il permettrait de montrer l'écart. Dans le projet *nano-ordinaire* de la maison *Empathic*, la place qu'occupe le design est totale, la designer s'est attachée à imaginer les structures nano-technologiques de l'habitat puis les objets qui le compose pour enfin concevoir les interactions possibles entre l'usager, l'objet et l'énergie. Il s'opère alors une sorte de mystification de la pratique du design comme pouvant relever de la vie entière. Cette dernière peut notamment repousser certaines personnes qui détourneraient leur attention de cette discipline à l'ambition de prodiguer une emprise omnisciente. Cependant, ce qu'il faut retenir dans cette exhaustivité, c'est que le design n'est pas simplement une discipline de création d'artefacts, c'est une manière de remettre en question chaque système existant. De ce principe, nous pouvons à nouveau rappeler Yves Delègue qui soutenait, dans ce rapport entre l'allégorie et la fiction qu'«alors que l'allégorie disait la vérité, la fiction ouvrait à la vérité du sens un espace indéfini que le lecteur peut aménager à sa guise, selon

son désir...»[150] L'espace ainsi proposé n'est pas celui de la vérité mais d'une ouverture infinie et indéfinie que l'usager peut s'approprier en cherchant de nouvelles manières d'appréhender son quotidien, dans la mesure où, «la poésie n'a pas de comptes à rendre sur la "vérité" de ce qu'elle dit, parce que, en son principe, elle est faite non pas d'images ou d'énoncés, mais de fictions, c'est-à-dire d'agencements entre des actes.»[151] Et ce sont précisément ces «agencements entre des actes» qui mobiliseraient plus fortement le désir d'appropriation par un pair et non des images figées. Nous comprenons aussi par là, que les particularismes d'une création n'importeront que si les échos sont suffisants chez l'individu. Pour en revenir à la maison *Empathic,* c'est par l'expérience du fragile équilibre entre le facteur homme et ressource que les habitants pourront ressentir de l'empathie pour leur environnement. Le principe du design, tout comme celui de la poésie, n'est pas de figurer la vérité mais au contraire, par les instances de la fiction, il est de montrer l'étendue des possibles. Et alors, loin de viser la vérité, le design espérerait la liberté.

150. Yves Delègue, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Ch.4 La fiction réhabilité : le devenir de la littérature, 2008, Presses Universitaires de Strasbourg, p. 183.

151. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000, p. 56.

2. Entrelacs de l'espace collectif et individuel

Les objets scénarisés montreraient alors l'écart sans chercher la vérité, de ce fait, loin de stigmatiser une seule vision, ils amèneraient les individus à se poser des questions. Pour Jacques Rancière, ce mode d'intelligibilité est propre à l'esthétique, au sens d'un «régime spécifique d'identification et de pensée des arts: un mode d'articulation entre des manières de faire, des formes de visibilité de ces manières de faire et des modes de pensabilité de leurs rapports, impliquant une certaine idée de l'effectivité de la pensée.»[152] Ce n'est pas le définitif ou le déterminé qui aideraient à atteindre ce territoire de la pensée mais les entrelacs et les agencements entre «manières», «formes de visibilité» et «rapports». En somme, c'est ce qui se déplace, se meut et peut évoluer qui devient important. L'objet en soi n'est que superflu puisque c'est le rapport qu'il entretient avec le contexte et ce que nous en comprenons qui est essentiel. Toutefois, si cela définit le mode d'accessibilité, il n'en détermine pas le partage de ce sensible. Ce dernier est d'ailleurs explicité par Jacques Rancière de la manière suivante :

152. Jacques Rancière, «Avant-propos», *op. cit*, pp. 9-10.

> «J'appelle partage du sensible ce système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives. Un

> partage du sensible fixe donc en même temps un commun partagé et des parts exclusives. Cette répartition des parts et des places se fonde sur un partage des espaces, des temps et des formes d'activité qui détermine la manière même dont un commun se prête à participation et dont les uns et les autres ont part à ce partage.»[143]

Le partage du sensible montrerait à la fois «un commun partagé» et «des parts exclusives» toutefois, il semble que sont ces parts individuelles qui vont déterminer l'ampleur de la participation d'un individu dans l'espace social. Nous en revenons alors au régime des classes sociales qui suppose l'existence d'un espace commun sous l'emprise du partage des richesses commandité en amont et dément les liens que nous tentons de comprendre. Néanmoins, Jacques Rancière, nous explique que «[...] l'idée de "partage du sensible" implique quelque chose de plus. Un monde "commun" n'est jamais simplement l'*ethos*, le séjour commun, qui résulte de la sédimentation d'un certain nombre d'actes entrelacés.»[153] Partager ce sensible ne serait pas synonyme de l'addition de l'*ethos* de chacun, à savoir une pluralité de singularités mise bout à bout mais comme l'auteur le souligne quelques lignes plus loin, ce partage du sensible «[...] est toujours une distribution polémique des manières d'être et des "occupations" dans un espace des possibles. »[154] Ce partage entretiendrait, par conséquent, suffisamment de dissensus afin de faire émerger de nouvelles perspectives.

153. *Ibid.*, p. 66.

154. *Ibid.*, pp. 66-67.

Cependant, ces désaccords ne doivent pas être l'objet de critiques et de virulences mais celui d'un étendu salutaire comme le rappelle Elisabeth Castadot à propos de l'intervention de Jérôme Gauve lorsqu'elle explique que «c'est la capacité à "fictionner" et non à critiquer qui rend opératoire tout nouveau partage du sensible.»[155] Fictionner semble alors laisser une liberté suffisamment importante afin que s'opère un processus de partage. Ne pas employer de ton moralisateur, ne pas critiquer mais libérer l'autre par l'emploi de l'imaginaire est une approche extrêmement positive mais qui me semble aussi excessivement impossible dans sa volonté d'écarter la fiction de la critique.

155. Elisabeth Castadot, «La voie politique de l'art à travers la pensée de Jacques Rancière», compte-rendu du colloque et notamment de l'intervention de Jérôme Gauve, p. 2.

Au sein du studio de design MAXWEN, avec Maxime Favard, nous tentons de mettre en œuvre et en corrélation nos recherches théoriques de manière à vérifier et à enrichir les pistes potentielles. En 2013, nous avons imaginé un jeu de dominos intitulé *Utopie et Dystopie*[156] et présenté sous la collection *Des Mondes.* Il est un élément d'un ensemble pour lequel on s'attache à mettre en pratique

156. MAXWEN, *Utopie et Dystopie*, collection Des Mondes, jeu de domino, contreplaqué de peuplier, vernis mat, par découpe bois et gravure au laser, dimensions 1 pièce : 3 x 6 x 0,5 cm, 2013. Le projet a été exposé à Strasbourg, [en ligne] <www.maxwen-studio.com>, (consulté le 31 janvier 2016).

l'une de nos recherches présentée par le biais d'un jeu de mots avec le titre : *Je(ux) en société*. Que ce soit le « je », premier pronom personnel ou le « jeu », comme activité ludique, le thème de recherche *Je(ux) en société* suppose, en effet, un regard croisé entre le singulier et le collectif. Ainsi, au travers des jeux de société, nous souhaitons mettre en pratique une forme de design critique relatée durant le temps d'un moment ludique, collectif et convivial. Les joueurs pourraient alors expérimenter une forme de singularité au travers d'un cadre collectif et supporter ainsi le poids de l'incertitude ou du constat d'échec de certains modèles établis.

Si nous reprenons le projet des dominos, nous pouvons observer que les illustrations des deux jeux sont toutes des images issues de notre monde actuel. Ensemble, les 56 pièces composent notre quotidien mais séparément, les 28 premiers éléments montrent une vision utopique et les 28 suivants, abordent un territoire que l'on peut qualifier de dystopique. Néanmoins, à ne pas s'y méprendre avec la contre-utopie qui est véritablement l'antonyme de l'utopie. La dystopie, vient du grec, son préfixe *dys* signifie «erroné», «mauvais» ou «difficile» et *topos* est le «lieu». Ainsi, si l'utopie est un «non-lieu», la dystopie quant à elle serait un «lieu erroné». Cet espace de l'erreur, serait ici, celui de la technocratie et du matérialisme qui est la conséquence d'une première utopie totalitaire, celle du progrès et de la réussite. Mais nous maintenons cette ambiguïté entre l'idée de l'utopie et de la dystopie ou du bien et du mal puisque ce jeu est laissé à la disposition des plus jeunes et il s'agit à un moment ou un autre de choisir. Prendre position dès l'acquisition du jeu semble être un premier pas vers la prise de conscience et de considération des réalités de notre civilisation. Apporter un regard critique à la conception d'un jeu accessible dès l'âge de 5 ans, instaurerait un nouveau rapport avec l'enfant. Plutôt que de le laisser dans une vision charmante mais utopique, on a la possibilité de choisir de le faire jouer avec des images plus sombres mais faisant aussi partie de son quotidien. Vous l'aurez donc compris, dans le jeu *Utopie* nous retrouvons des iconographies positives de notre quotidien et *a contrario,* dans le jeu *Dystopie* nous redécouvrons des éléments, des institutions et des logiques qui sont peut-être aujourd'hui les erreurs de notre société d'hier. Cependant, il ne s'agit pas de préférer un modèle plutôt qu'un autre mais de comprendre par soi même ce qui semble bon et ce qui semble plus pernicieux. Lors d'un article à propos des deux jeux, nous avons précisé l'intérêt de les comprendre ensemble en expliquant que « par la mise en doute de l'existant, les iconographies idéales se métamorphosent

Des Mondes, *Utopie & Dystopie,* MAXWEN, 2013. © MAXWEN.

en signes méprisants. Il s'opère alors une poétique du désenchantement qui questionne et repousse nos acquis.»[157]

Pour ce faire, il est évident que nous n'écartons pas la fiction de la critique, au contraire « cette approche critique de la création contemporaine devient l'enjeu de notre processus créatif.»[158] La première raison, est sans doute, que nous utilisons la fiction pour témoigner d'une critique, en ce sens, la fiction est pour nous, non une fin mais un procédé. Toutefois, si elle devait être une fin, il semble qu'elle resterait exposée à la difficulté de pouvoir fictionner sans critiquer. Si l'emploi de la fiction manifeste le grossissement d'un constat fait auparavant alors, celle-ci n'est jamais complètement objective, elle a toujours un but même si la revendication de celui-ci peut être assez modérée de sorte que nous ne le définissons pas comme une critique. Faire acte de fiction semble alors attester un positionnement du créateur et par conséquent, en disposant d'une orientation, nous ne pouvons pas prétendre à une absence de critique. En effet, ce n'est pas seulement notre capacité à imaginer qui permet de garantir un partage mais plus exactement, notre capacité à constituer des entrelacs dont les croisements entre les idées, les intentions, les compréhensions et les positions deviennent opératoires chez l'individu comme chez le collectif. Ce sont alors ces enchevêtrements qui déterminent la consistance de cet espace du commun et amènent à mesurer les conclusions.

157. MAXWEN, « Comment le joli voilier devient-il le sombre pétrolier ? », dans *Agrippine Doit Mourir*, revue n°19.

158. *Ibid.*

3. L'expérience des espaces qui n'adviennent pas

Le souci résiderait dans le fait qu'il ne serait pas si aisé de se détacher du passé compte-tenu que le futur n'est toujours pas arrivé. Dans son ouvrage portant sur la question, Nicolas Nova aborde dès le début, l'hypothèse selon laquelle le futur promis ne vient pas :

> « On pensait que l'an 2000 – la date qui cristallisait toutes les attentes – serait fait de robots humanoïdes, d'interfaces de réalité virtuelle ou d'implants neuronaux. Le troisième millénaire débutant, force est de constater que ce bestiaire scientifico-technique est resté plus ou moins lettre morte…»[159]

L'auteur ajoute en citant Richard Barbrook que «l'imaginaire de l'avenir qui nous est vendu en tant qu'adulte aujourd'hui est le même que celui proposé aux enfants de l'après-guerre. »[160] En mettant en

159. Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014, p. 1.

160. *Ibid.*

lumière l'absence de nouvelles iconographies rêvées, l'auteur semble ainsi induire l'idée selon laquelle le genre de la science-fiction ne parviendrait plus à trouver de nouveaux motifs à investir. Il semble que dans ce même ouvrage, lors d'un entretien, Alexandra Midal puisse compléter les propos de Nicolas Nova en confirmant que «l'idée du futur est morte avec la fin des utopies du mouvement moderne et des utopies sociales du XXe siècle. Celles-ci se sont révélées sources de formes de négation extrêmement fortes...»[161] Finalement, si le futur imaginé dans les années 1950 reste aujourd'hui semblable à celui que nous projetons, la cause est en partie dû aux grandes utopies de la modernité qui ce sont avérées décevantes et surtout, comme le souligne Alexandra Midal, elles sont devenues des « formes de négation extrêmement fortes».

161. Alexandra Midal, «entretien avec Alexandra Midal», dirigé par Nicolas Nova, *op. cit*, p. 31.

Cependant, Marc Atallah, nous explique comment la fiction, le scénario, l'imaginaire et la science-fiction sont inlassablement des produits «vivants» tant que le sujet sera l'homme et que la retombée sera celle «des manières nouvelles d'interpréter notre vie et le monde dans lequel nous vivons». L'auteur écrit :

> «Vu que la fiction parle de l'homme, et vu que la science-fiction parle de l'homme dans un monde techno-scientifique, elle ne peut pas "mourir" (pour l'instant du moins). L'innovation ne vient donc pas des nouveaux paradigmes qui seraient traités, mais de la capacité des scénarios à nous offrir des manières nouvelles d'interpréter notre vie et le monde dans lequel nous vivons.»[162]

162. Marc Atallah, « entretien avec Marc Atallah », dirigé par Nicolas Nova, *op. cit*, p. 58.

Si le sujet principal de la fiction est l'homme dans son rapport à la technocratie, elle nous invite alors à l'interprétation des changements et à la compréhension singulière de notre monde. Les scénarios ont ainsi la capacité de nous extraire de l'histoire linéaire et de montrer des alternatives mais parfois, nous faisons aussi l'amer constat que ces espaces de partage si prolifiques n'adviennent pourtant jamais. Les sentiments de déception ressentis ne semblent pourtant pas remettre en cause l'imaginaire puisqu'en tant qu'outil effectif à la reconfiguration de notre environnement, il aura toujours sa place. Pascale Weil souligne d'ailleurs le rôle des constructions imaginaires dans notre quotidien :

> «C'est supposer aussi qu'en ces temps d'incertitudes, l'imaginaire peut éclairer nos lanternes si nos repères s'estompent. C'est apprécier l'imaginaire comme la structure rémanente qui organise nos désirs et nos appétits et explique encore nos fantasmes ou nos

> tabous : car l'imaginaire a ses logiques qui ne viennent pas "nimber" la réalité, la masquer, mais qui la profilent plutôt. C'est enfin parcourir nos nostalgies et nos espérances, sans rester figé dans le passé.»[163]

163. Pascale Weil, «Une entrée par l'imaginaire», dans *À quoi rêvent les années 90 – Les nouveaux imaginaires consommation et communication*, édition revue et complétée, du Seuil, 1993, pp. 16-17.

L'auteure semble considérer l'imaginaire comme un passage nécessaire pour aller de l'avant. Le chimérique composerait avec nos pulsions et nos envies afin de proposer quelque chose de cohérent et de nouveau. Outre de permettre l'ascendance sur la nouveauté, le fictif serait une forme de «structure rémanente qui organise» notre rapport à la société. Et de la même manière que nous avons vu chez Yves Delègue le potentiel de la fiction, nous comprenons l'importance des scénarios rêvés, lesquels nous permettent de ne pas «rester figé dans le passé». Toutefois, si certains motifs de science-fiction sont incontestablement restés figés comme les voitures volantes ou les androïdes, il faut savoir en percevoir les nuances puisque même si les objets ont pu rester identiques, leurs modes d'appréhension sont complètement différents d'une époque à l'autre. Ce ne sont pas, par conséquent, les artefacts qui troubleraient nos rapports au monde mais la relation que ces objets produisent. Dans le passé, lorsque parents et enfants imaginaient des voitures volantes, ils planifiaient en quelque sorte un futur de l'extraordinaire et du technologiquement remarquable. Aujourd'hui, en revanche, lorsque l'on se prête à ce même exercice, nous modifions le spectaculaire en un indice d'inquiétude envers la dangereuse hégémonie de l'homme sur l'environnement et ainsi, sous l'approche de la voiture volante, nous préfigurons le risque moral d'une évolution sociétale démesurée.

Nous pouvons percevoir ce basculement idéologique à l'aide de deux exemples cinématographiques. En premier lieu, dans le film *Back to the Future*[164], la voiture volante qui est aussi la machine à remonter le temps, apparaît comme révolutionnaire et aide les protagonistes à échapper aux catastrophes. À l'inverse, dans le film *Le 5e élément*[165], la voiture volante devient le symbole de la catastrophe non maîtrisée dont la conséquence est la prédominance d'une ville polluée et saturée à l'image d'un échec post-apocalyptique. Ces deux exemples de seulement douze ans d'écart montrent, néanmoins, à quel point la trame fictionnelle évolue même si le motif, en l'occurrence ici la voiture volante, reste identique. C'est alors que le scénario a pour fonction d'évoluer et de nous faire réagir à cette évolution, là où l'objet pourrait nous enfermer. Cette dernière supposition m'amène

164. Robert Zemeckis, *Back to the Future*, science-fiction, États-Unis, Amblin Entertainment, 1985, 116 minutes.

165. Luc Besson, *Le 5e élément*, science-fiction, France, Gaumont, 1997, 126 minutes.

à nouveau à Matali Crasset puisque lors d'un entretien, la designer avouait l'importance du scénario :

> «Le scénario est quelque chose qui me fait penser à des structures évolutives, qui vont permettre de ne pas se laisser emprisonner par l'objet, de donner à l'objet de l'espace, une perspective, c'est-à-dire travailler finalement plus en potentiel qu'en structure. Cela permet de dépasser le cadre que l'on donne pour proposer plutôt une sorte de squelette sur lequel on peut imaginer des choses. Pour moi, c'est ça le scénario en design. »[166]

166. Matali Crasset, «Entretien» dans *Scène de ménage : avis aux usagers du scénario* par Marguerite Davault, Yu Chen et Corp, publié dans la revue *Azimut* n°33, Cité du design, Saint-Étienne, 2009, p. 51.

Il s'agirait alors de solliciter le potentiel plutôt que l'effectif pour ainsi, se détacher du passé et ne pas «se laisser emprisonner par l'objet». Le potentiel pour Matali Crasset est évolutif et l'emploi du scénario, «sorte de squelette», permet d'inviter l'usager à sortir du cadre et à découvrir cette possibilité afin de s'approprier son environnement. Et ainsi, comme Nicolas Nova le prétend, «le but des designers intéressés par ces approches réside dans la critique et la destruction de ces futurs présentés comme allant de soi et évidents que sont les voitures volantes, la domotique, les robots humanoïdes ou l'intelligence artificielle.»[167]

167. Nicolas Nova, *op. cit*, p. 119.

c. La fiction comme outil du critique

Avant même de tenter de convenir ensemble si la fiction peut effectivement être un outil de la critique, j'aimerai revenir sur cette belle idée de Marc Atallah qui suppose la fiction comme un produit vivant. Cette perspective est intéressante puisqu'elle met en exergue l'homme d'un côté et ses productions de l'autre dans le souhait cependant, d'exacerber la connivence des deux et de ce fait, de toujours préserver l'idée d'un dépassement des réalités présentes et antérieures. Et ainsi, si la fiction permet de nous détacher du passé, il semblerait que la méthode puisse profiter de la critique pour ébranler nos conceptions présentes. Aujourd'hui, explique Jacques Rancière, la fiction serait à percevoir comme « un agencement de signes» dont la compréhension de leur construction constituerait une lecture supplémentaire et complémentaire des représentations existantes :

> « L'agencement fictionnel n'est plus l'enchaînement causal aristotélicien des actions "selon la nécessité et la vraisemblance". Il est un agencement de signes. Mais cet agencement littéraire des

> signes n'est aucunement une auto-référentialité solitaire du langage. C'est l'identification des modes de la construction fictionnelle à ceux d'une lecture des signes écrits sur la configuration d'un lieu, d'un groupe, d'un mur, d'un vêtement, d'un visage.»[168]

168. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000, p. 57.

Alors il ne s'agit plus de concevoir la relation de cause à effet entre le signe naturel comme indice et le signe artificiel comme symbole mais de songer la fiction comme l'entrelacs de la réalité et plus précisément des signes qui la constituent. «Fictionner» serait ainsi à considérer « entre la puissance de signification inhérente à toute chose muette et la démultiplication des modes de parole et des niveaux de signification. »[169] Si l'on se réfère à l'étymologie latine, « signification» vient de *significatio* et de *significar* et veut dire «indiquer», «signaler» et «faire des signes». En ce sens, augmenter les significations reviendrait à multiplier les signaux. À l'intérieur même de cette fabrication des signes, n'y aurait-il pas la place d'engager une attitude critique? Car si pour Andrea Branzi et d'autres encore, la fiction augmente «l'épaisseur du réel»[170], il semble tout à fait envisageable que ce soit en faveur de la critique et de l'expérimentation des pluralités de conception.

169. *Ibid.*, p. 58.

170. Andrea Branzi, *Le design italien : «La Casa Calda»*, Paris, L'Équerre, 1985, p. 38.

1. Regards croisés entre le motif fictionnel et la critique du réel

Pour Andrea Branzi, il est impératif de fonder le projet «sur les territoires de l'imaginaire», il n'en est pas autrement du rôle du designer, c'est-à-dire, celui d'un «inventeur de scénarios et de stratégies». S'il est tellement nécessaire d'avoir recours à ces outils c'est bien pour élargir nos conceptions par le biais de «nouveaux récits» qui, fondamentalement, engageront une forme de dilatation du réel. L'auteur écrit :

> «Le designer est un inventeur de scénarios et stratégies. Ainsi, le projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits, de nouvelles fictions, qui viendront augmenter l'épaisseur du réel.»[171]

171. *Ibid.*

«Augmenter l'épaisseur du réel» semble nécessaire afin d'inviter les individus à croire en d'autres possibles et ainsi, favoriser leurs esprits critiques. Néanmoins, nous pouvons douter de l'implication de l'individu et ainsi, les obstacles à l'augmentation du réel ne seraient

pas seulement liés à la difficulté de trouver de bons inventeurs de scénarios mais, il semblerait au contraire, que le plus grand obstacle puisse venir de l'homme et de ses difficultés à imaginer le quotidien autrement si bien qu'il adopterait souvent une position de refus à l'égard de la différence. Si nous reprenons le projet de Matali Crasset avec la fameuse maison *Empathic*, nous comprenons qu'aujourd'hui, nous aurions déjà les solutions pour créer de l'énergie verte mais il s'agirait aussi d'accepter d'être soi-même instrumentalisé.

Si le projet de la designer ne fait pas l'unanimité auprès du public de la Biennale, c'est qu'en grande partie, nous ne serions pas prêts. Et c'est certainement la raison pour laquelle il existe aujourd'hui, une rupture entre les réalités technologiques et nos modes de vie. Notre état d'esprit serait un frein dès lors que se profilerait une aversion totale, ici celle du rapport à l'énergie. Dans ce scénario, il existerait une forme d'instrumentalisation de l'homme qui deviendrait un « générateur d'énergie », un homme-outil en quelque sorte. Toutefois, le projet soulève la question plus fondamentale du droit à l'appartenance qui n'est plus désormais lié à une organisation financière mais à une acquisition par la personne. C'est-à-dire qu'il s'agit de donner de soi, de son propre corps – volontairement ou involontairement – pour recevoir.

Matali Crasset, *Nano-ordinaire*, exposé à la Biennale du design de Saint-Étienne, 2013. ©MAXWEN.

Proposer une critique de l'existant par le moyen des nouvelles fictions serait alors insuffisant pour le plus grand nombre. Il s'agirait plus fondamentalement d'invoquer des regards croisés entre le motif fictionnel et la critique du réel. L'étymologie latine du terme «motif» est *motivus* et signifie «relatif au mouvement». Dans le langage courant, le motif est souvent la raison d'agir, ce qui semble être en cohérence avec la perspective du mouvement. De plus, en esthétique, le mot requiert deux sens. Le premier est le «sujet d'une représentation esthétique» et le second sens, est un «ornement marginal»[172]. Dans la langue française, le terme motif est dans sa première définition, un «élément d'ordre (généralement) mental qui incite à agir ou, selon le cas, à réagir (en fournissant, le cas échéant et *a posteriori*, une justification de l'action ou de la réaction).»[173] Nous pourrions alors penser que le motif fictionnel, «relatif au mouvement», nous pousse à «agir» ou « réagir » de manière justifiée. Pour finir, en littérature, le motif est un « élément thématique ou narratif ». Le motif fictionnel, dans sa représentation, pousserait l'individu à agir ou réagir avec raison alors même que ce motif peut être un élément marginal ou du moins,

172. La philosophie de A à Z, *Motif*, sous la direction d'Élisabeth Clément, Chantal Demonque, Laurence Hansen-Love et de Pierre Kahn, Hatier, Paris, 1994, p. 239.

173. CNRTL, *motif*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/motif>, (consulté le 11 avril 2015).

thématique ou narratif. Son rapport au réel est intrinsèque mais incomplet, cependant, la raison d'agir n'en resterait pas moins sincère.

Il n'est pas rare que pour extirper les individus d'une conception sociétale trop univoque, le motif fictionnel soit proche de la réalité, mais exposé sous une forme projetée plus lointaine dont le genre de la science-fiction prévaudrait. Lorsqu'Alexandra Midal écrit que le design « se construit sur l'utopie et son retournement »[174], elle semble également soutenir l'idée selon laquelle le design critique s'exerce en partie sur les territoires de la fiction et de la spéculation. L'auteure semble préférer l'emploi de la fiction pour repenser le réel en un « espace imaginaire et critique ». Et ajoute quelques lignes plus loin que « la science-fiction agit ici comme le vecteur de la critique. »[175] Nous remarquons alors la familiarité méthodologique de la fiction et de la science-fiction avec cependant, une différence : la fiction serait un «espace imaginaire et critique» alors que la science-fiction «agit» et est «vecteur de la critique», c'est-à-dire qu'elle œuvre spécifiquement à la médiation de la critique pendant que la fiction serait davantage un lieu d'observation. Cette distinction que l'on peut faire permettrait de concevoir le motif fictionnel au sein d'un mouvement vers un ailleurs, en l'occurrence ici, le temps futur. Le terme *science-fiction* semble appartenir à un genre fantastique qui, dans la littérature et le cinéma, fait appel à des conceptions pouvant aller vers l'absurde. Cependant, les fictions sont multiples, certaines utopiques, d'autres uchroniques et par conséquent, la science-fiction ne serait qu'un sous-genre de plus à expérimenter.

174. Alexandra Midal, *Design : Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, Agora, collection dirigée par François Laurent, écrit par Alexandra Midal, Paris, 2009, p. 136.

175. *Ibid.*, p. 162.

Dans le livre *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques*?[176] Philip K. Dick exploitait le scénario fictionnel pour transporter ses lecteurs vers un monde futur dans lequel les humains étaient accompagnés au quotidien par des androïdes et autres technologies de pointe dotées d'intelligence artificielle. Néanmoins, sous le regard croisé de ces thèmes propres au genre et à la réalité dans laquelle les lecteurs vivaient, l'auteur parvenait à fonder une critique de la société consumériste. Cet ouvrage était d'ailleurs le point de départ de l'exposition *Les androïdes rêvent-ils de cochons électriques*, réalisée par Marie-Haude Caraës en 2013 à la Biennale du design de St-Étienne. Cette exposition semblait revendiquer l'apport du genre de la science-fiction pour son potentiel critique et de ce fait, pourrait rejoindre les propos de l'auteure Alexandra Midal. Cependant, il ne s'agit pas de préférer un genre plutôt qu'un autre car si nous revenons sur les fictions de Matali Crasset et sur ce qu'elle en dit, on s'aperçoit qu'au travers de cet

176. Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, J.-C. Lattès, 1979, 245 p.

outil, elle ne cherche aucune spéculation mais au contraire, elle est en attente constante d'une certaine véracité du discours. L'approche dichotomique entre le réel et le fictionnel semble révéler le constat d'une compréhension trop stigmatisée de la conception. Nous aurions le concret d'un côté, palpable, technique et matériel puis l'imaginaire de l'autre, «agencement des signes». Même si elle s'attache au réel, l'imagination serait une native hors de la réalité puisqu'elle serait une activité mentale. L'imagination, de la même racine que *imitari* pour «imiter» vient du latin *imago* et signifie «imitation par des images» ce qui rejoint les idées platoniciennes sur les images trompeuses. Mais l'imagination peut aussi être la « représentation d'une réalité absente, force de création et d'invention»[177], dans ce cas, elle est nécessairement créatrice d'un artificiel qui, de plus, pourra certainement être concrétisé. Nous pourrions ainsi ouvrir la réflexion avec Jacques Rancière qui estime, à l'inverse des idéologies dominantes, que le réalisme nous offrirait une sensibilité et que l'artificialisme, par le biais des «machines», induirait un processus d'intellectualisation. Ce serait alors l'artificiel qui nous amènerait dans une stimulante complexité intellectuelle et non, la poésie du réel. L'auteur précise que :

177. La philosophie de A à Z, *Imagination*, sous la direction d'Élisabeth Clément, de Chantal Demonque, de Laurence Hansen-Love et de Pierre Kahn, Hatier, Paris, 1994, p. 168.

> « "L'histoire" poétique désormais articule le réalisme qui nous montre les traces poétiques inscrites à même la réalité et l'artificialisme qui montre des machines de compréhension complexes.
>
> Cette articulation est passée de la littérature au nouvel art du récit, le cinéma. Celui-ci porte à sa plus haute puissance la double ressource de l'impression muette qui parle et du montage qui calcule les puissances de signifiance et les valeurs de vérité. Et le cinéma documentaire, le cinéma voué au "réel" est, en ce sens, capable d'une invention fictionnelle plus forte que le cinéma "de fiction", aisément voué à une certaine stéréotypie des actions et des caractères. »[178]

178. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, *op. cit*, p. 60.

Le réalisme a cette particularité de montrer ce que l'on ne voit pas immédiatement mais qui pourtant est là, telles des «traces poétiques». Nous pouvons par exemple, songer au travail de l'artiste Gordon Matta-Clark qui disséquait le visible des bâtiments inhabités et donnait à voir et à expérimenter un découpage architectural pour mieux articuler l'espace. Depuis l'extérieur, l'intérieur s'observait laissant apparaître une mémoire du lieu. Par cette volonté mémorielle et historique, Gordon Matta-Clark exposait des survivances qu'il capturait par l'image photographique. Cependant, l'image extirpée de sa réalité, capturée puis décontextualisée par une médiation autre (musées,

Gordon Matta-Clark, *Conical Interstice*, 1975.

galeries, catalogues, postes de téléviseur) manifeste une forme de simulacre d'autant plus si la composition de ces survivances suppose l'élaboration d'une fiction. Les créations par coupures, collages, superpositions donnent certainement un sens supplémentaire tout en composant avec «les valeurs de vérité». Faire un documentaire serait alors semblable à une « invention fictionnelle » propre à un calcul entre la poésie de l'Histoire, ce qu'il en reste et « les puissances de signifiance ». En revanche, le cinéma de fiction, assumé comme tel, souffrirait d'une surenchère narrative qui rendrait difficile la lecture des intentions. Si l'on en croit alors Jacques Rancière, « le cinéma voué au "réel"» supposerait que «l'invention fictionnelle» soit à son paroxysme lorsque l'«impression muette», cette figure narrative fortement expressive, se mettrait à parler et le réalisateur à calculer.

En design, le recours à la narration, n'aurait pas pour obligation d'inventer des scénarios futuristes et hors de portée mais bien comme Jacques Rancière le souligne pour le cinéma documentaire, de préférer une approche par le réel tout en étant « capable d'une invention fictionnelle». D'ailleurs, pour Marc Atallah, directeur de *La Maison d'Ailleurs*, la science-fiction n'est pas un genre qui souhaite offrir les prémonitions du futur mais au contraire, c'est une forme de grossissement du présent :

> «Je pense que la science-fiction n'explore pas l'avenir : tout comme l'utopie avant elle, son rôle est d'explorer le présent mais sur le mode du miroir distancié. En projetant le présent dans l'avenir, la science-fiction utilise une excuse narrative pour grossir certains traits du présent – ce qui ne marcherait pas aussi bien s'il fallait le faire de manière "réaliste".[179]

179. Marc Atallah, «entretien avec Marc Atallah », dirigé par Nicolas Nova, dans *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014 p. 57.

La science-fiction aurait un rôle beaucoup plus immédiat puisque son sujet concerne le présent. Ce n'est pas un genre qui veut échapper à son époque mais au contraire, qui utilise l'effet d'un déplacement temporel dans l'objectif de «grossir certains traits du présent». À ce propos, l'auteur utilise l'image modale du « miroir distancié » dans lequel le présent serait projeté dans l'avenir pour créer une forme de malaise ou du moins, un écart qui pousserait au questionnement. Dans la dernière ligne, toutefois, nous pouvons observer que Marc Atallah n'engage pas le réalisme de la même façon que Jacques Rancière pour qui le réel capturé par l'image est déjà l'aveu d'une fiction. D'ailleurs,

la citation suivante rappelle fortement cet intérêt notoire envers un réalisme connecté :

> « Le réel doit être fictionné pour être pensé. [...] Il ne s'agit pas de dire que tout est fiction. Il s'agit de constater que la fiction de l'âge esthétique a défini des modèles de connexion entre présentation de faits et formes d'intelligibilité qui brouillent la frontière entre raison des faits et raison de la fiction, et que ces modes de connexion ont été repris par les historiens et par les analystes de la réalité sociale.»[180]

180. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, *op. cit*, p. 61.

Entre ce qui est constaté et ce qui est perçu et connu par les sens, il y aurait une porosité à engager, mélange entre la «raison des faits et raison de la fiction». Pour l'auteur d'ailleurs, ce rapport à la fiction serait essentiel dans la construction de la « réalité sociale » si bien que dit-il, « la politique et l'art, comme les savoirs, construisent des "fictions", c'est-à-dire des ré-agencements matériels des signes et des images, des rapports entre ce qu'on voit et ce qu'on dit, entre ce qu'on fait et ce qu'on peut faire.»[181] Dans cette pensée, l'emploi du design au sein d'un espace réel et fictionné comme celui de l'image animée semblerait adéquat pour questionner les constructions sociales et opérer un remaniement des codes traditionnels.

181. *Ibid.*, p. 62.

2. Design et courts-métrages : l'évidence d'un outil pourtant infondé

Les courts-métrages sont des films de courte durée, majoritairement réalisés par des indépendants qui endurent parfois, l'inconvénient des moyens de production amateurs mais profitent, souvent, de l'avantage d'être en marge de l'industrie cinématographique. Petit dans sa taille mais possiblement grand dans les valeurs et les intentions qu'il porte, le court-métrage se défend par une expression libre. Ce qui va nous intéresser dans cette recherche, c'est la rencontre éventuelle et non évidente entre le court-métrage et le design dont l'objet est une quête transgressive. Et finalement, il s'agit de comprendre la capacité du court-métrage à instituer une recherche sur les enjeux de la conception en design. C'est avec le collectif *Superflux* et leur court-métrage nommé *Song of the machine* que nous pouvons tenter de formuler des premiers éléments de compréhension. Ce projet relate de l'implication des technologies émergentes dans le quoti-

Song of the machine, Superflux, 2011. ©Anab Jane.

dien d'un mal voyant. C'est à ce moment là que transit le spéculatif du scénario et le concret du cadre dans l'intérêt d'élargir les possibles.

Exposé pour la première fois en 2011 à la Galerie des Sciences du *Trinity College* à Dublin, nous comprenons que l'ambition de l'équipe du projet, composée de Jon Ardern, Anab Jain, Justin Pickard ainsi que des docteurs Patrick Degenaar et Anders Sandbery, est d'initier, par le biais d'une vidéo, la rencontre avec l'une des dernières découvertes scientifiques. Il s'agit ici de l'optogénétique, une science de la génétique qui permet de manipuler les cellules nerveuses par la lumière et ainsi, en imaginant des prothèses rétiniennes adaptées, les scientifiques peuvent concevoir la possibilité de redonner ou de donner la vue à un aveugle. Ces nouvelles stratégies de survie amènent toutefois, à réfléchir sur les ambiguïtés de notre avenir que les auteurs proposent d'observer par le moyen de la fiction. Nicolas Nova, professeur à la HEAD de Genève, s'intéresse fortement aux usages numériques et aux technologies de pointe qui nécessitent souvent l'abord de la spéculation avant d'exister, il précise que :

> « Dans le sabir des futurologues, on dirait que les objets qu'ils mettent en scène sont des "signaux faibles" : des indicateurs de changement souvent partiels et fragmentaires qui contribuent à envisager des scénarios d'évolution.»[182]

182. Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, *op. cit*, p. 108.

L'idée ainsi exprimée par Nicolas Nova, pourrait aussi compléter les propos de Matali Crasset lorsqu'elle expliquait que les objets produits par le design, devaient créer un squelette à investir. Que ce soit donc par l'expérimentation de plusieurs prototypes ou par le biais d'une vidéo, les créateurs tentent de faire de la conception un état de droits spéculatifs. Nous pourrions d'ailleurs employer le terme «diégétique» pour définir le rôle du design et de ses représentations dans cette configuration. L'idée de la diégèse, m'amène à penser que le design devient le support et l'élan de l'action et est, en ce sens, événement. Etienne Souriau définit la diégèse de la manière suivante : « diégèse : tout ce qui appartient, "dans l'intelligibilité" (comme dit M. Cohen-Seat) à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film. »[183]

183. Etienne Souriau, «Les grands caractères de l'Univers filmique», dans *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, p. 7.

Cependant, loin d'être enfermés aux territoires fictionnels, les objets du design traversent les frontières du tangible et de l'intangible dans des moments qui leur sont propres. Le court-métrage devient alors l'occurrence d'une diffusion à portée émancipatrice qui

existe pleinement grâce au double recours du spéculatif et du réel. Et ainsi, pour *Superflux*, la vidéo semblerait paradoxalement, être un moyen d'investir le concret et cette vraisemblance du scénario mise à l'œuvre dans le film, simplifierait *a posteriori* la prise de contact avec des chercheurs et des scientifiques afin de développer tangiblement ce projet. Par la rencontre avec certains experts et accompagnés d'une structure, les membres du projet ont pu affirmer la volonté de fonder un laboratoire au sein de l'agence, le *Superflux Lab*. Le studio de design est en train de devenir un laboratoire d'idées et de visualisations dans le souhait d'élaborer nos futurs modèles de vie qui, entre la nécessité écologique de penser l'environnement artificiel différemment d'aujourd'hui et l'accélération des découvertes techno-biologiques, nous amènent progressivement vers l'émergence de territoires encore inconnus. Si la science montre ce qui est possible, le design quant à lui, peut suggérer ce qui est préférable.

Plus largement, le projet interroge tous les individus dans la mesure où avec les technologies adaptées, nous pourrions choisir de composer notre vision personnelle de ce qui nous entoure. Cette possibilité amène de nombreuses questions de fond comme celle de pouvoir mesurer à quel point cette nouvelle expérience pourrait perturber nos sens et affecter les représentations collectives. Ou encore, comment notre environnement observé au travers de filtres, devient-il un lieu de plaisir personnel qui nous coupe davantage de la réalité et des autres? Pour *Superflux*, le recours aux images animées semble pouvoir rendre légitime une méthodologie spéculative dans le domaine du design. Cette même méthode, hors des contraintes de la réalité, permettrait d'expérimenter un design en marge des obligations industrielles d'une part, mais économiques d'autre part. Rares sont «les niches» expérimentales qui n'ont pas pour but une réponse mais un état des connaissances. Cette perspective, à l'encontre d'un système à profit immédiat, semble aujourd'hui incontournable pour discuter des modèles de consommation et mettre en critique, par le design, des zones de doute.

Song of the machine, Superflux, 2011, dispositif lunette et simulations des visualisations. ©Anab Jane.

Il y a un artiste que la presse stigmatise dans la catégorie du design critique. Cet artiste est Noam Toran, par ailleurs enseignant au *Royal College of Art and Design* de Londres, à *l'Institut Sandberg* d'Amsterdam ainsi qu'à la *HEAD* de Genève. Son approche est, à la fois, particulière si l'on cherche à revendiquer son potentiel dans le domaine du design, mais également, enrichissante grâce à sa capacité d'ouverture. Dans son travail, Noam Toran utilise les objets au travers

des codes cinématographiques et fait référence à l'objet-prétexte - le *MacGuffin* - présent de manière systématique dans le cinéma d'Alfred Hitchcock. Le journal *Libération*, nomme d'ailleurs ces créations sous le groupe de mots «objets-fictions filmiques»[184]. Cette perméabilité entre cinéma et design fait de cet artiste, une figure du design fictionnel.

184. Anne-Marie Fèvre, «L'intrigant Noam Toran», article publié le 2 août 2010, Libération.fr, à l'occasion de l'exposition *Noam Toran Things Uncommon*, Lieu du design, Paris, août 2010, [en ligne] <http://www.liberation.fr/culture/2010/08/02/l-intrigant-noam-toran_669768>, (consulté le 27 mars 2015).

Les objets qu'il invente semblent répondre à des besoins psychologiques particuliers et non, simplement, à des usages. Les scénarios qu'il met en place permettent d'envisager l'impossible et ainsi, de convoiter des systèmes de vie différents des nôtres comme de potentielles émancipations fantasmagoriques. Car ce qui semble récurrent dans ses courts-métrages, c'est la question de la relation aux artefacts et de son importance pour l'individu. Celui-ci semble s'attacher à l'objet pour ce qu'il véhicule en terme de symbolique et d'affect mais moins en terme de fonctionnalité effective. Au travers des objets de Noam Toran, les personnages tentent de combler des manques, d'assouvir des fantasmes et de projeter leurs pensées les plus intimes dans un rapport latent à la solitude. Les pathologies ou désirs honteux que Noam Toran met en scène, montrent effectivement des personnes seules, possiblement en marge. Tous ces individus semblent être socialement isolés et rencontrer des difficultés de communication avec les autres. Il y a par exemple, l'hôtesse retraitée, le monsieur âgé isolé, le célibataire, etc. Ces écueils pourraient alors être plus diffus ou momentanément oubliés, par le biais de ces dispositifs faussement relationnels. Bien entendu, dans cette mise en perspective globale, la société de consommation nous apparaît comme pleinement aliénante puisqu'elle conditionne notre envie de nous attacher aux objets, néanmoins, ces mêmes artefacts, en ne parvenant pas à combler nos frustrations, deviennent des déceptions. Nous continuons de croire que les objets peuvent satisfaire des besoins psychologiques mais il n'en est rien car ce type de besoins pathologiques, relevant du *pathos*, ne peut être assouvi. Toutefois, l'emploi de la fiction, si nous pensons à la possibilité d'une catharsis, pourrait être émancipatrice.

Dans le court-métrage *Object for Lonely Men*[185], le rôle de l'objet semble être celui d'un substrat semi-tangible, suffisamment réel dans sa matière et son volume pour permettre à l'individu de s'y attacher et assez imagé pour l'encourager ensuite à quitter la réalité et aller dans l'imaginaire. Dans ce court-métrage, le personnage principal joué par Noam Toran lui-même, s'identifie par mimétisme au personnage principal du film *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard. Afin

185. Noam Toran, *Object for Lonely Men*, 2001, vidéo DVCAM, fait partie des collections du MoMA à New York, 7 minutes et 44 secondes.

de permettre cette identification transposée, le visionnage du film n'est pas le seul élément d'accompagnement, très rapidement, nous comprenons que la séance est accompagnée d'un kit avec lequel, le personnage joué par Noam Toran, va pouvoir parodier les scènes du film de Jean-Luc Godard. Il s'agit plus précisément, d'une table avec plusieurs zones prédéfinies sur lesquelles se trouvent des objets scrupuleusement choisis tels que :

- 1 chapeau ;
- 1 combiné téléphonique ;
- 1 volant ;
- 1 rétroviseur ;
- 1 revolver ;
- 2 paires de lunette de soleil ;
- 1 paquet de cigarettes de la marque *Gitane ;*
- 1 boîte d'allumettes ;
- 1 réceptacle en guise de cendrier ;
- 1 journal ;
- 1 porte journal ;
- 1 tête de mannequin ;
- 1 photographie de l'acteur ;
- 1 vasque pour uriner ;
- 5 emplacements vides sur lesquels le personnage déposera son assiette, ses couverts, un verre de vin et un verre d'eau.

Arrêt sur image du court métrage *Object for Lonely Men* de Noam Toran, 2001 et arrêt sur image du film *À bout de souffle* de Jean-Luc Godard, 1960. ©Noam Toran.

La table devient ainsi un kit de transgression de la réalité vers l'imaginaire et conforte le personnage dans ses représentations par l'utilisation de ces instruments physiques. Par ce court-métrage, nous comprenons rapidement que la copie de gestes, c'est-à-dire la mimétique, est primordiale à l'identification et Noam Toran prouve ainsi qu'il existe un lien fort entre l'objet, l'individu et son imaginaire. Au travers de ces exercices de transpositions facilités à l'aide des objets, il paraît légitime de revendiquer la fiction ainsi que l'élaboration des prototypes, comme des médiums sérieux relevant de l'intérêt pour la pratique du design. Son court-métrage datant de 2001 assoit en quelque sorte la légitimité de l'objet dans l'exercice singulier des représentations.

Si pour Noam Toran, la fiction est l'outil privilégié de la critique, l'artiste va au delà en proposant des ancrages physiques à rapprocher du concept d'hétérotopie de Michel Foucault. Comme nous venons de l'observer dans ce court-métrage, nos rapports aux environnements artificiels sont exacerbés au point que les personnages attendent

Arrêts sur image du court métrage *Object for Lonely Men* de Noam Toran, 2001. ©Noam Toran.

de ces objets plus que ce qu'un artefact n'est sensé apporter. Dans certains de ses autres scénarios, nous sommes d'ailleurs confrontés à une forme de personnification de l'objet et dans d'autres cas, l'objet est envisagé comme un intermédiaire capable susciter le dialogue entre deux personnes. Que ce soit pour combler un sentiment de solitude (visible avec la scène du monsieur âgé), d'ennui (avec l'hôtesse) ou de malaise (avec le couple d'origine asiatique), les objets de Noam Toran investissent le territoire relationnel et supposent interférer nos comportements et nos sensibilités.

Le terme *relationnel* est ici à envisager sous ses deux aspects principaux, à savoir ce qui concerne les relations de logique et ce qui relève des relations avec autrui. Il y a par conséquent, un premier système relationnel qui s'instaure et crée une forme d'analogie réflexive qui, semble-t-il, permettrait d'implémenter un cadre, un contexte et une direction. Puis, la présence de l'objet, dans sa matérialité, induirait le sentiment de percevoir un autre. Alors il ne s'agit pas de confondre un objet à une personne mais de tenter de comprendre que le territoire des relations s'étend des individus aux objets porteurs de sens, parfois symbolique, d'autres fois, effectif. Noam Toran semble donc envisager ces deux possibilités de la relation de l'individu à l'objet comme les lieux de transformations et de débats. Pour engager plus fortement ce territoire relationnel, l'auteur va, semble-t-il, passer de l'idéologie de l'objet à celle de la machine en justifiant d'un nouveau besoin excessivement fantasmagorique que seule la machine peut mécaniquement assouvir. Ces mécanismes à fantasmes engagent la question du rôle de l'objet dans notre société post-capitaliste.

Dans le court-métrage *Desire Management*[186], Noam Toran semble dévoiler que l'omniprésence des objets-machines sert à réguler nos actions. Il y a très peu de communication entre les individus, parfois aucune, en revanche, les machines sont dans certaines scènes, des interlocutrices mécaniques. Dans l'une des scènes par exemple, un homme interagit avec un appareil en mettant un ticket dans la fente de l'appareil, ce qui l'autorise à voir ce qui est caché à l'arrière. Noam Toran semble ainsi constater de la diversité des rapprochements que l'on peut observer avec les produits. Parfois, les individus attendent des objets qu'ils déclenchent en eux quelque chose de l'ordre d'une sensibilité émotionnelle, comme c'est le cas dans la scène avec l'hôtesse de l'air retraitée, qui ressent le besoin de revivre une simulation de son ancienne situation professionnelle. Le vidéaste montre ainsi

186. Noam Toran, *Desire Management*, 2005, film 16mm, The Seamless Effects Company, fait partie des collections du MoMA à New York et du FRAC Ile-de-France, 11 minutes et 19 secondes.

Arrêt sur image du court métrage *Desire Management* de Noam Toran, 2005. ©Noam Toran.

des objets avec lesquels les individus partagent quelque chose d'extrêmement intime, surement plus privé qu'avec une personne.

La mise en route d'un mécanisme et de son action pour combler l'individu, permet de rapprocher le dispositif d'une présence. Et ainsi, cette mécanique, ce déroulement qui met en action le dispositif, amène à considérer la vidéo comme le médium didactique d'un processus qui dévoile et archive l'expérience. L'objet devenu dispositif s'ancre alors dans la valeur du temps et engage, d'une nouvelle façon, le territoire relationnel. Sans la considération du temps, il serait systémique et analogique, au contraire, avec cette donnée, il est circonstanciel. La vidéo amène donc la fiction dans un espace-temps précis et permet de revendiquer l'absence de limite comme nécessaire à la reformulation de notre quotidien. Cette utilité hypothétique du dispositif devient une utilité réelle une fois que l'individu comprend que la supercherie est avant tout celle du design. Ce serait ainsi, des objets de culpabilité et je précise que sur ce point, ma spéculation va loin dans le travail de Noam Toran et n'est peut-être que le fruit de ma perception, toutefois, dans la scène de l'homme qui pleure visible dans le court-métrage *Desire Management*, la tension entre les deux personnages, sans doute un couple, est si forte que nous pouvons ressentir ce dispositif comme une punition. La femme assise sur le canapé, regarde une émission de fitness et semble à la fois distante et sévère comme si elle attendait quelque chose de l'ordre de la rédemption. Dans ce scénario, l'homme qui lui apporte une tasse de thé, va ajouter à la boisson ses larmes à l'aide d'un dispositif particulier. La femme qui a veillé à ce que l'acte soit bien réalisé en changeant de chaine télévisée, bois le thé, puis reprend ses occupations. Que signifie pour Noam Toran cette soumission aux images et aux dispositifs susceptibles de régler d'une quelconque manière des conflits humains ? Jusqu'à présent, l'objet était un outil qui permettait de décupler les capacités physiques de l'individu, cependant aujourd'hui, il serait à envisager comme un outil qui étend nos capacités communicationnelles avec les autres.

Arrêts sur image du court métrage *Desire Management* de Noam Toran, 2005. ©Noam Toran.

La série des objets-sculptures co-réalisée entre Onkar Kular et Noam Toran et intitulée *The MacGuffin Library* est un ensemble, composé d'objets en résine, de textes et de vidéos, qui semble engager une réflexion sur le rôle du design dans nos sociétés industrielles, à la fois, «utile, serviable, aimable mais inutile, asservissant et trompeur»[187] si nous reprenons les termes d'Anne-Marie Fèvre. *The MacGuffin Library* est, par ailleurs, une référence immédiate au cinéma

187. Anne-Marie Fèvre, «L'intrigant Noam Toran», article publié le 2 août 2010, Libération.fr, à l'occasion de l'exposition *Noam Toran Things Uncommon*, Lieu du design, Paris, août 2010, [en ligne] <http://www.liberation.fr/culture/2010/08/02/l-intrigant-noam-toran_669768>, (consulté le 27 mars 2015).

d'Alfred Hitchcock et à son concept du MacGuffin. Exposée au *Lieu du design*[188], cette librairie d'objets met en exergue le rapport qu'entretiennent Noam Toran et Onkar Kular à l'objet fictionnel dans leur recherche. À ce propos, Céline Piettre exprime son ressenti et tente d'expliquer pourquoi ces MacGuffins sont des plus intrigants.

> «Tous restent une énigme. Et au lieu de dissiper le mystère, les petits textes qui les accompagnent confirment l'absence de dénouement de ces embryons d'histoires. Une nature déceptive, comme une incitation à l'imaginaire. Une forme d'anarchisme, engageant à l'autogestion interprétative.»[189]

Dans le cinéma d'Alfred Hitchcock, les MacGuffins sont, traditionnellement, plus que de simples porteurs d'histoires embryonnaires. Ils sont, au contraire, les éléments qui structurent la trame narrative et maintiennent le suspense tout au long du film. Ainsi, ces objets jouent un rôle fondamental qui pousse le spectateur à rentrer dans l'histoire sans jamais la quitter. Ces MacGuffins sont des entre-deux, suffisamment tangibles et rattachés à l'imaginaire collectif pour faire sens au plus grand nombre et assez fictionnés pour être le maillon de l'histoire. Ils sont, par conséquent, des véhicules nécessaires entre ce que nous définissons comme réel et ce que nous estimons être de l'ordre du récit.

Cependant, Céline Piettre parle aussi d'une « nature déceptive» susceptible de nous lier à l'histoire. Dans ce cas, il en passerait par une forme de déception non rédhibitoire mais à l'inverse, porteuse d'une « autogestion interprétative ». Nous comprenons alors que ce sentiment d'échec lié à l'incompréhension de l'objet, serait une méthode concluante pour engager un processus singulier de réflexion et également, nécessaire pour stimuler notre intérêt. Cette passation du désenchantement à la satisfaction de résoudre par soi-même le mystère alimenté par ces MacGuffins, supposerait que notre attention soit à son paroxysme.

Les réalisateurs de longs métrages et de courts métrages ont recours aux objets pour assurer une continuité logique et indivisible de leur scénario malgré le séquençage des scènes. Nous pourrions alors nous demander comment l'artefact est-il devenu si fondamental dans la logique cinématographique ? Pour tenter de comprendre cet effet, nous pourrions nous attarder sur ce que l'auteur Jean Baudrillard soulevait comme une transformation profonde de notre rapport

188. *Noam Toran Things Uncommon*, première exposition monographique française de l'artiste Noam Toran, dirigée par Alexandra Midal en qualité de commissaire et scénographe, exposition présentée du 24 juin au 21 août 2010, Le lieu du design, Paris 19e.

189. Céline Piettre, «Things Uncommon», article publié le 24 juillet 2010, [en ligne] < http://www.paris-art.com/marche-art/things-uncommon/noam-toran/7119.html>, (consulté le 27 mars 2015).

Objets de la *MacGuffin Library* par Onkar Kular et Noam Toran, 2008. ©Noam Toran.

à l'objet et de leur rythme que nous semblions déjà suivre au début des années 1970. Désormais, annonçait-il, le temps de l'objet est un temps fugace que nous admettons comme propre au nôtre :

> « Nous vivons le temps des objets : je veux dire que nous vivons à leur rythme et selon leur succession incessante. C'est nous qui les regardons aujourd'hui naître, s'accomplir et mourir alors que, dans toutes les civilisations antérieures, c'étaient les objets, instruments ou monuments pérennes, qui survivaient aux générations d'hommes. »[190]

190. Jean Baudrillard, première partie : « La liturgie formelle de l'objet », dans *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Denoël, (coll. Folio/ Essais), 1970, p. 18.

Nous transposerions alors le rythme des objets toujours plus accéléré à celui de la société et des individus qui la compose. Il serait alors adapté pour le réalisateur d'utiliser l'objet comme trame narrative. Ceci pourrait expliquer l'emploi systémique de l'objet-intrigue dans les films d'Alfred Hitchcock. Toutefois, lorsque nous regardons l'étendue de cette librairie des MacGuffins ainsi que son système esthétique (la résine noire), nous pouvons supposer que Noam Toran et Onkar Kular sont allés plus loin dans la compréhension de la valeur de l'objet dans l'espace filmique. À la vue de ces nombreux MacGuffins exposés, nous pouvons apercevoir très clairement l'image de la société consumériste dont Jean Baudrillard nous prévenait déjà de notre sort en décriant que « cette consommation peut aller jusqu'à la "consumation", la destruction pure et simple, qui prend alors une fonction sociale spécifique. »[191] L'auteur parlait même d'une destruction compétitive dans le gaspillage et la consommation du superflu et évoquait « une tendance profonde dans la consommation à se dépasser, à se transfigurer dans la destruction. [Et ajoutait que] C'est là qu'elle prend son sens. »[192] La consommation, sous sa forme consumée, a pour fonction sociale la relance de l'économie productive et de ce fait, Jean Baudrillard, nous interpellait déjà sur ce faux-semblant qui consiste à dire que l'économie de marché est fondée sur les besoins alors même que ce que nous consommons et accumulons quotidiennement est inutile au point de gaspiller. Et cela, nous plaît car le gaspillage est la marque de l'abondance et du plaisir de l'insouciance.

191. *Ibid.*, p. 49.

192. *Ibid.*, p. 56.

La société industrielle et plus particulièrement la société post-industrielle emploierait l'euphorie de la destruction à des fins économiques puisque ancrée dans un phénomène cyclique autonome, « ce "suicide" calculé perpétuel du parc des objets »[193], ne serait qu'une stratégie de plus. Les MacGiffins de Noam Toran et Onkar Kular seraient-ils alors les représentations d'objets consumés ? Le feu chez

193. *Ibid.*, p. 54.

Jean Baudrillard pourrait être une métaphore afin de marquer l'énergie consommatrice, ce feu ardent présent chez les consommateurs, consume encore plus rapidement les objets de consommation. Pour l'auteur, c'est la forme de destruction la plus pure et radicale qui oblige à passer immédiatement à autre chose. Jean Baudrillard semblait alors s'appuyer sur l'étymologie latine du terme «consommation» qui est *consummatio,* du verbe *consummare* et signifie «achever». L'idée est d'ailleurs pleinement préservée dans la langue française puisque la consommation est relative à l'«action d'amener quelque chose à son terme. »[194]

194. CNRTL, *consommation*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/consommation>, (consulté le 15 avril 2015).

Tels des vestiges consumés et retrouvés, chacun des objets est accompagné d'un synopsis pour refaire l'histoire. L'amorce narrative textuelle complète la visualisation de l'objet inanimé et relance ainsi, l'intérêt de certains artefacts à être davantage que des consommables matériels. Chaque objet de cette librairie contient une indication afin de projeter l'histoire relatée à son image fixe. Cette double trame opère alors à deux niveaux de réception, d'abord celui des faits peu contestables, puis, celui de l'imagination, c'est-à-dire, la résultante d'une mise en relation entre l'objet perçu et l'énoncé. Inventer ainsi une proximité entre les deux aspects, amène certainement à considérer l'authenticité par la faculté de défaire un processus narratif et ainsi, imaginer c'est aussi apprendre à déconstruire. Ce mode opératoire semble instaurer l'objet consumé dans la perspective d'une relance infini et indéfini dont l'enjeu s'énonce au travers d'une aporie : inventer un relationnel entre les deux médium afin que l'un et l'autre existent.

Un des objets de la *MacGuffin Library* accompagné de son texte par Onkar Kular et Noam Toran, 2008. ©Noam Toran.

Tous les MacGuffins sont réalisés par la même méthode productive, à savoir, l'impression 3D de résine noire. Ce qui permet d'acter la volonté de ne pas hiérarchiser les objets entre eux afin de les considérer comme des potentiels narratifs égaux. Pour Noam Toran, le MacGuffin est «un appareil de complot cinématographique.»[195] Nous pourrions alors le définir comme un outil de concertation à partager à plusieurs et qui profite à l'intention de nuire. Si dans le scénario d'un film, l'objet peut relever d'une telle importance significative, ne peut-il pas l'être dans notre réalité ? Plus qu'un gadget ou signe de consommation, ne peut-il pas détenir force de concertation dans l'intention de contrarier? Le tout, évidemment, est de nuire non pas aux bonnes choses mais aux mauvaises et nous revenons à Jean Baudrillard qui prétendait que l'équilibre de notre société se maintenait simultanément par la «consommation» et «sa dénonciation.»

195. Traduction personnelle de « a cinematic plot device », inscrit dans le texte explicatif du projet, présent sur son site internet, [en ligne] <http://noamtoran.com/NT2009/projects/the-macguffin-library>, (consulté le 09 avril 2015).

Finalement, si nous ne parvenons pas à inverser la situation et au lieu de supporter une forme d'absence humaine par l'augmentation des objets, ne pouvons-nous pas penser les artefacts comme des biens susceptibles de nous rapprocher? Jean Baudrillard faisait l'amer constat que les plaisirs d'une meilleure habitabilité du monde, ont en réalité, séparés les individus des autres et augmenter la proximité de l'homme envers les objets. L'auteur expliquait que :

> «Les concepts d'"environnement", d'"ambiance" n'ont sans doute une telle vogue que depuis que nous vivons moins, au fond, à proximité d'autres hommes, dans leur présence et dans leur discours, que sous le regard muet d'objets obéissants et hallucinants qui nous répètent toujours le même discours, celui de notre puissance médusée, de notre abondance virtuelle, de notre absence les uns aux autres.»[196]

196. Jean Baudrillard, «La liturgie formelle de l'objet», première partie de *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Denoël, (coll. Folio/ Essais), 1970, p. 18.

3. Le risque de la fiction hédoniste

La fiction hédoniste serait une utopie avec les risques que nous lui connaissons. À ce propos, Yves Delègue, rappelle que l'utopie, ce « non-lieu verbal, autarcique, dans lequel on peut représenter toutes les images de la vérité, en risquer toutes les audaces, un lieu dont la vérité première consiste dans le plaisir même de son invention »[197] est précisément, tributaire de sa qualité inventive. Si nous revenons au néologisme *utopie* inventé par l'écrivain anglais Thomas More en 1517, nous constatons un paradoxe dans sa propre étymologie. En grec, il peut signifier à la fois, *eu-topos*, un lieu de bonheur et *ou-topos*, un lieu qui n'existe pas. Il serait alors vain d'imaginer ce lieu parfait mais impossible comme une construction sociétale préférable à la nôtre puisque sa condition le rend indéniablement hors de notre portée. Bien que son étymologie figure la négation de son existence et ainsi, de sa légitimité, notre rapport à la fiction hédoniste semble notable. De cette non appartenance territoriale, institutionnelle, politique et économique, l'utopie instaurerait un écart par lequel ce monde impalpable marquerait plus fortement les limites de notre société. Toutefois, le risque d'impliquer plusieurs marqueurs de différenciation à l'intérieur même du récit, est aussi celui de basculer vers une utopie totalitariste dans laquelle les bonnes intentions d'origine finissent par devenir des systématismes entravant les libertés fondamentales comme le libre arbitre ou la liberté de penser et d'expression.

197. Yves Delègue, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Ch.4 La fiction réhabilité : le devenir de la littérature, 2008, Presses Universitaires de Strasbourg, p. 182.

Dans son essence tout comme dans sa rigoureuse entreprise, l'utopie amène à des représentations contre-utopiques.

Le discours utopique pour le bonheur communautaire semble soulever des failles, des systématismes de la pensée qui vont à l'encontre du libre arbitre et ainsi, de l'expérimentation individuelle et singulière du bonheur. C'est ce que nous pouvons observer au travers du projet *Instant City* du groupe *Archigram*. Cette fête joviale que Peter Cook et ses associés inaugurent, semble démontrer un symptôme inquiétant, une frénésie de l'information par l'omniprésence des médias, des flux, de la vitesse et l'abandon de l'idée du fixe. Dans ce scénario, tout va très vite, les structures autonomes envahissent les villes par les airs et se greffent sur l'existant en imposant leur rythme. Nous sommes donc à la fois emprunt d'un nouveau dynamisme, d'une progression de la technologie et des médias pour le bien commun, mais également, d'un sentiment de suprématie du dispositif sur les habitants. Cette ambivalence des deux modifie le projet en un espace de tension et de questionnement. *Instant City* amènerait, *a priori*, à une critique de la consommation excessive, mise en forme par un dessin utopique des médias et de la télécommunication. Cette profusion d'images au détriment du contenu et de la réalité que Peter Cook montre allègrement, ne paraît pas déterminer une utopie de vie, au contraire, ce modèle semble *in fine* prévenir et mettre en garde des aspects contre-utopiques du projet.

Instant City, Visits Bournemouth, 1968, dessin et photomontage. *Instant City, Rupert IC2, 1969, encre sur calque. Page suivante : Instant City, Black Air Ship*, 1970, encre sur papier contrecollé, recouvert d'un film plastique. ©Peter Cook. Collection FRAC CENTRE.

Irréfragable outil de la critique, l'utopie aurait à se débattre avec son potentiel satirique. La fiction hédoniste ne serait alors pas un modèle à appliquer mais plutôt un questionnement à investir. Tout comme Michel de Certeau le soulignait, la fiction permet d'appréhender le réel[198] et ainsi, de comprendre les enjeux de cette réalité à l'aide de la *fictio*, à la fois «feinte» et «façon». Employer cette dernière, ne serait pas nécessairement la conséquence d'une habile usité du faux-semblant mais celle d'une ingéniosité à l'intelligible. C'est en défendant l'idée selon laquelle « feindre, ce n'est pas proposer des leurres, c'est élaborer des structures intelligibles »[199] que Muriel Courbes et Bernard Aspe témoignent de leur intérêt envers ces formes narratives. Ce qui nous amène vingt ans en arrière lorsque Jost François, professeur des universités écrivait : «À la représentation du monde, la fiction ajoute une construction».[200] Impalpable mais majestueuse dans l'orchestration de tous les particularismes de notre environnement, cette action de composer et d'édifier serait ainsi la source originelle de tout ce qui nous affecte.

198. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, 1. : Arts de faire*, Luce Giard, (coll. Folio/Essais), Paris, 1990, 416 p., première édition, Gallimard, 1980.

199. Muriel Courbes et Bernard Aspe, «entretien avec Jacques Rancière», dans *le Partage du sensible, esthétique et politique*, Mayenne, La fabrique éditions, p. 54.

200. Jost François, «Le feint du monde», dans *Réseaux*, 1995, volume 13, n°72-73, pp. 163-175, professeur des universités en sciences de l'information et de la communication à Paris III, [en ligne] <http//web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1995_num_13_72_2718>, (consulté le 4 décembre 2014).

6. CONCLUSION DU CHAPITRE 1

Dès les années 1960, en plein essor économique, la société occidentale devient néanmoins, un foyer épidémique sans précédent et les crises intelligibles les plus diverses s'affairent sur le territoire. La crise des besoins n'est que la première représentation qui pousse, quelques designers déterminés, à questionner leur rôle et ainsi leur métier. À certains égards, l'ambition de concevoir le nécessaire et les besoins primordiaux afin de donner un réel sens à l'idée du design comme démocratisation des biens, était ce qui semblait le plus proche d'une éthique de la conception. Cette adaptabilité des biens aux plus démunis présentait cette discipline sous un nouvel aspect car entendue comme structure et infrastructure, elle tentait de porter la désuétude de nos civilisations. Cette dimension prenait tout son sens et son ampleur avec le designer Victor Papanek. Si l'industrie avait les ressources nécessaires pour accompagner cette démarche, elle n'en faisait rien puisque ces perspectives n'allaient pas de paire avec une contre-partie pécuniaire. Elle se détournait alors définitivement de ce type d'ambition afin de se consacrer exclusivement au marché de la grande échelle et des technologies de pointe. Cette ferveur scientiste et *consummatrice* nous la retrouvions auprès des discours du designer et enseignant Tomàs Maldonado. Ses témoignages affirmaient la pleine hégémonie de la société des signes pour laquelle l'auteur Jean Baudrillard notait l'amer regret de notre échec car la consommation, cette « activité de manipulation systématique de signes »[201] agit en dehors de notre gouvernance. Ce constat de défaite est d'autant plus inquiétant lorsque nous admettons les dégâts de cette adoration du monde des images, des signes et des significations qui éloigne, assez radicalement, l'individu de son environnement naturel alors que ce dernier constitue tout autant son cosmos que son étant. Si le vase *IkebanaMedulla* de Benjamin Graindorge permettait d'insister sur cette fascination envers ce que nous avons perdu, *Andrea* de Mathieu Lehanneur permettait de redouter encore plus l'instrumentalisation de la nature à des fins attractives.

201. Jean Baudrillard, «Conclusion : Vers une définition de la *consommation*», dans *Le système des objets*, Gallimard, 1968, réédition 2004, p. 276.

Ces accablants constats ne sont pas moins ceux irrévocables de la crise du sens qui semble concerner les occidentaux et qui, dans les années 1960 à 1980 était le cheval de bataille des architectes et designers italiens. La création était entendue comme vitale pour combler les carences idéologiques et politiques de la reconstruction d'un pays. Contre toute attente, de nombreuses revendications s'ap-

puyaient sur un design symbolique, hautement porteur de significations et par lequel, l'individu ne serait plus confronté à un système aliénant mais au contraire, réflexif. Nous pouvons penser au tabouret *Mezzadro* des frères Castiglioni ainsi qu'au canapé *Tramonto à New York* de Gaetano Pesce. Cependant, l'exposition *Italie : The New Domestic Landscape* de 1972 reste la manifestation internationale la plus démonstrative de ce design d'avant-garde. Si bien que ce phénomène de contestation idéologique, visible dans les musées et les galeries d'art, était devenu le nouveau marché des élites au grand désarroi d'Ettore Sottsass Jr. qui quittait le groupe *Memphis* en 1985 pour ces raisons-là. Plus inquiétant encore, selon l'auteur Emanuele Quinz, le design était devenu une *stratégie fatale* qui nous conduisait à l'échec des identités sociales ou selon Jean Baudrillard, à «l'hypertélie» semblable à un cancer généralisé. L'analogie avec le corps humain révèle la dureté de la crise ainsi que son ampleur, tout comme Martine Bedin, architecte française et anciennement membre du groupe *Memphis*, qui revendique la qualité de virus lorsqu'elle explique que les créations étaient «là pour semer le virus du désir de changer l'horizon des villes.»[202] Ce que les italiens sollicitaient avant tout, c'était de pouvoir aller à l'encontre du standard sans réprimer l'industrie mais plutôt en l'encourageant différemment puisque l'industrie n'est pas le design, elle en est simplement un outil de production. Nous retrouvons ces idées très ancrées dans la démarche de Gaetano Pesce bien-sûr, mais aussi dans celle d'Ettore Sottsass Jr. ou encore, celle d'Alessandro Mendini. Pour ces deux précédents designers, l'expérimentation était devenue un phénomène d'amplitude et de grand intérêt si bien qu'en 1973, ils fondaient la *Global Tools*, une contre-école de design. Au lieu d'enseigner la maîtrise de la fonctionnalité des objets, les enseignants demandaient aux étudiants d'expérimenter la dysfonction. C'était un réel basculement de l'objet de consommation à l'objet de réflexion dans lequel le «projet mou» d'Alessandro Mendini prenait toute son ampleur.

202. Martine Bedin, «entretien avec Martine Bedin» par Delphine Travers, dans *Martine Bedin : Prova d'autore*, sous la direction de Somogy, éditions d'art, [à l'occasion de l'exposition présentée au musée des Arts décoratifs de Bordeau du 7 mars au 12 mai 2003], Paris, 2003, p. 21.

Cette crise du sens ne faisait qu'augmenter le trouble de l'objet et de son statut. Ayant trouvé tardivement son autonomie par rapport aux artisans et aux architectes, le designer poursuit désormais sa quête jusqu'à dépasser l'existant. Il pousse les limites du projet par l'utilisation de procédés littéraires comme l'allégorie, la métaphore, la fiction et la spéculation ; les codes académiques se trouvent alors profondément bouleversés. Tout d'un coup, l'objet devenait un espace comme nous avons pu l'observer avec la *colonne d'hospitalité* de Matali Crasset ou les cellules de Joe Colombo pour qui, l'ouverture de

l'objet à l'espace et aux manipulations diverses par les usagers étaient au centre de leurs préoccupations. Les intentions et les attitudes du designer fondaient ainsi le projet de design mais également, celui de la transgression sociale si bien que cela en passait parfois par des méthodes de réitérations subjectives comme nous l'avons observé avec *Les Nouvelles verdures d'Aubusson* de Quentin Vaulot et Goliath Dyèvre. En faisant fi des systèmes de représentations historiques, les deux designers ont créé la liberté d'un nouveau patrimoine. Les rêveries scientifiques seraient alors semblables à la construction d'un devenir culturel. L'exposition *EDEN ADN* était amplement représentative de ces territoires inconnus auxquels le designer tend à interagir. Si ces nouveaux préceptes fictifs permettent, en effet, de faire un pas de côté, il reste néanmoins ardu d'aller à l'encontre des protestations parfois virulentes à l'égard des logiques d'être et de faire singulières des designers. Pourtant, nous n'aurions pas à craindre l'emploi de ces nouvelles méthodes car Jean-Marie Schaeffer rappelle que la fiction est naturelle et que pour se développer, l'enfant aurait naturellement recours à celle-ci. Elle permettrait paradoxalement de mieux comprendre l'environnement qui nous entoure et d'anticiper. La maison *Empathic* de la designer Matali Crasset montre assez bien ce potentiel et nous pouvons rappeler l'auteur Julian Bleecker qui suppose, très justement, que «les *design fiction* sont une manière oblique de voir les choses, ou de renverser des logiques un peu trop standards en la matière.»[203]

Ainsi, à plus forte raison, la pratique de la fiction créerait un double espace de réflexion dans lequel nous aurions la liberté de vagabonder et de dériver comme Guy Debord le suggérait. Ce lieu des débordements serait à partager et à discuter à travers un système d'entrelacs entre l'espace collectif et individuel. Mais un élément de discorde semble incomber à l'expérience de la fiction lorsque Nicolas Nova émet l'hypothèse que « ce bestiaire scientifico-technique est resté plus ou moins lettre morte.»[204] Même s'il est vrai que la déception de ces expériences est grande lorsque nous constatons que ces espaces n'adviennent pas, pour Marc Atallah cependant, la fiction est un produit vivant qui concerne l'homme et par conséquent, le scénario évolue toujours. Or pour cela, il y aurait des regards croisés et comparés à entreprendre entre le motif fictionnel et la critique du réel ce qui rappelle fortement Jacques Rancière, pour qui «le réel doit être fictionné pour être pensé».[205] Un cas d'études assez surprenant mais qui apparaît comme naturel, est l'utilisation des courts-métrages dans lesquels la relation de l'homme au design est au centre du projet.

203. Julian Bleecker, «entretien avec Julian Bleecker», dirigé par Nicolas Nova, dans *Futur : la panne des imaginaires technologiques, op. cit,* p. 138.

204. Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques, op. cit,* p. 3.

205. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique, op. cit,* p. 61.

David Calvo rappelle que « c'est par le partage et le recul, fait depuis le centre de l'individu, qui est ce chaos en mouvement, que nous traverserons cette misère.»[206] Cet outil semble alors pertinent pourtant, sa méthode reste encore infondée.

206. David Calvo, «All Aboard the Fail Boat», postface, dans *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, *op. cit*, p. 150.

La figure majeure que nous pouvons retenir est celle de l'artiste et enseignant Noam Toran qui parvient au travers de ses courts-métrages à défendre une théorie de la diégèse suffisamment palpable pour être pensée et mise en interaction avec la réalité. L'objet comme substrat semi-tangible serait à la lisière de la fiction et du réel permettant ainsi au spectateur de passer de l'un à l'autre des modes et de fonder sa propre réalité. Non celle donnée et instaurée mais celle singulièrement souhaitée. Dans *Desire Management* de Noam Toran, l'objet n'est plus un outil ou une structure mais il est une machine qui se définit au travers de son processus et ainsi, c'est l'action qui parvient à combler l'usager. Les *MacGuffins* de Noam Toran et Onkar Kular, quant à eux, sont les témoins de l'action et d'un déroulement infini de celle-ci. Ils dépassent les simples objets cinématographiques dont le statut d'accessoires les incombent et révèlent une nouvelle idéologie de l'objet « qui n'est pas parfait (le bug est un ressort classique des projets de *design fiction*), et surtout n'a rien de grandiose»[207] comme le suggère Nicolas Nova en rappelant également qu'à « l'intersection de la prospective, du design et des cultures populaires, ce terme [design fiction] proposé par mon collègue Julian Bleecker désigne la création de prototypes d'objets fictifs et plausibles pour exprimer des réalités futures et explorer de nouveaux imaginaires de l'avenir.»[208]

207. Nicolas Nova, *op. cit.*, p. 119.

208. *Ibid.*, p. 117.

Néanmoins, il demeure un important risque à ne pas négliger et qui pourrait être dans la complaisance excessive du scénario hédoniste. Proche d'une nouvelle forme de domination, nous pouvons rappeler Ettore Sottsass Jr lorsqu'il proposait de combattre le capitalisme sans toutefois le faire au dépend d'une nouvelle forme de dictature.

« J'EN SUIS, SURTOUT SI, PAR LA SUITE, ON ME DÉMONTRE QU'ON NE REMPLACE PAS LE CAPITAL PAR DES ARMÉES DE BOY-SCOUTS ENTONNANT DES CHANSONS DÉBILES SUR LE CHEMIN DU TRAVAIL, DES CHANSONS CENSÉES ÉDUQUER. »[209]

209. Ettore Sottsass Jr., «Tout le monde dit que je suis méchant», 1973, publié dans *Anthologie du design*, par Alexandra Midal, Paris, Cité du design, 2013, pp. 316-318.

Ch2. : La guerre au design par le design : un cas de ruptures progressistes

1. INTRODUCTION

Le vocabulaire de cette partie semble plus agressif et être emprunté au champ lexicologique militaire, si bien que son usage suggère le combat, l'action non réformiste, peut-être même l'idée d'un coup d'État, du putsch. Le renversement de l'ordre établit suppose un chef de file, une personne investie d'une autorité, parfois émanant d'elle-seule, ce qui rend bien entendu son pouvoir illégitime et son ascension souvent brutale. Nous pouvons user de cette imagerie de la guerre, de la politique et du complot pour observer avec un certain détour et une nouvelle dimension, les ruptures progressistes qui se manifestent dans la sphère du design européen à partir du milieu des années 1960. À leur encontre, de nombreuses attitudes réactionnaires s'opposent à ces changements, rendant ainsi, les débats très houleux. Pascale Weil semble penser que les ruptures éprouvées dans ces années étaient presque toutes liées à la grande idéologie du «Progrès» qui incombait à tous les domaines. Elle écrit :

> « Le Progrès constituait une religion consensuelle et le Temps semblait inexorablement rouler pour lui, comme si, après l'apocalypse, la Transcendance et l'Absolu étaient de nouveau au rendez-vous. L'Histoire voulait s'écrire en majuscules, associant les mythes du Progrès, de la Liberté et de la Science (y compris de la science-fiction), détenus évidemment par l'Occident. Le futur s'écrivait sur

une page vierge et, de Courrèges à Star Trek, la guerre des Étoiles ouvrait avec la NASA une ère technologique, froide et clinique.»[210]

Pendant les *Trente Glorieuses*, le « Progrès » était accepté de tous, c'est d'ailleurs grâce à cette croyance que les hommes ont activement reconstruit les sociétés dans l'espoir de réédifier des principes solides. À la suite des deux Guerres mondiales, le XXe siècle était dévasté mais le Progrès, selon Pascale Weil, a su instaurer une logique transcendantale et telle une nouvelle religion, le Progrès devenait selon le dogmatisme de la transcendance, l'Un et le Tout, l'Unique et l'Universel, le Même et l'Autre.[211] L'auteure prend alors l'exemple de l'entreprise française *Courrèges* qui dès 1961 avec André et Coqueline Courrèges, a bouleversé les codes de la mode vestimentaire par l'essor de la minijupe. Les années 1960 témoignent ainsi d'une révolution des mœurs et des coutumes. Puis, l'auteure évoque *Star Trek* crée par Gene Roddenberry, aux États-Unis, dans ces mêmes années. Par l'attrait du genre de la science-fiction, il s'agissait de décontextualiser les idéologies présentes afin de mieux les appréhender puisque comme Marc Atallah le soutient «en projetant le présent dans l'avenir, la science-fiction utilise une excuse narrative pour grossir certains traits du présent»[212]. Ainsi, le voyage spatial à la vitesse *Supraluminique* et la mise en place de la *Fédération des planètes unies,* étaient des leurres pour engager les discussions autour de l'idée de la reconstruction à grande échelle.

Les thèmes de la Guerre et de la Paix, des luttes des classes, du territoire et de la politique, du sexisme et du féminisme et bien-sûr de la technologie et de son éthique, étaient abordés dans ce futur décalé mais fortement positif. Il est par conséquent, étonnant que l'auteure termine en expliquant que cette «guerre des Étoiles ouvrait avec la NASA une ère technologique, froide et clinique». Il serait plus opportun peut-être, de montrer que l'Humanisme de la Renaissance s'est déplacé vers la techno-science sans pour autant rejeter l'homme puisque ce que défendent les six séries télévisées et les douze longs métrages de *Star Trek*, c'est l'idée que les vices terrestres peuvent être surmontés par la science mais que l'humanité reste au cœur des enjeux. Il est vrai, cependant, que le progrès a considérablement modifié l'appréhension du monde, de sa temporalité et de sa distance et, aujourd'hui, alors que tout est pratiquement possible, la techno-science devient indubitablement le lieu du désarroi. L'inquiétude de l'auteure semble alors justifiée lorsqu'elle suppose que parce que « ces années rêvèrent de s'affranchir du passé ; elles furent gouver-

210. Pascale Weil, *À quoi rêvent les années 90 : Les nouveaux imaginaires consommation et communication*, édition revue et complétée, du Seuil, 1993, p. 22.

211. *Encyclopædia Universalis*, tome 8, 1ère édition, *Encyclopædia Universalis SA*, 1970, p. 741.

212. Marc Atallah, «entretien avec Marc Atallah », dirigé par Nicolas Nova, dans *Futur : la panne des imaginaires technologiques, op. cit,* p. 57.

nées par un imaginaire révolutionnaire, que nous appellerons «d'opposition et d'exclusion, qui reposait sur les mots : distinguer, séparer, trancher, opposer, combattre, etc.,»[213] Les mots qu'elle emploie sont durs, ils mettent certainement en exergue le projet *Manhattan*[214] mais ils n'affranchissent pas la possible corrélation et perspective d'une perception adoucie, plus modérée comme si, les années 1960 étaient en réalité, des années de luttes, de victoires imposées et de défaites déchues pendant lesquelles précisément, «l'imagination révolutionnaire» était en opposition avec la majorité et de fait, excluait l'autre. Pourtant, les ruptures progressistes, fortement partisanes du progrès, ne sont pas les ruptures réactionnaires qui à l'encontre des réformes pour le changement, décident de maintenir les instances de la politique et *in fine*, de la société dans un état de léthargie.

213. Pascale Weil, *op. cit*, pp. 23-24.

214. *Manhattan*, est le nom de code donné par les américains au projet de recherche scientifique sur la bombe atomique pendant la Seconde Guerre mondiale. De 1939 à 1945 ce fut plus de 130 000 personnes qui travaillèrent chaque jour à l'élaboration du projet qui coûta près de 26 milliards de dollars.

2. LA RUPTURE RADICALE

La rupture était effectivement radicale. Si nous prenons la définition de ce terme, nous apprenons que *radical* est «relatif à la racine, à l'essence de quelque chose.»[215] Cela suggère aussi que son utilisation «concerne le principe premier, fondamental, qui est à l'origine d'une chose, d'un phénomène», en d'autres termes, il s'agit de revenir aux sources. Ainsi, nous pourrions supposer que le progrès de la fin des années 1960 était engagé vers un retour aux sources de l'humanité par la rupture radicale. Pour Martine Bedin, anciennement membre du groupe Memphis, «le design radical va au-delà de toutes les contraintes du marché et transgresse les mensonges des briefing. Le design interpelle d'autres champs de réflexion, il catalyse d'autres énergies, il se situe là où on ne l'attend pas.»[216]

215. CNRTL, radical, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/radical>, (consulté le 2 mai 2015).

216. Martine Bedin, «Entretien avec Martine Bedin» par Delphine Travers, *op. cit*, p. 17.

a. Autonomie et primauté

Cette ambition de gouverner selon ses propres règles et de s'auto-administrer les raisons de ce procédé, serait aussi la marque de l'existence d'une autorité supérieure, prévalant la supériorité de rang. Agir librement et instaurer son indépendance morale et intellectuelle amènerait par conséquent, à une organisation échelonnée selon laquelle nous pourrions prétendre connaître ce qui est meilleur ou moins pertinent. Pour se faire une idée plus précise, il s'agit de savoir de quelle autonomie nous parlons et sur quel fondement de

primauté car ces aspects pourraient se révéler être nécessaires pour le bien commun.

1. S'affranchir de l'histoire

Lors d'un entretien, Gianni Pettena, artiste et architecte, revient sur la période italienne des années 1970 et défend la valeur d'affranchissement des pères :

> «Je pense aussi que chaque génération qui s'approche de la scène du débat culturel a tendance à tuer les pères ou, au moins, à rajouter au menu ce que les pères avaient éliminé de leurs propres visées. En plus, être radical signifie "aller à la racine", c'est-à-dire théoriser une stratégie pour être un acteur de son temps, chercher et adopter des sources d'inspiration différentes de celles qui nous ont été proposées lors de notre formation en tant qu'architectes.»[217]

S'émanciper des pères en procédant par la recherche, la théorie et l'adoption de sources extérieures, constituait ce que Gianni Pettena supposait comme nécessaire à l'actualisation de «la scène du débat culturel». Ainsi, acter une quelconque posture en passerait aussi par la redécouverte de sa propre filiation et plus encore, par son dépassement. À cette époque, les transgressions étaient nombreuses, les frontières disciplinaires dispersées et ne formaient plus qu'un seul ensemble, jusqu'à ce que néanmoins, certaines tensions ne l'emportent. En effet, les Radicaux souhaitaient, paradoxalement à leur désir d'ouverture, affirmer la pleine autonomie de leur discipline par rapport aux unes et aux autres mais aussi par rapport aux styles et aux créations antérieures. L'apparente mésentente des disciplines était *a priori* le symptôme d'un besoin de faire table rase. Andrea Branzi explique que :

> « [...] les groupes d'avant-garde (Archizoom, Superstudio, UFO, Zzigguratt, 9999, définis par Germano Celant comme "radicaux" constataient désormais qu'entre le projet urbain, l'architecture et le design, un conflit irrémédiable était en cours : chacune de ces disciplines revendiquait son autonomie totale et sa primauté par rapport aux autres. Tout cela produisait une sorte d'anarchie du projet qui s'est prolongée au cours des cinquante dernières années.»[218]

217. Gianni Pettena, «Éliminer les frontières et les séparations», entretien avec Gianni Pettena dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014, pp. 74-75.

218. Andrea Branzi, «Le design radical», dans *Qu'est-ce que le design?*, par Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, édition Gründ pour l'édition française, 2009, p. 209, Giunti pour l'édition italienne, 2007, titre italien : *Capire il design.*

Germano Celant, critique d'art italien, serait le premier à avoir définit l'architecture radicale entre 1971-72 lorsqu'il tentait d'expliquer ce qui se passait à Florence depuis quelques années. Aujourd'hui pourtant, le terme est d'acception courante et il est raisonnable d'inclure l'ensemble de ses protagonistes qui n'évoluaient pas seulement en Italie, aux abords de Florence mais en Angleterre et à Vienne, notamment. Depuis ces cinquante dernières années, selon Andrea Branzi, nous vivons « une sorte d'anarchie du projet ». Cette anarchie que nous expérimentons encore aujourd'hui et depuis les radicaux, serait peut-être à rapprocher de l'« expression libre » dont justement Germano Celant parlait en 1967 :

> « Le choix d'une expression libre engendre un art pauvre, lié à la contingence, à l'événement, au présent, à la conception anthropologique, à l'homme "réel" (Marx). C'est là un espoir, un désir réalisé de rejeter tout discours univoque et cohérent [...] car l'univocité appartient à l'individu et non pas à "son" image et à ses produits. Il s'agit d'une nouvelle attitude qui pousse l'artiste à se déplacer, à se dérober sans cesse au rôle conventionnel, aux clichés que la société lui attribue pour reprendre possession d'une "réalité" qui est le véritable royaume de son être. Après avoir été exploité, l'artiste devient un guérillero : il veut choisir le lieu du combat et pouvoir se déplacer pour surprendre et frapper. »[219]

219. Germano Celant, «Notes pour une guérilla», *Flash Art*, Milan, novembre-décembre 1967, dans *Identité italienne, l'art en Italie depuis 1959*, sous la direction de Germano Celant, Centre Pompidou, Paris, 1981, pp. 218-221.

L'individu est singulier mais ses artefacts, bien qu'emprunts de cette particularité, sont pluriels et c'est précisément ce nouvel agrément qui permettait au critique d'art de constater «une nouvelle attitude» qui allait à l'encontre des conventions instaurées par les institutions. Ainsi, le créateur se déplaçait et se dérobait de ce qui, prétendument, pouvait l'attendre puisqu'il renonçait à faire ce que la société prévoyait pour lui. Sa posture semblait désinvolte et supposait, par ailleurs, une complète ingérence du côté des institutions culturelles qui ne parvenaient plus à organiser la réalité vers laquelle elles estimaient que l'artiste devait abonder. Germano Celant, suggérait que le créateur, «après avoir été exploité» par ces institutions de pouvoir, devenait «un guérillero», libre de choisir son combat et de «se déplacer pour surprendre et frapper». Nous en revenons alors à ce champ lexical de la guerre très présent dans le milieu de la création et particulièrement durant ces années.

Dans cet extrait, le critique d'art faisait référence à l'*Arte Povera* dont, là encore, il a été le premier à employer ce terme dès 1967

pour définir certaines pratiques artistiques engagées. Les notions clés comme le bricolage et l'anthropologie étaient fortement revendiquées car elles engageaient une dialectique entre la nature, dans son emploi anhistorique et le présent. Pour autant, cet art n'était pas à considérer comme *pauvre* du fait des matériaux et des techniques employés mais par son idéologie fondamentale qui était davantage d'ordre politique qu'esthétique. Une très belle phrase d'un document du Centre Pompidou est souvent reprise pour expliciter cette ambivalence, elle dit que « la pauvreté est à l'art ce que l'artillerie légère est au guérillero»[220] et ainsi, nous pouvons comprendre ce que Germano Celant supposait dans ce terme d'«Art Pauvre». Les artistes italiens renonçaient alors aux moyens économiques offerts pour créer puisque cet argent les rendaient dépendants des idéologies portées par les institutions culturelles et de la réalité que ces établissements coordonnaient. Afin d'éviter la prostitution idéologique, ces guérilleros ont renoncé à un art de l'extraordinaire et ainsi comme le critique d'art le souligne, « l'Art Pauvre célèbre un hymne à l'élément primaire, à l'élément banal, un hymne à la nature entendue à la façon des atomes de Démocrite, un hymne à l'homme, "fragment d'esprit et de corps". »[221]

Cet aspect nous le retrouvons aussi chez les architectes et les designers radicaux lorsqu'ils décidaient de ne plus construire et de ne plus éditer pour l'industrie. Ils utilisaient alors des médiums qui étaient à leur portée comme le dessin, le photomontage, le collage, la maquette et les prototypes de petite échelle et rapidement, habiter la ville était devenu une démarche expérimentale. Une figure incontournable de ce moment, est, sans aucun doute, l'architecte, designer et artiste italien Ugo La Pietra qui s'amusait à distraire l'individu par l'expérimentation d'un processus créatif ouvert à toutes les formes de l'art. Il assimilait ses expériences au procédé de la synesthésie comme « un processus de transposition directe sensorielle, intellectuelle et émotive d'une forme de langage dans une autre [...]»[222] Et ainsi, l'abord de cette méthode devenait «un élargissement du "principe d'assimilation" et un dépassement de la problématique statique de l'"intégration des arts".»[223] Ce n'était donc pas un hasard si durant la même année qui a vu la pleine expansion de l'*Arte Povera*, Ugo La Pietra décidait d'opposer la réalité hostile du territoire urbain à des systèmes d'asiles sensoriels.

220. *Arte Povera*, dossier pédagogique, série «un mouvement, une période», Centre Pompidou, [en ligne] <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-ArtePovera/ENS-ArtePovera.htm>, (consulté le 3 mai 2015).

221. Germano Celant, « Un Art Pauvre », 1968, dans *Arte Povera* par Germano Celant, Art édition, Villeurbanne, 1989, traduction de l'anglais par Anne Machet, « Pour une identité italienne » publié par le Centre Georges Pompidou, puis, traduction renouvelée par MM.J.-G d'Hostes et Fabio Palmiri, p. 26.

222. Ugo La Pietra, 1962-1963, dans *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009, p. 38.

223. *Ibid.*

Pages précédentes : *Immersione, Colpo di vento (una boccata d'ossigeno),* Ugo La Pietra, 1970.
© Courtesy Archive ULP.
Il Commutatore, Ugo La Pietra, 1968-1975.
© Ugo La Pietra.

La série des *Immersioni* débutait en 1967 et se terminait en 1970, trois années pendant lesquelles l'auteur testait et revendiquait une approche par le déséquilibre afin que l'individu se sente à nouveau libre et ainsi, profondément vivant. L'ambition générale du designer semblait alors d'amener l'usager à se dépasser personnellement par le biais de ses outils ; les innombrables sensations vécues au travers d'eux, aidaient l'homme à comprendre que ce qu'il prenait pour acquis, n'était pas immuable. Dans une autre série appelée *Il Commutatore* de 1968 à 1975, Ugo La Pietra, avec l'appui d'une planche en bois, de tasseaux et de quincaillerie, parvenait à dépasser les codes du territoire qui supposaient l'horizontalité et la verticalité comme les seules unités de référence. En utilisant l'oblique, il déplaçait le centre de gravité de toute personne désireuse d'essayer le dispositif. Il offrait ainsi à ce public, un nouvel angle de vue pour de nouvelles perceptions de la ville. Cette volonté de dépasser le caractère inaltérable des espaces urbains était si forte que nous ne pouvions que constater son engagement envers l'affranchissement des politiques territoriales. Par ailleurs, en renversant les processus de perceptions, Ugo La Pietra convoquait l'échelle de l'individu et non celle des Dieux, de la supériorité, du trop ostentatoire que les italiens percevaient avec l'influence des américains et notamment leur frénésie pour la construction des building comme avec *L'Empire State Building*[224] datant de 1931.

224. *L'Empire State Building* est un gratte-ciel de style Art déco dessiné par l'architecte William F. Lamb, situé à Manhattan, à New York. Il est inauguré le 1er mai 1931 et mesure 381 mètres ou 443,2 mètres de hauteur avec l'antenne pour 102 étages de bureaux.

La compréhension de ces deux projets expérimentaux semble pouvoir être pertinente au regard de la démarche d'Ugo La Pietra et des intentions prônées au travers de l'*Architecture Radicale*. De manière assez immédiate, avec la série des *Immersioni*, nous comprenons qu'il s'agit de la relation au monde et plus précisément au microcosme urbain. Cette perspective met en exergue l'aporie supposée par la difficulté de tenir l'échelle humaine dans l'intensité des villes, toujours en expansion. Sous l'influence des Autrichiens avec notamment Walter Pichler, Haus-Rucker-Co et Coop Himmelb(l)au, Ugo La Pietra décidait alors d'essayer « avec différents instruments de briser un équilibre acquis »[225]. Ces différents dispositifs semblaient induire une relation entre l'homme et le territoire selon quatre principes fondateurs, d'abord celui de la cellule, ensuite de la prothèse, puis de l'amplitude et enfin, celui du *Spleen* Baudelairien. Ce sont quatre hypothèses de travail que nous pouvons tenter de comprendre par une généalogie du «casque» présente chez les trois protagonistes autrichiens cités au dessus ainsi que chez le designer Ugo La Pietra.

225. Ugo La Pietra, «Immersions 1967-1970», dans *Ugo La Pietra : Habiter la ville, op. cit,* p. 62.

Dans la seconde moitié des années 1960, le modèle des protubérances calleuses qui surmontaient la tête jusqu'à se poser parfois sur les épaules, semblait pouvoir signifier la plus petite cellule habitable par l'homme, c'est-à-dire, un refuge minimum qui laissait néanmoins le corps à découvert. L'idée de cette microcellule, employée par exemple, avec le projet *TV-Helm* du sculpteur et architecte Walter Pichler et datant de 1967, exposait un nouveau rapport d'échelle et de distance dans une dimension résolument locale. L'expérience des médias qui était proposée se faisait alors au détriment de la conscience de l'espace environnant, si bien que dans son scepticisme de la technologie, Walter Pichler exacerbait l'absurdité des mass média en limitant le corps dans l'amplitude de ses mouvements. Ainsi, par le biais des iconographies imposées et rapprochées au plus près du visage, l'auteur dénonçait le contrôle des médias par la création d'images spectaculaires qui empêchaient la prise de recul immédiate et nécessaire à l'assimilation des informations puisque désormais, «on ne regarde plus, on reçoit des images.»[226]

TV-Helm, Walter Pichler, 1967. © Walter Pichler.

226. Dominique Rouillard, *Superarchitecture : le futur de l'architecture 1950-1970*, éditions de la Villette, Paris, 2004, p. 237.

La distance d'observations et de récupérations des données était déjà fortement réduite néanmoins, dans la même année, poussant cette notion à son paroxysme, il réalisait *Kleiner Raum*, un dispositif reposant sur l'appréhension des médias audio mais dans une moindre distance physique. L'objet disposait d'un microphone à hauteur de bouche, de quelques percements à hauteur des yeux et de conduits auditifs de part et d'autre ; réduites à l'essentiel, les capacités sensorielles de l'homme étaient alors contrôlées et ainsi, le corps entier était absorbé par la technologie. Cette coupure avec l'environnement immédiat relate de l'inquiétant pouvoir des médias, en ce sens que ces derniers, entrent dans l'espace le plus intime de leur hôte jusqu'à l'habiter. Il ne subsiste nul lieu où l'usager peut expérimenter sa propre individuation puisqu'il est inéluctablement troublé par l'obligation de consommer des images. Ces dispositifs épousent si bien le corps, qu'ils l'enclavent et l'assujettissent drastiquement dans une absence de devenir autre. Désormais, prisonnier par la condition même du dispositif, entre le dit du discours et le non dit des formes, Michel Foucault supposait un contrôle des corps et des esprits. De ces protubérances aux formes marquées par l'industrie et aux technologies de l'avant-garde, le corps biologique est alors soumis et disposé à adopter la conduite attendue, tel un instrument de pouvoir. La lourdeur que l'on peut supposer des casques de Walter Pichler, témoigne certainement, d'une obstruction totale et généralisée des différentes formes du savoir au profit de l'illusion de ce savoir.

Kleiner Raum, Walter Pichler, 1967. © Walter Pichler.

Page de droite : *Environment Transformern (Flyhead, Viewatomizer and Drizzler)*, Haus-Rucker-Co, 1968. © Gert Winkler.

Mais chez Haus-Rucker-Co, les casques audiovisuels étaient avant tout des prothèses qui développaient les espaces cognitifs de l'homme ainsi que l'éveil de ses sens. Ce recours à des sensations internes décuplées permettaient, selon Laurids Ortner, Günther Zamp Kelp et Klaus Pinter, architectes et artistes fondateurs du groupe, de créer un lien fort entre l'espace mental et l'espace physique. Ces « transformateurs d'environnement », sous les noms de projets *Flyhead, Viewatomizer* et *Drizzler,* mettaient en scène le corps comme un récepteur et détenteur de stimulus internes et externes. Les relations introspectives étaient consolidées par les casques du fait que leurs œillères prismatiques diversifiaient la perception de l'environnement extérieur. «La visière Drizzler [était] équipée de filtres circulaires; fixés en sur-épaisseur à hauteur des yeux»[227] et qui tournaient par l'emploi d'un système motorisé. Le *Viewatomizer* « dont le but annoncé est de "pulvériser la vue"»[228] était équipé d'un système de captation des pulsassions cardiaques de son occupant et permettait d'interférer directement sur sa vue en dessinant des motifs pulsionnels. Le *Flyhead*, quant à lui, «équipé d'un système audiovisuel [permettait] de s'évader.»[229]

227. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 237.

228. *Ibid.*

229. *Ibid.*

Finalement, ces dispositifs n'étaient pas moins des espaces matériels qu'immatériels et sollicitaient l'esprit de l'homme qui le portait, à errer vers des territoires psychotiques. Il s'agissait alors d'envisager une relation symbiotique entre l'individu et le dispositif et non d'autorité. Ainsi, l'appareil devient consistant parce qu'il est à actionner par l'individu au travers de ses caractéristiques biologiques (pulsation, vision, écoute, etc.) et cela même s'il est encore, le lieu et l'instant de troubles définis en amont par les formes. En effet, positionné sur l'individu, le casque ne subordonne pas une seule représentation du monde mais plutôt une expérience très personnelle de cette dernière. Les structurations préconçues ne sont pas une limite mais une perspective en faveur d'une nouvelle immersion sensitive. À propos d'ailleurs, Alessandro Mendini emploie les termes *Existenz Maximum*[230] pour évoquer cette appréhension sensitive décuplée par laquelle se « déplace l'entière phénoménologie du projet d'architecture et de design sur le terrain complexe, aux enchevêtrements infradisciplinaires, où l'image globale d'un objet est le fruit de l'association entre les multiples paramètres en jeu.»[231] La question du projet devient ainsi, celle d'une possibilité de mettre en jeu, la singularité du «je» et l'espace du collectif. Pour le designer et auteur, cette expérience de l'existence maximale est nécessaire à la compréhension de notre milieu, entre l'habileté du lieu et l'habiter humain.

230. Alessandro Mendini, «Existenz Maximum», 1990, dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, avant-propos par Pierangelo Caramia, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 377.

231. *Ibid.*, p. 378.

Très inspiré par ces modèles autrichiens, Ugo La Pietra décidait aussi, d'amplifier ce rapport du corps à l'environnement urbain. Il déclarait avoir « toujours pensé qu'un être humain garantit sa survivance à travers la modification du milieu où il vit et travaille, et [...] toujours cru qu'habiter un lieu veut dire pourvoir le comprendre, l'aimer, le détester, l'explorer, etc.»[232] L'hypertrophie perceptive devient alors un mode opératoire afin de renouer avec le pouvoir d'action de l'individu. Les sens étaient amplifiés au point où de nouvelles voies de réappropriation de l'espace urbain s'ouvraient à l'usager jouant ainsi sur son plan psychique confronté au plan physique de ce qui était architecturé. Son champ perceptif était abondamment sollicité comme c'était le cas, par exemple, avec *Immersione una boccata d'ossigeno* de 1970 dont le principe était d'envoyer de puissants jets d'oxygène en direction du visage. Également, avec *Immersione nell'acqua* de 1968-69, la méthode supposait de voir se déverser des chutes d'eau, il était vrai, non immédiatement sur l'individu puisqu'il était protégé par une demi-sphère en plastique, mais la sensation ne semblait pas moins violente. Afin de déjouer les principes établis, Ugo La Pietra n'hésitait pas à employer les grands moyens, jets puissants d'oxygène, chutes d'eau ou encore, projection de billes de polystyrène. Avec lui, le public prenait «une claque» de plein fouet et testait ses degrés de tolérance mais aussi de liberté.

232. Ugo La Pietra, *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009, p. 120.

Ce principe même de survivance qu'Ugo La Pietra présentait sous la forme active d'une appropriation du territoire et déterminait comme pleinement un acte de liberté, subissait les trépas de son retournement. En effet, ces outils de décryptage peuvent aussi être interprétés comme le *Spleen* de Baudelaire puisque dans la noirceur de leur antre, l'usager pouvait aussi expérimenter l'angoisse liée à la claustrophobie et à l'isolement individuel. Le spleen compris comme le ressentiment d'un découragement, d'un isolement et des angoisses, suppose « un état affectif, plus ou moins durable, de mélancolie sans cause apparente et pouvant aller de l'ennui, la tristesse vague au dégoût de l'existence. »[233] Mais, chez Baudelaire, le spleen amenait à l'angoisse d'exister et si ce terme était si connu de ce littéraire, c'est que sa poésie mettait en scène son incapacité à vivre dans son monde. Cet état, qualifié aujourd'hui comme un état de dépression, avait comme remède la violence des mots et du langage dont le poète parvenait à user. Les dispositifs d'Ugo La Pietra étaient des moments d'isolement parfois difficiles, mais ils poussaient, eux-aussi, au remède dans l'action. Les caractéristiques récurrentes du *Spleen* Baudelairien, étaient essentiellement l'utilisation

Dessin, *Immersione, Colpo di vento (una boccata d'ossigeno)*, 1970. © Courtesy Archive ULP.
Immersione nell'acqua, 1968-1969, Ugo La Pietra, ©François Lauginie

233. CNRTL, *spleen*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/spleen>, (consulté le 6 mai 2015).

du noir, des éléments nocturnes, des impressions d'étouffement et d'enfermement avec l'expression de la solitude, de l'isolement, de la pluie et du brouillard. Ces mêmes impressions sont aussi retrouvées chez Ugo La Pietra avec l'utilisation parfois de dispositifs obscurs, d'autre fois, du blizzard avec les billes de polystyrène qui imitaient les tempêtes de neige. La sensation d'étouffement pouvait être régulièrement présente dans ses dispositifs où la tête, avant le corps, était sollicitée dans l'expérience. Cette proximité physique avec ces appareils conçus pour une seule personne pouvait ainsi, exclure ce même individu de son environnement. Le détacher, en quelque sorte, de son milieu et l'extraire de la seule forme de stabilité qu'il pouvait connaître. Également, l'efficacité de ces outils se démontre lorsqu'il y a une expérience véritable du processus, ainsi, aucune préméditation n'est envisageable, il s'agit de prendre le risque d'expérimenter. Si chez Walter Pichler, il était question d'un enfermement stricte, chez Ugo La Pietra, il s'agissait plutôt de soustraire temporairement la tête du corps et d'intensifier la volonté de lier plus fortement le sensible à l'intelligible. Les déséquilibres qu'il parvenait à faire exercer étaient des moments d'opposition à un ordre établi et par lesquels, l'individu pouvait confronter son état de veille (dans l'attente d'une expérience non préméditée) à un exercice plus réflexif.

Immersion dans le vent, Ugo La Pietra, 1970. © Ugo La Pietra.

En conséquence, et selon l'architecte et auteure Dominique Rouillard, les casques des autrichiens ou ceux de l'italien, « expriment une vision critique du monde, disent qu'il n'est plus visible, respirable, audible ; ils sollicitent les sens pour vivre autrement la ville.[...] La "transformation" tient du mirage, de l'affabulation passagère et individuelle.»[234] Pourtant, plus qu'un «mirage» ou une «affabulation passagère», Ugo La Pietra était déterminé à «[...] essayer de libérer l'homme, l'habitant, le citoyen de la condition de "servage" physique et psychique dans laquelle la société bureaucratique et technocratique »[235] l'enfermait. En l'espace d'un instant et au travers de ces «systèmes déséquilibrants», les individus vivent autrement leur environnement et finalement, il advient un rapport d'inversion. L'expérience solitaire d'un *spleen* naissant n'est plus assimilée au moment expérimental, mais à l'après-dispositif lorsque l'individu comprend que ce qu'il a personnellement vécu, n'est pas l'abandon du collectif mais une meilleure façon de l'employer.

234. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 240.

235. Gillo Dorfles, « Habiter la ville », 1982, Abitare la Città, Florence, Alinea, dans *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, *op. cit*, p. 17.

2. S'affranchir des politiques

S'il parvenait à instaurer une relation au monde, il proposait aussi d'expérimenter un nouveau rôle de l'individu-spectateur-récepteur par le choix, non anodin, de ses instruments. Ces derniers pouvaient être déterminés comme tels dans la mesure où Ugo La Pietra sollicitait l'individu pour, d'une part, activer le dispositif et d'autre part, ne faire plus qu'un avec lui, tel un corps-instrument. L'expérimentation des notions clés de l'espace, du temps et de la matière, était centrale puisqu'elle impliquait par réversibilité, l'expérience de l'action, de la situation et du comportement chez l'usager. L'influence des principes fondamentaux de *l'Arte Povera* se faisait alors ressentir dans ce rapport de réciprocité, «le réel = le réel»[236] et ainsi, les situations que proposait Ugo La Pietra étaient «des moments de clarification et non de transformation réelle du contexte».[237] À l'encontre des ses collègues architectes florentins, tels qu'Andrea Branzi et Ettore Sottsass Jr., il n'utilisait pas la fiction ou la contre-fiction mais tout en nourrissant le mouvement de l'*Architecture Radicale*, il prônait une création située comme Stéphanie Sagot a pu l'aborder avec l'explicitation de la démarche de Riccardo Dalisi, amenant ainsi, à «des micro-résistances, elles-mêmes génératrices de micro-libertés. »[238] Ugo La Pietra semblait assurer ces dernières en faisant appel aux préceptes du situationnisme par lesquels, il espérait voir s'affranchir « la morphologie urbaine comme la résultante de paramètres comportementaux »[239] et c'était bien entendu dans la valeur des usages qu'il tentait de modifier structurellement le modèle sociétal souffrant excessivement d'uniformité. Cette impression semble être exacerbée aujourd'hui par l'essor industriel et démographique ; les comportements des usagers sont alors dictés par le tracé des villes, contraints à faire le détour de certaines masses physiques ou parfois, de quelques balisages, astreints aussi à respecter des horaires pour la fréquentation de certains lieux et contraints encore de regarder dans une seule direction lorsque l'individu décide de s'asseoir. Parfois, la rigueur d'un plan urbanistique devient la monotonie de son occupation comme c'est le cas avec la construction en damier de l'île de Manhattan depuis 1811[240]. À l'encontre de cette hégémonie organisationnelle, c'est-à-dire, «cette dictature de la transparence où tout doit se faire visible et déchiffrable»[241], Ugo La Pietra créait *Il Commutatore* et déjouait les contraintes. Dans son approche d'un design territorial, ses objets n'étaient que «les vecteurs d'une appréhension méthodique et systématique du territoire», mais suivaient «les codes d'une science "déséquilibrée", comme vidée de son essence rationnelle et norma-

Page de gauche, I*mmersion, Caschi Sonori*, Installation à la Triennale de Milan avec Paolo Rizatto, Ugo La Pietra, 1968. © Courtesy Archives ULP.

236. Germano Celant, « Un Art Pauvre », 1968, dans *Arte Povera* par Germano Celant, Art édition, Villeurbanne, 1989, traduction de l'anglais par Anne Machet, « Pour une identité italienne » publié par le Centre Georges Pompidou, puis, traduction renouvelée par MM.J.-G d'Hostes et Fabio Palmiri, pp. 26-27.

237. Lara Vinca Masini, «Utopia e crisi dell'antinatura. Momenti delle Intenzioni architecttoniche in Italia», Venise, éd. La Biennale di Venezia, Electa, 1978, p. 22, cité par Marie-Ange Brayer dans *Ugo La Pietra : Habiter la ville, op. cit*, p. 10.

238. Stéphanie Sagot, conférence de 2015, journée d'études *Design et Politique*, organisée par Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Université Strasbourg.

239. Marie-Ange Brayer, « Ugo La Pietra, la fin des modèles » dans *Ugo La Pietra : Habiter la ville, op. cit*, p. 10.

240. *Commissioners' Plan*, 1811, le plan urbanistique de l'île de Manhattan est organisé selon seize avenues dans la direction nord/sud, entrecoupées par cent cinquante-cinq rues dans la direction est/ouest.

241. Jean Baudrillard, *Vérité ou radicalité de l'architecture?*, texte retrouvé dans les archives d'Olivier Boissières, l'auteur lui avait confié le relecture, publication posthume, Sens&Tonka, 2013, p. 21.

tive »[242]. Il cherchait les mystérieux « degrés de liberté » auxquels l'usager pouvait prétendre dans un espace structuré et additionnait ensuite ces moments pour former ce qu'il nommait un «système déséquilibrant.»[243]

De ce principe d'émancipation, la fonction didactique semblait être inhérente aux processus par lesquels, Ugo La Pietra reconnaissait qu'«il n'y eut donc pas de véritable production d'objets, mais bien des "outils" de connaissance, de décodage, de provocation.»[244] Et plus précisément, pour *Il Commutator*, l'auteur raconte qu'il avait essayé « de définir des instruments capables de créer une nouvelle attitude de lecture à l'égard de l'espace urbain, pour la connaissance, non pas tellement de la "formule finie", mais plutôt de sa "structure profonde".»[245] Ces modèles de savoirs et de compréhension de ceux-ci, montraient des qualités intelligibles et relationnelles avec l'espace environnant perçu non plus comme la somme de toutes les constructions mais comme le lieu de conflits entre le contexte et le concept qui «oppose à l'événement soi-disant "réel" un non-événement théorique et fictionnel.»[246] Par conséquent, ses objets n'étaient « pas des outils servant à la représentation du projet à réaliser, mais constituèrent des moments autonomes et "finis", au même titre que le "construit".»[247] Cette prise de contact et de possession de l'espace urbain était une manière de construire et d'habiter ce lieu et non un insignifiant repérage pour de futurs projets. Ces moments étaient des espaces à investir, certes éphémères mais aboutis. Achevés dans la mesure où l'individu expérimentait sa propre condition au travers de la sensation d'isolement et comme le souligne très justement Aurélien Vernant, « ce phénomène de mise en abyme, fondé sur un mouvement de renversement dialectique, renvoie au mécanisme du rite d'inversion, défini par l'anthropologie comme ce passage, constitutif de l'identité, par lequel l'individu forge son autonomie et par là même son lien à la communauté.»[248] En parvenant ainsi, à renverser la logique d'un raisonnement construit, Ugo La Pietra changeait le sens communément admis de la pensée du collectif comme pensée inhérente de l'individu vers son opposé qui prétendait les préoccupations de l'individu et du singulier pour définir la construction du commun.

Tout comme Marie-Ange Brayer le précise, les grandes utopies de la modernité ne sont pas parvenues à leurs fins et ont engagé un chemin de similitudes entre leurs discours utopiques et les systèmes d'identification et de signes dont les médias notamment, ont su tirer profit, ainsi, «l'architecture radicale consomme la faillite de

242. Aurélien Vernant, «Ugo La Pietra, une science de l'extériorité», *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, *op. cit*, p. 26.

243. Ugo La Pietra, *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, *op. cit*, p. 60.

244. Ugo La Pietra, «L'Architecture Radicale», *op. cit*, p. 13.

245. Ugo La Pietra, «Le Commutateur », *op. cit*, p. 94.

246. Jean Baudrillard, *Vérité ou radicalité de l'architecture?*, *op. cit*, p. 23.

247. Ugo La Pietra, «L'Architecture Radicale», *op. cit*, p. 14.

248. Aurélien Vernant, op. cit, p. 26.

l'idéologie moderniste et revendique la "fin de l'architecture" comme instrument d'aliénation politique et système de représentation. »[249] Les Radicaux, en effet, revendiquaient toutes les formes de liberté qui incombaient à l'homme mais celle qu'ils privilégiaient était politique, revenant pour certains, au système des iconographies rêvées mais renversées telle une inquiétante seconde réalité, et pour d'autres, au montage de projets concrets. De l'une ou de l'autre des méthodes, il n'en restait pas moins que comme l'explique Emanuele Quinz :

> «[...] l'objet radical, avec une stratégie systématique de dissimulation des fonctions premières et de déviation des irradiations connotatives, a l'objectif justement de contrebalancer les distorsions de la consommation, pour réintroduire l'altérité face à l'aliénation, de la différence face à la standardisation. L'objet radical ne se veut pas consensuel, mais au contraire critique?»[250]

Selon l'auteur, «l'objet radical» était une puissante stratégie puisqu'il déviait la diffusion des systèmes de signes et s'opposait, par conséquent, à l'expansion de la consommation. Toutefois, ce qui fondait sa consistance était l'émergence de cette caractéristique particulière qui permettait de cultiver «l'altérité» comme idéologie fondamentale du projet. À cet égard et pour contrer les critiques, Gianni Pettena semble offrir une part d'explication lorsqu'il révèle la raison de l'apparente abandon de la construction architecturale au profit de dispositifs d'actions :

> «Les premiers radicaux ont découvert que le design était un système magnifique pour construire à l'échelle 1/1 et pour vérifier si le langage utilisé était capable de communiquer la pensée. C'était comme un virus, qui émerge à la frontière entre la raison et l'émotion, et qui se propage aussi aux générations suivantes et en contamine les modes de travail.»[251]

Après une guerre de terrain et d'artillerie militaire, nous pouvons imaginer une guerre biologique, dans laquelle les objets conçus par les Radicaux étaient, comme le soutient Gianni Pettena des virus exposés aux hommes menaçant leur raison et leurs émotions avec cette particularité de se propager sur le territoire mais aussi dans le temps afin que « les générations suivantes » soient elles aussi exposées et que leurs « modes de travail » et de procéder s'ébranlent littéralement. Nous pouvons aussi repenser à Andrea Branzi qui suppose que les Radicaux ont réussi à faire perdurer «une sorte d'anarchie du projet»[252] depuis ces «cinquante dernières années».

249. Marie-Ange Brayer, « Ugo La Pietra, la fin des modèles », *op. cit*, p. 10.

250. Emanuele Quinz, «A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel», prologue, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 21.

251. Gianni Pettena, entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 75.

252. Andrea Branzi, «Le design radical», dans *Qu'est-ce que le design?*, par Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, édition Gründ, 2009, p. 209.

Les Radicaux exposaient au grand jour des théories et des pensées sur le monde et au travers de l'objet. Dans la mesure où les expérimentations pouvaient concerner l'échelle 1/1, il y avait *a priori*, un rapport immanent de confrontation qui pouvait émerger de ces expériences. Leurs artefacts voguaient suffisamment sur le territoire des perceptions sensorielles pour marquer les différences et assez sur l'espace de l'intelligible pour véhiculer les idéaux. Les Radicaux envisageaient les objets comme de potentiels outils de médiations, cependant encore aujourd'hui, cette histoire de l'architecture et du design peine à être légitime. Seule une architecture construite comme la réponse à un besoin immédiat et primaire était alors considérée même si ce bonheur vécu dans l'abolition d'un besoin était en réalité, qu'un état de fait admettant un modèle univoque, sans penser toutes les diversités existantes. De ce constat d'un futur déchu par de grandes promesses sociétales non avenues, le retour à l'unité de mesure 1/1 qui privilégie des expérimentations immédiates, permettait de revenir à l'échelle de l'individu et du particularisme afin de déjouer la masse et le standard.

B. L'INDIVIDU AU CENTRE

Au sein de la conception des années 1960, le processus d'individuation était revendiqué comme un moyen de parvenir à l'élaboration d'un renouvellement de la conscience sociétale comme la somme des particularismes. Les acteurs de ce changement étaient alors convaincus que le projet universel ne pouvait plus s'opérer au travers des généralités mais bien au contraire, il devait prendre en compte les singularités qui composaient la diversité de notre monde. Pierre Litzler, explique d'ailleurs que ce changement de modèle et d'échelle était, d'une certaine manière, lié à la nouvelle acception que l'utopie n'était pas tant un « non-lieu » idéalisé mais un espace « de toute part » :

> « Avec l'utopie radicale l'on passe de l'utopie comme fait "extraordinaire" à un fait "ordinaire" qui se réalise au quotidien (nomadisme, habitat-véhicule, Cellule-habitat, dispositif de contemplation ou d'introspection...). 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. Le processus de conception pour le mouvement radical s'appuie sur une critique de la réalité et de l'utopie et instaure des projets hétérotopiques avec de nouveaux concepts et percepts pour un habiter autre : mobile, nomade, éphémère, déterminé par l'événement et l'instantané.»[253]

Pour l'auteur, le projet utopique devenait le projet de l'«ordinaire» et pouvait émerger dans chaque interstice, coin et recoin de l'espace collectif et privé. Les Radicaux s'affranchissaient alors des conceptions utopiques totalisantes telles que les constructions des grands ensembles[254] portées par les architectes modernes pendant les années glorieuses et considéraient désormais, l'échelle de l'individu avec les particularités de son quotidien. En 1956, le couple des architectes Allison et Peter Smithson avait réalisé *La grille de réidentification urbaine*[255] à l'encontre des préceptes modernes auxquels étaient exclus les mots «maison, rue, relation» alors même que ces notions existentialistes, devaient selon le couple, prévaloir dans les constructions. Dans ce nouvel ordonnancement du projet, le contexte devenait un non-lieu et c'est l'événement imprévu, c'est-à-dire l'occupation du territoire, parfois au travers d'un savant détournement par l'usager, qui devenait lieu de réflexions pour ainsi, comme l'auteur Pierre Litzler le souligne, fonder des «hétérotopies», vers un subtil «habiter autre» qui se déterminait «par l'événement et l'instantané».

253. Pierre Litzler, «La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux», dans *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, L'Harmattan, Paris, 2014, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], p. 26.

254. En France, nous avons par exemple, le grand ensemble de *Lochères* à Sarcelles, réalisé par les architectes Roger Boileau et Jacques Henri-Labourdette, construit entre 1955 et 1970. Ou *La cité des 4000* à la Courneuve par les architectes Clément Tambuté et Henri Delacroix, 1956-1966, la barre Balzac a été détruite en 2011.

255. Allison et Peter Smithson, *Grille de réidentification urbaine*, Partie1, CIAM 9, Aix-en-Provence, 1953, dans *Risselada Max*, Van Den Heuven Dirk (ed.), Team 10 1953-1981, dans *Search of a Utopia of the present*, 1953-1980, Rotterdam, Éditions NAI, 2006, p. 30.

1. Le pouvoir de l'événementiel

Si «l'architecture s'incarne désormais dans la temporalité de l'action, dans la situation, le comportement»[256], alors cette dernière acception suppose un pouvoir relatif à l'événementiel. Avec *La Casa telematica* (1971), accompagnée du *Ciceronelettronico* (1971) et du *Videocomunicatore* (1971-72), Ugo La Pietra manifestait l'intérêt de représenter un territoire privé mais traversé par l'espace public et dans lequel l'extérieur immergeait l'intérieur et inversement. Ces modèles de microstructures voués aux échanges de l'information et de la communication représentaient ce que Vincent Vernant nommait les «mécanismes de rites d'inversion»[257] grâce auxquels la logique de l'intérieur et de l'extérieur ainsi que de l'individu et du collectif était renversée. L'individu n'avait plus à se réfugier dans les instances du commun mais au contraire, il devait investir le territoire urbain de manière singulière, tel était son devoir pour modifier l'acception moderniste qui préfigurait l'homme comme une masse sociétale.

256. Marie-Ange Brayer, « Ugo La Pietra, la fin des modèles », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, *op. cit*, p. 10.

257. Aurélien Vernant, «Ugo La Pietra, une science de l'extériorité», *op. cit*, p. 26.

Ugo La Pietra, dessinait ainsi le devenir des médias avec la logique de l'internet que nous connaissons bien aujourd'hui. Dans le projet de *La Casa telematica,* la circulation effrénée des informations dans l'espace tridimensionnel s'entretenait grâce à des écrans mis à disposition des usagers. Les instruments d'Ugo La Pietra se paraient alors de virtualité pour connecter les individus entre eux. Néanmoins, comme semblait le faire remarquer Jean Baudrillard avec le constat de l'essor du virtuel dans l'espace social, «il s'agit d'une architecture qui n'a plus de secret du tout, qui est devenue une simple opératrice de visibilité, une architecture-écran et, en quelque sorte, au lieu d'en être l'intelligence naturelle, [elle est] devenue l'intelligence artificielle de l'espace et de la ville.»[258]

Dessin, photomontage, *La casa telematica : Ciceronelettronico* Ugo La Pietra, 1971. © FRAC Centre, Orléans.

258. Jean Baudrillard, *Vérité ou radicalité de l'architecture?, op. cit,* p. 29.

L'architecture de *La Casa telematica* était réduite à son minimum jusqu'à disparaître au profit du dispositif de diffusion et de réception des flux de la ville. Sa structure triangulaire était primaire et finalement n'importait peu tout comme les matériaux et les textures qui étaient absents du modèle architecturé. Le *Ciceronelettronico* était un dispositif-objet avec la particularité d'enregistrer les informations sonores et les laisser à la disponibilité de chacun et le *Videocomunicatore* permettait d'envoyer des messages audiovisuels qui ensuite étaient diffusés sur des bornes-écrans dispersées dans toute la ville. Ce véritable réseau qu'Ugo La Pietra nouait entre la structure architecturale, le dispositif-objet, les informations et les communications audiovisuelles, positionnait l'usager au centre d'un maillage urbain. S'il n'était pas parvenu à créer une morphologie urbanistique à l'image des individus, la révolution des médias permettait semble-t-il de reconfigurer le tangible et l'intangible. Et ainsi, dans ce brouillage, «la consommation de masse à l'échelle de l'objet devient un terrain de jeu, tout comme la communication.»[259] Toutefois, pour les Radicaux, c'était aussi l'aveu d'un jeu chaotique dans lequel l'homme était le perdant. Catherine Geel remarque d'ailleurs ce positionnement à partir du travail du groupe anglais.

259. Catherine Geel, «L'agilité de la discipline», entretien dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements, op. cit,* p. 310.

> « Archigram, n'est pas le versant critique contre un certain ordre de production, mais au contraire la manière de se saisir de cette vitalité de la consommation. Pour les radicaux, la question des objets permet d'aller jouer sur le terrain dysfonctionnant – le chaos libéral – que la modernité a produit.»[260]

260. *Ibid.*, p. 314.

Ainsi, lorsque *Archigram* abandonnait la construction au profit de l'événementiel, ce n'était pas dans le souhait de rompre définiti-

vement avec la production mais au contraire, pour comprendre et utiliser l'énergie de la consommation. Si bien que les villes entières devenaient des biens et des moments à consommer par l'usager. Cette perspective était représentative de la démarche des Radicaux comme l'explique l'auteure et comme nous le retrouvons d'une certaine manière avec Ugo La Pietra.

Son projet était, en effet, abordé sous la forme de photomontages et de dessins à l'encre. Les iconographies mettaient en avant un décor urbain saturé par l'immédiat et son caractère instantané. Le chaos se trouvait alors dans ce présent laissé en héritage par la modernité, néanmoins, cet étrange désordre semblait être aussi celui d'une société hédoniste caractérisée par la volonté d'un bonheur sans exception et sans matérialité puisque dépouillée de tout objet ou commodité autre, la microarchitecture n'était plus qu'un couloir dont les flux technologiques entraient et sortaient en permanence. L'usager pouvait se raccrocher à ces flux à l'aide de dispositifs audiovisuels. Mais à l'encontre des fêtes joviales d'*Archigram*, Ugo La Pietra proposait une expérience territoriale solitaire, l'usager se connectait à l'autre non plus dans l'espace physique et réel mais dans celui des infrastructures immatérielles. L'autre était alors continuellement accessible par le biais des bornes communicantes et l'espace urbain perdait sa logique de distance. Cette posture qui supposait d'un côté, l'événementiel formalisé par un dessin précis ou par la récupération d'iconographies réelles (espaces urbains, individus et dispositifs) et de l'autre côté, une architecture, structure ou infrastructure presque inexistante et incontestablement inhumaine, caractérisait chez Ugo La Pietra mais à plus forte raison chez le groupe *Superstudio*, l'insistance de la débâcle moderniste.

Dessin, photomontage, *La casa telematica : Videocomunicatore,* Ugo La Pietra, 1971-1972.
© FRAC Centre, Orléans.

Dessin, photomontage, *La casa telematica : Ciceronelettronico* Ugo La Pietra, 1971.
© FRAC Centre, Orléans.

2. Dramatisation de la topographie

Dominique Rouillard relève souvent l'idée de la schizophrénie pour aborder l'*Architecture Radicale* et notamment parmi elle, les utopies critiques les plus négatives et absolues. L'auteure explique que « la "crise du projet" se donne à voir dans ce travail intentionnellement contradictoire, comme si le projet avait été conçu de manière schizophrénique : d'un côté, pensé les moindre détails, prêt pour l'exécution ; de l'autre, pour ne pas être réalisé.»[261] Il était alors commun d'observer les plans et les élévations techniques des projets alors même qu'ils n'étaient pas déterminés à être construits. La

261. Dominique Rouillard, *Superarchitecture : le futur de l'architecture 1950-1970*, éditions de la Villette, Paris, 2004, p. 336.

véracité pourvue de détails dans le projet *Il Momumento Continuo* (1969) de Superstudio, permettait de dramatiser la topographie des nombreux lieux choisis.

Le groupe florentin[262], composé de Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Gian Piero Frassinelli et Alessandro Magris, arborait une grille homogène et isotrope dans l'ensemble de leurs documents, cette masse improbable modifiait la configuration des espaces extérieurs préexistants. Comme le souligne Dominique Rouillard :

> « Cette hyperrationalité produira des formes détruisant l'ensemble des référents assujettis à l'ordre architectural: hiérarchie, cohérence, composition, articulation, cohésion, centralité, unité, équilibre. Des concepts issus du projet moderniste seront renouvelés par la levée de toute inhibition liée à des considérations d'ordre social, humain ou constructif. Ce renouvellement se traduira par la surface neutre, l'isotropie, le plan homogène, le décentrement et la dissémination, l'indétermination totale, la liquidation, le principe des "bandes" (continues, lisses, infinies, étanches, superposées), des points de branchement, des séquences, ainsi que par une artificialité et une réduction architectonique maximales. »[263]

Par ces quelques lignes, l'auteure met savamment en exergue cette dualité entre l'ordre architectural et les Radicaux que nous retrouvons chez *Superstudio* dans l'édification de cette masse quadrillée qui semblait relever de la tératologie, tel un objet monstrueux issu d'une malformation architecturale dû à ses pères, les modernes. La géométrie urbaine imposait par le groupe semblait alors être le reflet d'une intransigeance des concepteurs de l'ancien modèle. Les surfaces miroitantes, quant à elles, paraissaient mettre en perspective une construction en miroir inversé qui permettait aux créateurs d'aborder une dimension exemplative à la manière d'un apologue.

Par sa symbolique, la topographie réelle et nouvelle était constituée de perceptions antagonistes, entre le reflet d'un paysage de l'ancien monde et l'imposante mégastructure. Il s'opérait alors une logique du découpage binaire entre d'un côté la nature et de l'autre, l'artifice qui structurait la vie sociale. Le dispositif narratif de *Superstudio* était plus sophistiqué qu'une simple critique et admettait des ambiguïtés, des satires dans une dialectique entre nature et culture. Ce basculement des modèles urbains vers un absolu déterminisme

262. *Superstudio*, groupe fondé en 1966 à Florence avec Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Gian Piero Frassinelli et Alessandro Magris. Les cinq travaillaient dans le domaine de la recherche et du projet d'architecture et de design, ils ont participé aux activités de la *Global Tools* en 1973, rupture du groupe en 1986.

263. Dominique Rouillard, *op. cit*, pp. 334-335.

Il Momumento Continuo, Superstudio, 1969. © Superstudio.

amenait à être dans l'expectative de la fiction sociale dans laquelle, paradoxalement, l'entité extensive de la mégastructure repoussait les limites de la métropole exponentielle et consumériste. Et par conséquent, «dans le débat politique particulièrement intense qui s'y déroulait, l'architecture était considérée comme un instrument politique.»[264]

Puis, le *monument* est devenu la grande étendue d'une surface plane dont les auteurs manifestaient délibérément l'absence d'intérieur obligeant ainsi, les scènes de la vie quotidienne à se dérouler à couvert. La *Supersuperficie* était «intelligente» et les individus expérimentaient au travers de son «branchement universel» un réseau de communications dédiées. Cependant, cette même surface n'en restait pas moins indifférente à un état anté-architectural comme Dominique Rouillard le suppose en expliquant que sa neutralité la rendait « libre du conditionnement historiquement déterminé de chaque matériau [sans] lien, ni implication culturelle, [elle] est donc fondamentalement anhistorique.»[265] Le statut du projet architectural était alors bouleversé par la planéité qui admettait le passage de la mégastructure à la surface nue.

D'ailleurs la critique du groupe *Superstudio* avait débuté en 1969 lorsque ses membres pensaient déjà la surface comme une simple trame quadrillée qui déterminait ce qu'ils appelaient les *Istogrammi*. « Le mot "histogramme" est issu du vocabulaire de la biologie : il s'agit d'une visualisation en deux dimensions d'un tissu analysé à partir de diagrammes tridimensionnels.»[266] Et ainsi, la troisième dimension était réduite à son exploitation minimum, celle de la surface qui s'opérait tant au niveau architectural que dans le mobilier. Ces architectures et objets neutres devenaient des territoires et des supports à investir mais dont leurs possessions supposaient d'en passer par une modification de la psychologie des individus puisque comme l'explique Dominique Rouillard, cette idée de la création «disponible» admettait aussi que l'individu puisse être réceptif à cela :

> «Une nouvelle forme d'universalité apparaît, non plus par la création d'un style, mais par la réduction formelle de tous les objets à des surfaces développées anonymes – une architecture "disponible". Le projet des "Histogrammes" retrouve une valeur thérapeutique: la "thérapie du design" – d'où le travestissement des membres de Superstudio en cliniciens, forcément psychiatres.»[267]

264. Andrea Branzi, «La culture pop», dans *Le Design italien : «La casa calda»*, L'Equerre, 1985, p. 52, pour la version française, 1984, Idea Books pour la version italienne.

265. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 367, l'auteure cite *La Superficie neutra*, Edizioni Print, 1972.

266. *Ibid.*, p. 371.

Gli atti fondamentali, Superstudio, 1971-1972.

267. *Ibid.*, p. 372.

L'universel se déterminerait désormais, dans l'élaboration de surfaces «anonymes» et «disponibles» pour tous les usagers. L'auteure s'amuse de la photographie prise des membres du groupe en blouse blanche et utilisant leurs mobiliers pour annoncer le retour à «une valeur thérapeutique», tel un traitement déconditionnant. Les surfaces quadrillées sont alors la représentation d'une origine, celle de la création et de ce quadrillage, l'individu est libre de composer. L'infinité de cette grille déconditionne tous les prérequis, rien ne subsiste, la condition architecturale s'est effacée au profit de la surface et de son amorce structurelle. En 1970, Ettore Sottsass Jr. évoquait aussi l'idée d'une « fonction thérapeutique, comme l'est la fonction d'un quelconque diagramme géométrique dans lequel on projette, à travers les signes et les équilibres des signes, le déroulement et la succession des énergies réelles dans l'espace et le temps.»[268] Les Radicaux éprouvaient alors la nécessité de revenir à l'humain et à son bien-être si bien que dans *Gli atti fondamentali* (1971-1972), les membres du groupe *Superstudio* sont parvenus à l'idée d'un corps qui, par projection, s'adaptait successivement à cette *Supersuperficie*. L'implication de cette adaptation n'est pas sans lien avec le désordre évoqué par Andrea Branzi lorsqu'il expliquait que les radicaux profitaient de la confusion issue de faiblesses politiques afin de faire projet. Cette «sorte d'anarchie du projet» qu'il estime encore présente aujourd'hui, permettait aux radicaux d'engager la grande diversité des champs du sensible, au sein de leurs propres démarches. La grille devenait ainsi, l'expression des possibilités par l'émergence de chaque singularité et la négation des agencements spatiaux prédéterminés était leurs salut. Désormais, au sein de cette grande étendue, le corps est libre de ses mouvements et libre de son occupation.

Gli atti fondamentali, Superstudio, 1971-1972.

268. Ettore Sottsass Jr, «Dessiner un yantra», dans *Domus*, n°489, août 1970, dans *Ettore Sottsass Jr, '60-'70*, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006, p. 157.

Ce principe même était aussi adapté à la petite échelle, celle qui est plus proche du meublant et par laquelle les diagrammes exposent un système total déployé sur l'ensemble du territoire jusqu'à ce que, selon les termes des membres de *Superstudio*, le projet *Istogrammi* soit la «tombe des architectes ». Finalement, les membres du groupe étaient arrivés à déduire que le retrait créatif par les créateurs était certainement, ce qui allait pouvoir faire sens. En effet, afin que l'approche sensible et singulière de l'individu puisse prendre le pas sur ce qui le conditionne, l'architecte doit faire le deuil des modèles puisque toute création, même établie dans la justesse du projet, est une contrainte pour l'individu. De ce fait, *Superstudio* en appelait au renoncement de l'architecture et du design au travers d'un renouveau du projet contenu dans cette rupture avec les logiques antérieures.

Istogrammi, série de meubles *Quaderna*, édité chez *Zanotta*, Superstudio, 1971. Meubles en aggloméré et carreaux blancs Résopal.

3. L'hypertrophie du réel par l'ubiquité capitaliste

La logique des Radicaux consistait « à interroger l'architecture par l'architecture, le projet par le projet »[269], puis, l'architecture par son déni et le projet par son ironie et comme Dominique Rouillard le souligne très justement :

> « L'approche radicale n'opère pas par une rupture avec ce qui précède – la ville moderne – mais elle en exacerbe les traits, l'extrapole, l'"accélère". [...] "L'utopie qu'utilise l'architecture radicale ne représente pas un meilleur modèle de société à proposer au monde, mais plutôt un instrument d'accélération de la réalité afin d'en obtenir une meilleure lecture". Le projet se constitue en fiction à partir de situations extrapolées. L'extrémisation, principe même des scénarios imaginés, produit, par-delà la critique et la catharsis, de nouvelles scènes urbaines.»[270]

Les projets issus du mouvement radical n'étaient pas à considérer comme une rupture avec le passé mais plutôt comme une exacerbation de l'héritage moderne. Cette dernière accélérait d'ailleurs, la réalité présentée pour offrir à l'individu un regard plus expérimenté et averti ce qui permettait aux Radicaux d'envisager de révolutionner l'état aliéné de l'usager. Pour ce faire, les moyens de la fiction et de la spéculation étaient employés «par-delà la critique et la catharsis» mais la démarche architectonique était fortement réprimée. En 1966, à Pistoia et en 1967 à Modène, *Superstudio* et *Archizoom Associati* ont, malgré leurs différents politiques et culturels, organisé l'exposition *Superarchitettura* dans laquelle l'engagement envers la dénonciation des modernes par une hypertrophie du réel était poussée à son paroxysme. Andrea Branzi racontait que sur la plaquette de présentation de l'exposition, était nettement inscrit :

> «La Superarchitecture est l'architecture de la surproduction, de la surconsommation, de la surincitation à la consommation, du supermarket, du superman, de l'essence super. La superarchitecture accepte sa logique de la production et de la consommation et elle y exerce une action démystificatrice.»[271]

Dès lors et avec quelques années de maturation (1969), le projet de la *No-Stop City*[272] réalisé par *Archizoom Associati*[273], s'intégrait dans cette mécanique de la consommation dont la stratégie reposait « sur l'édification d'une non-architecture, réduite à une présence quantitative.»[274] Comme Dominique Rouillard le détermine, «le quantitatif,

269. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 336.

270. *Ibid.* p. 334, l'auteure cite Andrea Branzi «Radical Architecture. Rifiuto del ruolo disciplinaire», *Casabella*, n°386, 1974.

271. Andrea Branzi, «La culture pop», dans *Le Design italien : «La casa calda»,* L'Equerre, 1985, p. 54.

272. *No-Stop City*, projet publié pour la première fois dans la revue *Casabella* en 1970, sous le titre : *Ville chaîne de montage du social, idéologie et théorie de la métropole.*

273. Archizoom Associati, groupe fondé en 1966 à Florence par Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi et Dario et Lucia Bartolini les ont rejoint en 1968. Leurs recherches étaient dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme et du design, le groupe se dissout en 1974.

274. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 342.

c'est la réalité effective, ce que le capitalisme produit et auquel l'architecture collabore.»[275] Chez *Archizoom Associati*, il y avait une inversion du rapport entre le qualitatif et le quantitatif et ainsi, dans le projet de la *No-Stop City*, ce qui était résolument positif était l'espace intérieur avec les individus et leur quotidien mais c'était aussi quantitatif, alors que l'espace extérieur, dans ses formes et son apparence, était qualitatif mais cruellement négatif. Le projet illustre la détermination à critiquer l'utopie qualitative des modernes. Andrea Branzi, notamment, regrettait d'observer l'architecture devenir un objet de décoration au même titre que le *streamline* dans le design. Pour l'architecte et designer italien, l'architecture n'avait pas à être soignée dans son apparence et ainsi, ce qui apparaissait pourtant comme une qualité du dessin était pour lui, les signes d'un délabrement de la pensée architecturale. Comme il le souligne, la quantité était alors un moyen pour eux de confronter les utopies modernes à leurs systématismes qui devenaient leur échec :

275. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 344.

No-Stop City, Archizoom Associati, 1969. © Archizoom

> « Aux utopies qualitatives, nous répondions par la seule utopie possible : celle de la Quantité, qui seule pouvait porter la crise dans le système ou du moins, l'amener à une transformation totale, parce qu'elle adoptait justement la logique perverse du système.»[276]

276. Andrea Branzi, «Le mouvement radical », dans *Le Design italien : «La casa calda»*, L'Equerre, 1985, p. 72.

La *No-Stop City* exposait des monoblocs habitables mais semblables et infinis sur l'ensemble du territoire et dans cet excès du réel, la consommation supposait une forme d'ubiquité acerbe. Depuis son organisation, visible de l'extérieur, il n'y avait ni hauteur, ni centre mais une «chaîne de montage» continue. La ville était en réalité, majoritairement souterraine et se développait autour de l'éclairage électrique ainsi que de l'air conditionné. Sans lumière naturelle et sans brise d'air frais, le projet ne s'attachait pas néanmoins, à isoler les individus sous terre puisque, par ce biais, les membres du groupe parvenaient à déterminer la connivence de deux états, le privé d'un côté et le public de l'autre. Mais à ne pas s'y méprendre :

No-Stop City, Archizoom Associati, 1969. © Archizoom

> « Le privé ne renvoie pas à la protection d'une intimité et à l'isolement : le privé, c'est l'individu et ses "facultés créatrices atrophiées et inutilisées", sa sensibilité propre, ses désirs, sa sensualité, sa consommation, son comportement. Le privé ne s'oppose pas au public, mais à la normalisation de l'individu par les structures rigides que le "système" lui impose.»[277]

277. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 442.

Les capacités inhibées des individus étaient supposées être retrouvées par la valorisation d'un processus d'individuation créatif. Et dès

lors que l'individu se mettait à l'utiliser, il passait, semblait-il, dans le domaine du collectif. Le privé et le collectif n'étaient donc pas à opposer mais l'un était simplement la continuité de l'autre dans un système libéré des «structures rigides». L'architecture n'était alors plus le modèle des sociétés sous la forme des édifications emprunts de styles divers mais un espace dans lequel était contenu les individus encouragés à l'expérimentation de leur liberté et c'était vraisemblablement dans cette expérience que la société se fondait. Les iconographies qui se rapportaient au *Parking résidentiel* (1971) montraient des associations d'individus d'un genre différent, comme un retour à l'origine des premières civilisations à l'intérieur d'espaces désertiques. Le vide de la *No-Stop City* qui se manifestait dans l'absence de typologie d'agencement, permettait de libérer les usagers puisque ces lieux nus étaient en attente de réinvention. La théorie du vide était éminente pour les membres du groupe car elle autorisait l'usager à expérimenter sa propre création. *Archizoom Associati* était allé jusqu'au bout de cette idée en 1972 lorsque durant l'exposition *Italy : The New Domestic Landscape*, le groupe avait exposé une pièce vide, neutre, aseptisée dans laquelle une voix décrivait autrement ce même espace en faisant de la place pour la couleur, la lumière, les textures, etc. et ainsi, plus fondamentalement, pour le potentiel créateur des usagers.

No-Stop City, vues intérieures. © Archizoom Associati.

Ces étendues infinies d'espaces libres à investir étaient selon les confidences d'Andrea Branzi, semblables aux « critères d'organisation spatiale de l'Usine et du Supermarket. Ils avaient pour nous une valeur scientifique parce que l'architecture en était absente et qu'ils correspondaient à une extrémisation de la logique industrielle, que nous voulions appliquer également aux habitations. »[278] Le rationalisme moderne était poussé à son paroxysme, cependant, pour le groupe cette perspective avait «une valeur scientifique» grâce à laquelle, il était possible de fonder des études pragmatiques sur «la logique industrielle» et ainsi, c'était un moyen de progresser dans la compréhension de notre monde. Dominique Rouillard explique toutefois que par ce «principe d'amplification, opposé au renouvellement du "langage architectural", le mouvement radical participait de la culture "extrémiste du post-modernisme". »[279] Les radicaux étaient alors considérés comme des marginaux et encore aujourd'hui, l'histoire du mouvement radical est trop souvent interprétée comme une contre-histoire de l'architecture et du design. La cause est surement liée à son essence même de la radicalité.

278. Andrea Branzi, «Le mouvement radical », dans *Le Design italien : «La casa calda»*, L'Equerre, 1985, p. 69.

279. Dominique Rouillard, *op. cit*, p. 335, l'auteure renvoie à Gilles Lipovetsky sur les thèses de Daniel Bell (*Les Contradictions culturelles du capitalisme*, 1976), dans *L'Ère du vide*, pp. 89-140.

À ce propos Alessandro Mendini explique cette difficulté car à la différence des modernes :

> « L'approche de l'avant-garde est, au contraire, à l'extrême opposé, elle affronte le projet de manière apocalyptique, destructive, acide et nerveuse, son projet est systématiquement antagoniste de toutes les structures qu'elle rencontre et elle propose une utopie totalisante du monde. Le projet d'avant-garde est négatif et minoritaire, il se développe selon une méthode révolutionnaire, dramatique, intimiste, violente et polémique contre toutes les praxis canoniques, qu'elles soient du projet, du travail ou des philosophies du monde. »[280]

Pour l'auteur, le mouvement radical n'exposait pas suffisamment d'alternatives réelles et était trop dans l'excès de la critique. Il était aussi reproché aux avant-gardes de graviter dans la sphère des intellectuels mais dès lors que l'idéologie était acceptée par les masses, elle devenait populaire et par conséquent, perdait de sa valeur de revendication et d'état de dépassement. Ce pénible niveau de distance qui était à maintenir par les Radicaux, a surement participé à sa mauvaise réputation pourtant, cela était aussi considérablement nécessaire afin de ne pas, comme Alessandro Mendini l'évoquait, participer à la transformation de l'avant-garde en *marchandise*[281] lorsque celle-ci intégrait le domaine de la normalité.

280. Alessandro Mendini, *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet,* textes rassemblés par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p.224, *L'avant-garde aujourd'hui*, mars 1980.

281. *Ibid.*

3. LE REJET DU DESIGN

Difficile alors de ne pas tout rejeter lorsque les radicaux déclarent que « toute culture était selon nous répressive parce que fondée sur une séparation des fonctions entre ceux qui la produisent et ceux qui la consomment. »[282] Dans cet état de fait, le rejet du design en passait par l'abandon de son historicité qui avait conduit la discipline dans une conception erronée de la démocratisation des biens admise par un universalisme répressif.

282. Andrea Branzi, « La création libre », dans *Le Design italien : «La casa calda», op. cit*, p. 81.

a. L'ébranlement de ses critères

À propos du mouvement radical et notamment de sa période au sein d'*Archizoom Associati*, Andrea Branzi racontait que s'ils considéraient « l'artefact urbain comme un phénomène chimique : pour découvrir les lois générales de la formation de cristaux, il n'est pas nécessaire de considérer leur place dans l'histoire [...] »[283] En créant un cadre de recherche neutre, vierge, c'est-à-dire exempt de tout préconçu qui pouvait fausser l'analyse comme le font les paramètres subjectifs des sciences sociales et historiques, les membres du groupe sont parvenus à envisager la construction urbanistique comme « un phénomène chimique». Finalement, derrière l'apparente destruction de tout et l'absence de construction, les Radicaux établissaient des connaissances. L'expérience de la théorie se faisait dans un aller et retour entre les savoirs et la création des iconographies propres à la diffusion des idées. Toutefois, les dessins, les maquettes et les prototypes à l'échelle 1, n'étaient pas seulement des outils de médiation, ils devenaient le projet. Et ainsi, la période radicale ne se fondait pas uniquement sur un nihilisme de tout mais aussi à l'intérieur d'un dessein constructif.

283. Andrea Branzi, «Le mouvement radical », op. cit, p. 63.

Lorsque Catherine Geel et Emanuele Quinz s'entretiennent sur la question du design radical, ils font le constat qu'en France, il est malheureusement perçu seulement d'un point de vue omniscient sur l'idéologie de la superstructure en faisant notamment référence au travail de recherche de Dominique Rouillard. Néanmoins, Catherine Geel suppose que la réduction de cette acception est la conséquence non négligeable d'un problème plus fondamental qui serait lié à l'absence de lien entre la politique et la culture. L'auteure écrit que :

> « Cela dérive paradoxalement d'une impossibilité, en France, de penser la discipline. Cette réflexion radicale est ramenée à l'architecture alors qu'il s'agissait d'indépendance par rapport à l'architecture telle qu'elle se pratiquait. Et là se situe une autre différence entre Italie et France. Comme le dit Andrea Branzi, "en Italie, la politique est une part de culture".»[284]

284. Catherine Geel, «L'agilité de la discipline», entretien dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 312.

En France, nous serions alors incapables d'embrasser suffisamment les idéologies de *l'Architecture Radicale* tant nous les contraignons à un positionnement sur l'histoire de l'architecture. Mais à partir de cette pensée de la non-construction, Catherine Geel nous encourage à comprendre que cette période était avant tout fédératrice de nou-

velles réflexions sur le propre de l'habiter ainsi que démonstratrice de la possibilité pour la culture de manifester des intentions politiques.

1. L'*Antidesign*

Entre l'effroi de la production de masse et l'abandon de la construction par les dérives des idéologies radicales, le designer italien Joe Colombo s'était positionné en faveur d'un *antidesign* (1969) qui, tout en mettant fin à des objets excessivement rationalistes, contribuait à préserver la qualité humaniste du design. C'était une idéologie déjà présente dans les projets de l'architecte finlandais Alvar Aalto qui espérait, dès les années 1930, apporter au design fonctionnaliste une portée humaniste. Par la revendication en faveur d'un «élargissement des méthodes rationnelles», l'architecte entendait «humaniser l'architecture.»[285] Il exposait alors les limites du mouvement moderne dont la technique n'était qu'un moyen et non une manière de penser le rapport de l'homme à l'artefact. De fait, le plan humain dans ses aspects psychologiques et psychophysiologiques était au centre de la démarche d'Alvar Aalto éloquemment représentée par l'envergure du projet du sanatorium de Paimio en Finlande (1929-1933).

285. Alvar Aalto, «Humaniser l'architecture», 1940, dans *La table blanche et autres textes*, Parenthèses, Marseille, 2012, pp. 102-108.

Toutefois, à travers l'*antidesign*, Joe Colombo revendiquait également, l'autonomie du design sur l'architecture. Il supposait que l'habitat devait être dédié à la recherche du microcosme de l'individu et non, d'un macrocosme comme il pouvait l'observer avec la construction des grands ensembles. Les projets les plus remarquables pour soutenir cette idéologie émancipatrice étaient certainement la *Visiona 1* (1969) et la *Total furnishing Unit* (1971). Par ces cellules d'habitation, le designer couvrait l'ensemble des besoins de l'usager comme avec la présence des sanitaires, d'un espace de repos, d'une cuisine aménagée et d'autres unités pouvant être disparates, si bien que l'ordonnancement de l'architecture n'avait plus de raison d'être. Seuls des grands espaces vides tels que les *Parkings résidentiels* d'*Archizoom Associati* étaient nécessaires. Le designer rejetait la prédominance des architectes dans la création des espaces intérieurs ainsi que la profusion des produits accumulés dans les lieux de vie. Il transcendait alors la fonction réductrice assimilée au design et dite «meublante» vers celle de l'architecturer conditionnant l'espace par

Total furnishing Unit, Joe Colombo, 1971. © Joe Colombo.

le moyen de ses cellules et ainsi comme le souligne Alexandra Midal, le design pouvait lui aussi aborder des valeurs critiques :

> «En effet, pourquoi ce dernier [le design] ne pourrait-il pas compter parmi ses attributions la contestation d'un système qu'il rejette et, à l'instar de l'art conceptuel, remplacer l'exponentielle production d'objets par la critique, par le parasitage ou par toute contradiction et ainsi imaginer des alternatives ? L'ensemble de ces revendications se manifeste dans la capsule d'habitation.»[286]

286. Alexandra Midal, *Antidesign : Petite histoire de la capsule d'habitation en images*, Épithème, 2003, l'ouvrage ne comporte pas de pagination.

Si l'*Architecture Radicale* avait autorité pour réprimer un système, le design, quant à lui, le pouvait aussi. Cependant, il est intéressant d'observer que chez Joe Colombo la critique n'était pas opposée à la production, au contraire, le designer semblait aller à l'encontre de l'acceptation classique des prérogatives du designer vers celui d'un concepteur d'espace, de micro-espace afin de conforter une vision à la fois humaniste de la création et également, fortement marquée par le développement des nouvelles technologies. Pour Joe Colombo, l'*antidesign* n'était pas le rejet du design en tant qu'activité de création d'artefacts mais le rejet du design en tant que principe décoratif assujetti aux lois du marché économique. Pour lui, le designer ne devait pas attendre le consentement des directeurs de grandes firmes mais devait aller au delà en bousculant tous les codes, à la fois, historiques, scientifiques, économiques, sociaux, etc.

En pleine révolution idéologique avec le rêve de domestiquer la lune, les technologies tenaient une grande place dans sa démarche ainsi que toutes les possibilités techniques qu'offraient les nouveaux matériaux et assemblages. L'objet n'était plus le meublant statique d'une portion d'un espace mais accompagnait l'usager dans tous ses déplacements à l'aide d'une astucieuse recherche de modularité, de flexibilité, de malléabilité et de convertibilité qui garantissait une parfaite mobilité à l'objet. Bien que ses cellules d'habitation paraissaient d'un premier abord, figées, elles étaient réalisées d'après la perspective du modulable confirmant ainsi, que l'espace et son adaptabilité étaient la propriété des usagers et non leur contrainte. Joe Colombo, avait renoncé au design tel qu'il était majoritairement admis avant les années 1960 afin de tenter de l'émanciper et de le libérer en l'imposant comme une discipline « idoine » de l'habitat pour reprendre le terme d'Alexandra Midal. En se confrontant ainsi, à une nouvelle échelle et au concept de modularité, qui, jusqu'à présent n'étaient

Total furnishing Unit, Joe Colombo, 1971. © Joe Colombo.

pas propres au domaine de l'habiter, Joe Colombo, développait l'idée d'une autonomie des structures habitables.

En 1970, le designer emménageait dans un nouvel appartement et le transformait à l'image des principes fondateurs de sa démarche. Premièrement, il niait l'espace englobant en abattant les cloisons et en obstruant la vue vers l'extérieur par des stores en bois, ensuite, il intégrait la *Visiona 1* dans l'espace général de l'appartement, ce qui enfin, permettait au designer d'expérimenter pleinement sa logique tournée vers le systémique. L'agencement de son espace intérieur était libre de toutes déambulations et de tous mouvements, les murs disparaissaient au profit de parois coulissantes qui engageaient la modularité de l'espace environnant. Les usagers n'étaient alors plus asservis aux fonctionnalités de l'objet puisque ces dernières étaient exponentielles et profitaient pleinement d'une meilleure adéquation avec leurs modes de vies. L'espace devenait un lieu vivant où s'articulaient les rituels spatiaux et temporels du quotidien des usagers avec les structures et infrastructures de l'habitat afin de révéler le projet design, comme Alexandra Midal le suppose, dans sa capacité à devenir un instrument susceptible de modifier l'appréhension des disciplines. « Aussi incroyable que cela puisse sembler, l'habitacle capsulaire est à la fois provocateur, révélateur et porteur d'un nouveau positionnement radical de l'habitat et des disciplines qui s'en occupent»[287] et ainsi, sa capacité à engendrer des images «telle une camera obscura»[288] admettait la capsule comme un important dispositif de médiation, autrement dit, dans la définition psychologique du terme, un «processus par lequel une connaissance sensorielle se transforme en une donnée intellectuelle.»[289]

Visiona 1, Joe Colombo, 1969. © Joe Colombo.

287. Alexandra Midal, *op. cit.*

288. *Ibid.*

289. CNRTL : *Médiation*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/médiation>, (consulté le 6 mars 2016).

2. Le *Controdesign*

D'après l'histoire italienne, le *Controdesign* est très souvent assimilé à l'*Antidesign*, néanmoins, des différences notables existaient entre ces deux perceptions. Lorsque Joe Colombo engageait des recherches sur les nouvelles technologies, de son côté, *Archizoom Associati* se moquait des prétentions du *Good Design*[290] et développait des meubles comme le canapé *Safari* édité chez Poltronova en 1967, avec lequel le groupe revendiquait l'emploi du kitsch. Ettore Sottsass Jr. quant à lui, prônait le *Controdesign* comme une réaction envers le refus d'un design universel et montrait son incompréhension à déve-

290. *Good Design*, le bon design, c'est-à-dire avoir connaissance du «bon goût».

lopper un style international par l'amplitude du fonctionnalisme. Pour Ettore Sottsass Jr. en effet :

> «Le contre-design est une rage, ou mieux, un ennui, ou peut-être un désespoir, ou peut-être une raillerie, ou peut-être simplement le résultat de la conscience des actes et des discours autour du DESIGN, puisque ce même design est en train de devenir une histoire toujours plus importante, engagée, consumée, gonflée, sollicitée, mais surtout usée par les agissements de tous, acteurs et spectateurs, designers et producteurs, vendeurs et consommateurs.»[291]

Safari, Archizoom Associati, 1967.

291. Ettore Sottsass Jr., «Le contre-design», dans *Rassegna*, Milan, n°22-23, dans Ettore Sottsass Jr, '60-'70, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006, p. 181.

L'*Antidesign* et le *Controdesign* étaient alors deux mouvements italiens de la période des années 1970, très souvent englobés sous l'appellation *Design Radical* puisque malgré leurs différences idéologiques, les protagonistes de ces deux mouvements s'attachaient à refuser d'engager des projets de design sous l'influence des prescripteurs non disposés à comprendre les enjeux de la discipline. Pour autant, aucun designer ne revendiquait ses actions comme faisant partie de l'*Antidesign* ou du *Controdesign,* pour Ettore Sottsass Jr. :

> «Cette manière d'exister produit des pensées et des dessins, des programmes et des utopies, des phrases et des révoltes, des irrévérences et du sarcasme, des élans de paranoïa et des douceurs angéliques, des erreurs insoutenables et des intuitions que les gens, pour rire, appellent "contre-design"».[292]

292. *Ibid.*

Il s'agissait alors d'une attitude d'être et de faire du concepteur, révolté par un enchantement total des principes modernistes. Pour autant, ces rejets ne créaient pas un effondrement de l'activité, bien au contraire, cette approche était une manière de faire avancer la création en série peu importe que nous l'appelions *Design Radical*, *Antidesign* ou *Controdesign*. En Italie, le mouvement moderne arrivait à sa fin dès lors que son apport à la société était contesté par une économie en pleine inflation et par le constat des objectifs sociaux non atteints. Devant un pareil désastre social, l'anti, le contre et le radical, étaient des moyens d'évacuer un état général d'embarras. Pour certains comme Joe Colombo, il s'agissait de promouvoir une liberté de vie dans ce nouveau microcosme technologique, pour d'autres, il s'agissait d'aller vers la parodie, l'ironie et parfois, l'humour noir.

Toutefois, ces mouvements de révoltes souffraient d'un effet de mode, la presse s'était emparée du sujet et était à l'affût de scoops, de commentaires poignants, d'une explosion de la pratique et c'était

surement la raison qui expliquait qu'il n'y avait aucun Manifeste ou de groupe bien établi. Avant même que les acteurs de cette pensée ne parviennent à comprendre son intérêt et ses enjeux, elle était devenue un style souffrant de sa forte médiatisation. Le *Controdesign* était alors l'expression d'une usure, d'un mal être dont l'origine était un magma de confusions et d'instincts réprimés. Cependant, ce qui incontestablement, rapprochait ces différents acteurs était cette volonté de « sentir que le mécanisme, tel qu'il fonctionne, n'est pas le bon »[293] en osant expérimenter, chercher, décloisonner et prendre des risques sans l'objectif d'une réponse. Au travers de leurs grandes diversités d'approches, ces créateurs montraient qu'ils n'étaient plus dupes et qu'ils pouvaient, par le design, signaler des problèmes sans prétendre les résoudre.

293. Ettore Sottsass Jr., *Ettore Sottsass*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1994, p. 70, [ouvrage publié à l'occasion de l'exposition «Ettore Sottsass» organisée par le Mnam/Cci du 27 avril au 5 septembre 1994 au forum du Centre Georges Pompidou].

3. «La trahison de la démocratie»?

Néanmoins, pour l'auteur Paul Ardenne, le design serait susceptible d'être une trahison de la démocratie. Le terme «démocratie» vient du grec *dèmos* qui signifie « peuple » et *cratein* « gouverner », c'est par conséquent, « un régime politique dans lequel le peuple, c'est-à-dire l'ensemble des citoyens, détient la souveraineté. »[294] Ce gouvernement populaire suppose que la majorité accrédite l'acceptation de loi et de la liberté ainsi que l'égalité des individus comme les principes pour acter ces lois. En revanche, ce qui serait contre-démocratique reposerait sur un despotisme qui vient du grec *despotès* et signifie «propriétaire d'esclaves»[295]. Dans ce cas, il n'y aurait ni liberté, ni sécurité des individus confrontés à l'arbitrage d'une seule volonté.

294. Démocratie, *Mémo référence : dictionnaire de philosophie*, sous la direction de Jacqueline Russ, Bordas, Paris, 1991, p. 66.

295. Despotisme, *La philosophie de A à Z*, sous la direction d'Élisabeth Clément, de Chantal Demonque, de Laurence Hansen-Love et de Pierre Kahn, Hatier, Paris, 1994, p. 86.

Ce que les Radicaux combattaient dépassait le cadre de la création et leurs positions idéologiques se tenaient aux abords des fondements les plus anciens de la démocratie qui supposaient le peuple libre et souverain. La création devenait alors un enjeu politique en ce sens qu'elle revivifiait les principes éthiques du gouvernement. Rappelons que si l'éthique est « le fait d'une communauté structurée »[296] comme chez Hegel et que l'étymologie latine de «création» est *creare*, « faire pousser »[297], alors il est difficile de supposer que la création ait le devoir d'aider à faire croître la soumission aux institutions, au contraire, il s'agirait de considérer l'éthique plutôt comme le lieu de l'expérimentation et de la production de subjectivités dans lequel la création favoriserait un dissenssus social porteur de cette non conformité. Cependant, dans la distinction entre «morale»

296. Éthique, *Ibid.*, p. 119.

297. Création, op. cit, p. 72.

et « éthique », Michel Foucault semblait rappeler que la « substance éthique »[298], cette introspection avant l'action, implique un mode d'assujettissement contraint à l'application des règles. En effet, dans ses pratiques intelligibles, la création fait émerger de nouvelles idéologies que nous ne pouvons pas ignorer même si elles semblent aller à l'encontre des codes. L'éthique serait à la fois le respect de certaines obligations mais aussi le garant d'un monde démocratique et pour le préserver, il faudrait parfois, bousculer le rapport individuel à la morale. C'était certainement la difficulté rencontrée par les radicaux, qui en réfutant l'aliénation de l'architecture et du design, mettaient à mal les préceptes modernistes qui, basés sur le modèle de la production, s'éloignaient considérablement des valeurs de la démocratie. Nous en revenons alors à Paul Ardenne qui accuse le design d'une absence d'éthique démocratique :

> « [...] le design, en vérité, est-il démocratique ? [...] N'est-il pas, plutôt, la trahison de la démocratie dans la mesure où, loin de satisfaire au besoin de chacun, qu'il respecterait à la lettre, il intensifie au contraire les propositions désirables, l'individu, une fois mis en face de ces dernières, éprouvant non le sentiment de sa liberté acquise mais une violente et cruelle frustration, pour peu qu'il ne puisse accéder aux objets designés que lui propose le marché ? [...] La forme designée anticipe-t-elle le désir esthétique de chacun à ce point qu'elle puisse le satisfaire pleinement et générer par conséquent le sentiment d'une solidarité et d'un territoire commun?»[299]

Les lois du marché sont injustes mais n'étant pas celles de l'État, elles n'ont pas à garantir l'égalité et la liberté et puisque tout repose sur la valeur marchande, celui qui n'a pas les moyens économiques est exclu du cercle. La démocratie reposerait alors sur des valeurs propres à un gouvernement mais pas sur celles qui émanent d'autres systèmes, ce qui paraît alors faire défaut, serait le monopole du système capitaliste sur les principes de gouvernementalité. En outre, l'auteur semble se tromper en liant systématiquement le design au marché économique brutal. Ses propos pourraient manquer de nuances dans la mesure où le capitalisme n'est pas l'unique forme de consommation du design. Nous pourrions simplement rappeler le travail du designer Victor Papanek et l'approche du design radical italien, qui ébranlaient ces critères depuis les années 1970. Par ailleurs, quelques lignes plus loin, Paul Ardenne confie que son inquiétude vient d'un design qui «sert les intérêts du capital» et en reprenant une citation de Sébas-

298. Michel Foucault, «Éthique», dans *Le vocabulaire de Foucault*, par Judith Revel, [col. Vocabulaire de ... dirigée par Jean-Pierre Zarader], Ellipses, Paris, 2002, p. 29.

299. Paul Ardenne, «Conférence», le 27.10.2007, dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008, pp. 143-144.

tien Malette, l'auteur tente de rappeler que les enjeux de la gouvernementalité dépassent les accréditations de l'État :

> «"Foucault y définit plus précisément la gouvernementalité comme une étude des pratiques du soi dans leurs relations avec les stratégies qui visent à conduire la conduite d'individus libres." [Fin de citation de Sébastien Malette, Paul Ardenne continue] D'un côté, donc, l'individu démocratique, qui entend vivre libre ou, du moins, exercer les prérogatives d'autodétermination que scelle le pacte démocratique. De l'autre côté, toutes les forces de la domination: pouvoir, État, institutions, canaux de conditionnements divers..., dont le design s'il sert les intérêts du capital, ce qui est en général le cas.»[300]

300. Paul Ardenne, op. cit, p. 149, reprend une citation de Sébastien Malette, *De la Gouvernementalité chez Michel Foucault*, thèse de doctorat, Université de Laval, Québec, 2006, p. 7.

En nuançant davantage l'explication de l'auteur Paul Ardenne, nous pouvons remarquer que la définition de Michel Foucault qui transparaît dans l'interprétation de Sébastien Malette, n'apparaît pas seulement dans la réduction d'un principe binaire puisqu'il semble que ce soit par la rencontre entre la gouvernementalité des autres et celle de soi que ce procédé témoigne de son intérêt. À la fois, démonstration du pouvoir des institutions sur le peuple avec la prééminence de la forme gouvernementale et, également, constat de la grande administration elle-même, gouvernementalisée. Il s'agirait alors simultanément d'un rapport d'individuation et d'homogénéité aussi qualifié de jeu de la biopolitique qui serait peut-être «le lieu d'émergence d'un contre-pouvoir»[301] ou du moins d'un libéralisme qui, dans sa relation au pouvoir, entre la modalité de contrôle (individualité) et de sécurité (corps social), «acquiert une consistance supra-idéologique ».[302] Selon Antoine Destutt de Tracy (1754-1836), créateur du terme, l'idéologie était une «science des idées au sens le plus général de ce mot, c'est-à-dire des états de conscience. Ce néologisme était destiné à remplacer "psychologie" qui avait l'inconvénient d'évoquer l'âme.»[303] Le libéralisme serait alors semblable à un état de très grande conscience sans référer à un état d'âme mais plutôt à une situation de fait. Paul Ardenne, dans son énoncé suggère, également, le design comme une forme de domination au même titre que les institutions, cependant, pour Michel Foucault, le contrôle c'est aussi ce qui individualise et par conséquent, si le design a la capacité de présenter quelque chose isolément au point qu'il serait susceptible d'adapter à l'individu ce qui existait seulement à l'état de collectivité, alors il semblerait que cette discipline puisse s'émanciper de l'uniformisation du corps social et aider l'individu à fonder sa libre autodétermination.

301. Judith Revel, «Biopolitique», dans Le vocabulaire de Foucault, [col. Vocabulaire de ... dirigée par Jean-Pierre Zarader], Ellipses, Paris, 2002, p. 15.

302. Guillaume le Blanc, *La pensée de Foucault*, [col. Philo dirigée par Jean-Pierre Zarader], Ellipses, Paris, 2006, p. 166.

303. Paul Fouquié, «idéologie», dans *Dictionnaire de la langue philosophique*, Puf, 6e édition, Paris, 1992, p. 337.

Pour Bernard Stiegler, l'individuation est un processus double, à la fois, psychique et collectif, auquel «le savoir n'est *savoir* qu'aux conditions de son *partage.*»[304] Toutefois, cette pensée ne serait pas si simple car aujourd'hui, « l'individuation, comme néguentropie, s'affaiblit du fait d'un conflit entre le psychique, le collectif et le machinique». La néguentropie est un néologisme qui exprime «le pouvoir qu'à l'être vivant de régénérer des parties perdues, d'assimiler le non-vivant, de se multiplier, et par là de nier l'entropie.»[305] L'individuation comme mode de la néguentropie subirait alors le risque de l'entropie dans la mesure où un conflit entre « le psychique, le collectif et le machinique» ne pourrait se résoudre pour cause «de la caducité d'un modèle industriel dissociant»[306] ainsi qu'un manque « d'appropriation de la structure hypomnésique informationnelle ». La solution, néanmoins, se trouverait dans l'appareillage numérique ajusté à la société par une logique de singularisation, susceptible de développer les «sociétés de savoir»[307], ainsi que dans l'hypomnésie, dont Bernard Stiegler entend certainement bien plus que la définition d'usage, c'est-à-dire, une insuffisance de la mémoire. Et tout comme Michel Foucault[308] le développait, l'hypomnésie serait à comprendre au travers des hypomnémata, ces supports de mémoires externes et artificiels qui, en outre, développent l'idée d'une écriture de soi. Dans cette nouvelle économie de la contribution volontaire, il semblerait que les technologies numériques puissent développer la figure de l'amateur dont Bernard Stiegler propose justement de la comprendre comme une énergie qui reposerait sur la force libidinale.

> « [L'amateur], est une figure de l'économie libidinale parfaitement réalisée, et telle qu'elle repose elle-même, précisément, sur un processus d'idéalisation (qui se traduit dans l'appareil psychique par ce que Freud appelle l'idéal du moi). La libido est ce qui, comme énergie constituée par son économie et sa mise en réserve, transforme la satisfaction des pulsions, par essence asociales, en un acte social qui conduit dans ses formes les plus socialisées à ce que l'on appelle la sublimation. Et l'amateur, qui est une figure idéale de cette sublimation elle-même idéalisante, est ainsi celui qui peut accéder à ce que l'on appelle le sublime. »[309]

L'amateur serait ainsi, celui qui a su parfaitement transposer ses plaisirs personnels vers le corps social si bien que dans ce processus de sociabilisation, la sublimation advienne et permette l'accès au sublime. Cette économie de l'implication assume les pratiques sociales comme les principes d'un établissement et d'une élévation des connaissances

304. Bernard Stiegler et Ars Industrialis [Marc Crépon, Georges Collins, Catherine Perret et Caroline Stiegler], *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, [Col. Champs essais], Flammarion, Paris, 2006, p. 141.

305. Paul Fouquié, «néguentropie», *Ibid.*, p. 216.

306. Bernard Stiegler et Ars Industrialis, *op. cit*, p. 141.

307. Ibid., p. 142.

308. Michel Foucault, *Michel Foucault : Dits et écrits*, tome 2 : 1976-1988, sous la direction de Daniel Defert et de François Ewald avec la collaboration de Jacques Lagrange, [Col. Quarto], Gallimard, Paris, 2001, p. 1237.

309. Bernard Stiegler, «Industrie relationnelle et économie de la contribution», dans *Le design de nos existences : À l'époque de l'innovation ascendante*, Entretiens du nouveau monde industriel 2007 sous la direction de Bernard Stiegler, Mille et une nuits, Paris, 2008, p. 32.

dans la mesure où se constituer, c'est aussi s'extérioriser. Par conséquent, il ne s'agirait pas tellement de rejeter le design mais d'expulser le système qui le gouverne et le prédispose au «capitalisme pulsionnel» comme processus de «désublimation»[310]. Si les hypomnémata sont encore majoritairement au service de la désindividuation, la figure de l'amateur tend ainsi à renverser cette prérogative. Les pratiques d'amatorat seraient alors susceptibles d'émerger de ces mêmes hypomnémata puisque comme le prétend Bernard Stiegler, « l'enregistrement y devient un instrument d'écriture et fait émerger un processus d'individuation psychique et collective.»[311] Néanmoins, par opposition à l'idéel, les hypomnémata appartiennent indéniablement au monde des artefacts, au risque d'être annexées aux performances de la «Réalité Intégrale» dont Jean Baudrillard prévenait de la mise en péril du principe de réalité par l'infaillible réalisation technique du réel excluant ainsi, le recours à l'imaginaire. Par conséquent, nous pourrions nous demander si la réalité dépouillée de «l'imagination du réel», ne serait-elle pas le sacrifice des singularités au profit d'une «irréversible totalisation du monde»[312] ?

310. Bernard Stiegler et Ars Industrialis, *op. cit*, pp. 58-59.

311. *Ibid.*, p. 56.

312. Jean Baudrillard, «La Réalité Intégrale», dans *Le pacte de lucidité on l'intelligence du Mal*, Paris, Galilée, 2004, p. 15.

B. L'ANTAGONISME INSOLUBLE

Quelques années à peine avant son décès, Jean Baudrillard suggérait de comprendre le réel sous une forme d'invention mais depuis «l'évanouissement de Dieu», cette entreprise de conception admettait l'imagination du réel comme un fardeau à la pleine expansion de la *Réalité Intégrale*. Comme l'auteur l'écrivait, « le monde, même délivré de toute illusion, ne se prête pas du tout à la réalité. Plus nous avançons dans cette entreprise, plus elle devient ambiguë, plus elle se perd de vue elle-même. »[313] La solution n'était alors pas moins dans l'absolu vérité intégrale mais dans cet ancien principe de réalité objective qui admettait l'illusion. Jean Baudrillard distinguait deux constructions antagonistes, la première était «La Réalité Intégrale» qu'il définissait comme « le mouvement irréversible de totalisation du monde» et la seconde était «La Forme Duelle» qu'il envisageait comme «la réversibilité interne au mouvement irréversible du réel». Par conséquent, deux conceptions simultanées s'opposaient, l'une «irrésistible» (la conception Intégrale) et l'autre, «indestructible»[314] (la conception Duelle). Néanmoins, en l'absence d'imaginaire associé au réel, la réalité disparaissait «métaphysiquement» et le «meurtre du réel»[315] advenait. Par ailleurs, la difficulté liée à un renversement

313. Jean Baudrillard, op. cit, p. 11.

314. *Ibid.*, p. 15, pour l'ensemble des indications sur les deux antagonismes.

315. *Ibid.*, p. 12.

n'était pas des moindre car elle semblait inhérente à ces deux formes radicales, dont l'une prévalait l'acceptation intégrale de son principe et l'autre concevait la dualité comme mode d'apparition. De ce fait, l'une ne pouvait remplacer définitivement l'autre, l'antagonisme se devait alors d'être insoluble.

316. *Ibid.*

1. «La Forme Duelle»[316] interne à «La Réalité Intégrale»

Jean Baudrillard semblait regretter l'ampleur de «La Réalité Intégrale», s'établissant alors comme une forme de privation du rêve.

> «Ce qui disparaît, c'est le principe de réalité. À partir du moment où le réel ne peut plus renvoyer à une raison, à une rationalité, à une référence, à une continuité dans le temps, à une histoire ; à partir du moment où l'on ne peut plus se référer à une instance autre – transcendante ou divine –, on ne sait plus quoi faire de la réalité brute dans sa matérialité. La réalité a besoin d'une caution pour exister.»[317]

317. Jean Baudrillard, «Le meurtre de la réalité», entretien par Antoine Perraud pour Télérama Magazine, janvier 2008, [en ligne] <http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol5_1/v5-1-article4-perraud.html>, (consulté le 27/09/2014).

Le principe de réalité meurt et laisse en héritage une «réalité brute» qui n'a plus l'assurance suffisante qui lui permet d'exister. *La Réalité Intégrale* n'a alors plus de finalité et puisque les choses sont livrées à elles-mêmes, elles se répètent indéfiniment. En revanche, l'imagination aurait la particularité d'engager, en interne, un processus duel de réversibilité mettant ainsi en échec les automatismes de normalité. Le *réel objectif* dont parlait Jean Baudrillard était un réel en partie imagé qui permettait le doute et paradoxalement, un surcroît de croyance et de passion pour la réalité plutôt qu'un «devoir de vérité»[318]. Au travers d'un jeu de société, réalisé avec Maxime Favard au sein du studio de design MAXWEN, j'aimerai montrer que le devoir de vérité doit pouvoir s'inscrire dans une volonté d'immersion à l'intérieur même d'un imaginaire anomique, parfois, incertain mais qui serait une défaillance nécessaire à une réalité sans limite et par conséquent, serait possiblement, une manifestation de la «Forme Duelle ».

318. Jean Baudrillard, «La Réalité Intégrale», op. cit, p. 13.

Le Mémorial de la Faune[319] est un jeu de société qui se pratique en famille et qui propose, avec la simplicité du jeu de mémoire, d'engager chez les joueurs, le souvenir récent ou historique de la disparition de certaines espèces animales afin de ne pas oublier que leur absence est la conséquence d'une domestication trop intensive du territoire continental et océanique. Pour le comprendre, les paires

319. MAXWEN, *Le Mémorial de la Faune*, carton haute densité blanc, impression à plat et découpe numérique, dimensions 1 pièce : 6 x 6 x 0,2 cm, jeu de mémoire, 2014. [En ligne] <http://maxwen-studio.com/scenographie/le-memorial-de-la-faune/>.

que nous associons ne sont pas scrupuleusement identiques. Sur l'une des cartes, en effet, est inscrit le nom de l'animal tandis que sur l'autre carte, nous pouvons lire la date de sa disparition. Si d'un premier abord, le joueur se concentre sur les signes graphiques, une fois la paire trouvée, il est alors possible de focaliser l'attention sur la différence qui existe entre les deux et ainsi, lier l'espèce animale à sa date d'extinction. Notre système de représentation suppose simultanément une identité et une différence qui n'est pas sans rappeler la *mathesis* foucaldienne, définit comme «science des égalités»[320] dont les différences deviennent des éléments de visibilité et d'interprétation.

320. Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris, 1996, p. 68.

Le travail graphique que nous avons mené est à bien des égards, un système *a priori* déceptif puisque le jeu traduit la volonté d'identifier une espèce éteinte par une bibliothèque de signes abstraits accompagnant ainsi l'idée même de la disparition. *Le Mémorial de la Faune* serait alors un objet dysfonctionnel, en ce sens qu'il nous procurerait un sentiment de frustration inhérent aux choix graphiques qui écartent délibérément un travail de représentation fidèle de l'animal. Ce procédé engage, par conséquent, le joueur et lecteur à effectuer singulièrement un travail de recherche car à mesure où le nom de l'animal disparu ne rappelle plus que le symbole présent sur la carte, le souhait de retrouver une juste représentation de l'animal, s'intensifie. Il s'agirait alors du principe de réversibilité qui aurait pour but de procéder au désir d'une inversion de ce qui nous est donné à voir, dans laquelle l'abstraction des signes pousse le joueur vers le besoin de se représenter l'animal. Le système graphique usité repose sur la superposition systématique de trois éléments en leurs centres eux-mêmes créés à partir de formes abstraites concentriques. Cette redondance organisationnelle, nous permet de créer des formes plus complexes et surtout de les développer autour d'un point unique dont l'imbrication concentrique devient la transposition visuelle du mécanisme propre à toutes les cellules vivantes dans leur effort de croissance.

Le Pic à bec ivoire, *Le Mémorial de la Faune*, 2014. © MAXWEN.

Ces formes colorées et dynamiques ne sont plus que les traces des trépas sur un fond immaculé blanc, synthèse chromatique parfaite de toutes les longueurs d'onde visibles qui figure le vide. Hors de cet excès de réalité et de l'asphyxie de son accumulation, ce jeu devient l'opportunité de prendre ou de reprendre conscience de la fragilité de notre monde et des conséquences irréversibles de l'homme sur la nature depuis l'avènement de l'Anthropocène. Et ainsi, nous pourrions

rappeler Jean Baudrillard qui écrivait que « l'illusion ne s'oppose pas à la réalité, elle en est une autre plus subtile, qui enveloppe la première du signe de sa disparition »[321]

Le projet fait également écho à l'actualité et notamment à la conférence TEDx tenue à Washington DC en 2013 durant laquelle des chercheurs ont abordé l'idée d'une « de-extinction »[322] de 795 espèces. La question fondamentale à cette recherche est celle de l'éthique. Pouvons-nous ainsi légitimer et encourager la re-création du Monde au travers des procédés scientifiques comme le clonage d'espèces disparues ou la création d'espèces hybrides (technique de biologie synthétique) et dont l'enjeu pourrait être celui d'un pardon pour un nouvel équilibre ?

La techno-science pour Bernard Stiegler est une remise en cause de l'être et du savoir dans la mesure où celui-ci est en évolution constante et ne concerne plus le présent de l'être mais son devenir. «La techno-science, comme exploration systématique des possibles, engendre une instabilité chronique [et] des crises axiomatiques. »[323] Cependant, contrairement à l'appréhension de l'auteur, il est aussi concevable que la production des connaissances sur un futur possible, permette d'observer le présent sous un regard émancipé des conceptions totalisantes et que, par conséquent, les formalisations axiomatiques soient essentielles à l'organisation du savoir. Il s'agirait alors de pouvoir expérimenter les discours scientistes avant les vilités des essais cliniques ou techniques si bien que les preuves ontologiques puissent faire place aux conceptions spéculatives. Il n'en reste pas moins qu'aujourd'hui, la techno-science est un sujet très houleux qui, pourtant, par le biais des systèmes de l'imaginaire et de la symbolique parvient à faire émerger des questionnements nécessaires à la compréhension du monde sans le poids de sa pénitence.

321. Jean Baudrillard, *Car l'illusion ne s'oppose pas à la réalité*, Descartes & Cie, Barcelone, 1998, p. 5.

322. Des scientifiques ont proposé une liste de 795 espèces disparues qu'ils pourraient «ressusciter» d'après le prélèvement de leur ADN et la reconstitution de leur génome. Dans cette liste figure notamment le Dodo, le Tigre à dents de sabre, le Quagga, etc. Voir notamment l'article de Jamie Shreeve du *National Geographic* paru le 6 mars 2013. Les essais sont encore à leurs balbutiements mais posent déjà de lourdes questions éthiques.

323. Bernard Stiegler et Ars Industrialis [Marc Crépon, Georges Collins, Catherine Perret et Caroline Stiegler], *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, *op. cit*, p. 155.

Verso, *Le Mémorial de la Faune,* À droite, photographie du jeu. © MAXWEN.

2. La construction de nouveaux récits

L'établissement de nouveaux récits suppose que l'esprit puisse s'adapter au changement afin d'accepter la nouvelle situation, mais le corps, avec ses spécificités, le doit aussi. Ainsi, lorsque les modifications sont trop importantes pour la biologie humaine, il faut en amont, imaginer des outils d'adaptation. Nous pouvons penser au scaphandrier qui permet de visiter les milieux marins ou à la combinaison spatiale pour aller hors de l'atmosphère terrestre. Dans ces changements radicaux, le corps est enveloppé d'une protection qui lui permet d'évoluer en sécurité. L'instrument alors créé devient une sorte de greffe provisoire avec laquelle l'individu pourra explorer un monde encore inconnu ou peu compris.

Homme en orbite, modèle type de la combinaison spatiale américaine.

Lorsque les deux designers anglais Anthonny Dunne et Fiona Raby déterritorialisent complètement l'espace social ainsi que les comportements qui y sont induits, ils manifestent le désir d'un meurtre de la *Réalité Intégrale*. Dans leur projet intitulé *Designs for an overpopulated planet*[324] (2009), les deux designers abordent l'hypothèse d'une hybridation nécessaire entre l'homme et la machine afin qu'advienne un renversement des modèles du système dominant qui semble être voué à l'échec. Dans un premier temps, le projet se présente sous l'unique forme d'une modélisation tridimensionnelle d'images de synthèse mais suffisante pour ouvrir le débat sur des questions éminemment éthiques, culturelles, sociales et politiques.

324. Anthonny Dunne et Fiona Raby, *Designs for an overpopulated planet* (Des designs pour une planète surpeuplée), 2009.

Anthony Dunne est le premier a avoir utilisé le terme «critical design» en 1999 dans son livre *Hertzian Tales*[325] afin de qualifier certaines manières d'engager le projet, elles-mêmes susceptibles de bousculer les codes administrés jusqu'à présent à la société occidentale. Très rapidement, le designer a fondé sa propre démarche sur ce type de positionnement tout en étant sollicité pour enseigner et diriger le Master *Design Interaction* du Royal College of Arts. En 2009, il obtient d'ailleurs le prix *Sir Misha Black Awards* pour l'innovation de son enseignement. Ce prestigieux prix honore le rôle exceptionnel des professeurs et des institutions au sein de l'enseignement supérieur du design au Royaume-Uni, toutefois, le *Sir Misha Black Medal,* plus prestigieux encore, honore les professeurs en design dans le monde entier depuis 1978, si bien qu'en 1999, la médaille était décernée à Ettore Sottsass Jr. et en 2012 à Ezio Manzini. L'un et l'autre des prix ovationnent et par là, accréditent la qualité mais aussi l'intérêt d'un enseignement, il est ainsi, assez stupéfiant de savoir qu'Anthony

325. Anthony Dunne, *Hertzian Tales*, publication originale en 1999 publié par la Royal Académie d'art et de design de Londres à la suite de sa recherche, puis seconde édition en 2006 par les MIT PRESS.

Dunne a reçu l'un de ces prix alors même qu'il enseigne la critique de la société, la spéculation et la dysfonction des objets comme des démarches probantes de design. Étant le premier à avoir défini le design critique et à être encouragé dans cette perspective pédagogique, la démarche ainsi que la pensée d'Anthony Dunne sont assez centrales dans ma recherche, pour autant, ses aspirations critiques ne sont pas nouvelles. D'ailleurs, si nous reprenons le projet *Designs for an overpopulated planet*, nous pouvons être assez surpris des liens entretenus avec d'autres projets autrichiens et italiens de la fin des années 1960 et du milieu des années 1970. Nous avons déjà vu certains de ces projets mais il est utile de les rappeler et de les mettre en écho.

Designs for an overpopulated planet, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2009. © Dunne & Raby.

Comprendre le monde, l'écouter, l'observer, le sentir et le goûter a souvent nécessité le recours à des outils d'amplification. Si bien que les archives de la Seconde Guerre mondiale, recèlent de photographies de soldats portant sur la tête d'étranges casques. Il ne s'agit pas de ces effrayants masques à gaz mais d'autres qui permettaient non pas de se protéger mais de décupler certaines des capacités humaines. Les sentinelles allemandes en poste d'écoute portaient parfois un casque parabolique qui permettait d'amplifier la réception des ondes sonores, d'autres, postés à la réception et à l'émission de données télégraphiques portaient un casque spécifique pour amplifier la vitesse et la quantité des transmissions. Après la guerre, ces photographies anonymes ont été dévoilées et les objets recensés exposés dans les musées. L'ensemble montrait des corps humains soumis à des impératifs de performance. Si pour l'armée, ce type de casque était seulement un outil afin de décupler les capacités sensorielles et intellectuelles, l'observation des différentes typologies de casques ainsi que leurs matériaux, permet de remarquer l'évolution du rôle du corps humain dans les conceptions militaires mais aussi culturelles. En 1967 avec Walter Pichler, comme nous l'avons déjà observé, le corps était le captif des médias, si bien que l'environnement réel était obstrué en faveur d'une immersion avec les mass média. Dans l'un de ses casques nommé *TV Helm*, il n'y avait aucune ouverture sur l'extérieur, dans l'autre, appelé *Kleiner Raum*, le minimum était présent avec quelques percées pour la vue, deux trous pour l'écoute et un dispositif pour communiquer. Les casques de Walter Pichler entravaient le corps dans ses déplacements et l'esprit dans sa contrainte des médias, ils étaient alors d'une certaine manière, dysfonctionnels car au lieu de préserver l'homme dans un état de sociabilité, ils l'immergeaient dans un système associable. En revanche, pour les Haus-Rucker-Co en 1968, les casques de la série *Environment Transformer* étaient semi-transpa-

Archives de la Seconde Guerre mondiale.

rents et permettaient à l'individu d'expérimenter son propre corps en résonance avec l'environnement urbain et par le jeu des sens trompés ou interceptés. Tout comme pour Ugo La Pietra, lorsque dans la même année, il proposait aux visiteurs de la *XIV Triennale* de Milan de porter ses casques audiovisuels comme des outils de transgression. Ou encore Coop Himmelb(l)au, en 1969 qui proposait avec *Astro Balloon,* d'expérimenter des sensations diverses en disposant sa tête dans une sphère translucide. Ces expérimentations étaient pour la majorité dédiées à une multiplication des sensations jusqu'à parfois, celle de l'asphyxie. Dans le plus réduit des microcosmes, les individus éprouvaient le monde autrement, ils étaient stimulés et ainsi, encouragés à sortir de leur état de léthargie. Le spectacle, les mass médias et la technologie ont en commun le résultat d'une fascination par laquelle ces nouveaux modèles sont massivement acceptés et même, vivement attendus. Alors que pour Michel Foucault, le dispositif était un engin d'ordonnancement des comportements, en revanche, pour Coop Himmelb(l)au, c'est un appareil de déconditionnement. Il n'est pas un outil du pouvoir mais une perspective du contre-pouvoir qui amène l'individu vers la condition de sa propre individuation. L'appareil apparaît alors comme défaillant puisqu'il trouble la tranquillité de son usager et l'invite au dépassement de sa propre conception de la place et du rôle de l'individu dans l'espace.

Astro Balloon, Coop Himmelb(l)au, 1969. © Coop Himmelb(l)au.

Six ans après, en 1975 et en Italie, Franco Raggi proposait un séminaire[326] sur le corps à destination des étudiants de la *Global Tools* et pendant lequel chaque étudiant était poussé dans le retranchement de ses limites physiques à l'aide de dispositifs spécifiques qui déstabilisaient son équilibre ou le contraignaient à l'exacerbation de certaines motricités. Nous pouvons pensé au parallélépipède en bois déposé sur les épaules de Franco Raggi et dans lequel une seule ouverture subsistait, elle-même rectangulaire pour laisser passer la bouche. Tous les sens étaient alors obstrués, l'ouïe, la vue, l'odorat, seuls étaient préservés le goût et le langage par la présence et la visibilité de la bouche. Les radicaux ont ainsi, établit l'idée d'un design critique mais également, ils ont déterminé cette approche de manière provisoire afin de pallier à cet état de crise que rencontrait la création sérielle face à la réception de l'individu et à son devoir émancipateur.

Elastic garments to trigger involuntary synergies in nearby persons, Alessandro Mendini, 1975. © Archives Casabella.

326. Franco Raggi, *The body and the bonds,* (le corps et les obligations), séminaire juin 1975, Milan.

Clogs to remain immobile going uphill or downhill, 1975. Page de droite, *Blindfold masks to display a mouth,* Franco Raggi, 1975. © Davide Mosconi.

Plus de trente ans après, Anthony Dunne et Fiona Raby reviennent sur cette prédominance du casque, de la greffe et du microcosme de l'individu. À l'image du dernier exemple, l'obstruction est quasi totale, beaucoup moins joyeuse que dans les expérimentations des Haus-Rucker-Co et plus solitaire comme chez Walter Pichler. Les masques d'Anthony Dunne et de Fiona Raby, prennent également, l'ensemble du visage, plus proches d'ailleurs de la typologie des masques à gaz, mais au lieu de couper l'air venant de l'extérieur, leurs instruments permettent, au contraire, d'aspirer l'air ambiant et plus particulièrement les micronutriments. Les deux designers humanisent et déshumanisent à la fois les porteurs de ces masques et les surnomment les *Foragers*[327]. Ces hommes, aidés de leur extension sous la forme d'un long tube conique, sont ainsi, capables de nourrir les individus d'une nouvelle manière. D'après cette construction d'un nouveau récit, le corps, mais plus particulièrement, le visage, est exploité comme une interface expérimentale. Le premier constat que nous pouvons faire c'est que dans un rapport d'assistance provisoire, l'objet est directement relié à l'homme. L'idéologie de la greffe est alors amenée à son paroxysme puisqu'en masquant provisoirement le visage et par conséquent, son identité, l'homme devient lui-même un outil amélioré.

327. La traduction est «ravitailleurs».

Si pour les deux designers londoniens, l'acte est nourricier au sens premier du terme, chez les autrichiens et les italiens, il était de l'ordre de l'intelligible, ce qui révèle bien entendu, des problèmes contextuels différents. Les années 1960 souffraient de la grande massification des individus et les créateurs militaient pour un retour aux particularismes, aujourd'hui, il n'est plus seulement question de penser l'échelle de l'individu plutôt que celle de la masse, mais d'envisager un nouveau système sociétal car les risques augmentent. Sur l'ensemble du territoire, la surpopulation d'ici 2050 menacera considérablement les denrées alimentaires telles que nous les produisons et consommons aujourd'hui, les crises seront alors sans pareille et le recensement des cas de famine toujours plus nombreux. Les motifs d'aujourd'hui trouvent des résonances avec ceux des années 1960 comme nous pouvons le remarquer par les formes et les usages de ces casques et masques. Mais leurs recours, toujours dominants dans l'approche du corps au sein de son environnement immédiat, sont néanmoins, différents, plus dramatiques. Précisément, il s'agit ici de nourrir notre corps d'une nouvelle manière, visible dans l'ensemble de la série des objets imaginés puisque même s'ils sont à chaque fois différents, une grande partie de ces artefacts sont reliés à la bouche,

Designs for an overpopulated planet, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2009. © Dunne & Raby.

ainsi qu'aux organes digestifs. Nous pourrions alors considérer le caractère vital de ces outils, en quelque sorte comme l'extension du sein nourricier vers la machine.

Les images de synthèse sont assez effrayantes, les *Foragers* paraissent déshumanisés, or, cette greffe qui détient l'intégralité du visage est paradoxalement l'outil qui permet l'entraide entre les individus. Les masques des deux designers sont ainsi, des supports pour une conception plus communautaire basée sur un retour à l'aide entre les groupes. Comme le souligne André Gorz :

> « L'idée de "société communautaire" exprime la nostalgie d'un monde simple, transparent, prémoderne, dans lequel la société fonctionnerait à la manière d'une communauté originaire [...] »[328]

328. Andre Gorz, *Misères du présent : richesse du possible*, [col. Débats], Galilée, Paris, 1997, p. 190.

Selon l'auteur, le développement d'une nouvelle communauté sociale présuppose de revenir aux sources, nous pouvons d'ailleurs transposer cette idée dans le projet d'Anthony Dunne et de Fiona Raby, qui pourrait être l'expression d'un désir de retourner à l'époque pré-moderne, avant l'industrialisation massive afin de privilégier une évolution différente et dans laquelle d'autres choix d'exploitation pourraient être faits. Par ailleurs, les auteurs ne cherchent pas à nier le présent, au contraire, ils l'acculent dans ses faiblesses pour envisager de nouvelles perspectives alimentaires pour 2050.

Dans cette conception, ce ne sont pas simplement les outils et les manières de s'alimenter qui changent, c'est aussi la valeur sociale qui est modifiée et paradoxalement, rapprochée de l'hétéronomie. Si *heteros* est «l'autre» et si *nomos* sont «les lois» alors l'individu hétéronome est celui «qui reçoit d'un autre la loi qui le gouverne»[329] et donc, l'hétéronomie qui est sa condition, définit une absence d'autonomie de l'individu. Cependant, lorsqu'il s'agit de confronter cette définition à la communauté, d'une certaine manière, le commun est toujours régit par l'autre dans la mesure où la capacité d'autodétermination est reléguée aux contraintes d'un fonctionnement en communauté. Ainsi, si l'individu est indéniablement dépendant de l'entité politique extérieure, c'est avec et par les autres membres de la communauté qu'il détermine sa part d'autonomie, par conséquent, ce projet révèle cette vérité de correspondance par la passation des applications technologiques aux implications morales, éthiques, sociales et politiques à la fois individuelles et collectives. Les deux designers londoniens expliquent leur recours à ce récit communautaire par l'influence des

329. Paul Fouquié, *hétéronome*, dans *Dictionnaire de la langue philosophique*, Puf, 6e édition, Paris, 1992, p. 318.

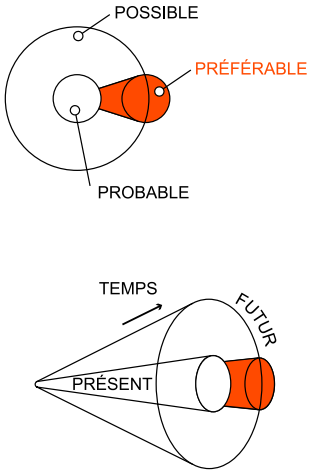


Schéma de Stuart Candy, 2010, basé sur Hancock & Bezold, 1994. © MAXWEN.

recherches du professeur et futurologue Stuart Candy et notamment l'un de ses diagrammes qui détermine l'incertitude du futur par une ouverture conique. Si le présent est le point de départ et le possible est la circonférence externe la plus large, le probable, quant à lui, positionné au centre, est alors le noyau dur du futur. Mais ce qui intéressent plus particulièrement les deux designers, c'est que sur le côté se développe une sorte de malformation du cône, une protubérance que Stuart Candy appelle le «préférable» et qui rend possible l'invention. Évidemment, il ne s'agit pas de supposer que ce soit au designer de décider de ce qui est préférable mais plutôt comme Anthony Dunne et Fiona Raby le suggèrent, de percevoir le nouveau rôle du designer dans lequel, il pourrait, en toute impunité, sonder les préférables et les dévoiler à l'opinion publique.

Ce rapport à la futurologie engage également l'idée que le designer porterait un regard sur le futur en tentant de dévier sa trajectoire déjà tracée entre le présent, le possible et le probable. Par ailleurs, le projet *Designs for an overpopulated planet* démontre plusieurs manifestations du caractère de contrôle, notamment par l'emploi de technologies nouvelles mais essentielles à notre survie ou alors, importantes dans nos rapports sociaux. Anthony Dunne et Fiona Raby ont, par exemple, développé ce qu'ils appellent les *Ethiculators*, « essentiellement des calculatrices capables de résoudre des dilemmes éthiques complexes (ou pas si complexes).»[330] En partant ainsi du constat que les hommes n'auraient plus de discernement instinctif pour reconnaître le bien du mal, ils auraient besoin de ces outils numériques afin de pallier à leur manque de déontologie. L'éthique serait alors calculée à partir de données chiffrées, quantifiables et convertissables dont l'individu hétéronome pourrait se saisir. L'idéologie technologique présente dans ce projet et notamment au travers des *Foragers*, suppose une technique à usage solitaire mais en faveur du commun si bien que nous puissions l'envisager sous un caractère latent à la socialisation. Cette proposition rappelle les *technologies R* de Bernard Stiegler qui explique à ce sujet que :

> «Si l'économie des services repose sur le développement des appareils de contrôle, ceux-ci sont également de nouvelles formes de l'*hypomnésie* et des *hypomnémata* : actuellement exclusivement mises au service de la désindividuation des existences [...] sont cependant des technologies de l'esprit: correctement socialisées, c'est-à-dire mises en œuvre comme supports de nouveaux types de processus d'individuation psychique et collective, elles seraient

330. Anthony Dunne et Fiona Raby, «Between reality and the impossible» dans *Téléportation*, [catalogue de la Biennale 2010, traduction par Communications Européennes], EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2010, p. 150.

> non pas les causes de pertes de l'individuation, c'est-à-dire de savoirs, mais les sources de nouvelles formes de savoirs.»[331]

C'est précisément dans cet enjeu que se situerait la valeur du projet des deux designers, non seulement dans la construction d'une imagerie d'un nouveau monde, mais aussi dans la capacité à pouvoir socialiser des technologies au point où celles-ci deviennent des outils d'individuation permettant de développer de nouvelles perspectives de savoirs. Car les technologies de contrôle sont aussi pour Bernard Stiegler, « de nouvelles formes de l'*hypomnésie* et des *hypomnémata* » qui pourraient être renversées au profit d'une « individuation psychique et collective». Et ainsi, nous pourrions constater un retour à la participation, entité que l'économie de services avait supprimée et dont Gilbert Simondon écrivait pourtant que :

> « [...] la participation, pour l'individu, est le fait d'être élément dans une individuation plus vaste par l'intermédiaire de la charge de réalité préindividuelle que l'individu contient, c'est-à-dire grâce aux potentiels qu'il recèle.»[332]

Dans cette perspective, participer permettrait à l'individu d'apporter ses capacités en faveur de la construction d'un ensemble, où chaque «réalité préindividuelle» est essentielle au processus de maturation de l'individuation. Ainsi, matérialiser les mécanismes et les techniques pour «aspirer» l'environnement et se nourrir, sont des indices pré-individuels, en d'autres termes, des « technologies de l'esprit » même si elles paraissent être une alternative assez radicale, voire désespérée. Dans ce renversement, l'homme maîtrise ce qu'il ne pouvait pas jusqu'à présent, c'est-à-dire, qu'il prend le contrôle de son environnement à l'état micromoléculaire, aidé par des dispositifs digestifs. Les individus ont alors la possibilité d'extraire distinctement toutes les particules qui composent le vivant et les ingérer sans avoir le risque des denrées non comestibles. Par conséquent, le processus d'aspiration actionné par les *Foragers* convertit l'environnement en une grande substance nourricière.

De ce fait, le projet questionne de manière plus fondamentale les possibilités et les conséquences de la biologie synthétique puisque même si les *Foragers* extraient les substances directement de l'environnement, notre organisme, par ailleurs, doit être compatible avec ce processus. Le scientifique Giles Oldroyd envisage d'ailleurs la modification des gènes comme un acte bien plus naturel que les

331. Bernard Stiegler et Ars Industrialis [Marc Crépon, Georges Collins, Catherine Perret et Caroline Stiegler], *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, *op. cit*, pp. 55-56.

332. Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Aubier, 1989, p. 18, dans *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, *op. cit*, p. 48.

Designs for an overpopulated planet, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2010. © Dunne & Raby.

formes actuelles de cultures. Il déclare que «plus un scientifique comprend comment fonctionne la biologie, plus il peut créer à l'intérieur des principes biologiques.»[333] Ainsi, un environnement modifié ne devrait pas être considéré comme une abomination surtout si ce renversement permet de sauver notre planète car il va s'avérer être de plus en plus difficile de continuer à nourrir neuf milliards d'individus sur le modèle d'exploitation actuel.

333. Anthonny Dunne et Fiona Raby, «Between reality and the impossible», discours rapporté du docteur Giles Oldroyd, dans *Téléportation*, *op. cit*, p. 132.

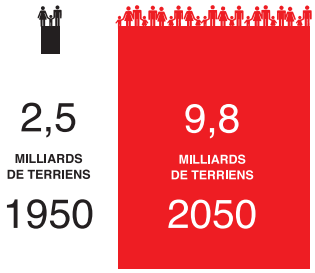
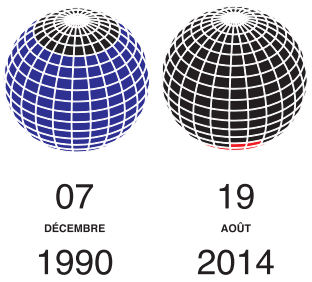


Schéma comparatif entre le nombre d'individus sur terre en 1950 et celui estimé pour 2050, 2015. © MAXWEN.

Si nous rappelons l'idéologie du contrôle présente chez Michel Foucault, nous retenons qu'elle est constituée par des mécanismes de surveillance présents dans l'objectif de prévenir la déviance. Si le contrôle est alors proposé dans ce but préventif, pouvons-nous y assimiler un caractère humaniste? D'autant que chez Michel Foucault, le contrôle social semble double, à la fois celui qui gouverne les citoyens et également, celui qui individualise. Ainsi, pour reprendre le contrôle de notre tragique évolution, Anthony Dunne et Fiona Raby proposent de penser les nouvelles technologies dans un rapport d'hybridation bénéfique entre l'homme et la nature. Ce renversement de situation engage le futur dans un processus de redécouverte de notre environnement et plutôt que de piller physiquement les dernières ressources alimentaires dont nous disposerons d'ici 2050, les deux designers proposent de modifier notre manière de nous alimenter par le biais des molécules afin « de maximiser la valeur nutritionnelle de l'environnement urbain en compensant les déficiences du régime alimentaire que l'on trouve dans les commerces. »[334] La machine devient alors le moyen de modifier notre approche de la culture et de l'élevage et ainsi, de la propriété de terrains et de l'exploitation des matières agroalimentaires. Mis au service de l'individu dans un rapport éloigné des prédominances du capitalisme, l'objet technologique peut enfin amener à édifier une réelle passerelle entre l'homme et le monde naturel dans son ensemble. Le progrès amorcerait alors de nouveaux modèles en faveur d'une forme de vie plus respectueuse que les politiques industrielles ne parviennent pas, jusqu'à présent, à garantir.

334. *Ibid.*



Le jour de dépassement, Il définit théoriquement la limite de la consommation des ressources renouvelables planétaires sur une année. Une fois cette date dépassée nous consommons fatalement les réserves qui ne pourront se régénérer. Chiffres par *Global Footprint Network*. © MAXWEN.

Pour ces designers, la réussite tient avant tout, à tous les citoyens désireux d'aider et de prendre en main la situation par la technique, la technologie et le volontariat. Cette forme de narration du projet n'écarte pas le réel pour autant qu'il existe, mais le soumet à de nouvelles perceptions.

Pour Michèle Cohen-Halimi, ce procédé serait une méthode qui fait ses preuves :

> «Cette narration conceptuelle s'enracine dans une attention portée à l'économie des échanges discursifs où les concepts se thématisent et se transforment par leurs relations. Elle est la saisie de la condition langagière, relationnelle, du surgissement des concepts philosophiques, dans l'enchevêtrement de leur temps long et de leur temps court, souvent contingent, parfois polémique.»[335]

335. Michèle Cohen-Halimi, *Stridence spéculative : Ardono Lyotard Derrida*, [col. Critique de la politique], Payot & Rivages, Paris, 2014, p. 187.

La « narration conceptuelle », selon l'auteure, valorise la discursivité comme essentielle à la représentation des possibles pour des échanges variés qui s'enrichissent mutuellement tout comme ils se bouleversent aussi l'un avec l'autre et amènent à réfléchir. La «narration conceptuelle» permet ainsi d'engager un processus qui n'aboutit jamais adéquatement. Elle détourne sa propre propension et c'est dans cet espace de vacillement que les nouveaux récits peuvent advenir. Elle pourrait alors être assimiler à un récit cadre comme prétexte ou incubateur de multiples récits enchâssés.

3. Le récit cadre et les récits enchâssés

Le projet *Designs for an overpopulated planet* est constitué de deux phases et dans l'élaboration de la seconde (2010), les designers Anthonny Dunne et Fiona Raby ont notamment travaillé avec l'écrivain Alex Burrett afin de créer le récit d'un monde possible. Ce projet englobait des sous-thématiques encore plus diversifiées que nous pouvions observer lors de l'exposition intitulée *Between reality and the impossible*. Les quatre thèmes étaient les suivant : 1. *Foragers (Les ravitailleurs),* 2. *Public mind (esprit public)*, 3. *After life – see you soon* (*Après la vie – à bientôt)* et 4. *Ethiculator*. À l'aide de la coordination de ces quatre domaines, nous pouvons supposer que le rôle du design fictionnel serait, en partie, celui de faire émerger des réalités latentes. L'intrigue de l'histoire, semblable à une nouvelle, tourne autour des informateurs du groupe HDG qui, au travers de leurs missions d'infiltrations, semblent revendiquer la défense de l'humanité contre les technologies de contrôle. Dans le contexte du projet de design, ce récit est d'autant plus troublant car il est présenté comme réel, nous éprouvons alors des difficultés à différencier le vrai du faux dans cette superposition des récits enchâssés, eux-mêmes contenus dans le récit cadre.

Designs for an overpopulated planet, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2010. © Dunne & Raby.

Les photographies exposées montrent un décor réel, de la vie de tous les jours, des sentiers, des routes, des ponts, une salle de restauration, etc. Dans cette évidence, les imposants outils qu'utilisent certains individus exposent un décalage et modifient drastiquement nos perceptions. Derrière cet écart entre l'environnement que nous identifions sur les photographies comme semblable au nôtre et ces étranges objets, se cache la volonté de provoquer l'individu, de le dérouter suffisamment afin qu'il se mette à douter. L'objectif d'une telle démarche semble reposer sur le désir de susciter l'échange et la discussion par la formalisation d'un récit complet mais muable, avec un cadre qui se laisse déborder par l'amorce des premières pistes de réflexion. Ce jeu du déroutement se caractérise par l'expérimentation d'un récit cadre similaire mais étrangement différent amenant ainsi à de multiples histoires enchâssées. Le récit cadre aurait alors pour objet de donner assez de réalisme à la fiction en posant un contexte global qui privilégie les ouvertures.

L'histoire de l'écrivain Alex Burrett joue le rôle du récit cadre qui structure le projet et lui donne du réalisme. La narration est complétée par quelques passages relatés par Anthony Dunne et Fiona Raby, très intéressants à lire pour comprendre le ton ainsi que le degré de vraisemblance mais aussi de déviance avec notre réalité. Dans un passage qui détermine les droits à la liberté personnelle du public et notamment de certaines familles privilégiées, les deux designers relatent que :

Designs for an overpopulated planet, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2010. © Dunne & Raby.

> « Les employés gouvernementaux, les fonctionnaires et les enfants sont porteurs de licences qui leur permettent de masquer l'activité de leur cerveau et de le rendre imperméable au scanner; les enfants, parce qu'ils sont innocents, et les employés gouvernementaux parce qu'ils sont susceptibles de connaître des secrets d'État et par conséquent jouissent de certains privilèges. Des écrans d'argent, d'or et de titane masquent certaines zones cérébrales spécifiques. Leurs cheveux sont souvent argentés, arrangés en formes étranges ou alors leur tête rasée comporte certaines parties peintes en un argenté épais.»[336]

Un autre texte écrit par les deux designers, raconte aussi que :

> «Les Ethiculators sont le sommet de l'iceberg, nous avons depuis longtemps renoncé à utiliser notre jugement, car se serait tout simplement trop sujet à controverse. Plus personne ne prend la responsabilité, par peur d'être écrasé par le système si jamais quelque

336. Anthony Dunne et Fiona Raby, «Between reality and the impossible» dans *Téléportation*, *op. cit*, p. 138.

> chose n'allait pas. La confiance semble un concept étrange datant d'une époque révolue. Nous avons commencé par des lignes directrices, puis sont venus les matrices, les règles, les algorithmes et nous en sommes à présent aux termes s'achevant en –culators. Les gens ont dit qu'ils étaient beaucoup plus heureux. Ils se contentaient d'accepter ce que leur disait l'appareil, après tout c'était le produit des programmeurs, des philosophes, des mathématiciens et des éthiciens les plus brillants…»[337]

337. *Ibid.*, p. 150.

Ces quelques textes explicitent les photographies et les prototypes présentés sous la forme d'une double narration qui est assez déroutante, à la fois, par l'explication du projet dont les deux designers ne précisent pas, pour autant, qu'ils sont dans le registre de la spéculation et l'intrigue de l'écrivain au sujet de personnes infiltrées pour espionner ces nouveaux comportements. Tout fonctionne comme une machination, un complot ou un grand canular à l'aide d'un récit excessivement subversif qui démontre plutôt une contre-utopie.

Nous pourrions à ce propos rappeler le projet *Les douze villes idéales* (1971) du groupe *Superstudio* qui, selon Andrea Branzi, sollicitait l'emploi de « la parabole littéraire, l'énigme linguistique, pour faire émerger, à travers le paradoxe, toutes les contradictions et les absurdités de la métropole bourgeoise.»[338] La 10e ville, celle de l'ordre et des citoyens modèles, altruistes, respectueux des règles et gouvernés par le même maire depuis 45 ans, est à ce titre assez proche des systèmes tel que les *Ethiculators* ou les *Em-listeners* (écouteurs). Dans le scénario de cette 10e ville, les détracteurs sont invités à passer une semaine à la mairie et à leur sortie, ils sont calmes et obéissants. La raison est biotechnologique, les opposants subissent une opération pendant laquelle sont insérés un mécanisme miniature dans leurs cerveaux ainsi que des sphères de polystérol dans tout le corps. Le système de contrôle est alors à son paroxysme puisqu'il est biologique. Si nous revenons au projet des deux designers londoniens, nous pouvons apercevoir que la technologie commence aussi à être intrusive dans le comportement biologique de l'individu. Elle ne le dirige pas encore, ni le conditionne complètement mais modifie son système naturel et joue de ce mécanisme biologique afin de lire les pensées cachées. Nous remarquons alors que la compréhension de la biologie dans sa plus petite échelle, peut certes, amener des solutions plus perspicaces pour nourrir l'ensemble de la population, mais n'est pas sans limite éthique.

338. Andrea Branzi, *Le design italien : « La Casa Calda »*, Paris, L'Équerre, 1985, pour la version française, p. 65.

Ville 10, dessin à l'encre, *Les douze villes idéales*, 1971. © Superstudio.

Par ailleurs, si nous concentrons notre attention sur le récit de l'auteur Alex Burrett, nous observons un changement des modèles. Très rapidement, nous supposons un renversement des rôles par lesquels les *Foragers* sont dans l'action et les opposants (*HDG operative*), au contraire, sont dans l'observation. Sous le titre « HDG operative GYNN2522 on : farmers» un premier récit est d'ailleurs relaté :

> « Ils ne savent pas que je suis HDG, bien sûr. Il y a beaucoup de monde qui campe à proximité et qui les regarde. Certains sont des vacanciers curieux, d'autres des supporters périphériques qui envisagent de se joindre au culte. Je me mêle à la foule transfigurée. Je les ai baptisés "les Fermiers" parce qu'ils recueillent des herbes. Ils choisissent des plants de cellulose douce : herbe fraîche, jeunes feuilles, boutons, pousses de branches, plants d'étang, fougères bourgeonnantes. Ils rassemblent leurs cueillettes en utilisant des accessoires bio, dont certains sont attachés à leur corps. Leur récolte est stockée dans des conteneurs portables autonomes ou emportés avec eux comme les enfants indiens. [...] Tout ce que je peux dire, c'est que tout ce qui se passe est étrange. Ils sont bizarres, ils me mettent mal à l'aise.»[339]

339. Alex Burrett, «HDG operative GYNN2522 on : farmers», (Informateur HDG GYNN2522 sur : fermiers), dans *Téléportation*, *op. cit*, p. 134.

Si les *Foragers* sont dans l'action, l'énergie qu'ils détiennent est dans le multiple et la force dans le solidaire, en revanche, les infiltrés sont seuls et ne peuvent qu'observer et transmettre des informations, sans agir ou interagir. Le protagoniste infiltré nomme aussi les *Foragers* sous l'appellation d'«une foule transfigurée», c'est-à-dire, composée d'individus métamorphosés. Cette transfiguration est induite par leurs outils spécifiques, parfois liés directement au corps. Cependant, malgré leurs instruments repoussants, leurs prélèvements apparaissent délicats et sans incidence sur l'écosystème. Mais le protagoniste ne comprend pas la situation, il dit que c'est «étrange» et que les *Foragers* « sont bizarres », cette incompréhension s'attache alors au sentiment du lecteur, à son tour, dérouté puisqu'il ne saisit pas non plus, la raison de leur présence et action. Quelques pages après, nous retrouvons l'informateur «HDG DW6226 on: scanners» qui explique les conclusions de ses observations, elles aussi sont empreintes de confusion et d'incompréhension :

> «[...] Je pense qu'ils sont en train de mettre au point une sorte de détecteur de mensonge. Peut-être est-ce une camionnette avec un labo à l'intérieur où ils peuvent garder les suspects. Je les ai entendus parler de dispositifs manuels, il y a peut-être des capacités de liaisons sans fil; ils parlent aussi de fichiers d'images. Est-ce qu'ils

> pourraient générer des images depuis votre cerveau? Est-ce que ça serait possible? C'est tout pour le moment. J'actualiserai les informations chaque fois que j'en saurai plus.»[340]

340. *Ibid.*, p. 142.

Dans ce passage, le lien entre la technologie et l'homme apparait plus radical, ce que d'ailleurs certaines photographies laissent paraître au sein de l'équipement des *Foragers*. C'est certainement le caractère vital des technologies qui devient vite angoissant et suppose un tourment lié à de nombreuses incompréhensions.

Dans la continuité de l'observation des photographies, nous pouvons remarquer d'ailleurs que ces outils «agricoles» ne sont pas utilisés par des spécialistes mais des hommes et des femmes ordinaires qui participent en commun à cette nouvelle survie. Les actions sont réalisées en petits groupes et montrent que la technique est capable de nous relier plutôt que de nous éloigner les uns des autres. Il y aurait par conséquent, une socialisation des technologies comme Bernard Stiegler peut le suggérer. Quant à Thomas Soriano, il suppose au travers de la philosophie de Walter Benjamin et notamment de la photographie comme instrument pour «retrouver l'aura perdue»[341], d'identifier le rôle de l'art et de sa perception dans la nécessité de l'énonciation d'un ensemble partiel mais ouvert, il explique que :

> « [...] il faut quand même rappeler que la tâche de l'art et de la perception artistique revient finalement à détacher quelque chose, déterritorialiser un segment de réel de façon à lui faire jouer le rôle d'un énonciateur partiel. Il s'agit en somme de raréfier une énonciation qui a trop tendance à se noyer dans une sérialité identificatoire qui infantilise. C'est peut-être cela tout le propos de Walter Benjamin.»[342]

341. Walter Benjamin, cité par Thomas Soriano, «Benjamin dans une école d'art», dans *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, colloque organisé par l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg le 10 mai 1995, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997, p. 19.

342. Thomas Soriano, «Benjamin dans une école d'art», dans *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, *op. cit*, p. 19.

L'énonciation partielle permettrait ainsi de repenser la totalité puisque nous pourrions suffisamment décontextualiser les fragments pour les réinvestir en dehors des schémas conventionnels, l'énoncé incomplet deviendrait ainsi un atout pour observer autrement. Cette raréfaction déplace notre rapport à l'environnement et semble amener «le sujet toujours vers une recréation de soi-même.»[343] Si pour le sémiologue Thomas Soriano, il s'agit d'art et non de design, nous pouvons néanmoins superposer les moyens «de l'art et de sa perception» aux méthodes employées par Anthony Dunne et Fiona Raby puisque le design critique amènerait aussi l'individu à découvrir des territoires partiels mais «ouverts sur des champs d'altérité, et les plus divers.»[344]

343. *Ibid.*

344. *Ibid.*

4. DE LA DIFFICULTÉ DE RECONSTRUIRE : UN CAS POST-APOCALYPTIQUE

L'après apocalypse suggère un territoire meurtri, détruit, mais faisant l'objet d'une reconstruction. Cette dernière se définit par la restauration d'« un ensemble complexe et fonctionnel détruit ou inutilisable notamment à la suite d'une guerre. »[345] La difficulté de reconstruire l'espace post-moderne implique les designers dans un renouveau de l'agitation psychique concluant à un infini indéterminé. Lorsque tout est à reconstruire, l'infini des idées se heurte néanmoins, à l'échec de ses représentations. Jean-François Lyotard, en prenant appui de la philosophie Kantienne, explique que :

> «L'enthousiasme à son tour est un mode extrême du sublime: la tentative de présentation non seulement échoue, suscitant la tension dite, mais elle se renverse pour ainsi dire ou s'inverse pour fournir une présentation suprêmement paradoxale, que Kant appelle "une présentation simplement négative", une sorte d'"abstraction", et qu'il caractérise audacieusement comme une "présentation de l'infini".»[346]

La théorie du sublime serait alors relative au ressenti du système des inversions dans lequel «le sublime comporte la finalité d'une non-finalité et le plaisir d'un déplaisir»[347] et dont il s'agit de séparer le désir d'un côté et l'ontologie de l'autre.

Le sublime vient du latin *sublimis* dont *sub* signifie «déplacement vers le haut » et *limis* signifie «oblique, de travers». Il s'agit alors d'une forme d'élévation non complètement ascendante, mais meurtrie, de travers et oblique. Cette définition lui donne cependant, tout son potentiel, le sublime n'aurait pas pour objectif la spectaculaire réussite de son ascension, mais au contraire, un détour qui cherche les limites si l'on se réfère également, à son autre étymologie latine qui viendrait de *limen* et signifie justement «limite, seuil». Ce doute rend ainsi le terme d'autant plus efficace et complet. Cette acception fait aussi écho au sublime de Kant qui passe par un double échec ; d'abord, celui des représentations puis, plus fondamentalement, celui de la condition de l'homme. Le sublime serait alors cet écart entre la perception (le phénoménal) et ce qui est en dehors de notre portée (le nouménal). Ce qui revient aussi à mesurer la différence entre le sensible et l'intelligible. Mais cette distance, appliquée à l'aide de ce processus en biais, est essentielle à l'expérience fondamentale.

345. CNRTL, *reconstruction*, [en ligne] < http://www.cnrtl.fr/lexicographie/reconstruction>, (consulté le 23 mai 2015).

346. Jean-François Lyotard, *L'enthousiasme : la critique kantienne de l'histoire*, [Col. La philosophie en effet dirigée par Jacques Derrida, Sarah Kofman, Philippe Lacoue-Labarthe et Jean-Luc Nancy], Galilée, Paris, 1986, pp. 61-62.

347. *Ibid.*, p. 60.

Si pour Emmanuel Kant, il s'agissait précisément d'une élévation, pour Edmund Burke, il s'agissait d'une intensification qui permettait ainsi de trouver le sublime dans les œuvres de l'homme. Suivant les traces de Kant mais sans renier les particularités de Burke, Jean-François Lyotard était attaché à une dimension éthico-politique du sublime, il expliquait que «[...] la sensibilité du sublime, tout esthétique qu'elle reste, peut servir d'indice d'un progrès de l'humanité dans la culture éthique, c'est-à-dire "vers le mieux".»[348] Ce transfert, s'il suppose la transposition d'un sentiment instinctif à un autre de plus grande valeur, définirait alors la sublimation comme un acte de détournement des énergies primitives au profit d'un but intelligible.

348. *Ibid.*, p. 72.

A. La sublimation comme mode de substitution

Le sublime serait le lieu de multiples translations par lesquelles le plaisir deviendrait le déplaisir, la finalité incomberait vers la non-finalité et le concevable vers l'inconcevable. Ces antagonismes ne sont pas, néanmoins, les représentations de conflits internes mais plutôt l'exemplarité d'une subtile passation des sentiments pour que la sublimation, objet de retenu et d'agitation, amène à l'intelligible.

1. Sublime et postmodernisme

Pour Jean-François Lyotard, la postmodernité était entachée à l'essor du capitalisme qui avait comme résultat l'inquiétante déréalisation du réel. Le principe de réalité n'étant plus certain, seule l'expérimentation devenait salvatrice. En ce sens, le sublime pouvait être l'origine de cette dernière tout en amenant l'individu à comprendre qu'il pouvait concevoir, mais qu'il ne pouvait pas représenter. Toutefois, selon Jean-François Lyotard, le postmodernisme « allègue l'imprésentable dans la présentation elle-même »[349] pour ainsi produire de l'inconnu, c'est-à-dire, une forme de présence qui se refuse au discours. Pareillement, pour l'auteur Jacques Rancière, l'imprésentable se révèle être aussi nécessaire puisque la condition muable du présentable, rejette les pensées subordonnées à une volonté «esthético-politique» totalisante.

> «La réinterprétation de l'analyse kantienne du sublime importait dans l'art ce concept que Kant avait situé au-delà de l'art, pour mieux faire de l'art un témoin de la rencontre de l'imprésentable qui désempare toute pensée – et, par là, un témoin à charge contre

349. Jean-François Lyotard, «Réponse à la question : Qu'est-ce que le postmoderne?», dans *Le postmoderne expliqué aux enfants*, [correspondance avec les enfants de ses amis philosophes de 1982 à 1985], Galilée, Paris, 2005, partie 1, pp. 11-32, lettre adressée à Thomas E et Caroll le 15 mai 1982.

> l'arrogance de la grande tentative esthético-politique du devenir-monde de la pensée. Ainsi, la pensée de l'art devenait le lieu où se prolongeait, après la proclamation de la fin des utopies politiques, une dramaturgie de l'abîme originaire de la pensée et du désastre de sa méconnaissance.»[350]

350. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, éditions La Fabrique, Paris, 2000, avant-propos, p. 9.

Pour l'auteur, le «devenir-monde de la pensée» est semblable à un sublime qui ne peut être représenté et ainsi, le spectacle de l'insondable pensée donne lieu au mouvement organisé de l'imprésentable par lequel les individus peuvent se mettre en action. La fin des métarécits modernes, marquée par le postmodernisme et cette question de l'imprésentable, s'oppose de fait, pour Jean-Fançois Lyotard, à la prétention de la vérité absolue et annonce, ainsi, la fin des grands récits. Ces propos complémentaires semblent rejoindre ceux d'Andrea Branzi, lorsqu'il suggère la singularité, l'illusion et le récit comme les composants du libre espace d'intervention de l'homme. Ainsi, leur absence de compréhension, n'aurait pas à souffrir d'un manque de légitimité puisque leurs présences signifieraient un pas vers un inconnu bénéfique.

> « Le design n'est jamais qu'une scénographie, une manière de matérialiser une certaine idée de l'univers, une façon de créer un nouveau territoire imaginaire comme le font un scénario cinématographique, une ambiance quelle qu'elle soit. Dans notre société postindustrielle qui dispose de tous les systèmes de transformation et de communication, l'unique territoire sur lequel l'homme a encore sa liberté d'intervenir, c'est la fantaisie, l'imaginaire, la narration.»[351]

351. Andrea Branzi, revue Architecture intérieure – Crée, juin-juillet 1988, pp. 12-13, dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires*, édition Gallimard, 2014, catalogue de l'exposition, p. 237.

En 2010, Andrea Branzi conçoit la maquette *Citta'reale* avec la contribution de Daniele Macchi, Haruhiko Endo, Bianca Vezzi et Anna Serena Vitale, membres de l'atelier *Andrea Branzi. Citta'real* est un objet fascinant qui manifeste la volonté de sublimation ainsi que la transcription des idées les plus déterminées d'Andrea Branzi depuis le projet *No-Stop City* (1969) dans lequel il revendiquait les prémices d'une architecture «faible» et «infini». Le mode opératoire est similaire, mais il est ici, plus affirmé. Nous retrouvons, en effet, l'utilisation du miroir pour une projection sans fin de la maquette ainsi qu'une rigoureuse organisation qui ordonne toutes les lignes orthonormées, toutefois, le propos semble sans détour alors que jusqu'à présent, Andrea Branzi avait toujours réprimé l'architecture des signes sans pour autant en montrer une image aussi radicale. Les bâtiments remplacés par des briques de jus de fruits montrent la puissance des signes et assument

Citta'reale, Andrea Branzi, 2010. © Andrea Branzi.

le caractère ostentatoire des marques. La multiplication des signes marchands et l'omniprésence de la société de consommation rappellent d'ailleurs le court métrage d'animation *Logorama* créé par le studio de design graphique français *H5* en 2009 dans lequel les logos sont détournés pour créer les infrastructures, les structures et les équipements de la ville, jusqu'aux habitants eux-mêmes.

Cette perspective est toute aussi affirmée chez Andrea Branzi puisque ce sont les objets de consommation courante, sur lesquels reposent les marques, qui sont utilisés pour créer les architectures. Andrea Branzi prend aussi soin de déposer à l'intérieur de la maquette des gadgets et des produits dérivés pour les faire devenir monuments. La question du monument qui surplombe les architectures semble signifier un changement de paradigme propre à cette société du signe. Dans son historicité, le monument était à l'image de l'homme et nous retrouvions dans l'imposante sculpture, la magnificence de l'homme. Mais désormais, les signes et les images de marques ont remplacé la place centrale auparavant occupée par la figure humaine et le logocentrisme a alors fait place à la déroutante aliénation de la « parole »[352] commerciale. Cette transposition de l'homme à l'objet semble révéler l'inquiétude que porte Andrea Branzi depuis la fondation du groupe *Archizoom Associati* en 1966. Nous pouvons aussi penser à l'auteur Pierre Litzler, qui conforte l'idée selon laquelle, la monumentalité se vivrait au travers des évènements et de la mobilité. Andrea Branzi semble, néanmoins, plus radical en abordant la monumentalité sous la représentation des flux de consommation. C'est le citoyen-consommateur qui fait monumentalité. La perméabilité entre les flux, les architectures et la ville est totale mais semble être l'écho d'un échec à venir. Le designer a accéléré les principes actuels de la société de l'hyper consommation que nous pouvons déjà observer dans certaines grandes villes comme à Hong Kong ou à Las Vegas et dans lesquelles la performance des signes marchands sature l'espace urbain. La consommation des signes a alors gagné tous les espaces urbains jusqu'à en prévaloir les contours matériels ainsi que la mobilité. Ces monuments ont une lisibilité lointaine, pensée à l'échelle d'un mouvement routier. La fluidité du déplacement automobile concentre toute la force d'un spectacle qui défile sous les yeux alors que le piéton semble plutôt s'engouffrer dans ce dédale du signe et de sa monumentalité.

Logorama, H5, *2009.* © H5.

352. En grec, *logos* signifiait d'abord «parole» puis, est devenu «raison, jugement, discours».

Citta'reale, Andrea Branzi, 2010. © Andrea Branzi.

Cependant, même si le titre *Citta'reale* donné à cette maquette se traduit par *Cité réelle*, ce n'est pas moins cette réalité qui est redoutée, que la cité virtuelle qui prolonge l'hégémonie des signes. Jean Baudrillard soulevait déjà l'idée selon laquelle l'architecture était sous l'emprise de l'immatériel, l'auteur écrivait :

> « L'architecture est aujourd'hui asservie à toutes ces fonctions de circulation, de culture – il y a là un gigantesque fonctionnalisme qui n'est plus celui d'un monde mécanique, de besoins organiques, d'une relation sociale réelle, mais un fonctionnalisme virtuel – c'est-à-dire attaché le plus souvent à des fonctions inutiles, et où l'architecture risque bien de devenir elle-même une fonction inutile. Ce qui risque d'arriver, c'est la prolifération de par le monde d'une architecture de clones, d'édifices transparents, interactifs, mobiles, ludiques, à l'image des réseaux et de la réalité virtuelle – par quoi une société entière se donne au fond la comédie de la culture, la comédie de la communication, la comédie du virtuel (comme elle se donne par ailleurs la comédie du politique).»[353]

353. Jean Baudrillard, *Vérité ou radicalité de l'architecture?*, texte non daté retrouvé dans les archives d'Olivier Boissières, l'auteur lui avait confié le relecture, publication posthume, Sens&Tonka, 2013, pp. 35-36.

Ce «gigantesque fonctionnalisme», sans mécanique ou biologie apparente, ne présente aucun organe de fonctionnement, au contraire, tout est virtuel comme un immense nuage latent enveloppant la ville jusqu'à l'asphyxie. Le risque étant l'instrumentalisation de l'architecture alors que jusque dans les années 1960, elle était avant tout la troisième peau vitale à l'homme, après l'épiderme et la fibre textile. Cette décadence qui, selon Jean Baudrillard, édifie des sosies, feint désormais « la culture », « la communication », « le virtuel » et par conséquent, le politique. Finalement, la société entière, par ses infrastructures et ses équipements, devient une comédie dont l'enjeu est de divertir le citoyen au point que l'architecture participe, comme le design avant elle, à l'absence de devenir-humain autre. La ville de Las Vegas, celle où l'eau coule en plein désert et la végétation luxurieuse prolifère, est une matérialisation de cette folie. Nous passons alors du drame de la Cité réelle au drame de la Cité idéale dont Jean Baudrillard prenait, quant à lui, appui sur la ville de Los Angeles avec son parc Disneyland afin de préciser que : « la vraie scène est celle de la ville dévastée, et le vrai drame est entre celle-ci et la Cité idéale.»[354] Nous oublions ainsi l'espace véritable au profit d'une dramatique et incessante recherche de la Cité idéale qui, de plus, nous déçoit dans son caractère illusoire. Croire davantage à la construction d'un immense spectacle plutôt que reconstruire la ville dévastée, n'est qu'un abandon de la situation réelle.

354. *Ibid.*, p. 64.

Le modèle de l'architecture globale et de l'urbanisation à la fois, totale et faible qu'Andrea Branzi soutient, a évolué durant toutes ces années. Avec *No-Stop City*, par exemple, nous retrouvions la présence de l'homme non pas à l'extérieur des architectures, mais à l'intérieur dans de grands espaces vides laissés à l'investissement personnel et relationnel, en revanche, dans *Citta'réale*, les abords des bâtiments présentent une surabondance de silhouettes humaines foulant les trottoirs et les ponts piétons, révélant ainsi, l'inquiétante surpopulation dans les grandes villes et l'absence des caractéristiques précédemment citées. Cette maquette ne dévoile pas l'idéologie d'une urbanisation faible telle que revendiquée par Andrea Branzi, mais plutôt son abandon en sollicitant une densification de l'urbanisme et une multiplication des éléments dans une dimension infinie. Entrée dans ce tourment de la vitesse, l'architecture n'est plus la masse figée qu'elle était et accompagne désormais, la cadence effrénée des flux.

No-Stop City, Andrea Branzi, 1969. © Andrea Branzi.

La sublimation est une forme de fascination qui retient notre attention, nous agite et de ce fait, peut nous rapprocher de l'intelligible. Cette expérience est aussi propre aux fondements de la postmodernité qui ne déterminent pas une rupture avec la modernité, mais plutôt, son exacerbation pour mieux la comprendre et apprendre des erreurs passées avec néanmoins l'indiscutable rejet de l'universalisme et l'abandon du primat du réel sur l'irréel, du vrai sur le faux, etc. Il est indéniable de remarquer qu'après les années 1960, la notion de différence devient centrale dans les débats. Jean Baudrillard encourageait les individus à chercher le hasard et l'erreur arrachés à l'automatisation de la production des images, l'auteur faisait le lien avec la construction architecturale dont il suggérait que le «génie du lieu» puisse :

Citta'reale, Andrea Branzi, 2010. © Andrea Branzi.

> «[...] inventer d'autres stratégies, d'autres dramaturgies, d'opérer, contre ce clonage universel des hommes, des lieux, des édifices, outre cette irruption d'une réalité virtuelle universelle, ce que j'appellerai un transfert poétique de situation, ou une situation poétique de transfert – vers une architecture poétique, une architecture dramatique, une architecture littérale, une architecture radicale – dont nous continuons tous de rêver, bien entendu.»[355]

355. *Ibid.*, p. 41.

L'auteur semblait espérer un déplacement guidé par des instances prosodiques élaborant ainsi, l'art d'organiser autrement les rencontres architecturales simultanément expressions et inventions d'une littéralité. L'appréhension de l'espace, à la fois, «poétique» et

« dramatique », inspirant et angoissant, érige l'ambivalence comme trait distinctif.

2. Sublime tradition du grotesque

Le terme *la grottesque* aurait été employé suite à la découverte, à la fin du XVe siècle, «de fresques et de décors antiques, dans le sous-sol de la Maison Dorée de Néron, enfouie sous les thermes de Trajan.»[356] L'étymologie remonte alors jusqu'à la «grotte». Le professeur Dominique Iehl, qui a consacré un ouvrage sur la question, expliquait que :

> « Pour Bakhtine, le grotesque signifie une prise de possession du réel. Pour Kayser, il surgit dans le sentiment effrayant que toute la réalité se dérobe et nous devient étrangère. [... C'est] la prise de conscience de l'abolition de l'ordre, de la cohérence et du sens. [...] La figure du grotesque est désormais le glissement, la dérobade.»[357]

L'interprétation tout comme le procédé sont ambivalents, pour Kayser (1957), le grotesque est négatif et aliénant alors que pour Bakhtine (1965), il est carnavalesque et euphorisant. L'auteur expliquait aussi que pour Christian W. Thompsen, le grotesque est «un mode de création qui veut traduire, dans de nombreux domaines de la vie, une menace par des facteurs incontrôlés. »[358] Le grotesque se définirait alors sommairement par la méthode du grossissement de la réalité dont l'inquiétante étrangeté traduirait un malaise et par conséquent, la figure de la déformation suggérait le rejet d'un réel non convenable et profiterait de son caractère aléatoire et fantasque pour surprendre.

Récemment, lors de la dernière Biennale du design à Saint-Étienne[359], Alexandra Jaffré, commissaire de l'exposition *Vous avez dit bizarre ? : Une vision de grotesque et design*, a mis en parallèle cet art du grotesque avec des objets issus du projet de design. Même si, à première vue, nous pouvons douter de la possibilité réelle de concevoir le grotesque comme un outil du projet de design, Alexandra Jaffré explique cependant, comment il pourrait en être autrement :

> «Le terme de *grotesque* est souvent réduit à un jugement de valeur négatif pour désigner un caractère ridicule ou absurde. Le grotesque est en réalité mouvement et expansion, car il ne rentre pas dans les cases limitées d'une définition précise. C'est ce qui lui laisse une incroyable liberté – l'essence et le moteur de sa dy-

356. Dominique Iehl, *Le grotesque*, Que sais-je?, Paris, 1997, pp. 5-6.

357. *Ibid.*, p. 13.

358. *Ibid.*, p. 16.

359. 9e édition, *Les sens du Beau*, Cité du design, Saint-Étienne, du 12 mars au 12 avril 2015.

> namique. Le grotesque n'est pas le but, il est le chemin et l'instrument. Il est énergie, il est flux.»[360]

La première considération selon laquelle le grotesque aurait majoritairement une image négative, par laquelle l'absurde ne révélerait que l'incongruité d'une idée, serait ainsi erronée. Néanmoins, l'auteure explique que l'imprécision de sa définition l'amène à acquérir «mouvement et expansion», ce qui, précise-t-elle, est une liberté méthodologique relevant de l'"énergie" et du "flux". En poursuivant la lecture de son texte de présentation, nous pouvons découvrir un lien presque trop évident avec le nouveau design italien du début des années 1980. L'auteure écrit que « les codes esthétiques du grotesque sont entre les mains du designer, enfant de son temps, pour défier les valeurs du bon goût ou de la beauté.»[361] Nous pouvons alors rappeler Andrea Branzi lorsqu'il expliquait que, d'une certaine manière, les objets *Memphis* étaient des chevaux de Troie permettant de défier le bon goût bourgeois. En effet, Alexandra Jaffré s'interroge sur la possibilité qu'offre l'emploi du grotesque pour le designer :

> « En plaçant le corps au cœur du grotesque, le designer peut-il nous amener à réfléchir sur les vices de notre temps? Peut-il nous aider à identifier nos angoisses personnelles et collectives, sources de comportements excessifs dans une civilisation en crise ? Quel est son regard sur le problématique du "je", lorsqu'il utilise le jeu du grotesque ? »[362]

Le glissement du « je » au «jeu» par un mouvement d'indétermination, n'est pas la méthode de l'excès au profit du néant et inversement, mais au contraire, celle d'un subtil entre-deux qui expose des malaises existentiels dans le but d'« identifier nos angoisses personnelles et collectives». Dominique Iehl abordait d'ailleurs l'idée d'« une forme de purification par le jeu, une nouvelle catharsis.»[363] L'épuration des passions semble aussi pour Alexandra Jaffré justifier l'approche par le grotesque :

> «Quand le corps du grotesque ludique revêt l'enveloppe démesurée et subversive du messager politique, il nous jette des réalités crues au visage. Le sourire se transforme rapidement en malaise car le grotesque bouscule les hiérarchies, le système en place, l'ordre établi. Notre sempiternelle quête du confort à atteint ses limites en se transformant en système de gaspillage. Le "j'accumule donc je suis" trahit une angoisse liée au manque et nous contraint à consommer des biens jusqu'à l'overdose, pour un pseudo-bien-

360. Alexandra Jaffré, «Vous avez dit bizarre ? : Une vision de grotesque et design», dans *Les sens du beau*, [Catalogue de la Biennale du design de Saint-Étienne, 2015], EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2015, p. 88.

361. *Ibid.*, p. 89.

362. *Ibid.*

363. Dominique Iehl, *op. cit*, p. 122.

être physique mais pas psychique. [...] Le grotesque donne corps à un état de fait quand l'énormité des chiffres le rend abstrait.»[364]

364. Alexandra Jaffré, op. cit, p. 89.

Le grotesque a ainsi la difficulté de mettre en lumière l'angoisse d'un manque en donnant de la consistance à l'inquiétante consumation de l'individu par l'excessive accumulation de gadgets inutiles. En se faisant alors « messager politique », le grotesque bouleverse les acquis et par conséquent, ce ne sont pas les interprétations duales qui supposent une énergie ambiguë au sein même de sa conception, mais les paradoxes que sa méthode démontre. Au travers des hybridations formelles entre plusieurs figures, l'éloge du monstrueux dilate l'espacement entre le vrai et le faux dans l'objectif de percer des moments de lucidité comme nous le comprenons avec la citation suivante :

> « Cet accès à la "lucidité" est aujourd'hui essentiel pour mieux réfléchir sur ces structures qui nous construisent et nous gouvernent. Eelko Moorer étudie le grotesque depuis de nombreuses années : "Le grotesque est pour moi le rappel de toutes choses humaines, parce qu'il défie le statu quo en valorisant ce qui est dans la marge. Ces choses qui sont différentes, ces choses qui sont uniques, ces choses qui sont autres que celles prescrites et générales. Dans un monde qui devient de plus en plus homogène, technologique, dessiné et propre, plus *parfait* en surface, il n'est pas seulement une bouffée d'air frais, il est essentiel. Le grotesque est avant tout politique, parce qu'il traite des structures du pouvoir et de la morale mises en place pour contrôler l'humain." »[365]

365. *Ibid.,* Alexandra Jaffré, cite le designer Eelko Moorer, p. 92.

Dans cette perspective réflexive et en échos aux propos du designer Eelko Moorer, le travail de la designer londonienne Dorry Hsu, exposé par les soins de la commissaire Alexandra Jaffré, amène à penser les émotions abstraites et leurs situations d'apparition sous des formes visuelles. Diplômée en 2014 du Master *Jewellery & Metalwork* du Royal College of Art, Dorry Hsu cherche, au travers de son projet *The aesthetic of fears* (2013), à solliciter des connexions émotionnelles entre l'objet sculptural et le porteur par le biais de la couleur. Dans un avenir proche et en raison de la quête de la jeunesse éternelle, la designer suppose que la majorité de la population aura succombé à la chirurgie esthétique, aux injections de toxine botulique ainsi qu'aux antidépresseurs pour oublier le vide que les individus ressentent. Dans ce constat alarmant, la designer explique qu'il sera de plus en plus difficile pour les uns et les autres de montrer leurs expressions et il sera alors nécessaire d'avoir recours à des « appendices insectoïdes» pour communiquer avec l'autre.

The aesthetic of fears, Dorry Hsu, 2013. © Dorry Hsu.

Le langage imaginé se fait par un code colorimétrique semblable aux changements physiologiques de couleurs présents chez le caméléon par exemple, ou la pieuvre. Ce mimétisme de protection que l'on retrouve à l'état naturel, est aussi le moyen d'une survie de l'homme avec lequel il peut transformer ses émotions abstraites en élément de communication. Comme l'explique Dorry Hsu, elle utilise les masques car leurs origines historiques supposent, d'une certaine manière, d'édifier une attraction des craintes et de fait, cette stimulation dévoile l'énergie du vivant nous mettant en alerte et en agitation. Le grotesque et l'idéologie du vivant sont intimement liés, mais c'est seulement un moyen et non une fin pour parvenir à ne pas oublier «toute chose humaine». Pour reprendre les idées du designer Eelko Moorer, les objets du grotesque sont imparfaits, hétérogènes, uniques et s'émancipent dans la marge, au contraire les objets de consommation courante, sont étudiés pour être parfaits, homogènes, identiques et populaires. Dominique Iehl expliquait aussi qu' :

> «En soulignant sans cesse l'ambivalence des êtres et des choses, il peut aussi permettre une défense contre l'absurde, dans la mesure où l'absurde est souvent le reflet d'une décision arbitraire qui ignore une partie importante du réel. À ce niveau le grotesque correspond à un besoin de lucidité qui marque notre époque. Le grotesque a longtemps satisfait ce besoin en nous entraînant vers des domaines qui mettent en question la stabilité de la vie, mais il peut aussi aider à la rétablir grâce à sa mobilité.»[366]

The aesthetic of fears, Dorry Hsu, 2013. © Dorry Hsu.

366. Dominique Iehl, *op. cit,* pp. 122-123.

L'emploi de l'absurde encours le risque d'être une forme arbitraire de dénonciation, en revanche, selon l'auteur, le grotesque pourrait garantir l'ensemble du réel. Partant de son caractère mobile, ambivalent, le grotesque ne privilégie pas une mesure au détriment d'une autre, au contraire, il se déplace de l'une à l'autre sous une forme d'attraction et en ce sens, il est proche du sublime qui agite nos pensées. Néanmoins, l'absurde peut être ce grotesque carnavalesque que Bakhtine défendait et qui permettait aussi de nous prévenir du danger de la fascination. Car cette dernière, se révèle être, en effet, un dangereux instrument dans la mesure où subjugués par l'objet du rêve, nous ne prêtons pas attention à l'ambivalence salvatrice. Elle aurait alors ce redoutable pouvoir paralysant qui fait de toute chose un enchantement.

The aesthetic of fears, Dorry Hsu, 2013. © Dorry Hsu.

3. Mise en scène du désastre

Le projet *Disaster Playground* présenté au sein de l'exposition *Futur Fictions*[367], met en scène un désastre mondial. Une vidéo et des objets accompagnent le visiteur au travers de cette nouvelle réalité dans laquelle la comédie, les couleurs vives et le changement d'échelle sont des aspects nécessaires à la compréhension de l'œuvre fictionnelle. Dans cette vraisemblance avec la vie de tous les jours, les auteurs investissent le scénario catastrophe par des éléments de discontinuité. Ces occurrences deviennent ainsi des marqueurs de la catastrophe. J'ai déjà abordé cet aspect dans une co-publication[368] au travers de laquelle nous avons mis en avant la question du politique et de la création en design. Dans cet article, nous n'avons cependant pas développé les enjeux de la mise en scène du désastre que je souhaite aborder ici plus précisément.

367. *Futur Fictions*, exposition présentée en 2014 au Centre d'art et de design Z33 à Hasselt, en Belgique et dont la commissaire de cet événement était Karen Verschooren.

368. Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, «La mécanique des temps : jeux de dialogues entre design et politique», dans *Poïétiques du design III : Design et Politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], pp. 107-139.

La designer Nelly Ben Hayoun, a nommé son film *Disaster Playground* en référence aux terrains d'entrainement utilisés par des équipes de sauvetage et dont les paysages artificiels, modelés selon leurs besoins et relevant, par conséquent, de la catastrophe sont aussi appelés « terrains de jeux ». Ce sont des territoires à la fois, concrets et fictionnels créés pour expérimenter différents protocoles. Le titre suppose alors que la mise en scène du chaos, soit aussi un moyen de le prévenir. Cependant, en 1967, dans *La Société du Spectacle*, Guy Debord supposait la représentation comme allant de paire avec la génération d'une forme de sublimation de l'image, ce qui fatalement en faisait sa limite. Ainsi, la volonté de brouiller la clarté des représentations, exprimée par la designer, serait un dépassement de cette infortune qui amène irrévocablement à l'aliénation du spectateur. Guy Debord soutenait que :

Disaster Playground, Nelly Ben Hayoun, 2014. © Nelly Ben Hayoun.

> « L'extériorité du spectacle par rapport à l'homme agissant apparaît en ce que ses propres gestes ne sont plus à lui, mais à un autre qui les lui représente. C'est pourquoi le spectateur ne se sent chez lui nulle part, car le spectacle est partout.»[369]

369. Guy Debord, *La Société du Spectacle*, 1967, Éditions Gallimard, Paris, 1992, 3e édition française, p. 31.

Connaissant l'ouvrage, nous pourrions ajouter à l'idée d'une automatisation de «ses propres gestes», la suite logique des pensées et des expressions qui complètent l'observation du spectateur aliéné chez l'auteur. Il semblerait alors que l'approche de Nelly Ben Hayoun confirme que le design critique puisse déconstruire cette exaltation du médium vers la rencontre d'un inattendu stimulus qui solliciterait notre capacité à repenser la situation. En d'autres termes, le court

métrage de Nelly Ben Hayoun est une sorte de mise en abîme du spectacle pour en détruire un autre, celui de l'image de marque. Et par l'emploi de l'absurde, la designer parvient à dégager des éléments d'alerte précisant que ce que l'on voit n'est pas réel mais que c'est une matière à penser. Sur son site internet, nous pouvons d'ailleurs lire l'amorce suivante : «Its mission is to bring chaos and disorder into the branding, scientific and design world.» En traduction littérale, elle explique que sa mission est d'apporter le chaos et le désordre dans le monde de l'image de marque, de la science et du design. Si sa fonction de designer est de produire un chaos sensible, alors le public doit pouvoir être amener à repenser ce qu'il perçoit.

Dans *L'accident originel*, Paul Virilio prévient que la généralisation de la catastrophe et la fascination portée au chaotique, amènent cependant, à une société du devenir anxieux et au quotidien «KALÉIDOSCOPE»[370] Ce jeu des miroirs et des fragments produirait alors une variété de figures qui amplifierait la définition même du mot accident, venant du latin *accidens*, il signifie « *ce qui survient inopinément* à l'appareil, au système ou au produit, l'inattendu, la surprise de la défaillance ou de la destruction.»[371] Toutefois, au regard d'une société composée de nombreuses images «accidentées», le rythme soutenu ne permet plus tellement de considérer l'incident comme un inattendu, mais davantage comme la règle du jeu. Il n'en reste pas moins que l'événement, même dénué de substance, confronte encore l'individu à la sensation de l'ingérence, ce qui amène d'ailleurs, l'auteur à citer Paul Valéry qui, en 1935, écrivait que «notre nouveauté à nous consiste dans l'inédit des questions elles-mêmes, et non point des solutions, dans les énoncés et non dans les réponses. De là cette impression générale d'impuissance et d'incohérence qui domine nos esprits.»[372] L'impuissance ne serait alors qu'un sentiment apparent mais pousserait l'individu en dehors de lui, non pas dans le retranchement des réponses mais dans l'expansion des questions inédites. À ce propos, Paul Virilio ajoute que :

> «Ce constat d'impuissance, devant le surgissement d'événements inattendus et catastrophiques nous contraint à renverser la tendance habituelle QUI NOUS EXPOSE À L'ACCIDENT, pour inaugurer une nouvelle sorte de muséologie, de muséographie : celle qui consiste maintenant à EXPOSER L'ACCIDENT [...]»[373]

Confronter cette citation au projet *Disaster Playground*, amène à penser que Nelly Ben Hayoun expose l'accident et que, par conséquent, le design critique pourrait être ce «laboratoire du cataclysme» tant

370. Paul Virilio, *L'accident originel*, [essai en deux parties : la première reprend les textes rédigés pour «Ce qui arrive», l'exposition de Paul Virilio à la Fondation Cartier de novembre 2002 à mars 2003, la deuxième partie développe les conséquences de l'accélération du réel], Galilée, Paris, 2005, p. 15.

371. *Ibid.*, p. 114.

372. Paul Valéry, *La crise de l'intelligence*, dans Cahiers (1894-1914), vol I, Gallimard, 1987, cité par Paul Virilio dans *L'accident originel*, Galilée, Paris, 2005, p. 16.

373. Paul Virilio, *op. cit,* p. 16.

espéré par Paul Virilio. Les aléas du quotidien et l'horreur de certains événements ne seraient plus tellement à subir par les individus en les confrontant à l'accident sans l'assurance de précautions particulières, mais pourraient, au travers de sa subtile médiation, préparer toute personne à revendiquer l'exposition de l'accident comme nécessaire afin de choisir de l'éviter. En paraphrasant Aristote, l'auteur explique que «*si l'accident révèle la substance*, c'est bien que CE QUI ARRIVE (accidens) est une sorte d'analyse, une techno-analyse de CE QUI EST en dessous (substare) de tout savoir.»[374] L'accident est alors présent car paradoxalement, nous l'inventons à mesure que nous augmentons notre confort de vie. Par le constat alarmant des accidents autoroutiers, Paul Virilio rappelle la notion freudienne de l'accumulation comme fin du hasard et suppose que derrière cette banalisation, «L'ACCIDENT EST DEVENU UNE INDUSTRIE LOURDE.»[375] Finalement, l'auteur soutien qu'«inventer le train, c'est inventer l'accident ferroviaire du déraillement.»[376]

374. Paul Virilio, *op. cit,* p. 27.

375. *Ibid.,* p. 30.

376. *Ibid.,* p. 27.

Un autre critère qui privilégie une forme d'obsession pour le chaotique est la valeur du temps, Paul Virilio, explique qu'« une société qui privilégie inconsidérément le présent, LE TEMPS RÉEL, au détriment du passé comme du futur, privilégie aussi L'ACCIDENT.»[377] Nous serions alors habitués à réprimer ce qui pourrait arriver au profit du présent – mais aussi, là est toute l'ambiguïté d'une telle réflexion – au profit du progrès. Se complaire alors dans l'action et la création à court terme serait, d'une certaine manière, semblable à l'acceptation, en connaissance de cause, des risques d'accidents comme des dommageables acceptables. Paul Virilio raconte en effet, qu'en 1978, les politiques allemandes ont adopté le retrait de la limitation des vitesses sur les autoroutes car les grandes industries automobiles allemandes faisaient pression sur le gouvernement. Leur argument était que pour garantir leur compétitivité à l'international, les constructeurs automobiles devaient pouvoir offrir à leurs clients des voitures rapides et sûres, mais dans cette perspective, il fallait aussi pouvoir tester, dans la durée, la vitesse, l'endurance ainsi que le confort de l'habitacle au delà des 200 km/heure admettant, par conséquent, tous les automobilistes allemands comme de potentiels utilisateurs test. L'augmentation éventuelle des accidents autoroutiers mortels n'était qu'un chiffre parmi la diminution du chômage et l'augmentation des bénéfices escomptées par cette industrie prolifique.

377. *Ibid.,* p. 47.

Également, l'auteur constate que la permanence des accidents du quotidien relatés par les écrans et donc, par les mass média,

fait que « l'accident est soudain devenu HABITABLE au détriment de la substance du monde commun... C'est cela l' "accident intégral" [...]. »[378] La substance c'est ce qui s'habite, ce qui existe en soi et ne change pas, cette «chose individuelle en tant qu'elle ne peut être attribut», est évincée au profit d'une non substance devenue substance permanente. Pour régler cette « habitation » du chaos, Paul Virilio suggère, plus fondamentalement, de minimiser désormais l'*accident des connaissances* en intégrant le concept du *musée des accidents*, par lequel les philosophes pourraient penser plus efficacement le chaos et éviter «la catastrophe philosophique majeure dont le génie génétique après l'atomique est désormais porteur.»[379] Le chaos aurait alors pour fonction d'amener les théoriciens à critiquer les connaissances et ainsi, selon l'auteur, les accidentalistes (spiritualistes) seraient complémentaires aux substantialistes (matérialistes). Cette rencontre deviendrait alors essentielle afin de faire de ce quotidien dispersé, un atout de la recherche qui œuvre à l'encontre de «l'accident intégral».

378. *Ibid.*, p. 83.

379. *Ibid.*, p. 49.

Gilles Deleuze et Félix Guattari, quant à eux, travaillaient sur cette question du chaos en parvenant à fonder une définition qui leur était propre. Constatant un chaos composé de déterminismes aléatoires et non liés, les deux auteurs supposaient qu'il pouvait sublimer ou annihiler la pensée, en ce sens que le chaos était une ouverture vers l'infini, mais que penser sa consistance admettait aussi le risque d'exclure sa diversité disjonctive et incommensurable. Ils poursuivaient leurs explications en admettant que le chaos comptait trois filles – l'art, la science et la philosophie – et qu'à elles-trois, elles déterminaient les entités chaoïdes qui constituaient le chaosmos[380]. Promptes à dissiper la confusion, elles créaient cependant, de leur intérieur, ce même état de désordre expliqué par les deux auteurs :

> « Si les attracteurs d'équilibre (points fixes, cycles limites, tores) expriment bien la lutte de la science avec le chaos, les attracteurs étranges démasquent sa profonde attirance pour le chaos, ainsi que la constitution d'un chaosmos intérieur à la science moderne [...] la lutte avec le chaos n'est que l'instrument d'une lutte profonde contre l'opinion [...]»[381]

380. Terme inventé par James Joyce dans *Finnegans Wake* en 1939 puis repris par Gilles Deleuze et Félix Guattari.

381. Gilles Deleuze et Félix Guattari, «Du chaos au cerveau», dans *Qu'est-ce que la philosophie?,* Éditions de Minuit, Paris, 1991, p. 194.

La science aurait l'ambition de lutter à l'encontre de l'idéologie du chaos et en faveur de l'ordre, mais ce même état de dispersion est tributaire de son fait. En contrepartie de leurs avancées, les scientifiques seraient enclins à attirer indubitablement un chaos, mais cette lutte n'est pas sans intérêt puisqu'elle est l'apparition de la contre-opinion. L'art, la science et la philosophie généraient leur propre chaosmos,

garantissant ainsi, l'absence d'une homogénéisation des desseins. Les deux auteurs ajoutaient que :

> « Ce qui caractérise le chaos, en effet, c'est moins l'absence de déterminations que la vitesse infinie avec laquelle elles s'ébauchent et s'évanouissent : ce n'est pas un mouvement de l'une à l'autre, mais au contraire l'impossibilité d'un rapport entre deux déterminations, puisque l'une n'apparaît pas sans que l'autre ait déjà disparu, et que l'une apparaît comme évanouissante quand l'autre disparaît comme ébauche. »[382]

Cette incompatibilité de deux entités simultanées est enroulée dans une multiplicité machinique dont l'expérience du sublime ouvre à la philosophie cette riche perspective chaotique. Nous pourrions aussi envisager la définition donnée par Monique David-Ménard qui suggère le chaos Deleuzien comme « l'hypothèse à poser pour respecter l'hétérogénéité des séquences liées dans un ensemble de directions dont la différence ne se dissout pas dans une catégorie supposée unifiante.»[383] Le chaos permet alors à l'hétérogénéité d'exister en dehors de tout ordre unifié et maîtrisé.

Il semblerait néanmoins, que pour Gilles Deleuze et Félix Guattari, le chaos n'avait aucune existence concrète, mais virtuelle et abstraite dans la mesure où il était « inséparable d'un crible qui en fait sortir quelque chose (quelque chose plutôt que rien).»[384] Pour les auteurs, le crible était le terme employé afin de défendre l'idée que la philosophie pouvait donner forme à ses concepts par les instances du chaos même si ce dernier « [...] est seulement l'envers du grand crible, et que celui-ci compose à l'infini des séries de tous et de parties, qui ne nous paraissent chaotiques que par notre impuissance à les suivre ou par l'insuffisance de nos cribles personnels. »[385] Ces mesures d'« impuissance» et d' «insuffisance» expliquent aussi que le chaos pouvait être comparé à «une vitesse infinie de naissance et d'évanouissement»[386]. Si les deux philosophes concevaient le caractère rassurant de l'équilibre, en consentant que nous « demandons seulement un peu d'ordre pour nous protéger du chaos [car] rien n'est plus douloureux, plus angoissant qu'une pensée qui s'échappe à elle-même, des idées qui fuient, [...] »[387], ce même cataclysme était, par ailleurs, révélateur du devenir conceptuel. Gilles Deleuze et Félix Guattari définissaient le concept comme «un ensemble de variations inséparables qui se produit ou se construit sur un plan d'immanence en tant que celui-ci recoupe la variabilité chaotique et lui donne de la consistance (réalité).»[388] Si le concept lui donne consistance, alors il

382. Gilles Deleuze et Félix Guattari, «Le plan d'immanence», dans *Qu'est-ce que la philosophie?, op. cit*, pp. 44-45.

383. Monique David-Ménard, « Le Chaos est-il un concept chez Gilles Deleuze», dans *Chaos*, sous la direction de Monique David-Ménard, Hermann, Paris, 2013, p. 200.

384. Gilles Deleuze, *Le pli : Leibniz et le Baroque*, Éditions de Minuit, Paris, 1988, p. 103.

385. *Ibid.*, p. 104.

386. Gilles Deleuze, «Du chaos au cerveau», *op. cit*, p. 16.

387. Ibid., p. 189.

388. Ibid., p. 196.

le fait advenir «chaosmos mental», mais c'est aussi l'expérimentation de la limite de son état chaoïde puisque comme nous l'avons souligné quelques lignes auparavant, dès que le chaos, virtualité par essence, advient substance, il cesse d'exister.

Si les chaoïdes sont «les réalités produites sur des plans qui recoupent le chaos»[389], alors elles sont les instruments qui extirpent les représentations de l'état chaotique et les font advenir parfois, «variétés sensibles», d'autres fois, «variétés fonctionnelles» ou encore, «variétés conceptuelles»[390]. Le projet *Disaster Playground* serait précisément un état chaoïde, en ce sens que le scénario et les iconographies présentent des réalités, elles-mêmes générées par la catastrophe. Un chaos décalé et libérateur qui crible des mises en scènes réalisées avec beaucoup d'humour puis archivées par la photographie et la vidéo.

389. Ibid., p. 196.

390. Ibid., pp. 194-195.

La catastrophe est ici, montrée sous l'angle de l'événement politique dans lequel nous observons des diplomates complètement dépassés. À l'inverse de ce que nous pourrions attendre de ces protagonistes, comme par exemple l'inspiration à l'espoir, ces hommes montrent une complète ingérence de la situation. La multiplication des signes présents dans les visuels a simultanément le rôle d'apporter de la confusion et en même temps du sens. Ce paradoxe est présent dans tous les objets assez énigmatiques qui traversent les scènes comme le téléphone rouge hors d'échelle et archétypal, ou les globes terrestres en surnombre. Ce travail de l'absurde serait ainsi la virtualité des systèmes partagés par les interlocuteurs mais agissant en faveur d'une dispersion des signifiants. Car si l'absurde est par définition ce qui est « contraire à la raison » et ce « qui n'a pas de sens »[391] alors son procédé se détermine par le trouble et dénote le refus de basculer dans le sens commun. Le court-métrage, ni plus ni moins spectacle Debordien, est la circonstance de l'impossibilité du dialogue, cependant, le recours à l'absurde serait un renversement en faveur d'une dénégation de la convention. Il ne s'agirait alors pas de tout rejeter prétextant l'aliénation, mais au contraire, de défier le langage persistant par certaines méthodes.

Disaster Playground, Nelly Ben Hayoun, 2014. © Nelly Ben Hayoun.

391. CNRTL, absurde, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/absurde>, (consulté le 30 mai 2015).

Nelly Ben Hayoun se dit ainsi, se différencier des autres designers critiques par son approche singulière du théâtre et de la performance dont elle cherche leurs apports au travers de la conception des expériences immersives qui génèrent des questions. La designer évoque également le principe du *théâtre de la cruauté* cher à Anto-

Disaster Playground, Nelly Ben Hayoun, 2014. © Nelly Ben Hayoun.

nin Artaud et les conventions de la tragédie grecque qui nous rapprochent de la conception cathartique éprouvée dans le théâtre mais aussi aujourd'hui, dans le design. La théâtralité des comédiens avec leurs gestes éloquents, participe à cette mise en scène du désastre qui peut, par la même occasion, apporter le danger d'une certaine fascination de la représentation. Camille Dumoulié, enseignant en littérature comparée, explique à propos du *théâtre de la cruauté* présent chez Artaud qu':

Disaster Playground, Nelly Ben Hayoun, 2014.

> « Il y a devant tout acte de cruauté une sorte de fascination (souvent horrifiée) [...]. La cruauté fascine et le regard se laisse prendre alors qu'il ne voulait pas y regarder [...] elle introduit à l'expérience de l'intimité douloureuse ce qui serait l'exacte contraire de la pitié et qui fait, dans un seul acte, participer victime et bourreau à une même violence.»[392]

392. Camille Dumoulié, *Nietzsche et Artaud : pour une éthique de la cruauté*, PUF, Paris, 1992, p. 18.

Au delà des apparences trompeuses, la nature profonde de l'être est touchée par ce rapport à la fascination ébranlant de ce fait, l'aporie de la pensée. En mimant la réalité, le théâtre d'Antonin Artaud expose l'étendue de la perte du réel, le dramaturge nomme ce phénomène la *catharsis restreinte*, cependant, lorsque ce réel se ressent comme réalisé, il s'agit de la *catharsis totale* qui, en permettant de vivre l'horreur au théâtre, libère le spectateur de son quotidien. Cette conception de la catharsis révèle chez Artaud, une éthique de la cruauté qui va au delà du caractère bon ou mauvais dans l'objectif de réconcilier, enfin, la nature et la culture. Camille Dumoulié suggère qu'avec le théâtre, Antonin Artaud « se pose donc la question du sens et s'inaugure une réflexion sur le langage, la quête des forces passant par celle des formes. »[393] L'effort à l'épuration des passions se traduirait alors par un système des représentations et ainsi, le *théâtre de la cruauté* :

393. *Ibid.*, p. 29.

> « doit avoir tous les effets d'une maladie qui gangrène le corps social et livre l'individu à ses pulsions violentes.[...] tel qu'Artaud l'imagine, le théâtre doit libérer une sorte de tragique à l'état pur et ne saurait donc provoquer ni plaisir, ni jouissance, mais uniquement douleur et malaise.»[394]

394. *Ibid.*, pp. 52-53.

Le gangrènement du corps social doit pouvoir exacerber la relation fantasmagorique de l'individu, jusque là refoulée, aux réalités éprouvées et ainsi, le submerger à l'effroyable drame de sa propre violence. Cette opération cathartique, dans laquelle la virtualité de l'acte et la sublimation d'un état extérieur au spectateur apparaissent comme un ensemble concomitant, porte bien entendu, une ambition curative

dans sa propension aux leurres. L'individu est alors à la limite de l'effondrement, mais c'est cette même frontière qui l'éloigne de la position du spectateur aliéné. Camille Dumoulié rappelle d'ailleurs que «[...] c'est par le comique et sa violence incontrôlable que le cosmos sera ébranlé [...]»[395] C'est en riant d'une situation que nous pouvons sortir de son aliénation et non pas, en la niant puisque la « puissance destructrice qu'il met en branle est celle de l'*humour* [...]»[396] dont la « mise en scène parodique, [agit] comme dénonciation de l'imposture.»[397]

395. *Ibid.*, p. 95.

396. *Ibid.*, p. 96.

397. *Ibid.*, p. 156.

Cependant, la qualité de réalisation du projet de la designer Nelly Ben Hayoun, peut être reprochée puisque même si la soumission du visiteur à un rapport de fascination, assure la contradiction insoluble de son raisonnement, l'esthétique de la société accidentée est indéniablement confrontée au caractère immuable de l'image, qu'elle soit fixe ou animée. Il y aurait par conséquent, un véritable risque à réaliser ces objets séduisants et ces vidéos dynamiques qui subissent inévitablement le sort des médias. En tant que telle, l'imagerie est une limite, comme le soulignait Guy Debord, «ce qui apparaît est bon, ce qui est bon apparaît»[398]. La lutte que l'auteur engageait à l'encontre du monopole de l'apparence, est semblable aux manifestations du design, qu'elles soient d'ordre critiques ou adulatrices, elles sont une force de représentation imagée qui peut conforter la soumission de l'individu à ces formes de réalité. C'est ainsi que Guy Debord nous rappelait, avec beaucoup de sagesse, qu'«une partie du monde *se représente* devant le monde et lui est supérieure.»[399] La complexité résiderait alors dans l'élaboration d'un monde qui n'aurait pas pour vocation à supplémenter l'existant, mais au contraire, à le bousculer.

398. Guy Debord, *La Société du Spectacle*, 1967, Éditions Gallimard, Paris, 1992, 3e édition française, p. 20.

399. *Ibid.*, p. 30.

Si nous revenons à *l'accident originel* appelé aussi par Paul Virilio « la dialectique de guerre, celle de l'arme et de la cuirasse, autrement dit celle qui a surgit avec l'émergence stratégique de la "machine de guerre"»[400] et qui, par conséquent, est à la fois, propriété de la substance du monde et également, essence d'un monde de la catastrophe, nous pourrions envisager que son intérêt puisse résider dans l'inversion de son processus. Afin d'éviter que l'accident originel – celui que nous inventons – ne devienne éternel, Paul Virilio suppose qu'« il va falloir protéger très bientôt les abords du présent contre l'avenir, comme on protégeait, autrefois, les abords de la cité fortifiée contre les barbares.»[401] Si pour la designer Nelly Ben Hayoun l'accident est, *a priori*, naturel, l'urgence semble de le contrer par l'artificiel. Ce qui devient alors chaotique n'est pas tant l'inévitable finitude

400. Paul Virilio, *L'accident originel*, Galilée, Paris, 2005, p. 115.

401. *Ibid.*, p. 118.

Page de droite, *Disaster Playground,* Nelly Ben Hayoun, 2014. © Nelly Ben Hayoun.

du parcours de l'astéroïde dans l'orbite terrestre, mais l'inquiétude de savoir si l'homme, avec tous ses moyens techniques, est apte à détourner sa trajectoire. Il s'agit ainsi davantage de l'individu confronté à l'exploitation de ses connaissances pour finalement, accréditer et justifier la marche techno-scientifique de la société.

La conscience de l'échec n'est pas dans l'appréhension du crash, mais dans la dissolution de la croyance au progrès et *in fine*, à l'homme du 21e siècle. La marche de la science est aussi faite de déconvenue et au non d'un futur exponentiel, le présent est parfois sacrifié. Dans les différentes scènes du court métrage, ce qui est également exposé par la présence de certains objets incohérents, c'est la difficulté à déterminer si, dans les moments de crise, la technologie n'est pas davantage un frein à notre perception globale de la situation. L'architecte Richard Buckminster Fuller[402], expliquait que l'arrivée des ordinateurs était salutaire puisque depuis, les individus sont libérés du fardeau de l'automate. Les hommes, en effet, ne pouvaient pas se mesurer par équivalence, à la machine, bien trop performante dans les tâches automatiques. Ses prouesses techniques et technologiques ont amené les individus à se recentrer sur l'essentiel de leur capacité, à savoir de pouvoir faire acte de *compréhension*. Par ce moyen, l'homme serait toujours supérieur à la machine puisqu'il parviendrait à comprendre un ensemble de caractéristiques, mais par la catastrophe, le recours rassurant aux technologies de pointe pourrait interférer l'acte de compréhension et au lieu, de devenir un outil performant, la machine deviendrait la source d'un accablant conflit interne. Ce n'est pas anodin, si en sciences, penser le chaos, c'est réfléchir aux interactions spatio-temporelles dont l'expérience de l'individu est au cœur de la conduite à projet. Néanmoins, pour assimiler ces actions de réciprocité, la difficulté n'est pas des moindres et pourrait rendre caduque toute démarche analytique puis, critique. En revanche, la pensée du chaos dans la pratique des milieux culturels serait semblable aux «jeux parrèsiastiques»[403] de Michel Foucault puisque d'un commun accord et dans une certaine mesure, ils engagent le public à être réceptif ou du moins, attentif afin de prétendre à un échange intelligible entre ce qui lui est présenté et ce qu'il interprète. Il ne s'agit pas d'un rapport fugace et solitaire, quand bien même fonctionnel, mais durable, sensible et encadré, si bien que l'individu peut se rattacher aux tenants de l'exposition lorsqu'il ressent de l'incertitude ou un malaise dû à son incompréhension. À l'aide d'un modèle didactique, la critique pourrait alors évoluer sans le concours systématique de la radicalité.

402. Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial «Terre»*, Lars Müller Publishers, 2009, 158 p.

Disaster Playground, Nelly Ben Hayoun, 2014. © Nelly Ben Hayoun.

403. Michel Foucault, *Le courage de la vérité w : Le gouvernement de soi et des autres II.* Cours au Collège de France 1984, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, [coll. « Hautes Etudes »], Gallimard, Éditions du Seuil, Paris, 2009, 368 p.

B. La critique comme modalité du projet

Nous assimilons souvent la critique à un propos virulent de dénonciation, toutefois, elle peut apparaître sous une forme plus discrète et moins radicale. La critique pourrait même être didactique, dans la mesure où elle serait susceptible d'encourager l'individu à l'expérimentation de sa propre contre-opinion et contribuer ainsi, à l'émergence d'une méthode dubitative. Le design critique serait alors un mode de débats qui met en doute les valeurs absolues et sollicite le dissensus comme force constructive.

1. Du terreau moderne à la pousse postmoderne

Dans les milieux créatifs et culturels, la critique est souvent latente. L'époque moderne apparaît justement par la multiplication des mouvements critiques et des actions qui vont à l'encontre du système académique qui régissait toutes les formes d'art. Cependant, si nous repensons aux dadaïstes, la dissolution du statut des arts et de l'artiste était aussi plus profondément une action contre l'ordre social et notamment, contre la société technocratique qui a conduit les hommes à la Première Guerre mondiale. La remise en cause du développement par l'élan moderne des années 1916-1925 était profonde chez ces littéraires et artistes. Quarante ans plus tard, les dérives de la culture associées au profit financier étaient alors massivement revendiquées par certains artistes qui s'opposaient fermement à l'industrie culturelle et à son évolution mercantile. La culture de l'*underground* des années 1960 apparaissait avec un engouement prononcé en faveur de la créativité marginale, hors circuit et revendiquée comme telle. Cette culture artistique, quelque peu souterraine, influençait sûrement, quelques années plus tard, les pratiques créatives marginales chez les architectes et les designers radicaux. La critique était alors parfois résistante, mais pas seulement, son usage pouvait aussi montrer l'écart sans rompre avec l'existant. Ainsi, il ne s'agissait pas seulement de ruptures mais possiblement de discontinuités susceptibles de montrer l'écart.

Durant toute l'année 1978 – dans la continuité avec les productions du groupe *Alchimia* (1976), Alessandro Mendini travaillait sous une forme de re-design avec ce qu'il nommait *L'objet banal.* En intervenant directement sur des objets du quotidien, du plus anodin à l'icône du design et par le biais d'un système stylisant, Alessandro

Mendini défendait une idéologie beaucoup plus complexe. À ce propos, Andrea Branzi explique que ce design banal était lié à certaines « hypothèses sociales » menées par les avant-gardes lorsque « ces derniers prônaient la réduction des structures culturelles, comme prélude à l'événement mythique de la production intellectuelle de masse.»[404] De ces nouvelles perspectives, l'auteur ajoute que :

> «Pour la première fois, la crise du projet cultivé dans la société industrielle n'apparaissait pas comme le lieu d'une bataille à mener; elle signifiait que le projet passait des mains de quelques spécialistes à celles, plus nombreuses, des intellectuels et des techniciens intermédiaires que sont les géomètres, les petits bourgeois et les prolétaires agnostiques.»[405]

Ce n'était alors plus une bataille mais une passation de pouvoir retenu par quelques spécialistes à un ensemble d'individus. Néanmoins, Andrea Branzi poursuit son explication en citant directement Alessandro Mendini qui, quant à lui, faisait déjà le constat de cet échec :

> «Nous supposions l'existence d'un prolétariat qui, en fait, n'existe pas; ce qui existe, c'est la petite bourgeoisie. Nous annoncions une convergence entre le projet cultivé et le sous-prolétariat, et ce qui existe au contraire c'est le projet de masse, parce que l'intellectuel est en train de disparaître. Le projet directement élaboré par les masses s'est révélé une illusion de plus; ce qui existe au contraire, c'est un projet indirect et un concepteur petit-bourgeois. Phénomène généralisé, l'avant-garde... est un phénomène que j'appelle "banal", parce que la quantité, en un certain sens, est banalité.»[406]

Pour Alessandro Mendini, le prolétariat était inexistant ou du moins, non-soudé, ce qui contraignait indéniablement, le porteur de projet à employer des solutions pour les masses et non, à valoriser un investissement par les masses. Ces quelques mots sont l'aveu de l'échec d'une pratique sociale directe puisqu'elle n'était pas parvenue à conférer aux individus le statut d'acteur mais toujours uniquement celui de spectateur. L'avant-garde était pour l'auteur, un phénomène de masse, de quantité et de banalité alors qu'à cette époque, comme le revendiquait aussi le designer Franco Raggi, au vue des renversements des idéaux, le choix était porté sur « la fragmentation plutôt que l'unité, le particulier plutôt que le général, le détail plutôt que l'ensemble, l'individuel plutôt que le collectif.»[407] Plus drastiquement encore, pour Alessandro Mendini, c'était aussi l'expression de l'impossibilité à créer du nouveau dans cette société déjà bien servie.

404. Andrea Branzi, *Le design italien : « La Casa Calda »*, *op. cit*, p. 122.

405. *Ibid.*, p. 122.

406. Alessandro Mendini, cité par Andrea Branzi dans *Le design italien : « La Casa Calda »*, *op. cit*, p. 122.

407. Franco Raggi, cité par Andrea Branzi dans *Le design italien : « La Casa Calda »*, *op. cit*, p. 122.

Le projet de l'objet banal admettait la surface comme le seul élément pouvant encore bénéficier d'un champ de recherche et d'action. Le banal était pour Franco Raggi « une attitude de tolérance et d'anti-héroïsme à l'égard des normes»[408], telle une règle de conduite inhérente à sa banalité. Afin d'éclairer le travail d'Alessandro Mendini, Andrea Branzi écrit que :

> « L'analyse et l'expérimentation du code banal par Mendini l'amenaient à opérer un travail de "re-design" qui consistait à intervenir sur des objets existants en créant des "projets-éclairs interprétant la banalité". »[409]

Ces objets *re-designés* n'étaient alors pas envisagés sous l'objectif d'une transformation excessive masquant leur identité initiale, mais au contraire, Andrea Branzi semble dire qu'Alessandro Mendini revendiquait cette banalité tout au long de son processus de création. Du début à la fin, son intention était de marquer encore plus fortement cette évidence. L'exaltation était alors à la banalité et à la résolution d'une pensée agnostique. Cette idée des « projets-éclairs » définit suffisamment bien la collection puisque assez souvent, les matériaux utilisés pour *re-designer* les surfaces étaient non pérennes tels que le papier, les pics à bois, ou encore de fines planches en bois peint. Son travail « éclair » n'était pas dans la réduction des couleurs, mais dans son apogée. La couleur ainsi que les formes expansives jouaient un rôle important pour révéler la banalité en contraste avec son pittoresque. De ce fait, les greffes et aplats de couleurs que subissaient les surfaces, garantissaient paradoxalement la banalité de l'objet. La position critique illustrée par l'auteur au travers de *l'objet banal*, admettait de pouvoir mettre en parallèle des notions antagonistes afin de montrer l'écart et de comprendre par cette distanciation, ce qui fait polémique. Ce modèle de fonctionnement semble assez proche de la critique contemporaine, qui, de manière générale, joue d'un léger déplacement pour montrer la différence, il ne s'agit alors plus d'emprunter une réorientation à 360 degrés, mais d'envisager simplement de tourner ou d'incliner la tête.

Toutefois, l'approche d'Alessandro Mendini ne semble pas uniquement portée par une volonté de contradiction, même si précisément, l'ajout de matière et de couleurs sur le fauteuil B3 de Marcel Breuer suppose être un affront à l'idéologie productiviste véhiculée dès 1925 par la création de cette assise, cela n'en reste pas moins, une référence à l'artiste Wassily Kandisky, puisque rappelons-le, le fauteuil porte, couramment, le nom de ce dernier.

408. Franco Raggi, cité par Andrea Branzi, *ibid.*, p. 124.

409. Andrea Branzi, *Le design italien : « La Casa Calda »*, *ibid.*, p. 125.

Page de droite : *Re-design*, Alessandro Mendini, 1978, fauteuil *B3* de Marcel Breuer, 1925.

Marcel Breuer, alors chef d'atelier à l'école du Bauhaus, n'aurait pas, *a priori*, conçu ce siège pour ou en célébration de l'artiste et collègue de travail Wassily Kandinsky, cependant, ce dernier, selon les récits, appréciait fortement ce fauteuil et le souhaitait pour son atelier. À quel moment donc le B3 est devenu le Wassily, nous le savons pas mais très rapidement, cette appellation courante fut conservée si bien que lorsqu'Alessandro Mendini, interroge ce classique, il semble revendiquer cette histoire de l'objet et en cela, nous pourrions supposer que son *re-design* est aussi une manière de montrer que même l'objet standard, produit à grande échelle, a une histoire, un particularisme et donc de la valeur.

Re-design, Alessandro Mendini, 1978, Leggera de Gio Ponti, 1951.

Lorsque l'on observe aussi le *re-design* de la chaise de Gio Ponti, la *Leggera* de 1951, nous pouvons aussi nous rendre compte de cette volonté de rappeler l'histoire. La *Leggera*, était à l'époque, la chaise la plus légère, ainsi, Alessandro Mendini a ajouté à cette dernière, quatre fanions stylisés de manière à supposer que la chaise est en prise au vent. Cette particularité entretient alors un lien consubstantiel avec l'objet alors qu'au premier abord, nous pouvions en douter. L'objet banal est aussi l'objet extraordinaire dans la mesure où quelque soit son mode de production, artisanal ou industriel, nous pouvons considérer l'artefact comme possiblement la manifestation d'une histoire. Cependant, la démocratisation des biens est aussi, douloureusement, accompagnée par «la réduction des structures culturelles»[410] et finalement, comme le souligne le travail de *re-design* d'Alessandro Mendini, il n'est pas aisé de connaître l'emprunte historique et culturelle d'un objet alors produit en série et de manière rigoureuse, c'est-à-dire, dans une logique d'un minimum de matière tout en assurant les fonctions et le confort. Alessandro Mendini semblait alors moins dénoncer l'incapacité des productions sérielles à édifier du contenu que la difficulté de le rendre perceptible et ainsi, d'une certaine manière, de pouvoir désengager l'idéologie de la masse comme tributaire de l'unicité et supposer la présence d'une multiplicité d'individualités puisque précisément, la «postmodernité met en évidence la pluralité des possibles».[411]

410. Andrea Branzi, *Le design italien : « La Casa Calda »*, *ibid.*, p. 122.

411. François Burkhardt, entretien dirigé par Véronique Hahn et Arnaud Sompairac, dans les Cahiers du CCI n°2, Design: Actualités fin de siècle, sous la direction de Jean Maheu, Centre Georges Pompidou, CCI, Paris, 1986, p. 26.

2. Cultiver la critique contemporaine

Le travail de la designer Pieke Bergmans semble avoir une filiation avec celui d'Alessandro Mendini. En effet, il n'est pas question de passer la critique sous silence mais bien d'utiliser une forme de

transgression plus minime qui questionne sans pour autant s'attacher à la rupture. La designer traduit assez bien cette idée dans sa pratique et lors d'un entretien, elle explique d'ailleurs les raisons qui l'amène à utiliser des objets présents dans l'imaginaire collectif :

> « [...] je travaille souvent avec des objets reconnaissables. Il y a des éléments que l'on connaît, mais quelque chose a changé. Vous pensez que cet objet vous est familier, habituellement vous ne le remarqueriez même pas, vous passeriez à côté, et là il attire pourtant votre attention parce qu'il est légèrement différent.»[412]

412. Pieke Bergmans, entretien dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 134.

La designer exprime alors l'idée selon laquelle le changement est parfois indéfinissable tant il est minime, cependant, cette modification, même infime, est suffisante afin que l'objet nous arrête. C'est d'ailleurs cette habileté qui permet à la critique d'être l'objet de l'écart sans rompre avec la réalité. Pour réaliser ses *Light Blubs* (2009-2011), Pieke Bergmans réemploie d'anciennes lampes de bureau, ou de vieux lustres en métal mais modifie sa consistance générale par la création d'un élément en cristal, de forme aléatoire et dans lequel l'éclairage va se mouvoir de l'intérieur. Ses luminaires sont semblables à des extensions organiques qui poussent sur un terrain hostile, obligeant ces jeunes éléments aux ruses.

Quelques années auparavant, la designer réalisait une série de vases nommée *Vitra Virus* (2007), dont il s'agissait, comme son nom l'indique, d'utiliser des éléments de la collection Vitra en propageant sur eux une sorte d'infection. Ce *drame provocateur* comme la designer aime le dire, n'est pas à considérer comme un nihilisme de l'icône utilisée, mais plutôt comme une manière, un peu brutale, de lier les deux. Ainsi, le tabouret *Butterfly* de Sori Yanagi (1954) est bien plus que le moule du vase de Pieke Bergmans, il est sa moitié. L'empreinte qui lie les deux objets à jamais, montre que l'environnement a son importance dans la constitution des êtres et des choses. Les deux objets s'appartiennent désormais l'un à l'autre dans une savante cohésion entre l'improbabilité de leur rencontre et l'incontestable fusion des deux matières.

Light Blubs, Pieke Bergmans, 2009-2011. © Pieke Bergmans.

La designer explique que les icônes employées peuvent aussi être considérées comme des piédestaux aux vases, sorte d'écrins qui honorent la volupté du cristal ainsi que la tension processuelle de leur création. Pieke Bergmans compare alors son principe de virus à un comportement viral et l'associe à la pratique de certains designers

Vitra Virus, Pieke Bergmans, 2007. © Pieke Bergmans.

qui optent pour des développements stochastiques plutôt qu'une production des standards internationaux. Tel un virus, l'objet est alors imprévisible, en revanche, il n'est pas nuisible à l'homme, au contraire, ils réveillent en douceur, l'individu de son anesthésie générale.

Dans son livre, Pascale Weil fait le bilan des années quatre-vingt-dix et soutient l'idée selon laquelle de 1960 à 1990, nous sommes «passés de la révolution à l'évolution, du conflit à l'alliance, de l'opposition à la négociation.»[413] Depuis 1990, nous serions alors dans une période nouvelle qui après la révolution, s'adonne à l'évolution sous une forme négociée. Jurgen Bey, designer hollandais, semble aussi revendiquer une intention plus mesurée afin d'amener le débat et non l'hégémonie d'une idée sur une autre. Car il s'agit précisément de ce risque, en créant la rupture et en s'opposant à un système de valeurs, l'individu rompt définitivement avec les idéaux premiers. Cependant lors d'un entretien, Jurgen Bey semble renoncer à cette idée du radicalisme et préférer une position plus en retenue.

413. Pascale Weil, *À quoi rêvent les années 90 – Les nouveaux imaginaires consommation et communication*, édition revue et complétée, éditions du Seuil, 1993, p. 21.

> «Le design radical procède par de grands écarts et peut produire de grands changements. Mais le fait de ne pas être radical permet au contraire la discussion. [...] J'aime beaucoup l'image d'un monde "qui ne convient pas tout à fait". Dans le design, j'essaie toujours de tourner autour de cette notion.»[414]

414. Jurgen Bey, entretient dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 120.

Un monde «qui ne convient pas tout à fait» n'est pas un monde dont tout est à repenser, mais celui dont sera privilégié une méthode expérimentale, parfois de bricolage en atelier, d'autres fois d'essai clinique en laboratoire. Ces deux pôles semblent s'éloigner de la conception classique du métier de designer vers une étendue sans attente particulière. Le designer serait cette éponge cosmique dont parlait Ettore Sottsass Jr., c'est-à-dire, celui qui aime s'inspirer de tout et ouvrir ses champs d'applications vers un cosmos infini. Toutefois, à ne pas s'y méprendre avec le terme de transdisciplinarité qui relève excessivement d'enjeux politiques, mais pas suffisamment de curiosités et de passions pour penser notre mécanosphère[415]. Bien entendu, de telles pratiques extérieures à la discipline ne peuvent qu'amener le designer sur un terrain d'incertitudes, certes fertile, mais empli de doutes. Comme les rêves, l'expérience de ces sentiments serait aussi le moteur de l'action et le fondement d'une posture de l'indéterminisme.

415. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, [col. Critique], éditions de Minuit, Paris 1980, les deux philosophes abordent notamment la question de la mécanosphère.

c. L'indéterminisme comme conduite à projet

Un caractère indéterminé peut être le résultat d'une volonté de se positionner dans l'ouverture des incertitudes ou bien des certitudes regroupées dans un ensemble d'antagonismes intéressant à faire dialoguer. L'indéterminisme ne serait alors pas une faiblesse, mais un atout afin de mesurer la part du rêve offerte à la réalité. Pourtant, dans les années 1930, l'empirisme s'attachait à différencier trois types d'énoncés :
- d'observation ;
- théorique ;
- métaphysique.[416]

Puis à démontrer la nécessité d'exclure ce dernier du modèle général scientifique en raison que seul ce type d'énoncé était invérifiable. Le caractère irrésolu n'avait donc pas sa place, néanmoins en 1927, le physicien Werner Heisenberg annonce le *principe d'incertitude* (ou principe d'indéterminisme) d'après ses premières recherches sur la mécanique quantique. Avec l'appui d'un théorème, le physicien démontre qu'il ne s'agit pas de l'ignorance d'une tierce personne, mais d'une impossibilité fondamentale à calculer une trajectoire microscopique dans la mesure où cette dernière n'existe pas. C'est alors le changement d'échelle et en quelque sorte de «monde» qui confère ce premier échec. Si à notre échelle, nous connaissons, en effet, le calcul de la position et de la vitesse d'un objet, nous ne pouvons le faire à celle d'un atome. Ce qui nous amène aux énoncés empiristes ainsi qu'au principe d'incertitude en physique, c'est que par cette ferveur à déterminer la moindre action, les scientifiques sont parvenus à déterminer l'indéterminisme. Si le jeu des savants les encourage à vouloir déterminer toute chose, le jeu des créatifs, en revanche, les amène à laisser la place, à certains moments, aux actions hasardeuses afin de décloisonner certains déterminismes. Cette méthode plus en retrait permet vraisemblablement au créateur de ne pas se prononcer sur une conception plutôt qu'une autre afin de ne pas l'imposer à son public, le propos critique est ainsi en retenu car c'est une recherche avec un but très ample et en ce sens, une ouverture. Gaetano Pesce, lors d'une conférence à Strasbourg, expliquait que « quand on apprend des choses claires, on apprend des choses passées en même temps.»[417] Ainsi, l'élément que nous pouvons déterminer avec certitude est une expérience passée réussie, cependant avant que cette dernière ne soit concluante, l'indéterminisme était de rigueur.

416. Léna Soler, *Certitudes, incertitudes et enjeux de la philosophie des sciences contemporaine*, Le Portique, [en ligne] <https://leportique.revues.org/236>, (consulté le 1er juin 2015).

417. Gaetano Pesce, conférence du 19 janvier 1989 à l'école d'architecture de Strasbourg, archive personnelle de Monsieur Pierre Vercey, architecte, enseignant et ancien collaborateur de Gaetano Pesce.

1. Un système en mutation

À partir des années 1980, le terme radical est progressivement évincé au profit du terme critique. Cependant, il ne s'agit pas uniquement d'un constat terminologique mais bien d'un profond changement de la création et de ses méthodes appliquées au design. Les Radicaux ont tenté de défaire l'existant et de rompre avec l'histoire, il s'agissait alors pour eux de ruptures, mais les postmodernes (1977), en revanche, pensent davantage les évènements en terme de discontinuité. Et ainsi, ce nouveau système de la pensée amène à envisager la critique sous une forme directement constructive. Lors de l'exposition *Nobody's perfect : Gaetano Pesce et zerodisegno*[418], Gaetano Pesce, en qualité de commissaire et de scénographe, a proposé un concept assez particulier, il raconte d'ailleurs que son intérêt était de « provoquer la curiosité, susciter toute une série d'émotions que d'habitudes les commissaires d'expositions négligent.»[419]

418. Rétrospective consacrée à Gaetano Pesce, au Centre Georges Pompidou, Paris, 1996.

419. Gaetano Pesce, entretien «Le design en chair et en os» dirigé par le Studio Lo, *Azimuts n°32*, Cité du design, Saint-Étienne, p. 52.

Il avait, en effet, imaginé un véritable jeu de piste avec le public en renonçant d'exposer ses pièces simultanément, il fallait alors venir chaque jour de la semaine pour voir l'exposition dans son intégralité. Gaetano Pesce ne cherchait pas pour autant à faire salle comble chaque jour, mais à offrir une nouvelle expérience aux visiteurs pour qu'ils puissent ensuite, la relater d'après leur propre vécu, sans chercher à atteindre une vérité ou une perfection absolue du témoignage. Le commissaire pouvait ainsi, prétendre à revivifier les conversations entre les personnes. Il est vrai qu'au travers de ses expositions, Gaetano Pesce souhaite, à chaque fois, observer des spectateurs actifs, attentifs et réceptifs à ce qu'ils voient, touchent, sentent et ressentent, *Nobody's perfect : Gaetano Pesce et zerodisegno*, ne fait pas l'exception. L'exposition devient, par conséquent, le lieu d'une dialectique pour «une prise de conscience»[420] et de « position active»[421] du public car pour l'artiste-designer, il ne s'agit pas de tout connaître et d'exposer un tas de références, mais plutôt de savoir être heureux avec des connaissances relatives car elles sont suffisantes pour se questionner. Afin d'illustrer le propos, Gaetano Pesce réalise ses catalogues d'exposition avec beaucoup d'audace, plus précisément, il raconte que :

420. *Ibid.*

421. *Ibid.*

> « Pour lire le catalogue *Il Rumore del Tempo*, les gens devaient couper les feuillets parce qu'ils n'étaient pas massicotés. Ils participaient donc à la fabrication et à la personnalisation du catalogue.»[422]

422. Gaetano Pesce, entretien «Le design en chair et en os» *op. cit*, p. 55.

En effet, propriétaire de l'un de ces catalogues, il faut détacher les feuilles entre-elles afin de découvrir l'intérieur. Également, la couverture assez improbable est un mélange de fibres de coco, poils de porc, caoutchouc et silicone compressé pour maintenir le tout. La tranche est collée à la colle chaude, les coulures en montrent la trace. La couverture a une odeur particulière et perd ses poils à mesure que je manipule l'ouvrage. Il se dégage alors un sentiment mitigé entre l'agacement de ce matériau friable et odorant et le plaisir d'avoir entre les mains un objet plus qu'un livre. Ce catalogue démontre assez bien cette volonté présente chez Gaetano Pesce de penser le design en terme de réflexion et de créativité expérimentées par autrui, l'artiste-designer écrit d'ailleurs, «je crois que le design aujourd'hui doit être un tout petit peu comme ça : demander la participation des gens, leur proposer d'exprimer leur créativité.»[423] Il n'est pas certain que détacher les pages puisse véritablement garantir l'expression d'une créativité personnelle, en tout cas, c'est un bon début pour dénoncer les standards et les grandes séries.

423. *Ibid.,* p. 57.

Dans la poursuite de l'entretien, le studio Lo pose la question suivante : « est-ce que le fait de proposer un discours sur l'objet est en soi un travail de designer?» Gaetano Pesce répond, «oui bien sûr, c'est le travail principal. Si les participants du Bauhaus s'étaient demandés à quoi ressemblerait le futur, plutôt que de faire des objets, ils nous auraient livré des informations précieuses sur la manière de faire nous-mêmes des objets.»[424] Avoir un discours et créer, c'est essentiel pour Gaetano Pesce, il prend d'ailleurs à contre-exemple, les activités qui se sont déroulées au sein de l'école du Bauhaus, en dénonçant le fait qu'ils produisaient pour produire. Bien entendu, ce propos est à nuancer, néanmoins, il n'est pas faux à certains égards. Plus fortement, Gaetano Pesce déplore l'absence de projection vers un devenir pour faire le projet d'aujourd'hui, c'est d'ailleurs une méthode incluse dans l'étymologie italienne du mot *disegno*, la filiation a donc aussi sa pertinence. Toutefois, ce qui différencie son positionnement d'un autre, c'est la valeur et la détermination qu'il revendique du discours ; pour lui, il n'est pas un élément culturel dont il faudrait les codes pour déchiffrer le message, mais plutôt, un élément fonctionnel supplémentaire dont l'objet pourrait être doté dès le commencement, au même titre que l'une ou l'autre de ses fonctions, ce qui fonderait :

424. *Ibid.*

> «La différence entre une exposition de design et une exposition d'art, c'est que le design parle de l'aspect utilitaire et que l'aspect culturel ne se trouve qu'au second plan. Ce premier aspect, tout le

El Rumore del Tempo, Gaetano Pesce, 2005. Catalogue Publié à l'occasion de l'exposition présentée à la *Triennale* de Milan, du 22 janvier au 18 avril 2005.

monde peut le comprendre. Quant au second, libre à quiconque de l'interpréter s'il en éprouve l'envie. Encore une fois, je crois qu'il ne faut pas faire de terrorisme culturel.»[425]

425. *Ibid.*, p. 60.

Cette idéologie du «terrorisme culturel» est très présente chez Gaetano Pesce ou du moins, il exprime la volonté de l'exclure de ses projets, condamnant cette pratique d'attitude d'intolérance et d'intimidation culturelle. Pour lui, il est plus facile d'orienter certaines perceptions plutôt que de les laisser à la libre interprétation. D'après son expérience de scénographe et de commissaire, il déclare d'ailleurs que «la scénographie, c'est aussi une prise de position, au-delà de la simple mise en valeur des objets. Avoir cette position tranchée, c'est prendre le risque de toucher du doigt les limites du système, en se heurtant parfois à l'égo de l'artiste.»[426] Le designer aurait alors cette difficulté de devoir limiter son implication au risque d'empêcher une prise de recul suffisante du récepteur et un espace de respiration nécessaire pour les pièces exposées afin de ne pas froisser ni l'institution, ni l'artiste. Il semblerait alors que ce travail mené à plusieurs, puisse éviter l'écueil d'une conception dominante et, *in fine*, puisse garantir une certaine objectivité. Les pratiques du design sont plurielles et évoluent au gré de l'histoire, mais aussi des singularités, il n'y a pas de modèle prédéfini pour conduire le projet. Par ailleurs, nous pouvons observer que depuis les avant-gardes et les postmodernes, la discipline a été bouleversée au point que le design n'est plus la réponse concrète donnée pour combler un manque (affiche pour un événement, produit fonctionnel, espace adapté, etc), mais un terrain d'expérimentations sur lequel l'indétermination n'est pas à craindre. Bien plus radical comme changement, le design devient aussi un moteur de spéculations avec des enjeux qui dépassent le cadre communément accepté de l'activité de designer. En ce sens, le design se transforme en un espace alternatif susceptible d'encourager les débats portés sur le devenir monde.

426. Marie-Hélène Mioche, Rodolphe Dogniaux, «Un esprit qui fait du bruit : poltergeist Lehanneur», Azimuts n°32, Cité du design, Saint-Étienne, p. 66.

2. Un espace alternatif

Depuis quelques années, le duo de designers londoniens Anthony Dunne et Fiona Raby explorent les conditions du *speculative design* et revendiquent l'absence de limite à l'imaginaire comme moyen de faire œuvre. Ils expliquent leur raison de procéder ainsi :

> « Large-scale speculative design contests "official reality" : it is a forme of dissent expressed through alternative design proposals. It

aims to be inspirational, infectious, and catalytic, zooming out and stepping back to adress values and ethics.»[427]

Cette idée d'infection qu'ils suggèrent par le projet de design semble considérer l'approche de la conception comme un phénomène plutôt que comme un résultat à attendre. Entre 2012 et 2013, le duo entouré d'une équipe de professionnels, travaillait sur un projet particulier nommé *From United Micro Kingdoms*[428]. Le scénario suppose que dans une perspective post-apocalyptique, l'Angleterre soit partagée en quatre royaumes distincts dans lesquels des conceptions sociales, politiques, scientifiques et économiques évoluent différemment du fait de leurs choix de départ. Par le recours à certaines solutions scientifiques, technologiques et biologiques, les retombées sont politiques, éthiques, économiques et sociales. Ce qui d'emblée peut nous saisir c'est la volonté des deux designers d'unifier une appartenance idéologique du progrès à un territoire géographique. Nous retrouvons le modèle des tribus, par lequel chaque membre constituant d'un groupe, se détermine par une communauté d'appartenance et un territoire physique. L'idéologie théorique est ainsi couplée à une répartition concrète et usuelle d'un espace délimité. Ce choix peut alors être tributaire d'un trouble dans la mesure où, aujourd'hui, les démarches de projet sont habituellement portées par un engagement envers des porosités, des transpositions et des ouvertures que les deux designers londoniens, dans leur première représentation du projet, semblent délibérément ne pas envisager. Scinder ainsi des pensées idéologiques par des territoires géographiques, implique de déterminer des cas de figure précis, ici au nombre de quatre, et d'inviter le lecteur à découvrir l'infinité des arborescences qui découlent, par effet de causalité, des quatre affirmations prévue par l'amorce fictionnelle.

Toutefois, il est aussi nécessaire de noter que le projet a évolué en deux phases, deux temps et deux approches différentes. La première était celle des structures et des infrastructures offertes comme outils de diagnostic puis, la seconde phase, était une sorte de concrétisation de ces royaumes par l'illustration de différentes scènes de genre. La première partie a fait l'objet d'une commande subventionnée par le *Design Museum* de Londres, la phase deux, quant à elle, appelée *UMK : Lives and Landscapes*, a été commandée par la commissaire générale d'exposition Zoe Ryan pour la seconde Biennale du Design d'Istanbul de 2014. Le travail des illustrations a été réalisé par l'illustrateur Miguel Angel Valdiva sous le format de vingt scènes

427. Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative everything : design, fiction and social dreaming*, The MIT PRESS, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2013, p. 160. Traduction personnelle : «Le large éventail du design spéculatif conteste la réalité officielle : c'est une forme de dissidence exprimée par des propositions alternatives de conception. Il vise à être une source d'inspiration, infectieuse et catalytique, un zoom arrière qui, par son recul, s'adresse aux valeurs et à l'éthique.»

428. Le projet a été commandé par le *Design Museum* de Londres en 2013.

From United Micro Kingdoms, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2012-2013. Cartographie des quatre territoires. Voir le site internet dédié, [en ligne] <http://www.unitedmicrokingdoms.org/>, consulté le 5 juillet 2015.

issues de la vie courante dans les espaces particuliers de la UMK. Bien que ces scénettes arrivent un an après la première phase, elles ont été commanditées afin d'éclaircir les tenants et aboutissants de telles perspectives.

Décomposé en quatre comtés, le territoire des *United Micro Kigdoms* est ainsi définit tant spatialement qu'idéologiquement, ce qui implique la volonté d'une reconfiguration du politique. Au Sud-Ouest par exemple, nous avons le territoire des *Bio-liberals* (Biologistes libéraux), leur environnement est visuellement et olfactivement peu enviable, cependant, il semble durable, fonctionnel et efficace. Au Sud-Est, nous retrouvons le domaine des *Digitarians* (Digitaliens), drastiquement dépendants du numérique, ils vivent avec ce que cela implique en terme de surveillance, d'enregistrement et de classification. Le monopole du marché capitaliste est alors total. Au Nord, nous avons les *Anarcho-evolutionists* (anarchistes évolutionnistes) qui abandonnent les outils technologiques au profit de la biotechnologie et avec l'espoir de modifier biologiquement les humains et non l'environnement pour survivre. Enfin, en plein centre, coupant les trois autres royaumes, nous avons les *Communo-nuclearists* (communistes nucléaristes) qui vivent luxueusement l'instant présent par le bais d'une énergie sans limite, cependant, cette vie est celle des solitaires puisque personne ne veut vivre à leur proximité à cause des risques nucléaires. Ces quatre comtés autonomes illustrent également, quatre approches différentes de l'évolution de l'homme. Suivant les perspectives revendiquées, les individus, les ressources et l'environnement s'adaptent et c'est précisément ce qui peut nous amener à nous interroger.

Si nous reprenons les noms donnés à chacun des quatre peuples, nous pouvons remarquer que trois d'entre eux sont des noms composés et que le quatrième est un néologisme. Ce travail linguistique semble affirmer un phénomène d'évolution et plus précisément de mutations. Les *Bioliberals* par exemple, sont les plus éloignés de notre système actuel et pour arriver à un mode de vie semblable au leur, il serait nécessaire de procéder à un changement profond et d'apporter de nouvelles valeurs aidant à comprendre notre environnement d'une manière complètement différente, voire opposée, à la nôtre. Ce cas de figure serait alors un réel bouleversement de nos modes de penser et d'être sur Terre.

UMK : Lives and Landscapes, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2014. Illustrations par Miguel Angel Valdiva. De haut en bas : couple de bio-libéraux, un digitalien et un anarchiste évolutioniste.

En revanche, les *Digitarians*, sont les plus proches de nos mœurs puisqu'ils représentent la société de consommation à son

paroxysme dans laquelle la valeur du temps est devenue intrinsèquement une valeur marchande. Tout est dans l'utilisation de l'image de marque par les outils du numérique afin de maximiser le profit financier. C'est une société qui nous plonge dans l'aliénation la plus totale, nous berçant, par ailleurs, dans l'illusion que tout est parfait. Ce système serait la représentation maximale de *La Société du Spectacle* de Guy Debord.

Portés par d'autres valeurs, nous retrouvons les *Anarcho-Evolutionists* qui ont complètement abandonné les outils technologiques au profit de la science. Ils revendiquent l'appartenance aux groupes sociaux par l'entraide et développent toutes sortes de modifications génétiques. De cette absence d'interdit, ils pratiquent une forme de bricolage génétique sur les êtres vivants et développent notamment, des mutations génétiques comme le HOX (moitié cheval, moitié bœuf) et le PITSKY (moitié Pit Bull terrier, moitié Husky) pour répondre au mieux à leurs besoins quotidiens comme le déplacement de charges lourdes et moins lourdes ainsi que la protection individuelle.

UMK : Lives and Landscapes, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2014. Illustrations par Miguel Angel Valdiva. Un communiste nucléariste.

Enfin, les *Communo-Nuclearists*, vivent d'une manière particulière puisque sans la crainte du besoin énergétique, ils arpentent un territoire en mouvement, sorte de micro État mobile et discipliné. Ce royaume est inspiré par les idéologies de colonisation de l'espace présentes dès les années 1950, en Amérique notamment. Anthony Dunne et Fiona Raby remarquent que la psychologie cognitive de cette micro société s'épanouit de deux manières différentes. D'abord, dans la représentation d'un terrain de jeu hédoniste puis, dans la possibilité de s'isoler. Ce second aspect démontre par ailleurs, une de ses limites sociales puisque c'est une communauté excessivement seule.

Cependant, ce qui se retrouve être au centre du projet et de l'attention, ne semble pas tellement être l'homme et son appartenance à une communauté, mais la création et la revendication d'autres supports de diagnostic. Anthony Dunne et Fiona Raby expliquent :

> « Not wanting to visualize the world in a cinematic way or use pieces of evidence such as flags, documents, and other bits of everyday life but instead to present it through one type of object that would allow for comparisons between the different micro-kingdoms, we needed to find an appropriate vehicle. We chose transport. Transport involves not only technology and products but also infrastructure ; we could think big but present our thinking at the more concrete scale of vehicle. Each vehicle would embody different ideologies, values, priorities, and belief systems-essentially alternative worldviews. »[429]

429. Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative everything : design, fiction and social dreaming, op. cit,* pp. 173-174. Traduction personnelle : «Ne voulant pas visualiser le monde d'une manière cinématographique ou utiliser des éléments de preuve tels que des drapeaux, des documents et d'autres morceaux de la vie quotidienne, nous voulions présenter le projet à travers un type d'objet qui permettrait des comparaisons entre les différents micro-royaumes, il était nécessaire pour nous de trouver un véhicule approprié. Nous avons choisi le transport. Le transport implique non seulement la technologie et les produits, mais aussi l'infrastructure ; nous pourrions penser grand, mais présenter aussi notre façon de penser à l'échelle plus concrète du véhicule. Chaque véhicule incarnerait différentes idéologies, valeurs, priorités et systèmes essentiels à la croyance de visions alternatives du monde.»

Les deux designers revendiquent la mobilité sous la forme d'une structure relatant à la fois de l'individu mais également, de tout ce qui caractérise son monde et son approche de la société au travers de questions morales et éthiques. L'observation puis l'analyse de cet outil forment un premier diagnostic.

Chez les *Bio-liberals*, nous retrouvons la *Biocar*, une voiture qui, par son aspect visuel et olfactif, inspire la répulsion, mais son double fonctionnement, à la fois, la digestion de bio-éléments qui produit du gaz et également, le réemploi de ce carburant en électricité, lui assure une complète autonomie énergétique. Il n'en reste pas moins que toutes les voitures conçues de cette manière, sont lentes, volumineuses et disgracieuses, les designers racontent que les roues peuvent rouler grâce à une sorte de muscles artificiels en gélatine. Cette *Biocar* est une machine complexe, disparate dont l'accumulation de procédés semble être à l'œuvre. Toutefois, elle est la matérialisation d'une possibilité nouvelle qui fonctionnerait sans énergie fossile. Ce positionnement se retrouve dans la conception même de l'engin, la structure assure toute l'assurance de son fonctionnement et la sûreté du déplacement. L'emploi de la technologie est alors à son paroxysme et dément l'impossibilité de penser un véhicule «vert». Mais nous ne pouvons pas nier la perte de confort et la transition un peu rude entre la structure et l'enveloppe. Si la première est relativement proche de ce que nous connaissons, en revanche, ce que nous assimilons à une carrosserie n'en est plus une, il s'agit plutôt d'une peau animée par l'ossature. La *Biocar* est ainsi, la manifestation d'une biologie des objets qui, par rapport mimétique, utilise artificiellement les mécanismes moteurs et protecteurs du corps humain (muscles, articulations, ossature et peau) et intensifie ainsi, les perspectives de la biologie synthétique.

Structure et éléments de fonctionnement de *La Biocar. From United Micro Kingdoms,* 2012-2013.
© Anthony Dunne, Fiona Raby.

À l'inverse, les *Digitarians* ne se posent pas encore la question de l'énergie même si celle-ci est vouée à disparaître. La *Digicar* est agréable, confortable et attrayante visuellement. Les déplacements sont également à envisager comme des espaces sociaux d'échanges et d'expériences. Le conducteur devient finalement passager car c'est la technologie de l'appareil qui prend tout en main, choisit les itinéraires les plus appropriés, régule la vitesse puis roule. Il y a une forme de fascination pour le numérique et les structures qui portent le réseau. Pour les deux designers, la *Digicar* est justement la représentation imagée de ce qui ne va pas avec les services actuels, c'est-à-dire, la prise en charge de l'abonné dans l'illusion de son bien-être.

Anthony Dunne et Fiona Raby affirment que dans ce scénario, « citizen and consumer are the same »[430]. La disposition des sièges, tournés vers l'intérieur du véhicule, est un premier indice quant à l'abandon du contact visuel mais également physique, au profit d'un tout virtuel. De plus, lorsque les voitures sont communes, c'est-à-dire que nous comptons plus d'un siège, les deux usagers sont tout de même séparés par un double écran. Ces dispositifs qui simulent un espace autoroutier social, sont en réalité, l'exacerbation de ce que nous connaissons aujourd'hui avec les réseaux sociaux, une proximité virtuelle qui dilue le contact humain et par conséquent, l'expérience réelle du social.

430. Anthony Dunne & Fiona Raby, *op. cit*, p. 175. Traduction personnelle : «Citoyens et consommateurs sont les mêmes.»

Dans une logique que nous pourrions assimiler comme semblable aux *Digitarians*, les *Communo-Nuclearists* sont aussi dans une consommation d'énergie effrénée, nous observons cependant, des différences importantes. Cette communauté a fait le choix de l'énergie nucléaire, une énergie abondante, sans limite mais présentant un risque énorme. Cette communauté n'a plus de proximité directe avec le paysage naturel qui l'entoure, ainsi, elle simule montagnes et plaines, au sein même de leur moyen de transport alors advenu lieu de vie. Les membres de ce royaume vivent en permanence sur ce train de trois kilomètres de long avec soixante-quinze wagons de vingt mètres par quarante mètres qui se déplace à quatre mille kilomètres par heure et ne s'arrête jamais. Toutefois, comme l'affirment les créateurs, ce sont des otages volontaires qui ont fait le choix d'embarquer dans ce train afin de ne pas à avoir à subir les pressions et les craintes de la vie quotidienne avec le manque d'argent, les problèmes d'emploi et autres pressions. À l'intérieur de leurs montagnes artificielles se trouvent des laboratoires, des usines, des centres de santé, des salles de sport, des écoles, des jardins hydroponiques, etc, tout le nécessaire, *a priori*, pour garantir un confort maximal. Sur le dessus de ces montagnes artificielles sont implantés des piscines, des élevages de poissons et des cabanes afin de s'isoler tout en profitant du paysage naturel environnant sans pour autant pouvoir le fouler. Une sorte d'utopie sociale au prix fort, celui de l'environnement naturel et du renoncement à la croissance. La mobilité permanente engage un rapport au temps particulier ainsi qu'au non-territoire. Leur communauté semble subir une forme de décalage spatio-temporel avec les autres.

From United Micro Kingdoms, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2012-2013. Le train, la centrale nucléaire et *le HOX*. À gauche : Êtres vivants modifiés génétiquements et le *Very Large Bike.* © Anthony Dunne, Fiona Raby.

Enfin, dernier comté, celui des *Anarcho-evolutionists* qui se déplacent sur ce qu'ils appellent un *Very Large Bike*, qui ne nécessite aucune énergie et reflète le caractère communautaire de leur organi-

sation. Les plus faibles comme les personnes âgées ou les enfants ne sont pas abandonnés mais installés au centre pendant que d'autres pédalent. Pour autant, ces personnes ne sont pas sans activité, elles entretiennent l'énergie des cyclistes par des chansons ou des histoires. Il s'agit alors d'entrevoir les valeurs de coopération par la question du déplacement car avec le *VLB*, il est impossible de se déplacer seul. Également, ils privilégient l'idée de modifier génétiquement les êtres vivants dans l'objectif de pouvoir répondre aux nécessités de transport comme les charges lourdes et imposantes. Ainsi, suivant l'intérêt, les corps sont adaptés, muscle, taille, ossature, force, densité, tout est pensé afin de répondre aux besoins par la génétique comme nous pouvons le vérifier avec les visuels du projet.

Par conséquent, ces quatre structures implantées respectivement sur les quatre territoires du *Kingdoms*, démontrent assez habilement et brillamment quatre idéologies différentes et impliquent simultanément une reconfiguration du politique. Des micro-politiques sous la forme d'une boîte à outils à expérimenter, observer et analyser. Ce qui semble tout à fait intéressant dans ce projet, c'est que les aspects du politique sont engagés à l'échelle du territoire, de la mobilité et de l'organisation des groupes sociaux et finalement, cette diversité d'approches aborde tant les caractéristiques de l'individu que du collectif. Au travers de la mobilité et du choix des infrastructures, nous contemplons une communauté en symbiose avec la nature comme les *Bio-liberals*, d'autres au contraire, sont en déni de celle-ci comme c'est le cas des *Digitarians* qui font le choix d'une vie simplifiée, celle d'un spectacle toujours en dehors d'eux puis, les *Communo-Nuclearists*, qui dans l'exploitation d'une énergie nucléaire sans limite, font également, le terrible choix d'un non-futur, de l'exclusion et d'un présent hédoniste comme seul réconfort. Enfin, les *Anarcho-Evolutionists*, semblent être, dans un premier temps, les gardiens de convictions sociales fortes, comme l'entraide et les valeurs de la famille, toutefois, paradoxalement, ce sont ceux qui ne font état d'aucune éthique scientifique en ce qui concerne le droit aux mutations génétiques. Pour cette communauté, c'est uniquement un fait qui peut améliorer le quotidien et chacun peut le pratiquer sur les animaux et les êtres vivants comme une sorte de bricolage génétique.

Ces propositions qui organisent la vie au quotidien de quatre royaumes supposent un constat d'échec, ou en tout cas, de limite. Pour les deux créateurs, les *Digitarians* sont déjà parmi nous, cette perspective ne fait que retarder l'inévitable, c'est un peu comme la

politique de l'autruche. La conception des *Bio-liberals*, quant à elle, demanderait un investissement massif et définitivement en rupture avec les mœurs actuelles. Les *Anarcho-Evolutionists* nous confrontent à un problème éthique majeur et enfin, les *Communo-Nuclearists* sont voués à disparaître du fait de leur choix et de leur persistance en une énergie aussi dangereuse que néfaste pour l'environnement. Bien sûr, ce sont de véritables dilemmes et compromis à engager, car en l'état, les alternatives sont imparfaites et les créateurs ne se cachent pas de cela. Ils précisent que l'approche par le design spéculatif n'a pas comme but de trouver des solutions à des problèmes mais bien d'engager la discussion et que ce sont justement par le biais des défauts et des contradictions au sein du projet, que les individus pourront plus facilement s'interroger. Il s'agit alors de mettre en application le principe des micropolitiques afin de constater les potentiels. Dans *Mille plateaux*, Gilles Deleuze et Félix Guattari expliquaient, en effet, que «quand la machine devient planétaire ou cosmique, les agencements ont de plus en plus tendance à se miniaturiser, à devenir de micro-agencements»[431], évidemment, les deux auteurs ne réprimaient pas l'intérêt et la pertinence de ces micro-événements, au contraire, ils l'a saluaient.

431. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris, 1980, p. 263.

La première phase du projet nous plonge en immersion. C'est en balisant seulement les infrastructures et les structures de ces quatre royaumes qu'Anthony Dunne et Fiona Raby parviennent à nous projeter. Précisément, la question de l'individu appartenant aux différentes communautés est évacuée ou du moins, écartée au profit des objets techniques et technologiques avec notamment, la question du transport. C'est alors au travers de quatre véhicules que les designers semblent vouloir immerger l'individu dans ces comtés aux mœurs différentes mais sans certitude puisqu'il n'y a pas encore d'images fixes ou de description détaillée de la figure humaine. Cette apparente abstraction serait ainsi, une méthode efficace, tel un parasite segmentaire, qui, par son interaction avec le centralisé, forge le principe de micropolitique apprécié de Gilles Deleuze et de Félix Guattari.

UMK : Lives and Landscapes, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2014. Illustrations par Miguel Angel Valdiva. Expérimentations par les anarchistes évolutionistes et observation des faits par un biologiste libéral.

À l'inverse et en ce sens, la seconde phase serait plutôt une limite semblable à la figure centralisée qui structure le fait social. Sa concrétisation par le dessin des figures humaines très explicites repousserait cependant, notre propre imaginaire. Personnifier à ce point les modes de vie des communautés, rapproche le projet de la littérature et l'éloigne à certains égards du design. Même si la pra-

tique du scénario est une activité sérieuse pour comprendre les usages des produits et des services, c'est peut-être aussi sa limite. Si Anthony Dunne et Fiona Raby ne souhaitaient pas figer des images de la vie quotidienne comme dans un film, ils semblent s'en démentir ensuite par l'approche de la phase deux. En 2013, lorsque le projet existait uniquement dans sa première phase, les deux créateurs ont justement avoué ce refus au recours cinématographique, nous pouvons alors supposer qu'un an après, lors de la commande de Zoé Ryan, ils sont allés à l'encontre de cette première volonté :

> «Not wanting to visualize the world in a cinematic way or use pieces of evidence such as flags, documents, and other bits of everyday life but instead to present it through one type of object that would allow for comparisons between the different micro-kingdoms, we needed to find an appropriate vehicle.»[432]

C'est par conséquent, au travers d'un objet témoin qui plus est, d'un véhicule, que les deux designers ont commencé leurs comparaisons entre les différents royaumes et non à l'aide de «morceaux de la vie quotidienne». Toutefois, nous pouvons convenir que la seconde étape du projet se focalise exclusivement sur ces morceaux, ces images de la vie quotidienne. Nous découvrons des scènes de rencontres, de discussions, de sport, d'éducation, de concertation propres aux habitants d'un comté mais également, des rencontres inter-comtés. Si nous regardons de plus près ces illustrations ainsi que leurs légendes, nous pouvons par exemple, retrouver les *anarcho-evolutionists* en train de faire une démonstration de leurs instruments musicaux repensés à l'aide des corps humains modifiés génétiquement devant des visiteurs *Bio-Liberals*. Cette démonstration de la vie quotidienne semble être représentative du changement conséquent opéré dans nos modes de vie ; ici, il est question d'accorder biologiquement le corps humain avec un instrument de musique. Certainement, une musique des plus extraordinaires basée en amont sur la recherche et la fierté biologique. Nous pouvons d'ailleurs aussi, observer leur *Zoo Lab* dans lequel ils expérimentent toutes sortes de modifications génétiques sur les êtres vivants puisque, rappelons-le, les expérimentions biologiques sont devenues chez eux un art de vivre et d'améliorer leur confort. Le monde est drastiquement différent, pourtant les rassemblements et les réunions inter-communautés subsistent encore avec notamment, le *Mémorial de la tolérance*, les manifestations publiques comme les expositions, les parcs d'attractions, etc.

432. Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative everything : design, fiction and social dreaming*, *op. cit*, p. 173. Traduction personnelle : «Nous ne voulions pas visualiser le monde d'une manière cinématographique ou utiliser des éléments de preuve tels que des drapeaux, des documents et d'autres morceaux de la vie quotidienne, mais à la place présenter, à travers un type d'objet, des comparaisons entre les différents micro-royaumes, nous avions donc besoin de trouver un véhicule approprié.»

Démonstration musicale et le Zoo lab des arnachistes évolutionistes. © Miguel Angel Valdiva.

Toutefois, il semble qu'il y ait une limite à la représentation, nous pourrions rappeler le projet manifeste du groupe *Archizoom Associati*, réalisé en 1972, lors de l'exposition *Italy : The New Domestic Landscape* présentée au MoMA, à New York et abordée au début de cette thèse. Lors de l'exposition, les membres du groupe ont souhaité présenter une pièce vide, d'un gris neutre dans laquelle on pouvait entendre la voix d'un enfant décrivant cet espace comme un lieu domestique lumineux, coloré et dynamique. Pour ces créateurs, abandonner la matérialisation de l'espace signifiait à plus forte raison, d'offrir au public la possibilité d'imaginer leur propre lieu de vie et d'échapper aux stéréotypes des images de marque. Cet intérêt pour la créativité individuelle, nous la retrouvons dans de nombreux projets qui contestent la standardisation des modes de vie depuis la fin des années 1960.

Si nous reprenons le projet spéculatif d'Anthony Dunne et de Fiona Raby et que nous tentons de faire un écho avec le projet d'*Archizoom Associati*, nous pouvons supposer que les deux créateurs londoniens ont atteint une limite propre à leurs intentions de départ. Il semblerait alors qu'il soit plus juste de laisser un récit vague plutôt que de prendre le risque de le figer dans des figurations absolues. D'autant que la difficulté de créer des iconographies à la fois complètes et fixes suppose un rapport efficient entre la sublimation et la répulsion des représentations dont il faut pouvoir, par ailleurs, justifier d'un équilibre des deux. Il s'agit alors de ne pas glisser dans une complète séduction ou à l'inverse, dans un dégoût total puisque amener celui qui regardera le projet à se questionner, c'est aussi l'alerter sans lui imposer une dimension dont il ne pourrait pas s'extraire.

Cependant, la limite la plus significative du projet dans son versant spéculatif, semble se manifester dans l'incontournable satire des évènements actuels. En effet, si les fictions sont presque semblables aux réalités du présent alors l'individu se raccroche à ce qu'il connaît et admet, au risque que le projet soit perçu non pas dans son intention spéculative, mais plutôt comme une satire dans laquelle l'auteur se met à critiquer ouvertement une époque et ses enjeux. Bien que souvent percutant, ce type d'écriture ne parvient pas toujours à aider les lecteurs à questionner leur environnement. Trop proche de la dénonciation, le projet ne relèverait pas d'un réel intérêt propre à l'exploration de nouveaux paradigmes mais ferait le constat des failles. Inviter à la créativité individuelle requiert donc un savant dépassement des modèles présents pour aller vers un terrain

Le Mémorial de la tolérance, salle de contrôle du train, exposition collective.
© Miguel Angel Valdiva.

neutre, de partages et d'émulsions créatives. Et il n'est pas certain, que la *Digicar*, moyen de transport inventé par Anthony Dunne et Fiona Raby, puisse dépasser les aspirations de la firme *Google* dans la géolocalisation par les systèmes numériques. Tout comme la question de l'énergie nucléaire qui, par son acceptation, dessine une microsociété vouée à la non-croissance et à la solitude profonde malgré un semblant d'activités projetant une vision hédoniste de la société. Matérialiser un terrain neutre semble être d'une très grande difficulté, les outils et les médiums que les designers emploient peuvent éventuellement en être la clé.

3. Un espace hors contrôle

En 2003 avec la collaboration de Michèle Maillet, Matali Crasset produit en toute discrétion ses premières images animées *Hometrack* révélant des microarchitectures réalisées auparavant par la designer. Depuis, elle imagine des scénarios par le biais de la modélisation en trois dimensions qu'elle anime et nomme désormais *Soft Fiction*. La designer raconte que l'intérêt est de pouvoir « se projeter mais tout en douceur : il ne s'agit pas de science-fiction mais plutôt de soft-fiction.»[433] Ainsi, comme Matali Crasset l'explique, il n'est pas question d'exprimer une position radicale, de spéculer sur l'avenir en expliquant à quel point cette nouvelle perspective est préférable à l'actuelle, mais bien d'utiliser le numérique comme un outil au service d'un nouveau regard exempt de rationalité. Dans ces espaces, tout est possible et envisageable, rien n'est contraint à aucune forme de réalité ou de convention. Ce sont des lieux de pures inventions. Comme la designer l'explique, «il y a tellement de paramètres qui entrent en compte dans l'animation [...] Je n'en contrôle pas totalement le résultat. Je donne le meilleur de moi et ce qui naît est au-delà de ce que j'avais imaginé.»[434] Dans la mesure où la créatrice ne maîtrise pas tout à fait son résultat, il s'opère une forme de transgression, qui n'est pas à proprement parler caractérisée par l'aléatoire, mais par une forme de complexité effective. Les extensions deviennent autant de probables à explorer et permettent de convenir que rien n'est immuable. Toutefois, il est difficile pour Matali Crasset, alors bien établie, de faire reconnaître cette approche comme un réel potentiel au métier de designer. Les projets d'animation sont souvent considérés comme impropres à la construction de notre monde mais légitimes à son divertissement. Perçues comme fugaces et certainement, sans caractère fonctionnel, les images animées souffrent d'un manque de considéra-

433. Matali Crasset, *Matali Crasset : New Territories*, dirigé par Dominique Roland, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, 2009, p. 5.

434. *Ibid.*, p. 4.

Hometrack, Matali Crasset et Michèle Maillet, 2003.

tion dans la logique des métiers du design. Cependant, Matali Crasset défend son concept de *Soft Fiction* en expliquant que :

> «Soft fiction est un monde parallèle, une sorte de bulle, une zone de non droit volontaire dans laquelle la création peut enfin s'affranchir des codes actuels et repartir, en quelque sorte, de zéro. Pas vraiment une utopie, juste une échappée belle, suffisamment virtuelle pour oser, suffisamment réelle pour expérimenter. Une fiction qui advient par l'enchaînement de trois petites suppositions a priori absurdes et jetées en exemples. Un nouveau regard qui donne une cohérence à la fois à des projets existants très différents (objets, scénographies, architectures) et à des respirations créatives autant que récréatives. Une tentative pour une nouvelle méthodologie...»[435]

435. Matali Crasset, Présentation de l'animation *Sprincity* à l'exposition *Space Odditity*, Grand Hornu, du 18 novembre 2012 au 10 mars 2013. [En ligne] <http://blog.matalicrasset.com/?cat=8&paged=2>, (consulté le 21 janvier 15).

Ainsi, il n'est pas question de fascination par l'image et sa technologie mais bien de la possibilité d'offrir une nouvelle perception. Matali Crasset parle d'« une zone de non droit volontaire » pour expliquer comment l'espace devient autonome. Ce qui semble également pertinent, c'est cette capacité à pouvoir suggérer un entre-deux bénéfique dont l'échappée devient «suffisamment virtuelle pour oser, suffisamment réelle pour expérimenter». Les projets se transforment alors en terrains d'expérimentations à la fois tangibles et rêvés, suffisamment inconnus pour être repensés et assez repérables pour être assimilés. C'est ainsi, l'apogée d'un monde numérique parallèle dans lequel créateurs et spectateurs peuvent s'affranchir des règles comme par exemple, celle de l'apesanteur ou de la chimie des matériaux. Le résultat est alors hors de contrôle puisque les éléments numériques se développent en autonomie. Matali Crasset pose quelques pistes qui génèrent ensuite des ensembles complexes.

Son approche de la *Soft Fiction* serait une méthodologie de l'indéterminé, chaque possible pourrait être valable dans la mesure où une idée n'en supplémente pas une autre. Par ce moyen, la designer détournerait ce que Michel Foucault définissait comme la société de contrôle qui agit au cœur des institutions, elles-mêmes déterminantes à la constitution de l'individu, comme la famille, l'école, l'hôpital, mais aussi, d'autres comme l'usine, la prison, etc. Alors que l'informatique apparaît comme le paroxysme du dispositif de surveillance devenu interinstitutionnel en étant présent dans les foyers, les espaces d'éducation et de travail mais aussi, les lieux de soins et d'ordre, etc, il est difficile de l'envisager, *a contrario*, comme un processus offrant une dimension hors contrôle. Pourtant, c'est ce que Matali Crasset

semble démontrer par ce qu'elle nomme aussi des « respirations créatives autant que récréatives ». Ce changement est certainement, en partie dû aux modifications sociétales depuis l'avènement de l'industrie suivit de près par celui de la communication, nos critères se seraient déplacés. En effet, puisqu'aujourd'hui nous échangeons volontairement notre liberté en faveur d'un quotidien plus fluide (paiement par carte bancaire, compte client, Smartphone, etc.), nous pouvons imaginer déléguer notre obsession pour le contrôle social à un dispositif l'amenant à sa perte. La designer suppose alors un retournement de ce principe de contrôle vers un hors contrôle qui ouvre de nouvelles perspectives. Si pour Michel Foucault le contrôle social n'avait pas l'intérêt de la punition, mais de la prévention, pour Matali Crasset, la perte d'une des formes du contrôle social, amènerait à un épanouissement, résultat de l'emploi du virtuel. Nous pourrions alors énoncer l'hypothèse que si Michel Foucault remarquait le passage de la société disciplinaire à la société de contrôle, dans cette même logique, nous observons le passage de cette société de contrôle à la société connectée. La connexion serait ainsi à double tranchant, nous pourrions être hyper-connectés au virtuel et déconnectés du réel, au risque de confondre un certain nombre d'antagonismes, mais aussi, nous pourrions utiliser cette connectique, seul ou à plusieurs afin de faire émerger un monde parallèle au réel, avec ce qu'il faut d'écart afin de le comprendre et de l'expérimenter audacieusement.

Chloro'Phil, Matali Crasset, 2004, vidéo.

En 2004, Matali Crasset était invitée, par la Fondation Cartier et la marque *Odorama,* à proposer un projet d'animation qui décuplait l'expérience sensitive du public par le recours à une extension olfactive de son projet d'animation. L'immersion était alors totale. Cette animation, appelée *Chloro'phil* mettait en scène un robot humanoïde dont le rôle était de s'assurer que l'espace intérieur était un lieu hypoallergénique. Ce petit robot diffusait des huiles essentielles et purifiait l'air respiré afin d'améliorer le confort. En 2005 avec la collaboration de Jori Hulkkonen, Matali Crasset propose le projet *D-FUSE-05* dont il s'agissait d'expérimenter la rêverie d'un paysage hypnotique au travers de métamorphoses formelles, colorimétriques et structurelles semblables à la biologie et aux organismes cellulaires. La designer poussait alors la logique des espaces hypnotiques jusqu'aux expériences immersives qui devenaient elles-mêmes, sujettes au dépassement de soi. Cette pratique comportait une filiation assez évidente avec le design radical autrichien par les figures emblématiques des Haus-Rucker-Co et des Himmeb(l)au ainsi qu'avec le travail d'Ugo La Pietra, en Italie. Contrairement, aux approches de la

D-FUSE-05, Matali Crasset et Jori Hulkkonen, vidéo, 2005.

fin des années 1960, proches des technologies pauvres, Matali Crasset, emploie des outils numériques qui décuplent les sensations et *a priori,* l'immersion, mais si la logique est semblable, le format et les dispositifs sont par contre, différents.

Sortir l'individu de son quotidien en lui offrant de nouvelles expériences à vivre dans l'intention ensuite, de le bousculer, est une volonté que nous retrouvons encore chez certains designers qui l'emploient telle une sorte d'électro chocs. L'approche paraît finalement assez violente et peu volontaire, mais serait l'un des tenants du design critique en parvenant à mettre en équation l'individu, le devenir et la construction dont la seule inconnue reste le préférable. Le modèle des grandes utopies totalisantes exerçant *in fine* un pouvoir contre-utopique, souvent par le biais d'une automatisation excessive des comportements sociétaux visibles d'abord, dans le travail, puis, l'éducation, les loisirs et la famille, ont conforté une situation instable et chaotique. Néanmoins, de ce *chaosmos* général, il est temps d'oser reconstruire de zéro. Matali Crasset est ainsi à la charnière de deux positions, celle qui veut aller à contre-courant pour penser autrement et celle qui s'immisce gentiment dans une activité aux bords déjà préconçus.

Cependant, nous pouvons remarquer que ses projets parallèles insufflent considérablement sa pratique quotidienne. Les expériences immersives qu'elle fait vivre au public, au travers de ses images animées, sont aussi pour elle, une expérience du dépassement. Ce qui par conséquent, pose la question de la seconde partie de cette thèse, à savoir, comment prétendre à une émancipation des conceptions monolithiques par le design critique ? Cette question me semble justifiée dans la mesure où tout au long de cette partie, nous avons pu considérer le design critique comme une pratique conceptuelle et en ce sens, susceptible d'interroger l'homme dans son grand ensemble qui est symboliquement composé des valeurs sociales, relationnelles, affectives, mais aussi morales, éthiques, économiques et politiques. Je ne dis pas que le design critique a la portée de la philosophie qui pense, ou celle de la sociologie qui expérimente, ou encore de la science qui détermine, mais cette pratique peut nous pousser vers un habiter meilleur.

5. CONCLUSION DU CHAPITRE 2

Dans ce chapitre, le vocabulaire est plus agressif et suggère des Radicaux un réel combat mené contre une force oppressive : l'héritage de la modernité. Les ruptures progressistes étaient accompagnées par l'idéologie du progrès, à la fois technologique avec le voyage dans l'espace (1965)[436] et également, anthropologique, avec l'émancipation des individus notamment par l'abolition de la ségrégation raciale (1964) et l'interdiction de toute discrimination sexiste à l'embauche (1975). L'Architecture Radicale déplaçait alors ces énergies et les utilisait sous une stratégie de combat qui positionnait leur action là où elle était inattendue. S'affranchir de l'histoire s'avérait ainsi nécessaire pour les Radicaux afin d'actualiser les débats culturels, politiques, économiques et les libérer de leurs conventions car ce qui comptait dans la création après les années 1960, c'était la valeur des usages et des événements qui se produisaient et favorisaient l'idéologie d'une expression libre. Selon l'auteur Pierre Litzler, la monumentalité architecturale, en tant qu'édifice majestueux surplombant la foule, est révolue, depuis, elle est autre, «une pertinence discursive nouvelle [qui] inscrit une idée par un jeu architectonique et l'exprime par la dynamique spatiale de son dispositif.»[437]

Le bricolage et l'anthropologie, notoires dans l'approche d'Ugo La Pietra, étaient des manières d'habiter la ville et de la comprendre au travers d'une démarche expérimentale. Architecte, designer et artiste, Ugo La Pietra revendiquait une «synesthésie des arts» dans le souhait d'un élargissement des perceptions et des systèmes d'asiles sensoriels. Son abord du déséquilibre supposait de pouvoir se dépasser personnellement en confrontant l'échelle humaine au regard des villes en pleine expansion. Par ailleurs, la généalogie des casques permettait de dévoiler un microcosme des plus réduit, un refuge minimum qui, à l'image des prothèses, développait les espaces cognitifs de l'homme en privilégiant une redécouverte du territoire urbain. Les relations introspectives construisaient ainsi la pensée du dehors allant des territoires psychotiques aux espaces physiques. Cette manière d'établir le contact semblait vouloir tester les degrés de tolérance et de liberté des individus afin de les solliciter à repenser le monde et à l'habiter autrement. C'est par conséquent, en cultivant l'altérité et en fabriquant des virus que les Radicaux sont parvenus à décloisonner les espaces perceptibles.

436. Alekseï Leonov, première sortie extravéhiculaire russe dans l'espace, 15-20 minutes, le 18 mars 1965 et Edward White, première sortie américaine, 16 minutes, le 23 mars 1965.

437. Pierre Litzler, «Architecture et design : la politique par le poétique», *op. cit*, p. 2.

Cependant, il y avait deux écoles des Radicaux, les viennois et les milanais utilisaient des moyens expérimentaux concrets, non pas dans le souhait de modifier le contexte, mais sa perception sensorielle par le biais des dispositifs, les florentins et les londoniens, quant à eux, supposaient le jeu linguistique de l'utopie et de la contre-utopie comme un exercice fondamental. Toutefois, en s'appuyant sur les propos de l'auteur Pierre Litzler, nous pouvons imaginer que ces deux écoles n'étaient pas si différentes puisque l'utopie n'est plus le «non-lieu» idéalisé mais «un fait "ordinaire" qui se réalise au quotidien»[438]. Et ainsi, l'auteur conclut que l'événement est dorénavant ce qui fait monumentalité, c'est-à-dire, ce qu'il faut retenir du projet architectural. Cette perspective semble alors rejoindre les résistances ponctuelles d'Haus-Rucker-Co, d'Ugo La Pietra ou encore de Riccardo Dalisi. Nous pourrions d'ailleurs rappeler Vincent Vernant qui supposait des «mécanismes de rites d'inversion»[439] grâce auxquels l'individu investissait pleinement le territoire social dans le maillage urbanistique de la ville semblable à un joyeux chaos. L'aveu de l'échec des mégastructures architecturales était aussi le message du déferlement des idéologies modernistes. Pour l'auteure Dominique Rouillard, les Radicaux étaient des créateurs aux intentions schizophréniques puisqu'ils abondaient à la fois vers une grande technicité des rendus et également, contre l'absence notoire de construction. Nous pouvons alors rappeler Andrea Branzi qui explique que depuis les Radicaux, les architectes et les designers sont confrontés à une anarchie du projet. Les perceptions antagonistes étaient alors souvent revendiquées dans les contre-utopies comme nous l'avons rencontré avec le paradoxe du *Monument continu* de *Superstudio* qui repoussait les ambitions consuméristes des villes et supposait des surfaces anonymes à investir par le biais de la mégastructure.

Le déni de la construction architecturale par une hypertrophie du réel et le rejet de l'ubiquité capitaliste n'était pas, pour autant, une rupture avec les modernes mais une intensification de leur héritage que nous retrouvons dans le projet *No-Stop City* par *Archizoom Associati* et dont l'enjeu revenait à exacerber l'utopie qualitative moderniste jusque dans ses retranchements improductifs et déceptifs. Néanmoins, l'espérance envers des processus d'individuation marquait le positivisme des idéologies radicales. Le vide n'était alors pas un caractère rédhibitoire propre à l'absence de création, mais au contraire, le lieu de l'émancipation des individus dans un retour aux activités communautaires.

438. Pierre Litzler, «La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux», *op. cit*, p. 26.

439. Aurélien Vernant, «Ugo La Pietra, une science de l'extériorité», *Ugo La Pietra : Habiter la ville, op. cit*, p. 26.

Les radicaux revendiquaient un dépassement de l'architecture et du design, mais leur public, trop intellectuel, avait pour répercussion de les marginaliser à outrance et lorsqu'ils tentaient de démocratiser leurs recherches, ils se confrontaient au risque de soumettre leur démarche à la normalité et ainsi, en faire comme Alessandro Mendini pouvait le craindre, une marchandise. De ce risque certainement imminent, la solution était peut-être de rejeter le design, d'abandonner les pères, de l'exempter des préconçus afin de veiller à l'établissement des connaissances pures, propres à la question de l'habiter.

Des noms ont commencé à émerger de la scène radicale comme l'*Antidesign* avec Joe Colombo et le *Controdesign* avec Andrea Branzi notamment. Les deux appellations sont souvent employées comme des synonymes du design radical, or, elles n'ont pas tout à fait les mêmes revendications, ni origines. La première, transcende l'approche romantique du design bourgeois par une frénésie de la technologie réemployée dans l'habitat, mais également, par un attachement envers les théories des *Spatialistes* qui avaient, pour chef de file, l'artiste argentin Lucio Fontana. Cet « art spatial » supposait l'infinité de l'espace comme une unité à la fois temporelle et spatiale que nous pouvions expérimenter au travers du mouvement et de la fragmentation. Se rapprochant fortement de ce positionnement, Joe Colombo revendiquait l'*Antidesign* afin de mieux se saisir de la compréhension de l'humain et de ses activités dans l'espace domestique. Sa revendication en faveur de l'autonomie du design par rapport à l'architecture permettait au designer d'asseoir sa révolution du territoire privé par la mobilité de ses équipements. En revanche, le *Controdesign* se moquait du *Good Design*, c'est-à-dire, de ce bon design qui était représentatif de la technicité et des usages comme exemplarité du bon goût et *a contrario*, le mauvais goût, dans cette acception était représenté par des objets aux particularismes excessifs. Les choix qui ne se justifiaient pas par la fonctionnalité de l'objet, étaient alors comparables au crime de l'ornementation. Le *Controdesign* revendiquait précisément ses singularités par l'emploi de l'ironie et l'humour afin de réprimer le *Style International* dont l'idéologie était la production de masse.

Paul Ardenne, quant à lui, récuse la possibilité pour le design d'être démocratique, même si les Radicaux semblaient plus proches encore de cette ambition en dénonçant l'architecture et le design comme des objets possibles du capitalisme ; penser au travers d'une forme de gouvernementalité appropriée ne serait, toutefois, pas si

simple. Si nous référons au principe de la biopolitique de Michel Foucault, il s'agirait aussi d'expérimenter simultanément la relation de pouvoir et celle du libéralisme dont l'enjeu fondamental est l'individuation. L'auteur liait alors le savoir au pouvoir dont la résultante était une disciplinarisation du pouvoir par la production de savoirs. Judith Revel, au travers d'une lecture de Foucault, considère qu'il s'agit :

> « [...] d'analyser non seulement la manière dont les individus deviennent des sujets de gouvernement et des objets de connaissance, mais la manière dont il finit par être demandé aux sujets de produire un discours sur eux-mêmes – sur leur existence, sur leur travail, sur leur affects, sur leur sexualité etc. – afin de faire de la vie-même, devenue objet de multiples savoirs, le champ d'application d'un bio-pouvoir.»[440]

440. Judith Revel, «Savoir/Savoirs», *Le vocabulaire de Foucault*, [col. Vocabulaire de ... dirigée par Jean-Pierre Zarader], Ellipses, Paris, 2002, p. 56.

En tant qu'individus, nous sommes alors gouvernés, étudiés dans nos coutumes et nos mœurs, mais également, acteurs de nous-mêmes, ce qui permet de faire de la vie, le lieu d'un bio-pouvoir. Pour Bernard Stiegler, l'individuation est un double procédé psychique et collectif, qui permet d'éveiller le désir de contribution volontaire. L'amateur serait ainsi, celui qui s'implique et s'extériorise pour être lui-même et c'est pourquoi, les hypomnémata peuvent être des instruments à la fois d'enregistrement mais aussi d'écriture permettant ainsi l'accomplissement d'une individuation introspective et collective.

Toutefois, comme le suggérait Jean Baudrillard, nous sommes confrontés à un antagonisme insoluble entre «La Réalité Intégrale» qui prévaut une forme de totalisation de la technique et «La Forme Duelle» qui constitue une dualité à toute chose. De fait, si le processus d'individuation advient, il serait confronté à un antagonisme entre le psychisme et la Forme Duelle contre le collectif et la Réalité Intégrale. L'individuation collective livrée à elle-même et sans but, serait une «réalité brute» qui se répète indéfiniment. En revanche, associée à l'individuation psychique, semblable au «réel objectif» de Jean Baudrillard, elle amènerait à une passion du réel et non à un «devoir de vérité». Un des enjeux serait de pouvoir inscrire cette dernière prérogative en relation avec un imaginaire anomique afin de mettre en doute une réalité sans borne. *Le jeu du Mémorial de la Faune* est révélateur de ce possible par lequel la *mathesis* foucaldienne met en évidence des différences au sein d'un système dont les égalités prévalent. Le travail autour des signes abstraits n'est pas un déni du souvenir par l'absence de figuration mais une réalité autre.

La construction de nouveaux récits par le biais de l'illusion et de la spéculation ne serait pas une fuite ou un écart à la réalité mais l'aveu qu'il existe d'autres réalités. Et finalement, c'est cette même pensée qui permet l'invention. Anthony Dunne enseigne justement le design critique et opère généralement par des principes de dysfonction afin de faire réagir l'individu et de l'inclure dans le débat des nouvelles technologies, biotechnologies et techniques qui seront notre quotidien dans quelques années. Dans le scénario que propose Anthony Dunne et Fiona Raby au travers du projet *Designs for an overpopulated Planet*, nous observons une prédominance du masque, de la technologie et des outils qui détiennent l'identité de son usager. Pendant que l'individu utilise ces accessoires, son visage, parfois obstrué, n'est néanmoins pas un obstacle au processus d'individuation car à ce moment, il se vit et s'expérimente au travers de la communauté. En condamnant ainsi l'individualisme, les deux designers prévoient un retour aux communautés originaires dans lesquelles l'entraide était un moyen de survie. Ils sondent par conséquent, ce que le futurologue et professeur Stuart Candy nomme les préférables pour les dévoiler au public et provoquer leur réaction. Ils expérimentent ainsi un design critique, spéculatif, mais incontestablement au service de la société et de l'environnement pour faire débat.

Comme Bernard Stiegler peut l'expliquer et comme Anthony Dunne et Fiona Raby le soulèvent, un des enjeux de demain, est que les technologies puissent être la raison d'une sociabilité nouvelle par laquelle le processus d'individuation amène à développer simultanément les savoirs. Cette participation serait une redécouverte car depuis l'économie de service, Bernard Stiegler démontre que nous avons perdu cette capacité, or pour Gilbert Simondon, elle était précisément le point d'ancrage et d'origine de l'individuation. Pour ce faire, les deux designers en passent par une «narration conceptuelle» dont Michèle Cohen-Halimi explique que cette méthode valorise des approches discursives qui permettent de bouleverser les continuités logiques apparentées au probable. Cette narration est sans doute ce qui garantie l'intérêt du projet en créant des inattendus bénéfiques et en admettant le récit cadre comme le prétexte à la formalisation de multiples récits enchâssés.

Dans *Designs for an overpopulated Planet*, la narration est double, d'abord, nous retrouvons les explications du projet par les deux designers sous une forme narrée et également, nous avons en parallèle, l'histoire de l'écrivain Alex Burrett qui, d'une certaine ma-

nière, accrédite les suspicions. Plonger en plein désarroi et se laisser troubler par ce que nous lisons et observons, amènent à penser le projet, non plus comme un excès de zèle, mais comme une vérité probable. Confronter les individus à ce sentiment permet alors aux designers de les bousculer. Cette forme expérimentale pourrait s'assimiler à la pratique de l'amatorat puisque immergé dans le doute de l'existant, le public serait plus apte à engager un processus d'action. Les paradoxes et les écarts véhiculés par cette double narration et les nombreuses iconographies et prototypes accompagnant le projet, sollicitent l'émergence des absurdités de notre quotidien ainsi que celles qui pourraient probablement advenir. Cette énonciation partielle serait, comme nous avons pu le comprendre avec Thomas Soriano, un fragment pour penser la totalité par l'altérité. Et ainsi, nous pourrions penser à Michel Foucault lorsqu'il expliquait qu'« il n'y a pas d'instauration de la vérité sans une position essentielle de l'altérité ; la vérité, ce n'est jamais la même ; il ne peut y avoir de vérité que dans la forme de l'autre monde et de la vie autre. »[441] Nous pensons alors à la parrêsia, définit par la «liberté de langage, franchise [...]. En mauvaise part, liberté de langage excessive [...]»[442] dont l'auteur Baptiste Jacomino explique que pour Michel Foucault, il ne s'agit pas seulement de montrer une vérité mais de prendre le risque de s'exposer aux virulentes exclusions de ce dévoilement, en ce sens, Anthony Dunne et Fiona Raby seraient des parrèsiastes. Mais le réel risque qu'encourent les designers, est le rejet catégorique de leur projet et comme le souligne Baptiste Jacomino, «la parrêsia est en ce sens une menace pour elle-même.»[443] Toutefois, conscient de ce désagrément, Michel Foucault développait ce qu'il nommait des «jeux parrèsiastiques»[444] qui supposaient un accord d'écoute et d'entendement entre le parrèsiaste et son interlocuteur. Dans son rôle du dire-vrai, le parrèsiaste est néanmoins, à distinguer du prophète, du sage et de l'enseignant. Baptiste Jacomino explicite cette dernière acception en confrontant les quatre figures du dire-vrai et en admettant, par ce biais, une définition du parrèsiaste :

> « Contrairement au prophète, le parrèsiaste parle en son nom, il éclaire le présent plutôt que le futur, et il s'exprime le plus clairement possible. Il se sépare aussi du sage en ce qu'il n'énonce pas des vérités générales, mais s'intéresse à des situations précises, à des individus singuliers. [...] Enfin, le parrèsiaste se distingue de l'enseignant parce qu'il prend un risque, alors que l'enseignant dit Foucault, ne prend aucun risque.»[445]

441. Michel Foucault, *Le courage de la vérité : Le gouvernement de soi et des autres II.* Cours au Collège de France 1984, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, Gallimard, Éditions du Seuil, [coll. « Hautes Etudes »], Paris, 2009, p. 311.

442. Baptiste Jacomino, *Apprendre à philosopher avec Foucault*, définition empruntée au dictionnaire grec-français Bailly, ellipses, Paris, 2014, p. 37.

443. *Ibid.*, p. 37.

444. Michel Foucault, *op. cit*, 368 p.

445. Baptiste Jacomino, *op. cit*, pp. 38-39.

L'auteur fait aussi une généalogie de la parrêsia, le terme est d'abord assimilé à la politique en Grèce vers le IVe siècle avant Jésus-Christ, puis à l'éthique avec Socrate dont le souci de soi et du dire-vrai prévalent pour être utile à la société. L'auteur suppose ainsi, que c'est précisément, «l'attention aux singularités du présent qui rapproche la figure de l'intellectuel spécifique inventée par Foucault de la *parrêsia* antique.»[446] La figure du parrèsiaste que Michel Foucault semblait dépeindre pourrait à son tour, se rapprocher de celle du designer d'aujourd'hui qui ne cherche plus de solution globale mais soulève des problèmes distinctifs.

446. *Ibid.*, p. 49.

Michel Foucault prétendait aussi que depuis l'arrivée du néolibéralisme, les individus devenaient des entrepreneurs, une idéologie par laquelle, la rentabilité du capital humain devenait primordiale dans la perspective de croissance. Baptiste Jacomino, qui a étudié cette question, révèle l'inquiétude que Michel Foucault en avait, notamment sur les «manipulations génétiques qui viseraient à maximiser le capital humain.»[447] Le projet des deux designers pourrait suggérer un renouvellement de la tradition libertaire en privilégiant l'échange et l'enrichissement collectif, mais avec cependant, un certain optimisme sur les dangers du néolibéralisme tels que Michel Foucault l'entendait. Nous ne pourrions pas envisager une intégration sans difficulté de ce principe post-néolibéralisme dans la mesure où les précédentes menaces évoquées ne peuvent être complètement révoquées. Reconstruire ce chaos post-apocalyptique induirait le risque d'un ébranlement de l'individu au profit de ses performances. Dans la volonté d'édifier un nouvel espace, la question du sublime, entre l'enthousiasme et la déception de ne pas pouvoir représenter ce que l'individu conçoit, semble fortement contribuer à ce bouleversement. Toutefois, pour Jean-François Lyotard, l'impensable n'était pas le résultat d'un échec, au contraire, ce sentiment du trouble amenait l'homme à expérimenter sa singularité.

447. *Ibid.*, p. 22.

En revanche, nous ne pouvons pas ignorer que la postmodernité, depuis son essor, engage la sublimation dans un dangereux rapport à la fascination, c'est ce que Guy Debord nommait *La Société du Spectacle*. Les représentations omniprésentes deviennent des monumentalités et évincent de fait, l'imprésentable. Il est alors difficile de s'obstiner à chercher l'inconnu lorsque nous vivons l'époque de la surabondance des signes, eux-mêmes déjà transposés vers la société du virtuel. Il ne s'agit plus seulement d'une hégémonie matérielle, en effet, l'insistance du signe amène vers une suprématie totale, à la fois

réelle et virtuelle pour un divertissement absolu. Toutefois, comme nous l'avons remarqué, la tradition du grotesque suppose grossir ce phénomène au point qu'il puisse enfin révéler l'inquiétude qu'il devrait susciter. En ces circonstances, pour Alexandra Jaffré, le grotesque peut être exploré comme une qualité critique du projet de design. Ou comme le soulignait Dominique Iehl, il pourrait être un savant jeu mettant en exergue le «je». Si les objets du grotesque montrent l'imperfection, le monstrueux et la marge, alors ils déterminent, en ce sens, pour l'usager, la possibilité d'être également, imparfaits, voire « défectueux». La société hédoniste dans laquelle nous vivons, s'est transformée en une société aseptisée car tout ce qui peut suggérer un comportement excessif, que ce soit de joie ou de peine, est substitué à l'idéologie de la perfection stable et bien ordonnée. Or le grotesque est par essence débordement, décloisonnement et fracas dans une fureur carnavalesque.

Mettre en scène le désastre suppose une grande adresse afin de ne pas succomber à la fascination pour la terreur. Un phénomène que nous retrouvons déjà beaucoup au cinéma et dans lequel le paysage post-apocalyptique se transforme en un sentiment d'enchantement pour le spectateur. Cet aspect, nous l'avons abordé avec le projet *Disaster Playground* de la designer Nelly Ben Hayoun ainsi qu'avec l'*accident originel* de Paul Virilio qui affirme justement cette fascination du chaos et ajoute, qu'aujourd'hui, l'accident n'est plus un inattendu. Il s'agirait alors pour l'auteur de cesser de nous exposer à l'accident au travers des mass média et d'exposer enfin l'accident sous une forme muséale et didactique afin de permettre à l'individu, en connaissance de cause, de choisir de l'éviter. Cette médiation pourrait alors œuvrer à l'encontre de l'*accident intégral*, une perspective que nous pourrions, par ailleurs, relier au *théâtre de la cruauté* expérimenté par Antonin Artaud et dont l'enjeu était aussi la catharsis.

Comme Gilles Deleuze et Félix Guattari l'expliquaient, le chaos n'est pas le néant, mais une ouverture vers un infini qu'il faut savoir appréhender puisque penser sa consistance, c'est aussi annihiler son intérêt. L'*accident originel* ne peut pas être évité, mais il pourrait être tempéré par la critique, c'est-à-dire, la contre-opinion qui par ailleurs, doit pouvoir requérir une amplitude majeure même si cette dernière, se fait discrète. Comme nous l'avons vu avec Alessandro Mendini, la banalité peut être éloquente lorsqu'elle se présente comme le lieu d'un subtil écart et souligne un comportement viral de la part de certains designers. Le travail de Pieke Bergmans, réveille

d'ailleurs doucement les usagers d'un état de léthargie mentale en attribuant des dissonances dans le parcours quotidien.

Depuis les années 1990, il ne s'agit plus tellement de mettre en acte la révolution mais l'évolution de toutes choses comme le fait remarquer Pascale Weil. Après avoir fait l'écueil des visions totalisantes et universalisantes, le designer engage la discussion afin que la pluralité des conceptions ne soit pas un défaut mais un salut à notre devenir. L'indéterminisme plutôt que le déterminisme, devient une conduite à projet que nous retrouvons, par exemple aujourd'hui, dans la démarche du duo de designers londonien Anthony Dunne et Fiona Raby ainsi que dans celle de la designer Matali Crasset. Toutefois, l'une des grandes figures de cette logique est encore Gaetano Pesce dont la série différenciée devait et doit toujours permettre à l'individu de s'inclure dans le processus d'édification de l'environnement et non, de devoir le subir sous une forme de contemplation et d'assujettissement à ce qui lui est offert ; d'autant que pour Gaetano Pesce réussir à intéresser le public est la clé de nouveaux comportements. Les espaces alternatifs dans lesquels l'individu est sollicité par la réflexion et l'action sont de plus en plus nombreux et deviennent des zones de pure liberté, hors contrôle du corps social et de ses segments. Ils sont alors des lieux de débats, d'échanges et de tolérance autour de la question fondamentale de l'homme dans sa course effrénée de l'habiter.

L'alternatif, indéniablement ouverture et liberté, devient un moyen d'expérimenter des conceptions plurielles souvent par l'usage de la spéculation et du scénario afin de communiquer et de partager avec autrui. Le projet *From United Micro Kingdoms* d'Anthony Dunne et de Fiona Raby, semble aujourd'hui être au paroxysme de la démarche fictionnelle autonome, c'est-à-dire sans le recours aux instances du réel. Cette méthode, jusque là très exploitée en littérature et en art cinématographique, devient appliquée et recèle de trésors pour l'architecture et le design car elle peut aisément mettre en exergue les enjeux sociétaux. Ainsi, cet espace alternatif que le design critique dévoile et « qui vient tour à tour, qui se répète à intervalles plus ou moins régulières »[448] et dans lequel l'individu peut s'immerger, est à la fois, respiration, exutoire et perspective.

448. CNRTL, *alternatif*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/alternative>, (consulté le 3 juin 2015).

PARTIE 2.

L'ÉMANCIPATION DES CONCEPTIONS MONOLITHIQUES : VERS UNE NOUVELLE FORME POLITISÉE DU DESIGN CRITIQUE

Le terme émancipation se définit par l'action permettant de «s'affranchir d'un état de dépendance»[449], cette libération aurait alors l'avantage d'exalter la condition humaine vers un ailleurs prolifique hors relation de subordination. Renoncer à cet état d'assujettissement marquerait ainsi la fin des conceptions monolithiques. Dans la présente partie, il s'agit de comprendre comment la question de l'objet et de son élaboration suppose aussi d'interroger l'habitabilité de notre monde par le biais d'un panel de questionnements poïétique, anthropologique, sociologique, politique, économique et éthique dans la mesure où aller à l'encontre de la normalisation de la création et confirmer l'émancipation de cette dernière, nécessite de réinvestir un territoire dont les possibles semblent outrepasser le champ du design.

449. CNRTL, *émancipation*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/émancipation>, (consulté le 06 juin 2015).

Ch1. À l'encontre d'une normalisation de la création

1. INTRODUCTION

La *normalisation* correspond au verbe *normaliser* qui signifie un «retour à une situation normale, au besoin par la force, après une période d'agitation, de troubles. »[450] Ainsi présentée, cette action semble faire défaut à la situation de troubles dans la mesure où l'idée de devoir rétablir l'ordre suppose aussi de définir la précédente période par un désordre menaçant et non, dans la perspective d'une émancipation. Pourtant, aller à l'encontre d'une normalisation de la création ne serait pas l'aveu d'un abandon de la norme, mais de son systématisme qui la transforme en un modèle d'exécution unilatéral. Affronter cette dernière, serait semblable à accepter une muséification du trouble. Rappelons Paul Virilio qui souhaitait exposer l'accident plutôt que celui-ci, nous expose au drame sans distance. Au sein de la création, la norme ne devrait pas reposer sur la question de sa légitimité mais plutôt, sur la possibilité de son actualisation afin que les manières de faire le projet interrogent également, la faculté d'une expansion sociale.

450. CNRTL, *normalisation*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/normalisation>, (consulté le 06 juin 2015).

2. LA HAUS-PINAKOTHEK[451]

451. László Moholy-Nagy, «Haus-Pinakothek», un des chapitres de son ouvrage intitulé *Malerei, Photographie, Film*, Albert Langen Verlag, Munich, 1925, édité dans la série des «auhaubücher» (livres Bauhaus).

La Haus-Pinakothek était un concept de l'artiste et enseignant László Moholy-Nagy, abordé durant tout un chapitre dans l'un de ses ouvrages. Selon l'auteur le primat technique supposait un système d'engendrement dans lequel la reproduction et la diffusion d'une œuvre étaient un ensemble cohérent dans son expansion. Ainsi, à son époque, la création n'était plus uniquement le fait de la main, mais également, celui de la machine, ce qui, non seulement, nous amène à reconsidérer la question d'une normalisation, mais aussi à penser les différentes formes d'expansion au travers d'un processus.

A. L'OBJET DANS L'OBJET

La mise en abîme d'un objet dans un autre, est assez semblable à l'idée de mettre en boîte une œuvre, néanmoins, l'objectif diffère radicalement. En effet, il ne s'agit pas de cacher ou de préserver, mais plutôt de fusionner une œuvre avec un dispositif susceptible de permettre son écoute et sa vue dans les conditions souhaitées. László Moholy-Nagy supposait déjà que les grandes œuvres seraient contenues dans des supports, tels que les disques audio pour la musique (ou vinyles), les bobines pour les images animées et les pellicules de plus petite taille pour les images fixes. Les œuvres n'auraient alors plus l'ingrate tâche de décorer les murs, sans pour autant que l'individu ne prête attention à leur présence. Au contraire, elles s'exposeraient au moment venu, lors d'instants choisis. De ce fait, l'essor de la machine est, en quelque sorte, celui de l'individu puisque son usage permet à ce dernier, de choisir le moment opportun afin d'occuper son rôle de spectateur conscient et actif.

1. L'essor de la machine

C'est par une citation d'un conférencier citant un auteur faisant lui-même allusion à un autre auteur que je vais malgré tout tenter de comprendre quels enjeux l'essor de la machine pouvait véhiculer dès la première moitié du 20e siècle et dans la perspective d'une appréciation poïétique de la démarche. Dans la publication de sa conférence, Thomas Soriano cite Walter Benjamin qui, lui-même,

faisait référence à László Moholy-Nagy en expliquant, dans une certaine mesure, le positionnement de l'artiste :

> «Évoquant le futur, Moholy-Nagy pense que les œuvres seront produites à l'aide de la machine, à partir de modèles et que la toile faite à la main perdra sa valeur commerciale. Les œuvres ne seront plus accrochées au mur comme des objets inertes destinés à la décoration. Les œuvres du futur existeront en reproduction et seront conservées dans des boîtes spéciales consultables à tout moment : telle est la Hauspinakothek (le musée imaginaire).»[452]

Walter Benjamin semblait penser que László Moholy-Nagy avait déjà supposé un déplacement de la valeur de l'art réalisé à la main à un art produit par la machine. À cette condition, il semblerait que le musée imaginaire ait été chaque intérieur privé puisqu'ils regorgeaient déjà de pellicules-photos, de bobines et de disques audio qui étaient alors ni plus ni moins de l'art en boîte.

452. Walter Benjamin, cité par Thomas Soriano, «Benjamin dans une école d'art», dans *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, colloque organisé par l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg le 10 mai 1995, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997, p. 18.

Consulter plutôt que contempler, voici ce que László Moholy-Nagy semblait pressentir des futures œuvres stimulant davantage l'individu par leur appréhension fonctionnelle. Il advenait ainsi une mise à distance du sujet de la création dans une réaffirmation de la qualité utilitaire par laquelle la manipulation de l'objet et la compréhension de sa fonction, devenaient le passage attendu pour atteindre le sens. László Moholy-Nagy comprenait la modernité au travers du dispositif, c'est-à-dire, de l'instrument capable de produire à tout moment une réminiscence de l'œuvre.

En poursuivant le raisonnement, nous pouvons nous demander si « les œuvres du futur » établies sous le joug d'un processus industriel, n'étaient pas, pour László Moholy-Nagy, à escompter par le design. En d'autres termes, la modernité aurait fait du design, le garant de l'éligibilité d'une œuvre et par conséquent, ce serait au travers d'un art dit mineur, que l'œuvre apparaîtrait. Cette nouvelle appréhension du dispositif et de la machine comme des éléments de transition, amène également, à reposer la question du temps puisque la consommation de l'œuvre accompagnée de son système de visibilité, suppose l'abandon de l'éphémère. La complexité du système met alors en relation l'homme et les objets afin de permettre à ce dernier, d'accéder à la complétude.

Toutefois, nous pourrions aussi nous demander s'il s'agissait réellement que d'un intermédiaire ou si, comme Gaetano Pesce le clame assez souvent, «[...] le futur de l'art, c'est ce qu'on appelle design.»[453] J'apprécie énormément les risques que ce dernier prend en défendant de telles idées et même si je ne les partage pas complètement, elles ont le méritent de donner à réfléchir car ainsi, nous pourrions supposer la Haus-Pinakothek de László Moholy-Nagy comme le premier résultat de ce changement. Ce n'est plus seulement la visibilité des instruments de reproduction d'une réalité, mais l'usage de véritables outils de production. Cette perspective pose essentiellement la question des moyens mis en œuvre afin de produire mais également, du rôle des dispositifs dans la création et le déplacement des interrogations. À ce propos d'ailleurs, Pierre Litzler me disait que pour László Moholy-Nagy, les appareils photographiques étaient de nouveaux moyens susceptibles d'élargir le champ productif puisqu'il ne s'agit pas seulement de capturer la représentation d'un moment de la réalité, mais davantage d'employer ces moyens afin de fixer des impressions lumineuses et ainsi, l'intérêt n'est pas de «représenter la lumière clair obscur, mais de l'utiliser comme moyen de créer.»[454] Nous pourrions déduire que la technique dont le design dispose, permettrait de définir de nouveaux enjeux de conception.

453. Gaetano Pesce, *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain*, [symposium AC/DC], conférence du 26/10/2007, Haute école d'art et de design, Genève, 2008, p. 49.

454. Pierre Litzler, lors d'une première relecture de ma thèse.

B. La reproduction comme expansion

Il serait intéressant de percevoir la reproduction comme un système d'expansion du modèle, mais il est aussi difficile de s'abstraire du caractère rédhibitoire de la massification. Le développement exponentiel de l'artefact a ainsi toujours encouru la difficulté de sa force.

1. Autonomie et indépendance de la copie

Il faut le reconnaître, la multiplication est une puissance en ce sens qu'elle assure à l'objet son autonomie, comme nous pouvons nous en référer aux propos de Walter Benjamin :

> «La reproduction technique est plus indépendante de l'original... D'autre part, la technique peut transporter la reproduction dans des situations où l'original lui-même ne saurait jamais se trouver.

> Sous forme de photographie ou de disque, elle permet surtout de rapprocher l'œuvre du spectateur ou de l'auditeur. »[455]

455. Walter Benjamin, cité par Thomas Soriano, *op. cit*, p. 18.

Si nous suivons la logique de cette citation, nous comprenons que la copie est finalement plus indépendante que l'original puisqu'elle est détachée d'un contexte précis et parfois excluant. De ce fait, la reproduction acquiert une force de démocratisation par le biais du dispositif. Dans cette situation, il y aurait à mesurer un rapprochement entre l'œuvre et l'individu par, certes, une accessibilité plus accrue, mais aussi par des conditions supplémentaires notamment, l'infinité de sa perception et de son partage ainsi que sa propension à la transgression.

La reproduction aurait alors une réelle autonomie à revendiquer. Les moyens techniques utilisés pour permettre la copie amèneraient l'individu à expérimenter de nouvelles situations propres à ces duplications mécaniques. Toutefois, plus qu'une relation d'efficience, il semblerait que ce soit aussi l'apparition du vice de la possession. Posséder une œuvre ou du moins sa représentation serait une forme nouvelle de satisfaction. Il serait bon aussi de montrer à quel point cette nouvelle perspective forme, paradoxalement, l'idée d'un être libre. L'individu peut, en effet, déplacer l'œuvre et n'est pas contraint à une situation précise, ainsi, il peut librement écouter un orchestre dans une salle de concert prévu à cet effet, mais aussi, par le moyen de l'enregistrement, il peut l'écouter à l'écart, dans le lieu de son choix et avec les personnes qu'il choisit. Avec l'essor de la copie, il y a ainsi, le développement d'une forme de libre arbitre qui est ni plus ni moins, le résultat de la déterritorialisation de l'œuvre suivi d'une reterritorialisation perçue dans sa dimension subjectivante ou en d'autres termes, un principe d'individuation détenu dans l'agencement qui deviendrait lui-même source d'expansion. Gilles Deleuze et Félix Guattari expliquaient d'ailleurs que :

> «[...] l'agencement se divise aussi d'après un autre axe. Sa territorialité (contenu et expression compris) n'est qu'un premier aspect, l'autre aspect étant constitué par les lignes de déterritorialisation qui le traversent et l'emportent. [...] Les règles concrètes d'agencement opèrent donc suivant ces deux axes : d'une part, quelle est la territorialité de l'agencement, quels sont le régime de signes et le système pragmatique ? D'autre part, quelles sont les pointes de déterritorialisation, et les machines abstraites qu'elles effectuent?»[456]

456. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, collection critique, éditions de Minuit, Paris 1980, p. 630.

D'une certaine manière, l'agencement ordonne une conduite qui pourtant, est elle-même constituée «par les lignes de déterritorialisation». Ainsi, penser le territoire, c'est aussi penser sa transgression en acceptant de perdre tous les repères pour inlassablement en reconstruire de nouveaux. Cette idée d'aller à la surface des choses pour en comprendre le sens, renforçait l'ambition de Gilles Deleuze pour une philosophie vivante, en mouvement qui mettait à mal les logiques binaires et favorisait la pensée du multiple. Pour le philosophe, l'individu qui ne maîtrise plus son univers, génère des failles par lesquelles il vit des expériences pures. Et ainsi, se déterritorialiser du monde, c'est entrer dans un rapport distancié de la réalité. À ce propos, Maël Le Garrec écrit que «[...] la minorité est le processus même du devenir, là où le rhizome bifurque, où la machine se dérègle et mute, où les identités deviennent indiscernables, et les significations suspendues.»[457] Chercher l'erreur, les lignes de traverses plutôt que les plans orthogonaux, revient à refuser d'obtempérer pour le sens unique. D'autant que la déterritorialisation absolue amène à quitter le territoire sans l'objectif d'une nouvelle conquête puisque comme le rappelle Maël Le Garrec, « devenir n'est pas changer : le devenir nous fait quitter un territoire sans en retrouver de nouveau. Le devenir se vit sur une ligne de fuite, nécessairement déterritorialisée. »[458] Par conséquent, retrouver un territoire reviendrait à arrêter le processus principiel du devenir, mais la copie, en tant que forme déréglée de l'original et *in fine*, principe de déterritorialisation, aiderait à maintenir l'individu sur sa «ligne de fuite».

457. Maël Le Garrec, *Apprendre à philosopher avec Deleuze*, ellipses, Paris, 2010, p. 39.

458. *Ibid.*, p. 38.

2. Le prix de l'aura

La reproduction de l'artefact permet ainsi son autonomie, son accessibilité et mobilise une pensée des failles dont l'acquisition par le plus grand nombre ainsi que son large partage suppose un bénéfice à caractère intelligible. Cependant, Walter Benjamin évoquait surtout la perte de l'aura comme un fait indéniable des reproductions puisqu'elles n'étaient pas et ne seront jamais les originaux attachés au «domaine de la tradition ». L'auteur écrivait :

> «[...] au temps des techniques de production, ce qui est atteint dans l'œuvre d'art, c'est son aura. Ce processus a valeur de symptôme, sa signification dépasse le domaine de l'art. On pourrait dire, d'une

façon générale, que les techniques de reproduction détachent l'objet reproduit du domaine de la tradition.»[459]

Pour Walter Benjamin, l'objet reproductible perdait son authenticité et par extension, son aura[460]. L'auteur ajoutait que ce n'était pas du seul fait de la reproduction, mais également, de l'idéologie de la production de masse qui désacralise l'objet par son irrépressible acquisition. La démocratisation des biens souffrirait, plus implicitement, d'une volonté excessive de posséder ce qui alors ne se possédait pas et ainsi, même le simulacre de l'œuvre devient source d'obsession. Walter Benjamin précisait que :

> « [...] rendre les choses spatialement et humainement "plus proches" de soi, c'est chez les masses d'aujourd'hui un désir tout aussi passionné que leur tendance à déposséder tout phénomène de son unicité au moyen d'une réception de sa reproduction. De jour en jour le besoin s'impose de façon plus impérieuse de posséder l'objet d'aussi près que possible, dans l'image ou, plutôt dans son reflet, sa reproduction.»[461]

Par ces quelques mots, Walter Benjamin défendait la valeur de l'original et dénonçait le désir qui alimentait les masses et les induisait à s'approprier les objets en entrant en contact physique et émotionnel avec leurs reproductions. Pour l'auteur, la perte de l'aura signifiait surtout que les valeurs d'originalité étaient détruites. L'originalité était précisément pour Walter Benjamin, ce «hic et nunc»[462], c'est-à-dire, le témoin d'un ici et maintenant qui donnait à l'objet son caractère d'unicité. Cette pensée pourrait être une contre hypothèse à la philosophie Deleuzienne qui semblait encourager la décontextualisation afin de repenser l'objet, car d'une certaine manière, la déconstruction est une forme de réappropriation. Tout comme le langage nous induit en erreur, son histoire pourrait aussi le faire, ainsi, pour Gilles Deleuze, l'individu se rapprochait au plus près de la compréhension par la désintégration du système des apparences et son mouvement. Si selon Walter Benjamin cette forme de sacralité, par ailleurs présente dans l'aura et transmise à l'individu, n'existe pas dans les objets fabriqués en masse et suppose, plus drastiquement, un évanouissement du sens, en revanche, elle trouverait son plein essor dans la philosophie Deleuzienne.

459. Walter Benjamin, cité par Thomas Soriano, *op. cit*, pp. 18-19

460. Walter Benjamin, *La petite histoire de la photographie* (1931), l'auteur y définit pour la première fois l'aura.

461. Walter Benjamin, «L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique», dans *Walter Benjamin, Œuvres, III*, traductions de Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, dernière version 1938, Folio essais, Gallimard, 2000, pp. 278-279.

462. *Ibid.*, p. 275.

Dans son commentaire sur le texte de Walter Benjamin, intitulé *Le raconteur. À propos de l'œuvre de Nicolas Leskov*, l'auteur Daniel Payot témoigne de cette pensée du déclin des expériences et de la facture par le développement de l'industrie. En commentant le texte, l'auteur dément d'ailleurs la possibilité que les processus industriels soient ordonnés par des métiers lorsqu'il consent à écrire que c'est parce que l'écriture est un métier que «cela la distingue de toute technique industrielle et la dissocie de toute participation au progrès économique.»[463] Dans l'écriture, comme dans l'artisanat, il s'agit de «la trace de son fabricateur», «de sa gestuelle personnelle, de sa "manière" propre», ainsi que du temps d'exécution puisque comme l'explique l'auteur, de «ce point de vue aussi, le travail artisanal ressemble à celui de la nature, qui polit et transforme ses produits sur une très longue échelle de temps.»[464] Ce serait au travers de ces traces physiques et temporelles que le désir de transmission résiderait en laissant l'individu deviner les «concours multiples»[465] issus de la fabrication de l'objet. Même si nous pouvons supposer une autonomie et une indépendance de la copie dans la mesure où cette dernière déloge l'individu du territoire, elle n'en reste pas moins le sacrifice de l'aura originelle ainsi que la mise en départ des altérations.

463. Daniel Payot, *Walter Benjamin Le raconteur suivi d'un commentaire de Daniel Payot*, Circé, 2014, p. 78.

464. *Ibid.*, p. 79.

465. *Ibid.*, p. 80.

La copie, selon Yves Delègue, est semblable à un simulacre qui, par sa présence, conforte l'existence d'un réel, mais induit aussi sa perte. Il n'y a plus de vérité avec la copie, seulement de la vraisemblance :

> «[...] toute similitude, loin de dessiner le contour de la vérité, en signifiait à la fois l'existence et la perte, elle diffractait l'image imparfaite, et renvoyait celle-ci à une autre. Le vrai se dissolvait dans la vraisemblance et toute ressemblance était mensonge.»[466]

466. Yves Delègue, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Presses Universitaires de Strasbourg, 2008, p. 29.

Pour Yves Delègue comme pour Walter Benjamin, ce mensonge semble nous faire douter du rapport à la réalité. Toutefois, si nous revenons à nouveau à la philosophie Deleuzienne, l'obstinée opposition entre le réel et l'imaginaire n'a pas lieu d'être et c'est d'ailleurs, l'abandon de cette dialectique qui conduit aux expériences pures. La perte de la tradition et de l'aura, en d'autres termes, le dépérissement de l'authenticité qui présupposait un délitement de l'unicité de l'objet, n'est plus à craindre comme un manquement. Selon Gilles Deleuze, s'égarer d'un caractère univoque était semblable à expérimenter le sens et ainsi, ce ne serait pas tant l'originalité de l'objet qui serait nécessaire, mais le principe d'individuation initié dès lors que l'individu accède à

son propre jugement critique. Il est vrai cependant, que la reproduction technique augmente le risque d'une exploitation financière et/ou politique de la culture, ce qui représente aussi une perte radicale de la capacité machinique à produire du sens.

3. L'OBJET EST-IL UN MÉDIATEUR?

La mécanisation peut exposer les individus à une marchandisation de la culture dont l'artefact issu de cette dernière, pourrait devenir le parfait médiateur. Dans sa définition, le médiateur est une personne ou une chose «qui sert d'intermédiaire, de lien entre deux ou plusieurs entités».[467] Si l'objet est un médiateur alors il est nécessairement un intermédiaire. Nous pourrions aussi tenter de déterminer si l'objet peut être un conciliateur entre l'homme et les entités sociales puisque dans cette intention, plus qu'un lien, l'objet serait aussi un support d'instruction. Cette prérogative encourrait néanmoins, le risque d'un usage à mauvais escient. Même si la médiation suppose un entendement en précédant et en accompagnant les changements, il se peut qu'elle soit détournée d'un bien fondé. Pour exercer ce rôle, l'artefact deviendrait tributaire du conflit et au lieu de le dissiper, il pourrait l'alimenter.

467. CNRTL, *médiateur*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/médiateur>, (consulté le 10 juin 2015).

A. UN DESIGN DIDACTIQUE?

Cette perspective nous amène à penser à la possibilité d'un design didactique qui procéderait sous la forme d'une rhétorique dont l'habileté consisterait à enseigner et « expliciter méthodiquement les procédés d'un art ou d'une science. »[468] Cependant, il serait intéressant de pouvoir déterminer si le design est instructif par son essence, ou s'il doit acquérir un quelconque don au cours de son processus. Il semblerait que l'intention de communiquer pourrait ainsi stimuler l'intérêt des individus à l'égard du projet.

468. CNRTL, *didactique*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/didactique>, (consulté le 10 juin 2015).

1. Stimuler l'intérêt

Si nous admettons que le projet de design soit susceptible de faire passer un message en émettant quelque chose, alors son rapport au monde et à la vie quotidienne devient fondamental. En reprenant la définition du design sémiotique proposée par Mario Perniola, philosophe italien et spécialiste en esthétique, Enrico Pedrini, critique d'art, la rapprochait des principes de l'*Architecture Radicale*, l'auteur écrivait :

> « Avec l'Architecture Radicale naquit une tolérance nouvelle qui prévoit non seulement une intervention créatrice de la part de l'usager, mais la présence possible d'objets de design stimulant l'intérêt à travers leur vitalité originale, ce que Mario Perniola définit comme "le design sémiotique ou d'information".» [469]

469. Enrico Pedrini, *L'Architecture Radicale*, Performarts, [en ligne] <http://performarts.net/performarts/index.php?option=com_content&view=article&id=196:architecture&catid=11:architecture&Itemid=17>, (consulté le 10 juin 2015).

Ce que nous pouvons retenir de cette période et selon le critique d'art, c'est l'idée d'une « tolérance nouvelle » qui amenait l'individu à s'investir personnellement. L'*Architecture Radicale*, au travers de sa « vitalité originale », éveillait ainsi l'intérêt du public en donnant la possibilité à ce nouveau désir d'exister et de perdurer pleinement, ce qui le détournait d'un principe d'aliénation. Ce qui semblait aussi retenir l'attention du critique d'art Enrico Pedrini, c'était la capacité du projet radical à relever de la signification en utilisant des signes et des symboles pour communiquer, ce qui pouvait se définir par un design sémiotique dont l'objectif est d'explorer le sens. De ce fait, la période radicale est fondamentale puisque le projet magnifiait sa qualité de médiateur et l'individu commençait à expérimenter la création non pas seulement comme un spectateur actif, mais comme un usager participatif, l'inverse étant pour Andrea Branzi une «atrophie culturelle» :

> « Toute culture était selon nous [les Radicaux] répressive parce que fondée sur une séparation des fonctions entre ceux qui la produisent et ceux qui la consomment. Si les hommes sont tous égaux, la distinction entre l'usager de l'art et l'artiste n'a pas lieu d'être; elle ne fait que reproduire la division du travail. Nous considérons ce phénomène d'atrophie culturelle comme une forme très grave d'aliénation sociale qui empêcherait la production et la consommation individuelle de l'activité créatrice, ce phénomène de communication spontanée.»[470]

470. Andrea Branzi, «La création libre », dans *Le Design italien : «La casa calda»*, L'Equerre, 1985, p. 81.

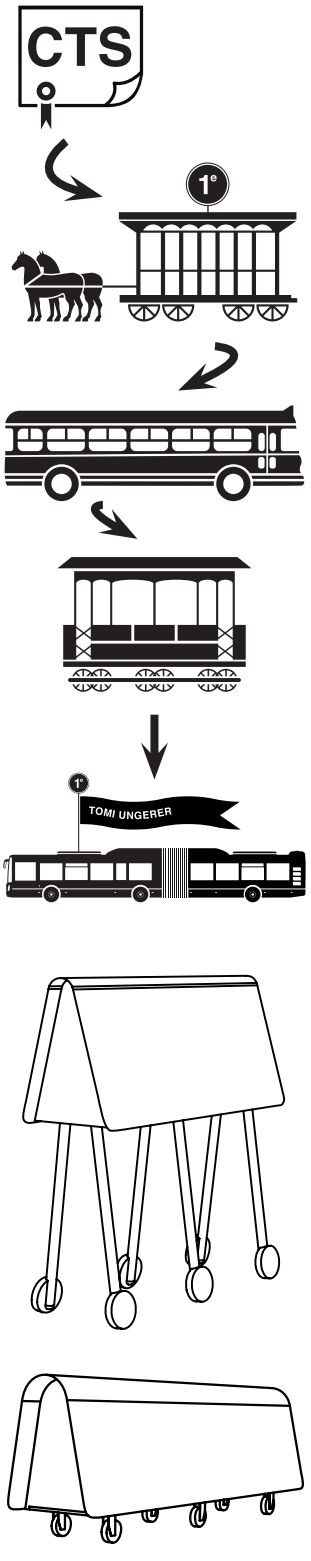
Il s'agissait d'une recherche de la participation afin de déconstruire les catégories sociaux-professionnelles qui séparaient le créateur de l'usager. Pour Andrea Branzi, en effet, la perception sectaire est impropre à l'idéologie de la culture qui, dans son ouverture, ne peut prétendre ériger des hommes-créateurs à l'encontre des hommes-usagers. Cet énoncé peut être très inquiétant dans la mesure où en séparant ces deux catégories, c'est dans l'acte de consommation qu'elle prend sa gravité. Celui qui jusqu'alors n'était que l'usager, est par ailleurs, complètement évincé de la production lorsqu'il consomme, il est indéniablement soumis à un processus d'aliénation.

Cependant, le paradoxe qui réside dans la création serait toujours latent et nous ne saurions dire si les propositions multiples sont les vectrices de choix et donc l'expression d'une liberté ou, comme Paul Ardenne semble le soutenir, d'« une dépendance à l'indétermination »[471] ressentie depuis la période moderne. La difficulté serait de pouvoir stimuler l'intérêt de participer afin d'extraire l'individu de l'«atrophie culturelle» sans omettre que la création qui n'est plus normée par quelques décideurs, est en proie à l'infinité des variabilités formelles. L'idéal serait d'offrir un cadre, mais de laisser les histoires internes se former et se déformer suivant la volonté de l'usager comme nous avons pu l'observer avec les scénographies de Gaetano Pesce et comme Maxime Favard et moi-même avons tenté de le suggérer avec la scénographie d'un stand pour la Compagnie des Transports Strasbourgeois à ST-ART[472].

471. Paul Ardenne, «Conférence», le 27/10/2007, publiée dans *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain*, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008, p. 150.

472. Scénographie réalisée par MAXWEN (Maxime Favard et Gwenaëlle Bertrand) en novembre 2014 pour la Compagnie des Transports Strasbourgeois à ST-ART.

Notre fil conducteur était la mobilité pour plusieurs raisons, d'une part, pour exprimer le fondement sur lequel l'entreprise repose et d'autre part, afin d'aborder la dynamique des échanges. La scénographie de la CTS était ainsi conçue avec la volonté de mettre en exergue une politique culturelle ouverte à tous. Le public pouvait découvrir le passé de la Compagnie, mais pouvait aussi investir son présent de façon singulière et ludique. Dans le souhait de sensibiliser davantage les visiteurs à la démarche culturelle et artistique de la CTS, nous avons pensé les mobiliers scénographiques comme des invitations à les transcender. Ainsi, banc, supports et dispositifs invitaient le public à l'expérimentation d'un lieu en mouvement dont les contenus étaient à explorer en permanence. Quant aux espaces extérieurs, nous pouvions observer de réelles pièces de carrosserie habillées aux couleurs des artistes ainsi que l'activité de la Compagnie des Transports Strasbourgeois mise en avant par un travail d'illustrations de données



Divers éléments du projet.
© MAXWEN.

harmonisé sous une forme chronologique permettant ainsi de rappeler la présence de cette compagnie dans notre quotidien.

Mais l'important était le cœur du stand intitulé *Mobilité*. Composé d'éléments de curiosité et de collégialité, le public était convié à expérimenter des dispositifs mobiles et ainsi, d'une manière assez récréative, nous invitions les visiteurs à une meilleure compréhension des éléments exposés. Destinée à tous les publics, la scénographie se composait de :

- 7 œilletons amovibles qui proposaient des devinettes ;
- 6 disques rotatifs pour jouer avec les mots et leurs significations ;
- 96 pièces de puzzle mural à emporter (permettant aléatoirement de composer un bus unique à chaque action) ;
- 1 panneau *velleda* marqué de plusieurs bus vierges en attente d'illustration ;
- 1 long banc sur roulettes ;
- 2 mobiliers de présentation sur roulettes ;

Le cœur de la scénographie tentait ainsi de mettre en jeu les artistes et le public. Toutefois, contrairement à ce qu'Andrea Branzi pouvait revendiquer, dans cet espace subsistait encore une séparation entre les deux figures, mais elle tendait à disparaître en apparence par des jeux de dialectique expérimentés au travers des éléments de scénographie. Véritables outils de médiation, les différents supports imaginés permettaient au public de dialoguer d'une manière assez intuitive avec les enjeux de la création. Supposer le design comme un médiateur, ne signifie pas seulement de le solliciter en tant que messager, mais c'est aussi, pouvoir offrir un cadre par son concours. Cette prérogative renvoie à nouveau à la sémiotique et à son approche méthodique qui vise un enseignement. L'usage premier des objets – fonctionnel ou dysfonctionnel – ne serait alors que le point d'accroche pour interpeller le public, Alessandro Mendini nommait d'ailleurs ses recherches des «objets à usages spirituel».

2. Les «objets à usages spirituel» d'Alessandro Mendini

En 1974, Alessandro Mendini, alors rédacteur en chef de la revue *Casabella*, dessinait des objets sans volonté de les commercialiser puisqu'ils étaient, en quelque sorte, des manifestes pour les couvertures du magazine. À ce propos, il écrivait :

> « Ces dessins présentent une série de meubles qui ne sont pas destinés (ou seulement indirectement) à la fonction pratique correspondant à leur définition normale. Leur finalité est au contraire de se représenter eux-mêmes ainsi que les rituels connectés à leur usage, tels que travailler, parler, manger, dormir... Quelques-uns de ces meubles sont seulement dessinés, d'autres ont été réalisés en très grandes dimensions, si grandes qu'ils bouleversent les environnements au sein desquels ils prennent place. [...] Il s'agit de chose/ non-choses, de sous-objets quasiment inutilisables par l'homme ou le système, des meubles scéniques pour un ameublement faux, qui, à cause de leur excessive et extravagante occupation de l'espace, dégondent la logique usuelle attribuée à leur fonction, en faisant sauter les rapports de l'espace domestique. Plus qu'une "forme", ils sont une "protoforme".»[473]

Couverture de la revue Casabella n°392/393 par Alessandro Mendini, 1974. © Casabella.

Déjà en 1974, Alessandro Mendini préfigurait une dimension critique du design vouée à des objets dont la fonction était autre, des objets, *a priori* faux, mais finalement plus vrais en ce sens qu'au lieu de meubler un espace, ils interrogeaient l'usager augmentant ainsi «l'épaisseur du réel »[474]. Ses dessins d'objets débordaient de la définition classique pour aller vers des « non-choses » susceptibles d'éveiller en nous des désirs de changement de paradigme. L'auteur délogeait les conventions, jouait des échelles ainsi que des logiques de décloisonnement afin de bouleverser le quotidien. La finalité de ses dessins était alors autre, mais honnête par rapport à ce qu'ils sont, c'est-à-dire, des représentations d'une idée et ainsi Alessandro Mendini semblait revendiquer un caractère réflexif du design et de ses processus.

Néanmoins, selon ses propres mots, ses dessins et ses prototypes étaient aussi « des sous-objets quasiment inutilisables ». La fonction d'usage était alors repoussée jusqu'à son basculement vers un semblant néant, mais l'imposante présence de ces objets, rappelait que notre rapport à l'espace privé, était à penser et non, à subir. Alessandro Mendini terminait son explication en soulignant que plus qu'une forme, les objets qu'il dessinait étaient des *protoformes*, un

473. Alessandro Mendini, «Mobilier comme instrument critique», Casabella n°392/393, août-septembre 1974, pp. 7-8. Texte traduit et collecté dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 110.

474. En référence à Andrea Branzi.

principe formel qui semblait avoir muté. Dans la langue française, le terme n'est pas reconnu, mais en anglais, *protoform* est utilisé dans la linguistique pour définir «une hypothétique forme d'un mot, reconstruite à partir de dérivés de mots»[475]. Également, dans le domaine de la science-fiction, le terme trouve sa signification en étant décrit comme la première étape du transformateur qui va modifier le cycle de vie. Par conséquent, si nous regroupons les définitions, nous constatons que l'agencement formel peut être aléatoire et alimenté par des dérivés, en d'autres termes, que la *protoforme* d'Alessandro Mendini pourrait être semblable à l'invention des néologismes dans la langue française qui, selon Gilles Deleuze, réalimentait la philosophie. Les protoformes seraient ainsi, la première étape pour réinventer le design et cette transformation en passerait d'abord par la réflexion. Des «objets à usages spirituels» dont la fonction était jusqu'à présent négligée par le design puisqu'elle n'était pas d'ordre pratique et de ce fait, ne trouvait aucune entité mesurable. Pourtant, ce principe qui suppose certains usages à portée réflexive, serait fondamental dans la dénonciation de la consommation comme fin.

475. Wikitionary, *Protoform*, [en ligne] <http://en.wiktionary.org/wiki/protoform>, (consulté le 11 juin 2015).

B. «Le corps consommateur»?

La consommation est déraisonnée, c'est un corps qui consomme et non plus un esprit dans la mesure où les objets consommés sont avant tout des signes à appliquer sur soi. Bruno Huisman et François Ribes expliquent à quel point le corps est le véhicule de toutes les expériences, parfait support de communication, nous retrouvons en lui l'instant présent ainsi que les stigmates du passé :

> « C'est par l'entremise du corps que s'effectue la grande expérience de l'humanité, celle de l'amour ; c'est à le contempler, à l'éprouver, à le subir que nous connaissons les âges de la vie ; il est le médiateur privilégié de nos passions, de nos joies comme de nos souffrances. Il s'impose désormais comme le point de passage de toutes nos expériences et non plus comme l'impasse d'une expérience qui dévaluerait toutes les autres. La philosophie nous conduit, en dévoilant le corps, à penser finalement le moyen de toutes nos expériences.»[476]

476. Bruno Huisman, François Ribes, *Les philosophes et le corps*, Dunod, 1992, p. 3, cité dans la thèse *Corps du consommateur et design du produit : Recherche d'une similarité ou d'une complémentarité?*, soutenue en septembre 1997, par Leïla Damak et le Centre de Recherche DMSP, p. 4.

Si le corps est passage et lieu de transfert, c'est qu'il est à la fois intérieur et extérieur. De cette hypothèse, nous pouvons évoquer la théorie de la congruence, qui reprise dans les sciences humaines par Carl Rogers, signifie qu'il existe une véritable correspondance entre l'expérience et la prise de conscience. Cette congruence corporelle amènerait à penser le corps dans son grand ensemble, à la fois, dans sa réalité scientifique et biologique, mais également, sociale et politique (pensons à la biopolitique de Michel Foucault). Par le rapport concomitant entre la perspective morphologique (le corps en soi) et psychologique (le corps pour soi), il semblerait que le «corps consommateur» de Paul Ardenne soit la résultante d'une défaillance du système générique de l'image corporelle.

D'une manière relativement anecdotique, vous pouvez consulter cette vidéo. Il s'agit d'un film amateur ayant fait l'audience la plus importante sur les réseaux sociaux (vue plus de 1,3 milliards de fois). Nous voyons une aimable femme, satisfaite de son nouvel achat : un masque représentant chewbacca, personnage emblématique des films Star Wars produits par George Lucas dès 1977. Mais ce n'est pas un simple masque, articulé il suit les mouvements de la mâchoire et ainsi, lorsque la jeune femme ouvre en grand la bouche, non seulement le masque suit ce mouvement mais il le synchronise avec un son, le grommellement de Chewbacca. Cette vidéo, amplement plébiscitée semble pourtant relever d'un inquiétant «corps consommateur».

1. Sanctifier la quantité?

Paul Ardenne soulève un aspect majeur qui relie la production de masse à un problème fondamentalement politique puisqu'elle «sanctifie la quantité» :

> « Cette surenchère de la production designée, en termes politiques, pose problème: elle sanctifie la quantité, l'accumulation, la variation. Elle met à distance les fondamentaux de la forme, elle néantise le principe fonctionnel, elle rend erratique le rapport au monde, envisagé dorénavant au travers de formes nomades, mutantes, transitoires, fluxives. De concert, elle rend suspectes les valeurs stables, celles que lèguent la mémoire ou le fantasme de la perfection native : l'origine, la pureté, l'ordre, la cohérence, l'unicité... Surtout, elle fait oublier le politique au profit de la fuite éperdue du corps consommateur...»[477]

477. Paul Ardenne, «Conférence», le 27/10/2007, publiée dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, *op. cit*, p. 150.

Pour l'auteur, «le rapport au monde» n'a plus d'origine à laquelle se rattacher, son temps et son espace sont discontinus et subissent les trépas de l'abandon de la stabilité originelle, mettant en désarroi le politique et contribuant ainsi à l'expansion du « corps consommateur ». Dans ces excès de signes, le corps devient le corps aliéné puisque «[...] l'objet susceptible de guérir notre insatisfaction – insatisfaction aussi bien vis-à-vis du monde que de soi-même – est aussi un poison. »[478] Nous serions ainsi tributaires du rapport dual entre qualité et quantité qui suppose que si nous avons l'un, alors nous ne possédons pas l'autre. Par ailleurs, ce que Paul Ardenne soulève comme véritable problème, se situe dans les intentions des politiques

478. *Ibid.*, pp. 150-151.

qui, d'une certaine manière, chercheraient à édifier une sanctification de la profusion. Le mythe de la corne d'abondance qui relate d'une source de bienfaits inépuisable ne serait ainsi pas si étranger des conceptions politico-sociales observées par l'auteur.

En 1950, le couple Charles et Ray Eames, respectivement architecte et peintre de formation, débute plusieurs séries de chaises toutes nommées par un sigle de trois lettres, nous retrouvons la RAR, DAL, DAR, DAW, DAX, DSS, DSR, DSW, DSX, DKR, DKW et la DKX. Toutes ces assises, à l'exception de la DKR, DKW et DKX, sont composées d'une coque moulée en fibres de verre et résine, supportée par un piétement en acier tubulaire pour la majorité, sinon en bois pour certaines. Leur recherche des matériaux et des techniques, était astucieuse et intelligente, mais accompagnées par la maison d'édition *Vitra* et son système qui prévoit des choix multiples, il semblerait que ces chaises soient un bon exemple d'une quantité sanctifiée. En effet, elles sont pour la plupart les dérivées d'un premier modèle, néanmoins, en prêtant attention à la définition des *protoformes*, nous pouvons nous demander si par l'approche de la surenchère, ne pourrait-il pas coexister la volonté de réinvention? Et ainsi, il ne s'agirait pas d'un épuisement du modèle, mais d'un principe de dépassement.

Respectivement la DAW et la DAX, 1950. © EAMESDESIGNS.

2. Le symptôme d'un modèle

Pour la majorité, cette volonté de détourner, de multiplier et d'abonder semble symptomatique du modèle sociétal incomplet et insatisfaisant. Nous pouvons d'ailleurs retrouver ces aspects au sein de l'exposition *C'est pas mon genre !*[479] présentée en 2012 et 2013, ce n'était pas le lieu d'un regroupement d'idéologies féministes couplées au design, mais celui d'un positionnement critique à l'égard des liens qui existent entre les femmes et le design contemporain. Si pour Paul Ardenne, les politiques sanctifient la quantité, nous comprenons aussi que depuis son plein essor, le design et ses instances sont une sanctification de l'exclusion sexiste. Nous avons déjà esquissé quelques hypothèses autour de la femme et de sa condition dès les années 1950 avec l'industrialisation massive des intérieurs et notamment de la cuisine, toutefois, ici il s'agit davantage d'observer son rapport au corps et à la société contemporaine comme symptôme d'un modèle.

479. *C'est pas mon genre !*, exposition organisée dans le cadre des Journées culturelles européennes du 20 octobre au 02 décembre 2012 au Museum für Angewandte Kunst de Francfort, puis, lors de la Biennale du design du 14 au 31 mars 2013 à la Cité du design de Saint-Étienne, commissaires généraux Marc Monjou et Rodolphe Dogniaux.

Claire Leymonerie explique d'ailleurs, comment l'image de la femme en cuisine ou s'attelant aux diverses tâches ménagères, était si prompte à perdurer :

> « Le travail ménager s'inscrit alors dans une économie morale de la famille et se charge d'une dimension affective. Son perfectionnement atteste que la femme remplit avec sincérité et dévouement son rôle d'épouse attentionnée et de mère aimante. »[480]

480. Claire Leymonerie, «Quand l'objet technique perturbe les frontières du genre : les appareils ménagers et la répartition du travail domestique au XXe siècle», revue *Pétunia*, dans *C'est pas mon genre ! About Women - Design from France*, catalogue d'exposition, p. 60.

Comme nous l'avions déjà remarqué précédemment, l'image que les publicités des années 1950 véhiculaient, était celle d'une femme comblée par ses activités ménagères dans la mesure où elle améliorait le confort de son mari ainsi que de ses enfants. La femme était alors limitée à son rôle de domestique et éprouvait l'illusion du bonheur au travers de la satisfaction de sa famille. Pour l'auteure, Simone de Beauvoir est un bel exemple de littérature qui dévoilait déjà le syndrome de «dévotion» et de compensation :

> « Incontestable pionnière, Simone de Beauvoir analyse dès 1949 dans le *Deuxième Sexe* la dévotion au travail ménager comme le symptôme d'un modèle bourgeois du mariage qui enferme les femmes dans une existence immanente et inessentielle. Entre les murs de son logis, la femme s'épuise dans l'accomplissement répétitif des tâches dont le résultat est destiné à être sur le champ dégradé, détruit, consommé. Bannissant tout romantisme complaisant, Simone de Beauvoir décrit la femme au foyer comme une complice résignée de sa propre domination, compensant les frustrations affectives et sexuelles du mariage par un surinvestissement parfois maniaque dans les soins de son ménage. »[481]

481. *Ibid.*, p. 64.

L'épuisement de la femme était alors aussi bien physique que moral puisque son travail était sans fin, inlassablement répétitif. Cependant, pour Claire Leymonerie, Simone de Beauvoir semblait décrire une femme «complice» de son asservissement comblant ses «frustrations affectives et sexuelles du mariage». Le manque de reconnaissance au sein de la famille, mais également de la société, semblait résigner la femme à accepter ses conditions de vie et en réalité, son exploitation physique et mentale. Pour Alexandra Midal, Catharine Beecher[482] était l'une des pionnières de l'émancipation de la femme. Elle appliquait « des principes scientifiques» capables « d'économiser du temps et de s'épargner une fatigue inutile.»[483] Néanmoins, l'histoire du design de Pevsner aurait réussi à évincer ces figures féminines au profit des maîtres masculins, mais c'est sans compter sur l'apport de Siegfried

482. Catharine Beecher écrit le *Traité d'économie domestique* en 1840.

483. Alexandra Midal, *Design, Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, Agora, Paris, 2009, p. 24.

Giedion que nous retrouvons un semblant de vérité. Alexandra Midal écrit que « Pevsner défend l'idée d'un design de pionniers, mâles, blancs et européens, tandis que Giedion confère aux femmes un rôle plus important. »[484] C'est donc dans *La Mécanisation au pouvoir* que la femme designer pouvait, historiquement, prétendre exister.

484. Alexandra Midal, «Les Pionnières du design», dans *C'est pas mon genre ! About Women* - Design from France, catalogue d'exposition, p. 106.

Au sein de l'exposition *C'est pas mon genre !*, le design des femmes se présente simultanément sous une forme de féminité et de combat, par le moyen du détournement ou de la satire, mais non uniquement pensé par la femme. Plusieurs designers se sont prêtés au jeu des thématiques, au nombre de neuf, elles balisaient certains aspects et caractères de la condition féminine en toute ironie. Les thèmes étaient les suivants: «Battue/Battante», «Sois belle et tais-toi!», «Vieille fille», «Madame est servie», «femme libérée», «vide ton sac!», «Canon», «Contre-forme» et «50/50».

Jeune designer, Paula Cermeno avait réalisé pour l'occasion un accessoire pour les cheveux nommé *J'aime tes cheveux le matin* et visible dans la partie de la scénographie «Battue/Battante». L'objet est un peigne, de ceux que l'on insère dans la chevelure et dont l'autre fonction est de maintenir l'ensemble orné d'une partie plus décorative. Mais ce dernier détient une troisième fonction d'usages qui est celle de la défense puisque la designer a conçu l'objet de sorte que les femmes puissent le détourner en une arme d'appoint.

Au regard de ce projet, comme des nombreux autres présents dans l'exposition, nous sommes amenés à nous demander si ce design pourrait être le lieu du détournement? Un déplacement qui amènerait à penser l'objet et sa pertinence sous un nouvel angle, à la fois profitable à l'usager, mais aussi, nécessaire dans certaines conditions. Ainsi, envisager ces *protoformes* comme objet de médiation, c'est accepter que l'objet puisse être autant le symptôme du modèle sociétal permettant de déceler une crise que le trouble même du conflit.

J'aime tes cheveux le matin, Paula Cermeno, 2013.

Au corps dévolu est attaché des instruments de charme, de protection, mais aussi d'addiction. Maxime Gianni, jeune designer participant à l'exposition, avait justement exposé un outil qui montrait les vices de la société contemporaine. Dans la plaquette d'informations distribuée pendant l'exposition, son travail était présenté de la manière suivante : «à l'inverse de l'archéologue, qui définit une civilisation à partir des objets qu'il déterre, ce designer [Maxime Gianni] crée des objets pour fixer certains aspects de la vie contemporaine en

étudiant ses niches sombres.»[485] Les artefacts que ce designer conçoit sont les résultats des travers de la société et notamment, du culte du corps parfait, ni gras, ni maigre, ni grand, ni petit. Il réalise alors des objets déroutants afin de mettre en lumière des vérités habituellement non exposées. *Anorex II* est ainsi, selon ses propres mots «un accessoire de mode permettant de se faire vomir», Maxime Gianni a alors cherché une ergonomie et un matériau adaptés à cette dernière action, encore largement tabou dans nos sociétés et pourtant plébiscitée par les magazines de mode. Ses *protoformes* sont symptomatiques de nos sociétés contemporaines endiguées dans des rituels artificiels dont les femmes en sont encore les proies. Ce jeune designer imagine alors des objets satiriques qui semblent aller dans le sens des maux sociétaux amplifiés par la domination des apparences. Plaire aux autres pour se plaire à soi-même devient un *leitmotiv* récurrent abondant vers les enfants ainsi victimes de ces principes voués au perfectionnisme. Le corps consommateur est alors le symptôme d'un modèle en crise qui privilégie les apparences au détriment du sens, ce que par ailleurs, semble dénoncer cette exposition par le biais d'un subtil humour, entre objets détournés et objets satiriques, la critique est latente, prête à faire du spectateur un penseur ému et à assurer le rôle de médiateurs aux objets.

485. Plaquette d'information de l'exposition *C'est pas mon genre ! op. cit*, volet 6.

Anorex II et *Babymool,* Maxime Gianni, 2013.

c. Le penseur ému

Familièrement, être ému c'est être bouleversé par une émotion, mais dans le domaine de la physique, c'est aussi ce qui remue, ce qui bouge. Cette manifestation peut ainsi, autant se vérifier par le sentiment émotif que l'action physique. Ainsi, plus que l'apparition de rougeur, larme, contraction de la mâchoire, etc., la physicalité présente dans la figure du penseur ému semble lui permettre d'expérimenter une action de débordement, voir de dérobement de lui-même. Cette introspection à valeur expansive, suggère une expérience sensible comme matrice à la congruence corporelle. C'est-à-dire que l'objet parviendrait à remplir sa fonction de médiateur lorsque par son biais, le «corps consommateur» tend vers la figure du penseur ému.

1. Une expérience sensible

L'expérience suggère une pratique du monde confrontée à celle de soi sur le monde, il s'agit ainsi de revenir sur la théorie de la congruence qui désigne une prise de conscience à la suite d'une expérience.

En 2012, Maxime Favard et moi-même, avons eu le privilège de concevoir la scénographie et les supports graphiques de l'exposition « Carte Blanche à... Design & Attitudes »[486], de la Ville de Strasbourg à ST-Art. Par le bais de la répartition spatiale, nous avons souhaité mettre en exercice les qualités du design contemporain, à savoir la multiplicité de ses domaines et de ses territoires d'investigation. Il s'agissait ainsi de pouvoir questionner la relation des designers au design, mais aussi, d'interpeller le public sur des thématiques encore émergentes et véhiculées par les projets de ces jeunes designers. Les artefacts exposés, aussi bien des œuvres graphiques, textiles, produits, qu'espaces, étaient ainsi le reflet de cette riche diversité, mêlant à la fois, la singularité des attitudes et un objectif commun, celui de la construction de notre monde. De cette observation, plusieurs enjeux se sont dessinés autour de la question de l'habiter et de la mise en relation avec les autres dans les instances du quotidien. Les sous-espaces abordaient ainsi, un double rapport, clos et ouverts à la fois, alliant ainsi l'intime au collectif, ils structuraient l'espace et garantissaient la logique d'une cartographie du design.

486. « Carte blanche à ... » est une initiative du Département des Arts plastiques - Direction de la Culture de la Ville de Strasbourg qui a pour objectif d'éclairer pour le grand public chaque année un aspect différent et particulier de l'action culturelle dans le domaine des arts visuels. Le texte de présentation est en partie repris du texte explicatif présent sur notre site internet, [en ligne] <http://maxwen-studio.com/scenographie/design--attitudes/>, (consulté le 12 juin 2015). Projet inauguré lors de la 17e Foire d'Art Contemporain.

C'est à la suite du texte de l'exposition, rédigé par le commissaire Pierre Litzler, que l'idée d'une cartographie du design s'est imposée comme une solution à la fois spatiale et idéologique. Cinq territoires et donc cinq attitudes se sont dégagées des différents projets exposés, cette sélection, non exhaustive, avait l'ambition de cartographier l'activité du designer dans son ensemble. Ces cinq territoires offraient une vision globale du design, mais la dialectique expérimentée, édifiait la capacité à présenter des porosités, des ponts et passerelles qui permettaient aux designers de faire dialoguer les territoires entre eux. Cette pensée, nous l'avons exprimée par l'agencement et la coordination des projets, mais aussi par la signalétique verticale et horizontale, le tout afin de proposer des transgressions d'un territoire à l'autre, d'une manière de faire à l'autre et d'une pensée de faire à l'autre. Dans cette scénographie, les projets étaient au cœur de la démarche, c'était à travers eux qu'émanait une attitude et que le public pouvait explorer de nouveaux horizons. Dans ces condi-

Carte Blanche à... Design & Attitudes, MAXWEN, 2012. © Thibault Schell.

tions, les flux et les rencontres physiques et spatiales devenaient les éléments constituants du projet. Comme Mathieu Lehanneur pouvait l'écrire, « une ville, un projet, une question, ce sont mille directions possibles, milles manières d'envisager le déplacement. L'enjeu sera de faire de ce déplacement un itinéraire et de la marche une démarche. »[487]

487. Mathieu Lehanneur, «Préface», dans *J'ai besoin de vous*, mémoire de fin d'année sous la direction de Christian Barani, ENSCI- les Ateliers, Paris, 2001, p. 4.

Le visiteur était ainsi invité à faire ses propres connexions, à trouver son chemin et sa logique. En tant que scénographes du lieu, nous avons cartographié l'espace dans son ensemble, mais les chemins d'accès étaient libres d'usages, tant dans leurs sens, dans leurs durées, dans leurs fréquences que dans leurs ordres de passages, le parcours appartenait pleinement au visiteur. Ni commencement, ni fin, mais une expérience singulière.

Le public avait à choisir et à arpenter le lieu de l'exposition comme il le sentait car finalement, exposer des projets de design, c'est en quelque sorte, montrer le quotidien. En prolongeant le corps et la pensée, les artefacts sont à la fois des outils d'émancipation et également, des supports de dépendance puisque par leurs capacités à nous transformer en des êtres plus forts, plus rapides et plus oisifs, ils magnifient notre assujettissement. L'expérience aurait alors ce rapport dual entre l'émergence d'un processus d'individuation et l'échec de la construction sans le recours aux outils.

Carte Blanche à... Design & Attitudes, MAXWEN, 2012.

Au sein de cette scénographie, les cinq attitudes balisées représentaient la structure sur laquelle s'appuyer et poursuivre la réflexion. Pour accompagner l'attitude *anthropologique*, une citation d'Andrea Branzi était inscrite et expliquait l'idée selon laquelle, le projet de design fait cohabiter la fonction d'usages avec la fonction culturelle et psychologique, ainsi qu'une citation de Vilém Flusser qui témoignait de cette artificialisation grandissante de l'environnement au profit de l'homme. Ces deux citations accompagnaient ainsi le terme générique anthropologie au sens de l'étude de l'homme dans son ensemble. L'attitude *collaborative* annonçait une expérience collective avec un but commun, dans cette perspective, une citation de Bernard Stiegler définissant le rôle du design comme une expérience profondément humaine, semblait pouvoir définir l'attitude collaborative. Une autre phrase d'Elsa Francès accentuait d'ailleurs cette recherche des influences dans le projet de design. L'attitude *générique*, plus vaste, immerge le processus de création dans un dispositif évolutif, ainsi, le designer génère des systèmes à penser qui transforme sa

démarche de projet. L'approche d'Ezio Manzini et de Norman Potter, permettait de rendre cette attitude plus tangible. L'attitude *expérimentale*, supposait une confiance aux essais, aux erreurs, au bricolage dans l'objectif de fonder une conduite à projet. Une citation d'André Gide accompagnait parfaitement cette idée qu'expérimenter soi-même pour comprendre, est plus efficace qu'un conseil, ainsi que la célèbre citation de Gaetano Pesce qui prétend qu'aujourd'hui, les questions ont plus d'intérêt que les réponses. Enfin, la dernière approche pointée, était l'attitude *pragmatique*, par laquelle la mise en place d'une rigoureuse observation du réel constitue le ciment du projet. Ces cinq attitudes permettaient aux visiteurs de baliser quelques repères et de visualiser l'étendue des domaines de recherches et d'applications du design, cependant, leur énonciation n'était pas exhaustive car il s'agissait non pas d'établir un répertoire complet, mais de pointer certains positionnements afin d'ouvrir le débat et laisser libre court aux idées.

2. Un expérience structurante

Le philosophe Vilèm Flusser pensait que le design était « fondateur de toute culture, de toute civilisation »[488] et que de ce fait, les objets avaient un devoir structurel d'une part et mémoriel d'autre part. L'auteur soutenait aussi que l'apparence des objets était « la source d'une expérience. »[489] Elle n'avait alors pas la seule fonction d'apparaître, mais aussi celle d'alerter son utilisateur, de l'éveiller par une couleur, un énoncé, un signe ou un quelconque code formel et structurel.

488. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, éditions Circé, Belfort, 2002, p. 10.

489. *Ibid.*, p. 25.

Lors d'une campagne de communication intitulée « Savez-vous qu'à Strasbourg... tous les chemins mènent à l'art ? »[490], dont Maxime Favard et moi-même, avons eu la responsabilité graphique afin de promouvoir l'art contemporain à Strasbourg, nous avons cherché à exacerber le travail de médiation autour de l'affiche. La conception graphique regroupait six affiches différenciées au format *mupi* ainsi qu'une brochure répertoriant les différents acteurs, événements et actions, accompagnée d'une carte géographique indiquant précisément les adresses et accès aux différentes vitrines de l'art contemporain à Strasbourg. Cette campagne se fondait sur le principe de l'accessibilité pour tous à l'art contemporain dans la Communauté Urbaine de Strasbourg. Par le choix des couleurs, en passant par celui de la typographie et des photographies, ces six modèles d'affiches,

490. MAXWEN, campagne d'affichage, 2013, [en ligne] <http://maxwen-studio.com/scenographie/campagne-art-contemporain/>, (consulté le 14 juin 2015).

dans leurs diversités et leurs similitudes, tendaient à traduire une ouverture de l'art contemporain à tous les publics. L'objectif était en effet, de sensibiliser et d'interpeller tous les strasbourgeois, petits et grands, novices et connaisseurs, sur le caractère fusionnel entre la cité et les acteurs des arts visuels.

Pour ce faire, nous avons souhaité affirmer le rôle de ces six affiches comme des supports d'interpellation pour les passants par le jeu des questions et des réponses et donc par l'utilisation de pronoms personnels, démonstratifs, relatifs et interrogatifs. Lorsque le passant prenait le temps de lire l'affiche, le jeu s'amorçait aisément entre l'iconographie sortie de son contexte, la question puis la réponse. Dans les rues, nous retrouvions par exemple : «Savez-vous ce qui se cache au Bastion 14 ? Réponse : Moi oui, des ateliers d'artistes», avec pour les plus intéressés, des informations supplémentaires inscrits en plus petit. Outre le système textuel, les affiches se composaient systématiquement autour d'une figure ou groupement de figures dans la partie centrale, à chaque fois différentes, mais toutes extirpées de l'un de ces lieux à découvrir, tel un échantillon pour susciter l'envie. Nous retrouvions ainsi une sculpture représentant un chat et réalisée par Alain Séchas, les escaliers de l'Aubette par Théo Van Doesburg classés œuvres d'art, un tableau de Jean-François Morellet, une autre sculpture mi-homme, mi-girafe de Stépahn Balkenhol, une partie de l'architecture du Bastion 14 et des outils qui font le quotidien des artistes et évoquent la diversité des ateliers ouverts au public. Cette série d'affiche était une première rencontre avec l'art contemporain à Strasbourg marquée par la volonté de proximité avec le public.

Un texte éloquent de Daniel Payot, alors adjoint au maire de Strasbourg, chargé de l'action culturelle, présentait cette initiative en faveur de la création d'un répertoire des lieux de l'art contemporain de la ville, l'auteur écrivait de sa plume :

> «Parce que l'art contemporain, ce ne sont pas des œuvres, des manifestations, des projets, des individus cantonnés dans un secteur isolé, c'est toute une façon de voir la ville, le temps, l'existence, les relations entre les êtres, c'est tout un ensemble de manières de se rapporter au présent, au passé, à l'avenir, c'est une multiplicité d'expériences qui concernent nos vies, nos rêves, nos espoirs, nos joies et nos tristesses, nos savoirs et nos doutes. Où pouvons-nous partager activement, sans les subir, en trouvant au contraire des exemples de leur transformation en propositions positives, ces

Savez-vous qu'à Strasbourg… tous les chemins mènent à l'art ?, MAXWEN, 2013. © MAXWEN.

Page de droite : *Savez-vous qu'à Strasbourg… tous les chemins mènent à l'art ?*, MAXWEN, 2013. © MAXWEN.

dispositions, ces interrogations, ces affects qui font partie de nos modes d'être ? En quels lieux vérifier que décidément une vie sans étonnement serait bien terne ? Quels rendez-vous ne surtout pas manquer, qui nous diront que, loin d'être blasés, nous sommes encore prêts à accueillir des formes, des sons, des mouvements que nous ne soupçonnions pas ?»[491]

491. Daniel Payot, *Savez-vous qu'à Strasbourg… tous les chemins mènent à l'art ?*, catalogue d'exposition, Communauté urbaine de Strasbourg, p. 1.

Ce texte introductif, recopié dans sa presque entièreté, est inspirant et surtout positif pour quiconque se questionnant encore sur la nécessité des actions culturelles supportées par les villes. Considérer la création comme un moyen «de voir la ville», mais aussi, «le temps, l'existence, les relations » amène indéniablement à réfléchir à la question de l'habiter et du vivre ensemble, en ce sens, nous pouvons regrouper certaines actions de design sous ses mêmes perspectives.

Cette manière de voir à travers les époques, de se projeter vers l'inconnu avec ce que nous avons de connu, permet d'expérimenter des phénomènes qui font de nous ce que nous sommes, tout comme se prêter au jeu des dérives pour grandir, mûrir et profiter de la différence de l'autre pour apprendre à ne pas faire l'erreur de focaliser notre attention sur une seule manière de faire. Se construire, c'est alors aussi regarder autour de soi et faire une lecture critique du monde que nous percevons. Selon l'auteur Daniel Payot, nous serions naturellement disposés à accueillir l'autre, la différence et la discontinuité. L'imprévu en art, comme en design, est ce qui nous alerte et nous fait réfléchir, en quelque sorte, c'est un événement qui, par essence, va à l'encontre de la normalisation. Vilém Flusser évoquait d'ailleurs l'idée d'un design comme « un obstacle pour ôter les obstacles »[492], il considérait cette contradiction comme une « dialectique interne de la culture.»[493] Son propos peut questionner car faut-il entendre que faute de mieux, nous avons recours à la création d'obstacles pour en éliminer d'autres jusqu'à ce que le dernier devienne l'obstacle absolu ? Une telle conception serait à blâmer comme une restriction à la liberté de l'homme car l'obstacle, c'est ce qui fait obstruction à la progression de quelqu'un ou de quelque chose.

492. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, éditions Circé, Belfort, 2002, p. 33.

493. *Ibid.*

Vilém Flusser parlait aussi de « projet », du design comme projet, par là, il entendait « ce qui doit être », « l'intelligence rationnelle » et ce qui « structure ». Ces principes lui semblaient nécessaires puisque comme l'auteur le soutenait : « l'intelligence rationnelle injecte pour ainsi dire dans la réalité environnante des représentations de l'ordre de la valeur. »[494] Ainsi selon lui, la bonne analyse d'une œuvre consistait à découvrir « le plan et à comparer le projet avec l'œuvre achevée pour mesurer son degré de réalisation effective. »[495] Dans son ouvrage, l'auteur mettait en avant l'idée du design comme une activité de l'esprit, une force qui conceptualise de grandes notions et les met en application dans des démarches pragmatiques, par lesquelles valeurs et réalité correspondent. Vilém Flusser supposait l'avènement du design avec l'apparition de l'homme qui pense, de ce fait, il remettait en question l'histoire classiquement retenue selon laquelle le design apparaît avec l'essor de la grande industrie. *A priori*, l'industrie n'aurait pas donné naissance au design, mais c'est le projet et «l'intelligence rationnelle » qui l'auraient fait.

494. *Ibid.*, p. 77.

495. *Ibid.*

La rationalisation dont Vilém Flusser faisait l'éloge avait aussi ses limites, notamment, celles que Gaetano Pesce, artiste et designer revendique dans son travail. En effet, il insiste pour qu'au travers de l'industrie et de sa rigueur, puisse transpercer les intentions du designer. Il engage d'ailleurs chaque créateur à prendre position, car selon lui, « le design peut aider à prendre parti politiquement »[496] et à refuser tout désir de conditionnement.

496. Gaetano Pesce, entretien dirigé par Xavier de Jarcy dans *Télérama n°3301*, paru le mercredi 17 avril 2013.

4. POUR UN REFUS DU CONDITIONNEMENT

Le conditionnement est semblable à un assujettissement de la personne, de sa volonté, ainsi, le refuser suppose invoquer le droit aux libertés humaines. Toutefois, considérer qu'il existe, c'est aussi reconnaître un manquement aux principes de la démocratie dans le système même de cette dernière. Finalement, dans chaque utopie de vie, il y aurait sa part de contre-utopie. Détecter les vices et s'y opposer, semble ainsi être un acte qui engage l'individu à militer à l'encontre des phénomènes de standardisation et de massification, qui s'érigent au détriment de la singularité et en faveur de la vulgarisation, résultat d'une rupture avec les énoncés intelligibles.

C'est une polémique houleuse très présente dans toutes les strates de notre société, Patrick Le Lay, ancien PDG de TF1 explique, par exemple, qu' :

> «Il y a beaucoup de façons de parler de la télévision. Mais dans une perspective business, soyons réalistes : à la base, le métier de TF1, c'est d'aider Coca-Cola, par exemple, à vendre son produit. Or pour qu'un message publicitaire soit perçu, il faut que le cerveau du téléspectateur soit disponible. Nos émissions ont pour vocation de le rendre disponible : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages. Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible.»[497]

497. Patrick Le Lay, « Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible », *L'Expansion - L'Express*, 9 juillet 2004, entretien à propos de l'ouvrage *Les dirigeants face au changement*, Huitième jour, 2004, [en ligne] <http://lexpansion.lexpress.fr/entreprises/patrick-le-lay-president-directeur-general-de-tf1_1428488.html>, (consulté le 18 juin 2015).

De ce terrible aveu, nous comprenons l'influence, voire plus encore la manipulation des médias présents au cœur de notre intimité, plus précisément, l'habitat, le lieu où nous sommes *a priori* les plus en proie au conditionnement par la télévision. Les médias seraient alors tout autant un outil d'information que de manipulation et à ce titre, il serait difficile de prétendre pouvoir exister pleinement pour soi et par soi dans la mesure où les influences sont nombreuses, parfois subtiles, mais toujours sournoises.

A. Exister pour soi et par soi

Se considérer tel un être libre, c'est aussi pouvoir s'inventer soi-même, se créer et se façonner au travers des expériences personnelles et non des normes sociales. Claude Lévi Alvarès, professeur à l'Université d'Hiroshima, suppose malheureusement que :

> «Depuis quelques années, les notions de personnalité (kosei), de créativité (sôzôryoku) et de diversité (tayôsei) sont venues s'ajouter à la liste déjà longue des mots clefs par lesquels une fraction de la population exprime les besoins humains de son économie et indique les orientations qui devront animer dorénavant la fabrication des hommes (ningen zukuri). »[498]

498. Claude Lévi Alvarès, «Une culture du même et les mécanismes de sa reproduction», dans *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, sous la direction de Gilbert Vincent, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995, p. 81.

L'auteur fait le constat que les termes «personnalité», «créativité» et «diversité» sont désormais pris en compte dans l'économie des besoins vers une nouvelle «fabrication des hommes». Ainsi, cette apparente ouverture envisagée, ne serait qu'un cadre supplémentaire pour assurer un bon conditionnement. Néanmoins, dans l'ambition de briser les manipulations à grande échelle, ces mêmes mots deviennent

des arguments de mobilisation afin que l'économie de production n'altère pas l'existence pour soi et par.

1. Le design critique : à l'encontre de la grande échelle

Selon l'auteur de science-fiction Aldous Huxley, ce qui prouvait la réussite d'un bon conditionnement, c'était sa capacité à ne pas être perceptible comme tel. Dans *Le meilleur des mondes* et sous les traits du protagoniste que le lecteur connaît sous l'appellation « le Directeur », l'auteur explique qu'apprendre à apprécier nos obligations « est le but de tout conditionnement. Faire aimer aux gens la destination sociale à laquelle ils ne peuvent échapper. »[499] L'ouvrage concentre alors toute sa trame narrative sur ce que le Directeur nomme le procédé Bokanovsky comme « l'un des instruments majeurs de la stabilité sociale ! »[500] Cependant, les récits contre-utopiques sont souvent des outils de contestations, exagérant ainsi certains principes de grande échelle afin de pousser l'individu à l'indignation.

499. Aldous Huxley, *Le meilleur des mondes*, Pocket, Paris, 2002, p. 35, texte original *Brave New World* traduit par Jules Castier, 1932.

500. *Ibid.*, p. 25.

En Italie, au début des années 1970, les contestations étaient nombreuses si bien que certains acteurs de la création désiraient supplémenter le système qu'ils considéraient comme assujettissant en faveur d'une stratégie du déséquilibre dont Ugo La Pietra faisait preuve notamment avec ses recherches autour du *Sistema Disequilibrante* (1967). Lors d'un entretien avec cet architecte, designer et artiste italien, Emanuele Quinz suppose que :

> « Les *Immersioni* présentent des dispositifs qui isolent le spectateur de son environnement. L'isolement devient ainsi une nouvelle application du principe de déséquilibre, ou comme le dit le critique Tommaso Trini dans un commentaire de l'époque, de "contre-homéostasie", de "désadaptation", qui permet à l'individu de se soustraire aux schémas comportementaux définis par la société. Il s'agit bien là d'une stratégie d'émancipation qui passe par l'activation de la conscience critique. Nous pourrions dire que, grâce à la stratégie du déséquilibre, le design devient critique, susceptible de générer des comportements sociaux plus libres. »[501]

501. Emanuele Quinz, «Stratégies du déséquilibre», entretien avec Ugo La Pietra, dans *Strange Design : Du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 56.

Le déséquilibre viendrait d'abord par l'isolement individuel qui aiderait à aller à l'encontre de l'homéostasie, terme employé en biologie et qui définit la « tendance de l'organisme à maintenir ou à ramener les différentes constantes physiologiques (température, débit san-

guin, tension artérielle, etc.) à des degrés qui ne s'écartent pas de la normale.»[502] Le système biologique est ainsi, un procédé de régulation par essence. Toutefois, en sciences sociales, cette apparente normalité est engagée par des «schémas comportementaux» définis par une poignée d'individus, elle ne peut alors représenter la grande diversité des êtres. En sollicitant l'esprit critique de l'usager, Ugo La Pietra tentait ainsi d'émanciper ce dernier. Pour Emanuele Quinz, le travail de ce créateur italien annonçait les prémices d'un design critique, s'exposant au travers d'un refus du conditionnement. Ce à quoi Ugo La Pietra répond en précisant la démarche radicale en ces termes :

> «Cette radicalité résidait dans le refus du système que la société nous imposait. Refus qui s'exprimait principalement de trois manières : l'autocastration, c'est-à-dire le fait de renoncer à produire des projets pour une société que nous n'approuvions pas ; l'utopie, comme projet pour une autre société (Archizoom, Superstudio) ; le projet critique, c'est-à-dire le projet comme instrument de critique de la société.»[503]

L'auteur différencie alors le projet utopique, présent chez certains groupes radicaux comme *Archizoom Associati* ou *Superstudio*, du «projet critique», pourtant à lire encore aujourd'hui les propos d'Andrea Branzi, membre fondateur d'*Archizoom Associati*, leurs projets arpentaient la critique du modèle consumériste. De ce fait, le propos d'Ugo La Pietra, encore peu exploité, est particulièrement intéressant pour comprendre et déterminer le design critique sous ses différentes formes d'apparition. Selon ses dires, l'approche critique serait l'une des trois manières d'aborder le refus d'un système imposé pendant la période radicale, elle serait donc différente de «l'autocastration» dont le refus va jusqu'à l'abandon de l'acte créateur ainsi que du projet utopique qui relate d'une société autre. Néanmoins, il n'est pas certain que nous puissions ainsi segmenter les logiques radicales. *Archizoom Associati* et *Superstudio*, par exemple, engageaient davantage le projet contre-utopique qu'utopique et par ce moyen, au même titre que ses *Immersioni* représentaient des systèmes de déséquilibre, nous pouvons envisager les scénarios non souhaitables, promulgués par ces deux groupes, comme des éléments de rupture avec la norme et son équilibre.

Cependant, ce qui semblait séparer leurs méthodes de mise en place de la critique dans la grande idéologie radicale, c'était le ter-

502. CNRTL, *homéostasie*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/homéostasie>, (consulté le 18 juin 2015).

503. Ugo La Pietra, «Stratégies du déséquilibre», entretien avec Ugo La Pietra, *op. cit*, p. 57.

ritoire, sa prise en compte et en quelque sorte, l'action *in situ*. Durant cette période marquée par les contestations, les projets d'Ugo La Pietra définissaient un déterminisme en faveur de la construction et ainsi, il faisait le choix de ne pas fuir la scène du conditionnement, mais au contraire, de la combattre avec des moyens palpables, concrets, même si cela signifiait aussi d'avoir recours aux technologies pauvres. S'inscrire ainsi dans l'état du réel, sans grossir les traits qui font défaut et privilégier l'expérimentation de l'individu en le saisissant physiquement, garantissait à Ugo La Pietra, une prise de conscience. Les instruments qu'il concevait étaient des outils de critiques efficientes au moment de leurs usages. Cette perspective ainsi que celle privilégiant la narration, semble aujourd'hui, former un tout, une seule et même logique qu'Anthony Dunne et Fiona Raby exploitaient dans leurs recherches. Aborder le projet de design comme un «instrument de critique de la société», apparaît cohérent dans la mesure où le design en tant que médiateur, peut aussi devenir un outil de la critique et faire défaut au conditionnement.

Dans un article, Francis Guibal, professeur de philosophie à l'Université de Strasbourg, témoigne d'ailleurs de la nécessité pour l'homme d'aller à l'encontre d'une possible normalisation, il écrit que :

> « Derrière la nécessité incontournable d'un ordre légal se cache donc une violence d'autant plus feutrée et masquée qu'elle s'insinue mieux à l'intérieur même des mentalités qu'elle façonne : comme si la "psyché" ne demandait qu'à s'attacher fantasmatiquement à cette mise en ordre rassurante. Sous couvert de paix, d'efficacité et d'accord, se profile ainsi le cauchemar d'une société intégralement techno-bureaucratisée et d'individus totalement domestiqués, réduits au statut de producteurs et de consommateurs de "biens" artificiellement programmés. L'aboutissement d'une telle "normalisation" serait paradoxalement l'effacement et la disparition de tout espace proprement éthique et/ou politique, au profit d'une rationalité exclusivement "économique" : nihilisme sans rien de spectaculaire ou d'apocalyptique, celui d'hommes ravalés à la condition "d'animaux bien nourris, bien logés, satisfaits des jeux qu'on (leur) offrirait", d'ailleurs éventuellement susceptibles, en raison de leur passivité même, de se laisser enrôler et manipuler par des idéologies à tendance totalitaire.»[504]

504. Francis Guibal, «Normalisation, violence, sens», dans *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées, op. cit,* p. 228.

Perçue comme rassurante, l'idéologie de l'ordre véhiculerait néanmoins, une certaine forme de violence, presque invisible dans la mesure où elle se logerait dans les interstices psychiques qu'elle s'assurerait, au préalable, de créer dans l'esprit de son hôte. Cet ordre aurait alors le concours inconscient de l'individu qui lierait ainsi au motif structuré, l'assurance d'une vie bien établie et par conséquent, la peur de perdre ce semblant équilibre assurerait à la norme sa ténacité.

En réalité, cette science du cadre et de l'ordonnancement sans faille, n'est que la concrétisation d'un mauvais rêve dans lequel la surveillance est l'équivalent de la bienveillance. Pour l'auteur, le marché économique grandissant et écrasant de son poids toutes les procédures étatiques, est aussi le constat de la perte du politique comme de l'éthique. À ce titre, la condition humaine ne dépend plus de libertés, mais de confort, d'oisiveté et d'instruments qui singent les émotions humaines. Ce propos peut être rapproché du projet *Ownership of the Face* (2011) de la designer Kristina Cranfield, qui au travers de plusieurs objets ainsi que d'un court-métrage, imagine des instruments polémiques dans la mesure où ils grossissent les expressions faciales dans l'objectif d'améliorer le contact relationnel expérimenté dans le monde des grandes firmes, modélisant ainsi les visages des travailleurs et leurs expressions sous la forme d'images de marque instaurées par l'entreprise.

Airhostess Tool, de la série *Ownership of the Face*, Kristina Cranfield, 2011.

Digital Mask, de la série *Ownership of the Face*, Kristina Cranfield, 2011.

L'objectif de la designer est précisément de faire réagir le public à propos de l'instrumentalisation des corps à l'échelle de la société, sur son site internet est inscrit : «to increase our cultural awareness of social standards and attitudes, and thereby bringing about positive changes to our working environments.»[505] Il s'agit bien pour la designer d'éveiller le public, d'augmenter son potentiel critique afin de briser certaines logiques peu éthiques et pourtant, ascendantes. Par le biais du *Airhostess Tool*, par exemple, le sourire forcé des hôtesses de l'air est amplifié pour le bien des usagers aériens. Le *Digital Mask*, quant à lui, utilise l'apport du numérique pour corriger certains défauts ou imperfections présentes sur certaines parties du visage, en l'occurrence ici, il s'agit d'après la photographie, de corriger les lèvres, la bouche et donc le sourire afin de prétendre à la perfection physique sur le lieu de travail. Le projet suppose ainsi de supprimer les particularités de l'individu afin de le faire entrer dans une norme physique sociale. Ces mécanismes de contrôle des travailleurs sont semblables

505. Kristina Cranfield, explications du projet sur son site internet, [en ligne] <http://www.kristinacranfeld.co.uk/Ownership-of-the-face.html>, (consulté le 18 juin 2015), traduction personnelle : «augmenter notre conscience culturelle des normes et des attitudes sociales et apporter ainsi des changements positifs dans nos milieux de travail.»

aux pensées de Francis Guibal, lorsque quelques pages après, il poursuit en écrivant que :

> «L'expérience historique décisive est à cet égard celle d'un monde qui a précisément découvert la rationalité comme puissance, puissance de mise en ordre et de manipulation pour laquelle tout s'avère disponible et "machinable", la nature extérieure bien-sûr, mais aussi l'humain en ses structures tant biologiques que sociales. Cette tendance, de soi sans mesure ni contrôle, à une organisation purement fonctionnelle et efficace ne peut pas ne pas être ressentie comme violente par les individus vivants dont la singularité et la créativité se voient ainsi réprimées et étouffées.»[506]

506. Francis Guibal, *op. cit*, p. 17.

Comme l'auteur le souligne très justement, la rationalité est une puissance, celle du contrôle et de la maîtrise des masses facilitée en amont par un système ordonné, sorte de mécanisme ascendant du conditionnement. Nous retrouvons ici toute la mesure du procédé Bokanovsky, dont l'auteur Aldous Huxley revendiquait que «l'amour de la servitude»[507] ne pouvait être opérationnel qu'après un conditionnement dès l'enfance et à l'aide de quelques drogues une fois à l'âge adulte.

507. Aldous Huxley, *Le meilleur des mondes, op. cit, p. 16.*

Également, pour Francis Guibal, la marque d'une terrifiante réussite repose sur l'acceptation entière d'un contrôle qui vient de l'autre, de l'extérieur et non plus de soi car alors les principes de «singularité» et de «créativité» auront été évincés des esprits et ainsi, l'individu ne ressentirait pas le besoin d'expérimenter son individualité. Depuis sa naissance, le système parvient à le conditionner sous l'apparence d'une éducation, mais aussi de loisirs, il apprend alors à discerner le bien et le mal suivant les codes de la société à laquelle il appartient, malheureusement, lorsque ces normes ne sont plus guidées par l'éthique et la morale, elles deviennent une menace. Ce qui était alors nommé comme un processus de transmissions générationnelles qui, par ailleurs garantissait la survie de la lignée, est devenu aujourd'hui, un phénomène de soumissions inconscientes. En d'autres termes, des influences économiques qui transparaissent au travers des valeurs humaines et familiales. La plus belle réussite, si nous pouvons l'exprimer ainsi, est certainement le Père Noël Coca-Cola, image de marque par excellence, qui usurpe le rôle et l'image de Saint-Nicolas. Cette actualisation de la religion, mais aussi des mœurs, des traditions et des coutumes par l'économie de marché et le branding semble être le syndrome de notre société post-capitaliste. Briser la manipulation

à grande échelle serait ainsi admettre la nécessité d'une position de refus, allant à l'encontre de certains dictats.

2. Vers le refus des dictats

Daniel Payot, professeur de philosophie de l'art exprime l'idée selon laquelle, « [...]la difficulté, l'entrave, la complexification [...] ouvre des possibles que la rationalité, dans ses tendances identificatrices et totalisantes, faisait taire [...].»[508] Le processus rationnel reposerait alors d'une part, sur un système de l'ordre et d'autre part, sur un quotidien facilité. En exemple, nous pouvons considérer les ascenseurs, les autoroutes, le paiement par carte bancaire, etc., comme autant d'infrastructures créées dans les villes et les périphéries dans l'objectif de fluidifier la densité et augmenter la puissance de la rationalité. Ainsi, aller à son encontre, c'est aussi être confronté à des difficultés et des entraves comme l'auteur peut le souligner, toutefois, ces failles représentent en réalité l'émergence de nouvelles possibilités. Si nous considérons le conditionnement comme un dictat, c'est-à-dire, «tout ce qui semble imposé par une force extérieure»[509], alors il s'agit aussi de mesurer ce pouvoir externe afin de comprendre ce qu'il peut être. En littérature, par exemple, la puissance vient souvent de la science, à la fois porteuse du futur et également, souveraine du présent par le gain financier, cette dernière a le pouvoir de choisir et de réguler les investissements de temps et d'argent vers certains objectifs plutôt que d'autres.

508. Daniel Payot, «Métis, mimésis : les petites ruses politiques du design», article publié dans *Poïétiques du design III - Conception et politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Esthétiques série Ars, Paris, pp. 23-32, extrait cité p. 29.

509. CNRTL, *dictat*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/dictat>, (consulté le 20 juin 2015).

Dans l'hypothèse de la science acceptée comme l'une des forces supérieures susceptibles d'imposer ses mesures – pensons à la bombe atomique – la pression scientifique est alors à son paroxysme, surtout depuis que les avancées abondent vers la biotechnologie. À l'insu de ce spectacle aux allures de perfectionnisme technologique, certains designers cherchaient déjà à la fin des années 1960, à revenir sur des préceptes de technologie pauvre. La difficulté était alors de renoncer au confort tel qu'il était pensé, tout en entrant dans un système créatif collectif, partagé et non institué. Dès lors, la conception se dirigeait vers une essentialité, une brutalité et une mise à nu des codes conventionnels par lesquels pouvait subsister une critique de la fascination du progrès.

Le colloque *Design, Poverty, Fiction Reloaded !* est la continuité logique de la première édition qui s'est tenue en 2013 au Grand-Hornu

à Mons, en Belgique[510]. La seconde version était organisée par Catherine Geel et ses étudiants de l'ESBA–TALM, pour *Design City* 2014 au Mudam à Luxembourg. Dans la poursuite des idéologies, certains étudiants du Master, ont collectivement proposé une publication en ligne, ouverte et gratuite, des actes du précédent événement ainsi que d'un texte manifeste, dont nous pouvons citer la première accroche : « *Designing poverty* démarre de l'hypothèse que le design est une arme de maintien de l'ordre (très perfectionnée), une pratique se jouant sans cesse de sa transparence, illusionniste savante sans le savoir.»[511] À la fois partout et nulle part, le design userait savamment de ses artifices mais renversé, il pourrait être un subtil instrument de contestations et de revendications jouant de toute l'amplitude de sa transparence.

Designer la pauvreté, c'est aussi revendiquer l'idéologie d'une technologie pauvre – du high-tech au low-tech – par nécessité, comme nous pouvons l'observer dans certains pays en voie de développement, qui, en quelque sorte, fondent une économie de la pauvreté. Dans un entretien, l'ingénieur Philippe Bihouix dénonce les solutions dîtes écologiques qui, selon lui, ne sont qu'«un mythe anesthésiant» et encourage à «apprendre à s'appauvrir».[512] Sous l'image d'une remise en cause du capitalisme, l'auteur souhaite que l'individu prenne conscience de ce modèle voué à l'échec, ainsi que des illusions portées par les énergies vertes et renouvelables alors que nos comportements oisifs ne changent pas. L'obsolescence programmée, l'objet à usage unique ainsi que l'habitude de jeter plutôt que de réparer, sont les principaux étendards de bataille de cet ingénieur. Nous pourrions mettre en perspective sa pensée avec le travail d'Ernesto Oroza sur le recensement des inventions vernaculaires perçues à Cuba avec notamment les questions latentes d'une « esthétique du transitoire», de la «désobéissance technologique» et de la logique de «réinvention»[513].

Ernesto Oroza, designer et artiste, a notamment publié en 2009 un ouvrage répertoriant un certain nombre d'objets réparés et réemployés par les cubains. Dans la préface, nous pouvons lire une rapide contextualisation de la guerre-froide. Plus que le lieu d'un affrontement idéologique, à la suite de l'échec du coup d'état de Fidel Castro et de la crise de 1962, Cuba est plus que jamais affaiblit, ce qui permet à Fidel Castro, alors premier ministre, de s'allier avec l'URSS qui, immédiatement, fait construire une base militaire pointant ainsi ses missiles en direction des États-Unis. En peu de temps, Cuba passe alors de l'influence des États-Unis sur la culture vivrière,

510. Festival *Design, Poverty, Fiction*, du 22 et 23 mars 2013, initiative de l'ENSAD (Paris), l'ESBA–TALM (Angers) et le Sandberg Instituut (Amsterdam) dont les deux références de départ pour définir le «Designing poverty» étaient les trois lettres BNC signifiant (Bénéfice Non Commercial) ainsi que le film *Enjoy Poverty* de l'artiste hollandais Renzo Martens.

511. *Design, Poverty, Fiction*, manifeste, [en ligne] <http://designpovertyfiction.free.fr/2/Manifeste.html>, (consulté le 20 juin 2015), présenté lors du second colloque par une publication numérique.

512. Philippe Bihouix, entretien dirigé par Philippe Vion-Dury, journaliste chez Rue 89, [en ligne] <http://rue89.nouvelobs.com/2014/06/01/low-tech-va-falloir-apprendre-a-sappauvrir-252389>, (consulté le 20 juin 2015), à propos de la sortie de son ouvrage: *L'Age des low-tech* – vers une civilisation techniquement soutenable, éditions du Seuil, Paris, 2014.

513. Ernesto Oroza, *Rikimbili - Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*, La Cité du design et les Publications de l'Universitaire de Saint-Étienne, 2009, thématiques abordées dans l'ouvrage.

à celle de l'URSS. Les deux auteurs de la préface racontent alors que cette histoire politique et économique était aussi l'enjeu de toutes les productions. En premier lieu, les cubains tentaient de faire perdurer les objets américains, mais une fois les pièces mécaniques épuisées, un fait nouveau est apparu dans cette activité vitale de réparation, se fut, l'hybridation des pièces américaines restantes avec les produits soviétiques. Ils expliquent alors que pour les cubains, «il a fallu hybrider, croiser des normes, des techniques incompatibles, métisser des produits, cultivant sans cesse un savoir et une imagination hors du commun.»[514] Cette culture de la refonte est aussi nommée sous l'appellation industrie cubaine car pour réparer convenablement les produits, les cubains ont dû créer leurs propres machines, uniques, adaptables et souvent familiales. Pour Ernesto Oroza, cette logique de faire montre un paradoxe récurent de la production occidentale puisqu'il existe un «contraste entre la notion du futur implicite dans les processus de design et la mort programmée des produits».[515] Les modes de production occidentaux sont innovants, efficaces et pourraient produire des objets solides que l'usager garderait à vie, mais la logique capitaliste fonctionne sur l'idéologie d'une consommation toujours plus effrénée, il s'agit alors de consommer à outrance afin d'espérer sortir de la crise économique, mais parallèlement, s'embourber encore plus amplement dans la crise écologique.

514. Marie-Haude Caraës et Philipe Comte, préface, «Production industrielle vernaculaire à Cuba», *op. cit*, pp. 4-5.

515. Ernesto Oroza, *op. cit*, p. 9.

Faute de moyen, les cubains ont appris à désobéir à la condition de l'obsolescence programmée, ainsi qu'à certaines règles de la physique. Ils ont, par exemple, inventé un camion-bateau d'après une carcasse de camion et plusieurs gonflables. Ils mettent alors sur l'eau un engin prévu pour rouler, mais qui, dans cette perspective, ne donnait plus satisfaction. Ernesto Oroza définit d'ailleurs ce principe comme «une rébellion de l'individu face aux valeurs de la culture matérielle capitaliste. »[516] Car plus encore, «à force d'ouvrir les objets, de les réparer, de les fragmenter et de s'en servir à sa convenance, le Cubain finit par mépriser les signes qui font des produits occidentaux une unité ou une identité fermée.»[517] La nécessité amène ainsi à aller à l'encontre du système puisque ce dernier est déjà responsable de l'exclusion de certains individus. Ces personnes en marge usent alors d'ingénierie et d'imagination afin de continuer à vivre dans ce lieu de l'écart. Ce qui n'est qu'un moyen de survie, devient avec le temps, une méthode de contestation et d'opposition. L'artiste Nicolat Maigret explique d'ailleurs qu'il y a d'abord «des alternovations de la nécessité» puis, «les alternovations d'émancipation avec des pratiques de détournement des fonctions et des contraintes initiales.»[518]

Objets de la déobéissance technologique, anonymes, Cuba, 2009.

516. *Ibid.*, p. 20.

517. *Ibid.*, p. 21.

518. Nicolat Maigret, entretien dirigé par Aude Launay dans *02 Revue d'art contemporain*, Publisher, Nantes, été 2016, p. 52. Nicolat Maigret est un artiste à l'initiative du projet *Disnovation, a critical exploration of the mechanics and rhetoric of innovation*, 2012-2014. Lors de l'exposition «Futurs non-conformes» présentée au Jeu de Paume entre avril et octobre 2016 et dont il est l'un des commissaires, il dénonce une «propagande de l'innovation» en s'appuyant notamment sur le travail de recensement d'Ernesto Oroza et d'autres.

Page de gauche : *Objet de la désobéissance technologique, anonyme, Cuba, 2009.*

Ce sont ainsi, les preuves de leur réussite qui permettent aux individus exclus, d'inverser la gravité et faire de la marge, le nouveau centre. Par cette volonté de dépasser l'assujettissement aux principes consuméristes, les cubains ont encouragé, par ailleurs, une dévalorisation du signe et de son hégémonie et *in fine*, libérés de cette pression, ils parvenaient à briser l'unité de l'objet. Le fragment plutôt que le tout, devenait ainsi un nouveau point de départ vers «l'oubli du concept d'objet lui-même»[519] et par lequel, l'économie de marché n'avait plus aucune emprise sur les individus. Le concept semble pouvoir prévenir d'une faillite productive car l'objet, dans son entièreté, immaculé et inchangé, est sans doute encore quelque chose que l'individu chérit par un attachement illogique et inexplicable. Cependant, perçu comme un amoncellement de différentes pièces, l'objet n'est plus qu'une extension vers un ailleurs qui trouve sa libération dans le processus d'appropriation.

519. *Ibid.*, p. 21.

Lors du premier festival nommé *Design, poverty, fiction* de 2013, Ernesto Oroza faisait d'ailleurs partie des conférenciers et abordait cette question de la désobéissance technologique par nécessité puis, finalement, par idéologie. Le texte de sa conférence est en accès libre sur la plateforme créée à cet effet. Nous pouvons lire que le principe de transformation des artefacts cassés en de nouveaux objets fonctionnels, va au delà du besoin, c'est un mode de vie avec un engagement éthique, selon Ernesto Oroza, c'est «une réponse à la déchéance des conditions de vie, contre la désintégration d'un tissu social et enfin contre l'érosion de la texture urbaine.»[520]

Objet de la désobéissance technologique, anonyme, Cuba, 2009.

520. Ernesto Oroza, «Technological desobedience», conférence lors du festival *Design, poverty, fiction*, présenté au Grand Hornu, le 22 et 23 mars 2013, texte retranscrit par Agathe Chérouvrier et revu par Catherine Geel, le 26/03/2014, [en ligne] <http://designpovertyfiction.free.fr/CONTENT/06_ERNESTO_OROZA.pdf>, (consulté le 21 juin 2015).

Au premier abord, lorsque nous observons les photographies de ces objets, nous pouvons songer à un contexte post-apocalyptique, jonché d'objets brisés, abîmés avec des infrastructures nécessaires inexistantes. Cette vision est davantage celle d'un mode de vie très éloigné des occidentaux, dans lequel les notions de confort et de manque sont différentes. Pour les occidentaux, le besoin est inacceptable, en revanche pour les cubains, il est une source de créativité. Les conditions de vie alors déchues, telles que le système capitaliste les définit, ne sont pas l'anéantissement des relations sociales, mais au contraire, la possibilité de sauver les liens, de garder une vie sociale, une fonction sociale, notamment par le travail. Ces objets reflètent davantage la visibilité de la construction d'un tissu social libre que l'usure de ces derniers. Ce qui marque alors le refus du conditionnement est aussi, cette capacité d'exister ensemble en déterminant une nouvelle forme de collectivité.

Objets de la désobéissance technologique, anonymes, Cuba, 2009.

Ces objets sont intéressants parce qu'ils préservent une fonction et c'est justement ce qui compte, peu importe les moyens, le tout est que cela fonctionne. Pour autant, il ne s'agit pas de régression mais d'une manière autre et nouvelle de penser l'objet du quotidien. Les jeux d'assemblage les plus étonnants interrogent la notion de standard portée par l'industrie et rejette effectivement la nécessité de faire de cette dernière, un modèle sociétale. Par la contrainte, les cubains témoignent de la viabilité d'une alternative. Ernesto Oroza invoque d'ailleurs, une esthétique de la récupération et une intelligence de la recomposition.

B. Exister ensemble

En philosophie, l'existence s'oppose au néant et lorsque le terme renvoie à l'être, ce n'est pas dans la perspective de son essence, mais dans celle de sa conscience d'exister et d'avoir un but à cela. En d'autres mots :

> «Exister, pour l'homme, ne se réduit jamais entièrement au simple fait d'être. [...] C'est en effet à partir de l'existant, c'est-à-dire de l'homme comme étant cet être capable de s'ouvrir à l'expérience originelle du simple fait d'être là, que l'existence peut prendre un sens. Exister, c'est alors "ex-sister", au sens d'une sortie de soi, d'une ouverture à l'être.»[521]

521. La philosophie de A à Z, Existence, sous la direction d'Élisabeth Clément, de Chantal Demonque, de Laurence Hansen-Love et de Pierre Kahn, Hatier, Paris, 1994, pp. 123-124.

«S'ouvrir à l'expérience originelle» et s'ouvrir à l'autre seraient alors semblables et nécessaires pour *être* car finalement, exister, c'est aussi se constituer et donner du sens à cet état. Nous pourrions rapprocher cet énoncé avec les propos de Gilles Deleuze et de Félix Guattari lorsqu'ils écrivaient que «devenir tout le monde, faire du monde un devenir, c'est faire monde, c'est faire un monde, des mondes... »[522] C'est parce que l'individu n'existe pas seulement par lui-même et pour lui-même, mais aussi par les autres et pour les autres que «faire monde», c'est faire «des mondes». Dans une perspective assez similaire, Francis Guibal suggère de rendre les espaces créatifs collectifs dans la mesure où les libertés doivent pouvoir être « solidaires et inventives ». Par ce point de vue, l'auteur rejette ainsi tout acte de résistance qui positionne une seule figure, une personnalité au cœur du changement, il écrit :

522. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, collection critique, éditions de Minuit, Paris 1980, p. 343.

> «Il ne me semble pas suffisant ni satisfaisant, en tout cas, d'opposer à une "normalisation" excluante et réductrice la simple résistance

anarchique de "personnalités" solitaires et héroïques. Bien plutôt s'agirait-il de contribuer à la création d'un espace public dans lequel puisse raisonnablement s'inscrire et se mouvoir, agir, parler et partager, des libertés solidaires et inventives.»[523]

523. Francis Guibal, *op. cit*, p. 19.

De ce constat, l'auteur parvient aussi à signifier que le refus catégorique de la rationalité est excluant car une action, pour qu'elle soit collective, doit aussi être raisonnée et ainsi, s'appuyer nécessairement sur des aspects de normalisation qu'elle aura à charge d'aiguiller. Si nier complètement le conditionnement n'est pas la meilleure perspective à escompter avec le collectif et qu'il soit plutôt question de tempérer et de dresser des alternatives au sein même de la rationalité, alors «devenir tout le monde», semble être l'échappée des possibles depuis un cadre. Le «pouvoir-agir ensemble»[524] serait un agissement avec raison et patience au travers d'une structure normalisée qui, néanmoins, par les rencontres multiples, serait aussi le lieu de bifurcations rhizomiques. En effet, il est primordiale que cette structure nécessaire à la coordination du collectif, ne soit pas celle qui emprisonne ou bride les actions d'émancipation.

524. *Ibid.*, p. 21.

1. Je(ux) en société

Depuis 2013, je travaille sur l'hypothèse des *Je(ux) en Société*, plus précisément sur l'importance de la question du «je» et du «nous» au travers d'outils ludiques. Avec Maxime Favard, nous avons d'ailleurs réalisé plusieurs projets qui tournent autour de cette conviction et ce que l'on retient de ces *Je(ux) en Société*, c'est que la part fictive est essentielle.

Le philosophe Johan Huizinga nous suggère de «définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur.»[525] C'est précisément parce que le jeu peut absorber l'individu et en même temps le sortir de son quotidien, qu'il est susceptible d'amorcer de nouvelles pensées. Si nous reprenons certains termes annoncés par le philosophe, on s'aperçoit que le jeu est avant tout une action perçue au sens d'un déroulement – avec un temps – mais aussi une mise en œuvre – donc un espace – et enfin, un exercice concret qui apporte à sa liberté d'usages une forme de délivrance. Nous prenons alors le temps de comprendre cette autre caractéristique «sentie comme fictive» et qui engage la fiction dans l'action du

525. Johan Huizinga, *Mémo Références*, dictionnaire de philosophie, Jacqueline Russ, Bordas, Paris, 1991, p. 153, dans *Homo ludens,* Collection Tel (n°130), éditions Gallimard, traduit du néerlandais par Cécile Seresia, 1988, p. 35.

joueur. Ce qui amène à une hypothèse très intéressante sur la capacité du jeu à faire fiction et de cette construction autre, à faire sens.

Si nous regardons de plus près la définition du terme fiction, nous pouvons évidemment lire différentes approches, mais celle qui retient particulièrement mon attention, est cette définition empruntée au champ créatif qui suppose une « création imaginaire, souvent anecdotique, dans une œuvre artistique, littéraire ou cinématographique le plus souvent, constituant un code de lecture entre le créateur et son public. »[526] C'est donc par cet imaginaire, principalement véhiculé par l'anecdote, que s'engage vraisemblablement la création d'un code de lecture qui me paraît tout à fait intéressant du point de vue de notre thématique de recherche à savoir les *Je(ux) en Société*. Dans cette nouvelle perspective et selon Johan Huizinga, le jeu s'établirait à l'extérieur du schème de la vie quotidienne, mais également, à l'intérieur d'une perception autre avec laquelle le joueur pourrait potentiellement ressentir une forme d'addiction mais surtout de liberté. Ce paradoxe à la fois stimulant et inquiétant serait efficient en terme de lecture et de compréhension du message. Nous en revenons alors à cette idée qu'«ex-sister» se réalise sous une forme d'extériorisation du sujet que le jeu semblerait accompagner. Ainsi, lorsque ce dernier est collectif, nous pourrions rappeler Gilles Deleuze et Félix Guattari lorsqu'ils écrivaient que « devenir tout le monde [...] c'est faire des mondes» et énoncer l'hypothèse selon laquelle l'extériorité est une délivrance du conditionnement sans pour autant en être un rejet puisque l'expérience n'est qu'éphémère. Ainsi, pour exister ensemble, nous ne devrions pas faire l'impasse du potentiel collectif comme de l'ordonnancement car il s'agirait de « faire du monde un devenir» et de la recherche, une méthode.

526. CNRTL, *fiction*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fiction>, (consulté le 12 février 2015).

2. La recherche-création en design

La recherche-création en design irait au delà d'un résultat immédiat et fonderait une méthodologie. À la fois éphémère et collective, l'expérience amènerait ainsi à reconsidérer ce qui était jusqu'alors incommensurable.

CreaSearch[527] est un projet de recherche initié dès 2007 par la Haute école d'art et de design (HEAD) à Genève et par l'ECAL à Lausanne. Ce projet est un modèle combinant simultanément la recherche fondamentale à la recherche appliquée, ainsi, les artefacts ou proto-

527. Le projet *CreaSearch* est une recherche menée de 2007 à 2009 qui a fait l'objet d'un ouvrage collectif *Recherche-création en design : modèles pour une pratique expérimentale*, sous la direction de Lysianne Léchot Hirt. «Le projet s'est articulé en trois phases : une étude de la bibliographie internationale de la recherche en art et de la recherche en design, une enquête auprès des écoles d'art et de design pratiquant des activités de recherche, et une série d'entretiens approfondis avec quelques chercheurs ayant conduit des projets de recherche-création. En plus d'une analyse des données recueillies, l'objectif du projet *CreaSearch* était l'élaboration d'un modèle de recherche-création souple et adapté aux réalités institutionnelles des écoles d'art et de design.» p. 18.

types issus d'une recherche-création pourraient légitimer en partie une recherche scientifique. Ce postulat est très important car encore aujourd'hui, les institutions universitaires françaises revendiquent le travail d'une thèse et de publications comme les principales preuves qui accréditent la recherche théorique, alors même que dans le milieu du design ou de l'art, les relations induites par les artefacts produits ont une très grande valeur. Nous pourrions alors nous demander comment un objet peut-il faire état des connaissances autant que le ferait un chapitre de thèse? Cette question pourrait ainsi concerner les nouveaux enjeux de conception instaurés par une démarche critique.

Alain Findeli milite énormément afin que la recherche en design soit avant tout une recherche de terrain, propre aux logiques de conception des designers, il explique que :

> «Les activités de recherche par le design sont centrées sur les activités de conception et postulent que celles-ci peuvent amener des connaissances et des savoirs nouveaux, communicables et partageables, utiles non seulement aux disciplines concernées, mais à tout le corps social.»[528]

528. Alain Findeli, *Recherche-création en design : modèles pour une pratique expérimentale*, sous la direction de Lysianne Léchot Hirt, Métis Presses, Genève, 2010, Introduction, p. 16.

Pour l'auteur, il ne serait pas exclu que le projet de design, dans ses processus de conception en amont de la phase créative, puisse être équivalent à la recherche théorique. Alain Findeli a passé sa carrière à admettre le design dans l'autonomie des autres disciplines et de fait, à revendiquer une recherche doctorale en conséquence de ses méthodes. L'auteur ne tente pas pour autant de prendre en otage la discipline dans sa propre activité, mais simplement d'offrir des supports de recherche compatibles de très près avec le projet. Ce que d'ailleurs, le projet *CreaSearch* souligne et revendique par la prise en compte des artefacts produits ou faisant l'objet d'une exposition comme des éléments de même instance qu'un article scientifique. Lysianne Léchot Hirt, professeure HES et responsable de la coordination de l'enseignement à la HEAD, explique à ce propos, l'importance de ces derniers :

> «Les artefacts produits au cours d'une recherche-création en sont les résultats synthétiques et les discours d'accompagnement les résultats analytiques ; ces derniers ont une forme verbale, textuelle ou orale. Ainsi, le modèle creasearch affirme et articule la complémentarité de deux types de résultats.»[529]

529. Lysianne Léchot Hirt, *op. cit*, p. 77.

Pour l'auteure, bien entendu, il ne s'agit pas de choisir l'un plutôt que l'autre, au contraire, il est plus utile d'envisager la complémentarité puisque le design a cette qualité de pouvoir exploiter divers médiums, au même titre que l'art et c'est, comme l'auteure l'écrit, une «chance épistémologique». Cette approche permet à la méthode expérimentale de s'affirmer et peut-être même, de parvenir enfin à mobiliser et à valoriser les connaissances acquises pour leur utilité sociale. Selon Lysianne Léchot Hirt, Florian Dombois a mis en place un système d'évaluation spécifique aux artefacts issus d'une recherche-création, l'auteure précise que leur valeur « doit s'établir indépendamment des critères en vigueur dans le monde de l'art et du design et sur le marché »[530] puisqu'il est nécessaire de pouvoir évaluer leur caractère innovant susceptible d'encourager des alternatives.

530. *Ibid.*, p. 61.

Afin d'instaurer une valeur à ces artefacts, Lysianne Léchot Hirt suppose que ces objets doivent «s'établir indépendamment des critères en vigueur», c'est-à-dire, en dehors du marché économique. *A priori*, l'auteure a raison, mais il faut apporter des nuances à ses propos puisqu'en design il existe aussi une forme d'économie culturelle vouée à promouvoir des intentions intelligibles pourtant intégrée à un commerce. Également, et là encore avec des nuances à apporter, un designer ou architecte peut, au cours de sa pratique, être amené à créer avec conviction quelque chose de réel et de fonctionnel même s'il ne parvient – pas toujours – à aller au bout de ses intentions. Je pense notamment à l'architecte François Roche mais c'était aussi tout le propos des années 1980 en Italie avec notamment Gaetano Pesce et Ettore Sottsass Jr. Cependant ce dernier, en quittant le groupe *Memphis* quatre ans après sa création, semblait vaincu par l'impossibilité d'aller au bout de cette pensée dans laquelle la culture et l'industrie pouvaient cohabiter.

3. La recherche-création entre théorie et pratique[531]

531. Thématique abordée lors du colloque *La recherche-création, territoire d'innovation méthodologique*, mars 2014, Université du Québec, Montréal.

En écho aux préoccupations des membres fondateurs du *CreaSearch*, nous retrouvons en mars 2014, le colloque intitulé *La recherche-création, territoire d'innovation méthodologique* sous l'initiative de certains professeurs de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal. Ce colloque d'une durée de trois jours, s'est articulé autour de six thématiques dont *La recherche-création entre théorie et pratique* qui semble directement pouvoir enrichir les perspectives du *CreaSearch* et plus généralement, rendre compa-

tible la recherche en art et en design avec le projet. Yves Jubinville, professeur à l'École supérieure de théâtre (UQÀM) et modérateur de cette thématique, l'introduit de la façon suivante :

> «Recherche et création se nourrissent dans un mouvement d'interpénétration continu. Toute une réflexion émerge actuellement autour de la practice ou de la performance as research. Ces approches et la théorie sédimentée dans les œuvres renouvellent les liens entre recherche et création.»[532]

532. Yves Jubinville, présentation générale de la *thématique La recherche-création entre théorie et pratique*, [en ligne] <http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/?page_id=569>, (consulté le 3 janvier 2015).

Nous comprenons donc que les cinq intervenants de cette table ronde aborderont la recherche et la création sous la complicité de la théorie et de la pratique. Deux interventions ont particulièrement retenu mon attention, la première était celle d'Emanuele Quinz, Maître de conférences à l'Université Paris VIII et enseignant-chercheur à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, il abordait une approche emblématique de la création contemporaine, notamment critique. Et la seconde intervention ayant retenu ma curiosité était celle de Samuel Bianchini, artiste et Maître de conférences en Arts et Sciences de l'art à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

Emanuele Quinz intervient sur la question de la recherche en la définissant comme «un parcours d'émancipation avec pour but de mettre le spectateur dans une posture critique.» Il introduit d'ailleurs cette notion avec l'artiste Carsten Höller et son projet *Laboratoire du doute* comme référence d'appui afin d'expliquer qu'il est important de comprendre que la recherche-création est «un art qui ne trouve pas de solution mais qui pose des questions.» À cela, il ajoute que la recherche-création est une «convergence de paradigmes perceptuels et conceptuels», c'est-à-dire qu'il s'agit d'appliquer un concept à des dispositifs perceptifs. De là, il considère l'approche du design critique comme précisément une pratique de recherche, «de questionnement, de démystification» dit-il, «une recherche qui s'approprie les codes et la science pour les détourner, les déjouer» et finalement devenir «une forme de résistance» selon ses termes. Cette idée de s'approprier les manières de faire et d'expérimenter pour ensuite renverser ce processus en un procédé critique expérimental dans le but d'émettre une forme de doute social et politique semble être une très belle définition de la recherche en design et *in fine*, en partageant les propos d'Emanuele Quinz, du design critique. Le recherche-création serait ainsi une pratique du décloisonnement et en ce sens, nous pourrions nous demander si ce processus ne pourrait-il pas lui-même dépasser

les conventions du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche qui stipule l'obligation d'un travail de recherche sous la forme de la rédaction d'un manuscrit.

Samuel Bianchini fait figure de pionnier en matière de recherche académique puisqu'il a soutenu sa thèse au Palais de Tokyo lors du vernissage de l'exposition de ses œuvres personnelles. Ainsi, il a non seulement soutenu un ouvrage – sa thèse – mais également, des productions artistiques comme état de sa recherche théorique.

> « [...] si la publication textuelle reste l'apanage de la recherche académique, pour une recherche instrumentale en prise avec la création contemporaine d'autres modalités peuvent être explorées et promues ("démo", "art testing", transfert, ...), en particulier si l'on considère la publication dans son sens le plus fondamental : "rendre public".»[533]

533. Samuel Bianchini résumé de son intervention publié, [en ligne] <http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/?page_id=569>, (consulté le 3 janvier 2015).

Ces autres modalités qu'il a lui-même exploitées, appraissent aujourd'hui nécessaires au développement de la recherche universitaire dans le domaine de la création en art et en design. Dans son intervention intitulée *Dispositifs : recherche instrumentale et publications non-textuelles*, Samuel Bianchini étaye cette idée en nous rappelant que le terme *publication* signifie avant tout, de rendre les choses publiques en expérimentant et en valorisant « de nouvelles formes de publications : expositions, performances, démos, expérimentations publiques (living lab, beta testing), prototypes, démonstrateurs, plates-formes coopératives (forum, web 2.0), publications électroniques dynamiques (« cartographies de controverse »), ... »[534] Samuel Bianchini raconte aussi que son travail d'artiste-chercheur s'affirme dans un processus itératif dans lequel la logique de l'expérimentation pratique et publique domine. Pour l'artiste, l'exposition est « un lieu d'expériences » à partir duquel il pourra observer par l'image et publier cette recherche aussi par l'image. La recherche et la création ne seraient alors pas deux entités distinctes mais un mode allographique, c'est-à-dire pour l'auteur « deux temps qui amènent progressivement à positionner la recherche du côté des dispositifs » et non plus seulement vers l'écriture d'un texte.

534. Samuel Bianchini extrait de son intervention, *op. cit.*

Afin de soutenir ses propos, Samuel Bianchini a notamment pris l'exemple du *Toolkit*, une mallette dans laquelle renferme le nécessaire pour fabriquer des objets à comportements. Ce projet, réalisé avec les étudiants de l'EnsadLab, convoque l'expérimentation de pro-

duits à (mauvais) comportements qui pourtant, provoquent de l'empathie. Cette recherche plus globalement intitulée *The Misbehavior of Animated Objects* est soutenue par le Labex Arts-H2H (dans la cadre du projet et axe de recherche The Behavior of Things) et par la Fondation Bettencourt Schueller pour la Chaire Innovation et Savoir faire, en dialogue avec le Tangible Media Group du MIT Medialab. Sur le site internet dédié au projet, nous pouvons lire la présentation suivante :

> « Comment donner ainsi l'impression que tels objets disposent d'une personnalité leur permettant d'être à l'initiative de l'action et d'agir de leur propre chef, quitte à ne pas répondre à nos attentes voire à les défier en faisant preuve de mauvais comportements ?»[535]

535. Définition du projet sur le site internet, [en ligne] <http://sociablemedia.ensadlab.fr/workshop-misbehaviours/#the-toolkit>, (consulté le 3 janvier 2015).

En se tournant vers la robotique modulaire et les logiciels en *Open Source*, les membres de ce projet ont créé une boîte à outils afin d'inventer des objets technologiques à comportement. Le principe reste cependant élémentaire puisque nous pouvons composer et assembler le robot sans préoccupation mécanique, uniquement par fixation velcro. Le tout est un « ensemble de coques et de peaux permettant de recouvrir nos robots afin de les abstraire de leur condition technique pour les amener simplement sur le terrain de l'objet.» L'idée est alors de réaliser ces prototypes presque instinctivement, en quelques minutes pour ensuite leur injecter une bibliothèque de comportement. L'objet technologique ainsi imaginé sera, d'une certaine manière, assimilé à un objet autonome, réagissant à son contexte environnemental de façon personnel. Ce qui supposerait que l'objet ait une forme de personnalité. Il n'en est rien mais c'est aussi tout l'objectif du projet à savoir comment les designers peuvent-ils aider à comprendre les enjeux de la création technologique de nos jours ? Un objet peut-il alors avoir un comportement ? Bien que la question semble aller du côté des créations humanoïdes, les membres à l'initiative de cette démarche s'en émancipent par des bibliothèques de comportements plus abstraites ainsi que la question d'un vocabulaire nouveau à définir.

MisB KIT, un toolkit pour prototyper et expérimenter des objets à comportements, Workshop "The Misbehavior of Animated Objects", 8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (TEI 2014, http://www.tei-conf.org/14/studios.php#s9), Février 2014, Munich.

Ces produits usuels singent des comportements par des mouvements simples ou complexes afin de simuler un semblant de personnalité. Il est aussi important d'imaginer de mauvais comportements susceptibles de défier l'individu. Des objets technologiques qui, possiblement, s'imposent à l'homme et convoquent, d'une certaine manière, l'idée qu'Andrea Branzi supposait déjà lorsqu'il

comparait les objets aux animaux domestiques. L'objet nécessaire, potentiellement attachant deviendra bientôt agaçant, mais préparés à ses éventualités, il est plus aisé d'interroger et de mesurer leurs impacts sur nos modes de vie.

L'émergence de ces projets à l'initiative de l'EnsadLab et autres formations, rappellent fortement les démarches initiées à l'école de la *Global Tools* dès 1973, qui mettaient l'homme à l'épreuve par le moyen des objets dysfonctionnels. Quarante et un ans les séparent et pourtant la ténacité qui amène le créateur à questionner la relation de l'Homme à son environnement artificiel par une déviation de la norme à des fins sociales et politiques, est toujours présente. Que gagne l'individu dans ce processus de mise à l'épreuve de son propre corps et de sa psychique par le bais de certains produits dysfonctionnels? Comme nous l'avons abordé précédemment, en juin 1975 à Milan lors du séminaire *Il corpu e i vincoli* sous l'initiative d'Alessandro Mendini, Davide Mosconi, Nazarero Noja et Franco Raggi, les étudiants de la *Global Tools* expérimentaient des comportements, des relations ou des absences de relations entre les humains et au travers de dispositifs singuliers mettant en tension le corps humain.

Dans une logique similaire mais plus actuelle dans la mesure où certaines technologies sont employées, en juin 2013, au Centre Pompidou s'est tenu le colloque *The behaviors of things*, organisé sous le Labex Arts H2H et sous la responsabilité d'Emanuele Quinz et Samuel Bianchini. Durant cette journée, il s'agissait d'interroger la possibilité des comportements chez ce qui est, *a priori*, inanimé comme les objets. La problématique annoncée était d'ailleurs « comment comprendre, théoriser, expérimenter et concevoir des œuvres intégrant une dimension comportementale, c'est-à-dire disposant de facultés d'actions et de réactions en rapport avec leur environnement et leur public?» Ces facultés dont il est question, induisent la perception vers l'intuition d'une forme de conscience donnée à l'objet, floutant ainsi la frontière encore tenue entre le sujet et l'objet. Toutefois, l'expérience ne s'arrêtait pas seulement à l'objectif d'induire des comportements, mais il s'agissait aussi de questionner les bons comme les mauvais mouvements et ainsi, de mettre en tension cette relation de servitude que nous revendiquons avec les objets qui nous entourent. Si ces produits étaient pourvus d'une capacité d'actions et de réactions autonomes, alors ils seraient aussi amener à montrer des signes de défiance, possiblement mauvais, instables ou déviants. Le comportement douteux de l'objet technologique briserait, semblerait-il, l'équi-

The Misbehavior of Animated Objects, Février 2014, Munich.

libre acquis selon lequel tout objet produit est performant. Emanuele Quinz nous parle également d'une «création d'états de crise dans un système statique». Ces crises et ces fêlures pourraient ainsi engager un nouveau sursaut de la création contemporaine, sollicitée dans ses retranchements les plus critiques.

5. LA FÊLURE EST-ELLE AFFAIRE DE DESIGN?

Dans sa définition courante, la fêlure est la « fente d'une chose fêlée»[536], ainsi, si elle est affaire de design, alors ce dernier est non seulement fêlé, mais prêt à se briser. Nous pourrions envisager cette perspective sous une forme positive dans laquelle une chose abîmée pourrait être propice à raconter. La fente serait alors le point d'accroche pour dépasser la réalité et découvrir, au travers d'elle, un espace autre.

536. CNRTL, *fêlure*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fêlure>, (consulté le 22 juin 2015).

A. Pour un salut de la création

Dans ces circonstances, nous envisagerons la fêlure comme un salut de la création, loin des obligations ou allégeances conformes à une certaine esthétique, l'erreur deviendrait la clé du doute. Cependant, cette fente est aussi la représentation d'une fracture incomplète, en attente de réparation ou de rupture car parfois, pour soigner une fracture, il est nécessaire de la rendre absolue. Par ce bais, la création échapperait alors à sa propre perdition.

1. Discontinuité positive

À propos d'un article portant sur un aspect de la philosophie de Walter Benjamin, Daniel Payot aborde justement la question de la fêlure, l'auteur cherche à comprendre comment Walter Benjamin parvient à conclure que les phénomènes peuvent être sauvés par la mise en perspective de leur fêlure. De ce constat assez paradoxal, l'auteur écrit :

> «...en quoi la dénonciation d'un défaut ou d'une faiblesse constituerait-elle l'opération d'un sauvetage, voire d'un salut? La "fêlure" n'est-elle pas en chaque chose ce qui, l'écartant de soi à l'intérieur

> de soi, le prive de toute complétude, diffère sans terme son unité, empêchant ainsi l'avenue de toute conciliation ou réconciliation salutaire? Mais c'est peut-être là ce que Benjamin entend indiquer : que le "salut" des phénomènes réside précisément dans un tel empêchement ou, plus positivement dit, dans un tel ajournement.»[537]

537. Daniel Payot, «Transmission et catastrophe», Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin, colloque organisé par l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg le 10 mai 1995, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997, p. 39.

En effet, comment une erreur peut-elle être salvatrice? Ne faut-il pas plutôt considérer la fêlure comme une privation de l'unité? Si nous pensons à nouveau à Ernesto Oroza et à son principe du fragment, nous constatons que l'identité par l'entièreté n'est qu'un modèle imposé et finalement, c'est dans la perspective d'un morcellement que le processus d'individuation est susceptible d'être expérimenté.

Daniel Payot paraît l'expliquer d'une autre manière, mais les visées apparaissent semblables. En effet, pour l'auteur ce serait précisément dans cette fatalité à l'incapacité de former une unité complète que le «salut» pourrait advenir. Il poursuit quelques lignes plus loin en écrivant que «le geste de montrer la fêlure procède du choix de favoriser l'existence, et que "la fêlure" est ici comprise comme ce qui, interrompant la simple perpétuation des choses, vient nier ou inquiéter leur état donné, leur "déjà là" catastrophique.»[538] Ainsi, dévoiler la fêlure est, selon l'auteur, un choix et l'adopter est égal à «nier ou inquiéter» les choses et, *in fine*, semblable à exposer la catastrophe. Nous pouvons alors penser de nouveau à Paul Virilio qui défend la nécessité d'exposer la catastrophe afin de ne pas la subir, mais de la prévenir. La fêlure serait alors de cet ordre, non complètement la catastrophe, mais possiblement cette dernière tel un chaos en devenir.

538. *Ibid.*

En 2013, Maxime Favard et moi-même avons été confrontés, d'une certaine manière, à ce rapport à la fêlure lorsque nous avons conçu la scénographie et le graphisme de l'exposition itinérante *Envisage moi*[539]. Durant l'année de sa résidence de création et en compagnie d'étudiants porteurs d'un handicap, le photographe Eric Vazzoler s'est attaché à mettre en lumière « l'éphémère de la santé, de la beauté, de la jeunesse et de la joie et ce, afin de tutoyer la part commune de fragilité et d'imperfection à ceux dits valides et à ceux considérés comme porteurs d'un handicap ».[540] Nous avons ainsi fondé notre projet de scénographie sur cette idée de «part commune» que sont les sentiments de l'éphémère, de la fragilité et de l'imperfection.

539. Un projet initié par l'Université de Strasbourg et le Groupe EDF Alsace dans le cadre de la convention de coopération pour le développement durable de la région, signée entre la Région Alsace et EDF. Porté par l'association La Chambre et soutenu par le Crédit Agricole Alsace Vosges, ainsi que le photographe Eric Vazzoler.

540. Eric Vazzoler, présentation du projet sur le site de la galerie de photographies La Chambre, [en ligne] <http://www.la-chambre.org/portfolio/envisage-moi-eric-vazzoler/>, (consulté le 22 juin 2015).

Techniquement, les préoccupations étaient multiples, il s'agissait de moduler et de partitionner les espaces selon les carac-

téristiques singulières des différents lieux d'exposition. Tous les modules ont donc été pensés comme des entités indépendantes, ainsi, en fonction du lieu d'exposition, ils pouvaient aisément s'adapter. L'inauguration donnée à L'Escarpe, en était un bel exemple au regard de sa particularité spatiale et de ses règles de sécurité. Il s'agissait ensuite, de conceptualiser spatialement l'enjeu et la démarche du photographe. Nous avons ainsi choisi des supports recto-verso par lesquels, néanmoins, un subtil rapport de face à face pouvait être éprouvé par un discret échange de regards avec l'autre.

La scénographie proposait d'amener le visiteur à dépasser son rôle classique de consommateur d'images vers celui d'acteur participatif de l'exposition. Par le biais des miroirs positionnés en contrebas, le dispositif entraînait le spectateur dans un jeu de regards avec autrui. La suspension recto-verso des photographies permettait ainsi à deux observateurs placés face à face, d'éprouver le regard de l'autre par un moyen détourné, non frontal et par conséquent, moins intimidant. Également, nous avons traité la matière physique comme un élément brutal, lourd et robuste. Ainsi, par l'utilisation de poutres en bois massif et de grosses sections laissées volontairement dans leur brutalité, nous avons tenté de retranscrire l'imposante difficulté de communiquer lorsque l'on souffre d'un handicap. Toutefois, le doux jeu des miroirs faisait échos à cette matière nue en nous rappelant que finalement, nous sommes tous potentiellement confrontés à ce manque de contact avec les autres.

Afin d'accompagner la communication de l'exposition ainsi que les cartels, nous avions créé une typographie pour l'événement. Choisie d'après une base universelle, nous l'avions abîmée puis brisée de telle sorte, qu'elle puisse communiquer la fragilité au travers d'elle-même, telles des brèches en attente d'un interlude. Cette exposition était le lieu d'un débat sur la question de la normalité et de sa non pertinence au regard de personnes privées de cette condition alors même qu'elles sont des êtres à part entière. De cette aberration naît une esthétique du trouble, des pulsions, des imprévus, de l'erreur et peut-être même de l'échec, mais qui, dans son processus, met en exergue une discontinuité positive, voire enchanteresse dans la mesure où cette dernière, nous sort de l'anesthésie.

Envisage moi, MAXWEN, 2013.
© MAXWEN.

2. Une esthétique des pulsions

Nous pouvons ainsi poursuivre cette réflexion autour de la fêlure et nous demander si ce n'est pas davantage dans la représentation du mouvement et, par réciprocité, la discontinuité de son apparence, qu'elle amènerait au phénomène positif tant attendu, tel un sursaut vers un ailleurs bénéfique ou un débordement en direction d'une absence de prédétermination. Car dans son essence, la fêlure semble être un exutoire intelligible, susceptible de défendre la non-rationalisation de la production sérielle. Daniel Payot tiraille intelligemment cette question de la fêlure et possiblement du mouvement, quelques lignes plus loin, l'auteur écrit :

> « [...] on devine ainsi que la fêlure n'est pas à interpréter essentiellement comme un manque, comme l'indice d'une perte ou comme l'effet d'un accident, mais plutôt comme la réserve d'avenir que contiendrait chaque phénomène, comme l'ouverture en lui qui l'expose et qui le voue à ce qui n'est pas lui. La fêlure, pourrait-on dire, c'est ce qui du phénomène est à l'autre, au monde et même à soi, dans la mesure ou l'autre, le monde et soi sont ce qui peut et doit encore venir ou survenir. La fêlure, ce serait le "ex" du mot "existence" : le dépassement de la station ou de la stagnation, la possibilité en général d'un mouvement en avant ou en-dehors, l'espace déjà dégagé pour "ce qui va arriver" bien qu'on ignore encore ce que cela sera et selon quel mode cela adviendra. "Mettre en évidence la fêlure", ce serait alors témoigner d'une constitution phénoménale à la fois dynamique (l'existence comme mouvement constant, toujours à refaire, jamais achevé), responsable (exister, c'est avoir à se poser comme existant, en un geste qui est aussi une décision) et relationnelle (exister ici et maintenant, c'est être ouvert à ce qui vient d'ailleurs, d'autres instants, d'autres existants).»[541]

541. Daniel Payot, *op. cit*, pp. 39-40.

L'auteur précise que la fêlure n'a pas de rapport avec le manque, la perte ou l'accident, mais qu'elle est une «réserve d'avenir», une ouverture, «le "ex" du mot "existence"», un «dépassement», un «mouvement en avant ou en-dehors », c'est-à-dire, un terrain fertile en attente de «ce qui va arriver». Également, montrer cette fêlure, croire en elle, c'est aussi pour l'auteur, le témoignage « d'une constitution phénoménale » par laquelle nous retenons trois principes relatifs aux phénomènes, en premier lieu, la dynamique, ensuite, la responsabilité et enfin, le relationnel. Ce perpétuel mouvement en devenir

est aussi l'expression de l'inachevé dans sa plus grande qualité, en tant que recherche infinie, assumée comme telle dans la perspective d'une ouverture sans préconçu. La fêlure est alors l'événement non univoque et partagé par le plus grand nombre. Nous pourrions tenter d'illustrer le propos de l'auteur avec le travail mené au sein du studio de design *Front*.

Front est une agence suédoise créée par quatre femmes, Sofia Lagerkvist, Charlotte von der Lancken, Anna Lindgren et Katja Sävström et dont les productions semblent en grande partie tourner autour de la question de l'énergie. C'est en cherchant à comprendre la manière dont la force d'un mouvement permet de créer matériellement un artefact, qu'elles engagent divers projets de design. Que l'énergie soit de nature humaine ou animale, il y a dans leur travail, un rapport intime avec le biologique présenté sous la forme d'une esthétique des pulsions. La pulsion se détermine en psychanalyse comme une «force biopsychique inconsciente créant dans l'organisme un état de tension propre à orienter sa vie fantasmatique et sa vie de relation vers des objets et suscitant des besoins dont la satisfaction est nécessaire pour que la tension tombe.»[542] Elle serait donc, d'une certaine manière, la fêlure de notre propre corps par laquelle, ce dernier en état de tension, chercherait à s'extérioriser afin de combler un besoin. Il s'agirait alors de voir en ce processus, la possibilité d'une émancipation, même s'il semble être, à première vue, le constat de notre propre assujettissement. La fêlure aurait alors cette double contingence, à la fois, résultat de son impossibilité à être maîtresse de soi et également, par renversement, marque prolifique d'une ouverture, d'une échappatoire vers un devenir autre.

Hangers by snake, Série *By Animals*, Front, 2003. © Anna Lönnerstam.

542. CNRTL, *pulsion*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/pulsion>, (consulté le 23 juin 2015).

Dans la série d'objets *By animals*, le protocole que les quatre designers mettent en place, engage une action non contrôlée et imparfaite dans la mesure où les animaux agissent par pulsions, mais une fois canalisées, ces systématismes propres à l'animal créent le produit. En ce sens, la fêlure ne serait pas tellement éloignée de l'accident et ainsi, elle pourrait bien être accidentée, pulsionnelle, caractéristique du débordement et du déroutement. Toutefois, l'accident peut aussi être attendu, prémédité dans son indétermination comme cela semble être le cas et l'enjeu de la série *By animals*. En effet, la nature des objets n'est pas préméditée, seul le faire ou plutôt ses conditions, le sont. Ce que montre ces expériences, c'est que le métier de designer peut exister dans la recherche et la pensée d'un processus de conception expérimental tout en positionnant ce der-

Rabbit Lamp, Série *By Animals,* Front, 2003. © Anna Lönnerstam.

nier comme le principal déclencheur d'une production et non plus comme l'aboutissement d'un dessin. De ce fait, nous pourrions faire l'hypothèse d'une mécanisation du vivant par laquelle, la fêlure ou la pulsion, deviendrait une mécanique de l'aléatoire susceptible de créer autant de brèches que d'objets.

C'est par le détournement des pulsions primitives de l'animal – le rongeur ronge frénétiquement, le serpent s'entortille gracieusement, le lapin creuse des tunnels à deux issues – que les designers du groupe *Front* ont imaginé un système d'exploitation formelle dans le cadre de la création d'artefacts. Les productions sont alors idéalement créées sans l'intervention de l'homme afin d'exploiter un système créatif hors réflexion, purement pulsionnel et aléatoire. Constitutif de la série, nous avons par exemple, *Hangers by snake* qui manifeste la spécificité de la peau de serpent dans la création de patères en argile dont le motif et la texture deviennent les empreintes des écailles. Également, *Rabbit Lamp*, un lapin qui, en creusant son terrier, va constituer le moule d'une lampe. Ou encore, *Rat walpaper*, un projet qui propose de magnifier le grignotage compulsif du rat afin d'altérer la surface d'un papier peint. Dans *Rat walpaper*, nous sommes à la lisière entre le graphisme et le produit, là où l'empreinte et l'agissement de l'animal, deviennent les signes d'une énergie aléatoire. Cette force puisée se trouve alors dans l'animalité, la primitivité et l'instinctivité, soit à l'inverse de ce que nous pouvons définir comme une démarche classique de créateur, engageant ainsi, l'utilisateur à entrer dans cette mécanique de la fêlure et à déconstruire l'objet pour mieux se l'approprier.

Rat Walpaper, Série *By Animals*, Front, 2003.© Anna Lönnerstam

3. Une mécanique de la fêlure

En physique, la mécanique «concerne les lois du mouvement et de l'équilibre»[543], ainsi, un mouvement perdure grâce à son équilibre, mais si ce dernier est rompu, alors le mouvement peut s'interrompre ou devenir instable. Toutefois, ce serait dans cette difficulté que le mouvement aiderait à expérimenter pour la première fois, une autonomie et dépasserait ainsi la condition même de sa mécanique pour trouver un équilibre autre. De l'erreur, de la faille, il en ressortirait un dépassement du conditionnement et loin de brimer la fêlure, il faudrait ainsi l'exposer.

543. CNRTL, *mécanique*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/mécanique>, (consulté le 23 juin 2015).

Si nous poursuivons avec l'argumentation de Daniel Payot, nous pouvons retrouver la fêlure, dans sa capacité à donner un aperçu de son histoire, à faire deviner son drame car selon l'auteur, l'exposer, c'est aussi la laisser exposer « le quelque chose de son histoire ».[544] Si la fêlure représente « la seule aire de transparence »[545], alors nous pouvons supposer que l'altération est identitaire. Ainsi, non plus soupçonnée comme un manquement au principe de la création, l'erreur devient sens et facteur d'une nouvelle esthétique. La discontinuité serait alors à l'œuvre au détriment de la perfection, qui finalement dans sa volonté de cohérence absolue, n'incarne plus d'idée. Selon l'auteure Catherine Geel[546], Alessandro Mendini, sous l'idéologie d'un abandon de la cohérence, se moquait des modernes et de leur volonté d'aboutir à la perfection, même si au détour, le projet était contenu dans un cadre restreint. À l'inverse, Alessandro Mendini cherche à étendre ce cadre vers des territoires de l'incohérence permettant ainsi de ré-insuffler la création.

544. Daniel Payot, « Transmission et catastrophe », *op. cit*, p. 40.

545. *Ibid.*

546. Catherine Geel, « Idéations, outils et théorie dans un ciel cynique », dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet,* Les presses du réel, France, 2014, p. 146.

La fêlure, en effet, ne serait pas seulement la marque d'un passé, mais aussi celle d'un avenir. Son devoir serait alors de montrer que le monde est un devenir, qu'il devient ce qu'il est par d'incommensurable facteurs, eux-mêmes constamment en transit, les figer dans une seule représentation, serait alors semblable à se mentir. C'est pourquoi la fêlure, en tant qu'élément incontrôlé est aussi une « promesse », Daniel Payot poursuit en expliquant que « ce phénomène, dans sa texture même, est promesse d'avenir et invention du possible, ce qu'occulte précisément toute confirmation, vérification ou répétition simple, qui condamne l'étant à rester clos sur sa seule présence factuelle. »[547] Nous ne pourrions percevoir cette promesse et invention s'il devait seulement exister une lisse continuité sans accroc condamnant ainsi l'individu à l'absence de transcendance des faits.

547. Daniel Payot, *Ibid.*

Front a notamment collaboré avec l'agence suédoise de l'énergie (STEM) et l'*Institut Interactive* autour de la question des énergies comme matériaux et matières à travailler. L'action nommée STATIC!, regroupe de nombreux projets mais nous retenons *Appearing Pattern Wallpaper*, créé en 2005 par *Front* et qui dévoile une subtile et touchante valorisation de l'emploi de la lumière du soleil plutôt qu'électrique, au sein de l'habitat. Le produit est un papier peint de couleur unie qui va s'habiller d'un motif grâce à l'absorption des Ultraviolets. Imprimés au préalable avec des encres photosensibles, les motifs apparaîtront à la lumière du soleil. Ce message poétique

Appearing Pattern Wallpaper, Front design pour STATIC !, 2005.

suggère de laisser entrer la lumière du soleil dans nos intérieurs plutôt que d'utiliser des lumières artificielles, sans qualité particulière et énergivore. L'énergie du soleil devient ainsi l'élément clé du projet comme un matériau à part entière. Ce qui n'est pas étonnant en Suède puisqu'en hiver, les journées sont très courtes, parfois inexistantes dans le nord et en été, au contraire, extrêmement longues. Ce dérèglement du tout au presque rien, semble être à l'origine d'une prise en compte du soleil comme une substance à part entière, amenant ainsi, les usagers vers des pratiques quotidiennes plus cohérentes.

À l'inverse, dans le projet *Disappearing Pattern Tiles*, les motifs disparaissent afin de dénoncer l'utilisation abusive du chauffage ainsi que les pertes de chaleur des appareils électroménagers. Les membres de l'agence ont ainsi créé un carrelage aux motifs thermo chrome qui s'évanouissent sous l'effet de la chaleur. Dans cette visualisation de l'énergie perdue, les membres du studio, souhaitent nous alerter sur nos abus en touchant directement à l'esthétique, chose à laquelle nous sommes sensibles dans notre espace domestique. L'inattendu joue alors un rôle déterminant afin de nous amener à nous interroger sur nos comportements. Dans cette mise à l'écart entre ce que nous avions et ce qu'il reste, la déconvenue nous alerte pour ensuite, faire sens. La mécanique de la fêlure se trouve alors, paradoxalement, dans la finesse de l'objet ainsi que dans sa capacité de transformation. La fêlure, ici en surface, est sensible, réactive, à l'image de nos poils qui s'irisent quand nous ressentons une sensation de froid ou de peur, dans ce processus biomécanique, elle apparaît et disparaît pour s'externaliser. Ainsi, ce mouvement vers l'extérieur du schème supposerait une dérive bénéfique de sa condition.

Disappearing Pattern Tiles, Front design pour STATIC !, 2005.

B. Y-a-t-il un positivisme de la dérive?

Dans son étymologie, le terme *dérive* appartenait au langage des marins et des aviateurs, ils l'employaient lorsque leur bateau ou avion quittaient le chemin supposé à cause des courants ou des vents. La dérive signifie alors être détourné de son cours. Toutefois, ce qui est intéressant avec ce terme, c'est qu'il définit aussi un dispositif installé sur les bateaux et avions pour les empêcher d'aller à la dérive. Ainsi, la dérive est à la fois un fait qui montre que nous dévions de notre route, mais également, un outil pour contrôler et empêcher cette déviation.

1. Déambuler : la recherche par le dérivographe[548] ?

Nommé dérivographe (ou dérive), cet instrument enregistre les courbes de déviation par rapport à un point fixe. Ce relevé est alors un signe indicatif qui permet au commandant de bord ou au pilote, de savoir s'il dévie de son itinéraire. Dans ces circonstances, il est nécessaire de retrouver le plus rapidement possible son chemin, toutefois, l'histoire et notamment les conquêtes outremers, nous ont bien appris, d'une certaine manière, que c'est dans l'errance que quelque chose d'inattendu survient. À ce propos, le philosophe Patrick Marcolini a écrit un important ouvrage sur le mouvement des situationnistes dans lequel, bien entendu, il aborde la question du dériveur au travers, notamment, de la figure de Guy Debord, l'auteur écrit :

> «De la même manière, le dériveur traverse les espaces urbains, les différents moments de la vie quotidienne, se laisse aller au fil des ambiances jusqu'au moment où il relève un signe dans son environnement qui, par coïncidence avec la situation présente, fournit l'occasion d'un déplacement de sens, par lequel la situation va pouvoir s'ouvrir sur un nouveau dehors, acquérir par un développement inattendu une nouvelle dimension existentielle. La dérive du sens qui vient doubler la dérive urbaine fait aussi la preuve que chaque lieu, chaque *endroit*, possède un *envers*. Cet envers, en particulier, peut être le cadastre imaginaire qui vient doubler le cadastre de la ville réelle.»[549]

Selon l'auteur, le dériveur emprunte un chemin en biais sans conduite prédéterminée ou but afin de trouver « par coïncidence » la cohue d'un nouvel espace pour «une nouvelle dimension existentielle». À ce moment et toujours selon l'auteur, il se passerait une chose assez exceptionnelle puisque «la dérive du sens» doublerait «la dérive urbaine» marquant ainsi, l'envers du lieu. Très certainement, l'auteur a pour référence le dessin de Guy Debord, intitulé *The Naked City : Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographie* et imprimé à Copenhague en mai 1957. Dans ce collage, nous retrouvons les morceaux du plan de la ville de Paris, dispersés et agencés selon d'autres critères. Ainsi, pour celui qui était nommé le piéton radical, « le cadastre imaginaire » devenait plus pertinent que le réel, alors foulé par de nombreux déplacements sans but et à l'écart des moments de déambulations et de dérives.

548. CNRTL, *Dérivographe*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/dérive>, (consulté le 3 avril 2015).

549. Patrick Marcolini, *Le mouvement situationniste – une histoire intellectuelle*, Ch. Trajectoires, Psychogéographie, L'Échappée, Montreuil, 2013, p. 87.

Nous ne pouvons peut-être pas qualifier le travail de Luc Schuiten, architecte et artiste belge, de déviation, néanmoins, son exposition au Shadok[550] à Strasbourg, ne montre, pas seulement, la reconstitution de son travail après un an de résidence, mais plus largement sa démarche. Ses villes végétales supposent une réelle volonté de transformer le plan, les infrastructures, les maillages urbanistiques au delà d'une simple végétalisation de building. L'auteur nous propose une autre façon de marcher, de déambuler et d'organiser la ville. Au début de l'exposition, était présentée une série de sept grandes illustrations dans lesquelles, Luc Schuiten, a tenu à rendre compte de l'évolution d'une rue imaginaire de 1850 à 2150. Sur le cartel de l'exposition, nous pouvions lire : «À partir d'une rue imaginaire, représentative d'une ville d'Europe occidentale, des perspectives au pastel figent la situation tous les 50 ans.» Luc Schuiten empreinte alors le genre de la science-fiction que nous connaissons bien depuis les années 1980 et 1990 sans pourtant donner à voir un inquiétant avenir comme c'est généralement le cas, mais au contraire, des vues plus rassurantes même si effectivement les changements sont notables. Sur le cartel de présentation de la série, nous pouvions également lire :

> « Au début du siècle dernier, les visions futuristes de l'an 2000 exprimaient une confiance inébranlable dans un monde meilleur grâce aux bienfaits d'une science entièrement vouées à la machine Depuis, les choses ont beaucoup changé : la description de notre avenir nous paraît de plus en plus sombre. À force de nous montrer le pire comme seule perspective d'avenir, ne devons-nous pas craindre d'être contraints à réaliser ce destin tragique, tout comme le vertige nous attire dans le vide?»

Vue de 2050, Luc Schuiten, dessin, 2015.

Ces sept illustrations sont accompagnées de plusieurs croquis analytiques ainsi que, de manière systématique, de plans successifs de cette ville imaginaire au travers desquels, Luc Schuiten montre l'emplacement de sa rue ainsi que l'angle de vue de ses perspectives. Ce qui est remarquable à observer c'est que son univers fantasque va conditionner une pensée nouvelle des plans du cadastre. Au fil des années prétendues, nous observons effectivement une densification de l'urbanisation ainsi que le développement de la rigueur constructive et limitative, puis, à partir des années 2050, Luc Schuiten propose déjà de nouveaux schèmes urbanistiques jusqu'en 2150 où la rue ne semble plus exister en tant que telle. Cette évolution relève d'un grand esprit pragmatique et conscient que les changements doivent d'abord s'opérer dans les systèmes de configuration et ensuite dans

Vue de 2100, Luc Schuiten, dessin, 2015.

550. Avant-première : Exposition *Cités Végétales en 2115 – Luc Schuiten au Shadok*, samedi 4 avril 2015, présentée du 10 avril au 7 juin 2015.

les artefacts. Ces cités végétales ont quelque chose de déviant, cependant, selon le philosophe anglais Francis Bacon, cette idéologie de la dérive serait vaine dans le domaine de la recherche académique dont seule la méthode inductive et expérimentale, dans la mesure où il s'agirait d'une expérimentation instruite, serait efficiente afin de vérifier, sans entrave, les portées du raisonnement.

Ce philosophe du début du 17e siècle, prescrivait le travail de l'expérimentation sous une forme ordonnée et méthodologique qui permettait de vérifier l'hypothèse énoncée auparavant. L'encadrement institutionnel devait pour le philosophe, supposer une méthode, c'est-à-dire, dans son étymologie grecque *methodos*, une «poursuite, recherche» dont le radical *meta* suggère «vers» et *hodos* «chemin». Il y a donc dans l'emploi du terme méthode, l'assurance ou du moins, la volonté d'une visée claire, d'un but et d'une route à emprunter. En revanche, la dérive ou l'errance qui serait le propre d'une absence de méthode, serait perçue sous la forme d'une erreur. Toutefois, que pouvons-nous espérer de l'erreur au regard de la tradition académique ? Pouvons-nous prétendre à une méthode de l'erreur afin de produire des connaissances ?

Vue de 2150, Luc Schuiten, dessin, 2015.

Chercher, expérimenter et traverser les limites de la conception apparaissent comme les maîtres-mots du célèbre designer Gaetano Pesce. Expérimenter le chaos sous la forme d'une chaise qui se plie car elle est non résistante au poids d'un individu et parfois même à sa propre charge, mais également, transgresser les limites de la fragilité, du perfectionnement de la matière, de l'aléatoire dans une production sérielle, etc., sont les nombreux tenants de la pratique de Gaetano Pesce. Dans sa recherche des processus hors normes, il met à défaut l'enseignement des arts appliqués et du design, en révoquant, notamment, leur connexion au contexte présent, il explique que :

> «Le problème est à l'école, où les enseignants continuent à enseigner que la forme suit la fonction. Ils ne sont pas capables d'ouvrir l'esprit des étudiants à la situation politique. Je me souviens que lorsque j'enseignais l'architecture dans une école de Strasbourg, je donnais à mes étudiants des projets du type : la Russie est aujourd'hui sous le régime d'une dictature violente, pourquoi ne pas concevoir un palais de justice pour Moscou ? Qu'allez-vous faire ? Créer une architecture en quelque sorte positive ou bien plutôt négative? Comment agir face à ce type de réalité?»[551]

551. Gaetano Pesce, table ronde avec Hal Foster, Rick Poynor, Alexandra Midal, Gaetano Pesce, Dario Gamboni et le public, le 26.10.2007 et retranscrite dans *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain*, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008, p. 62.

Que ce soit dans sa manière de faire le projet ou d'enseigner, Gaetano Pesce semble vouloir bousculer les personnes, les amener en dehors des préconçus et solliciter leur réflexion. Il semble aussi chercher les paradoxes, les erreurs et la non conformité. Si nous pensons à sa série des neuf chaises nommée *Pratt Chair* et réalisée de 1983 à 1985, il s'agissait précisément de mettre en exergue la pensée d'un objet faible en allant à l'encontre de la définition de l'artefact qui le prétend d'abord, outil, puis meublant et le pense dans sa robustesse, son confort et sa fonctionnalité. D'autant plus que la chaise, par excellence objet du designer, est massivement usitée dans l'espace domestique et public depuis de nombreux siècles et en de nombreuses circonstances.

Pratt Chair, Gaetano Pesce, 1983-1985.

Par une passion de la résine uréthane polychrome, Gaetano Pesce expérimentait diverses densités, textures, couleurs jusqu'à parvenir à la destruction de l'archétype de la chaise en une peau qui englobait maladroitement les pourtours d'une armature imaginaire. Cette image nébuleuse de la chaise marquait fermement la fin de la prédominance du fonctionnalisme et le début d'une recherche sur des séries différenciées, cependant, aujourd'hui, nous pourrions aller plus loin, et revendiquer la filiation de ce mode de dérive avec le design critique dans sa capacité de réinterprétation. À propos, le Président de la Triennale de Milan, David Rampello, écrivait : « Gaetano knows how to be amazed with mistakes. His work and his life guide him towards a constant search for amazement, which really is the ability to reinterpret the world we ourselves invent. »[552] Finalement, la capacité que Gaetano Pesce a d'accepter de faire des erreurs, lui permet de chercher l'accident, de le provoquer et de le reconnaître. Pieke Bergmans, designer néerlandaise, revendique une logique assez similaire puisque comme Gaetano Pesce, elle cherche à «détourner le processus de production», elle explique :

> « Créer la surprise est mon objectif, dans le travail comme dans chaque expérience. Quand je visite les entreprises, j'essaie de détourner le processus de production des objets qu'elles fabriquent, afin que quelque chose d'inattendu se produise. Ce qui semble nous atteindre de manière imprévue, l'accident, nous procure un sentiment de bonheur, du fait qu'il s'agit de quelque chose d'incontrôlé. Du coup, on se sent en vie ! Il faut accueillir le visiteur inattendu… »[553]

552. David Rampello, Président de la Triennale di Milano, catalogue de l'exposition *Il rumore del tempo*, p. 11. Traduction personnelle : «Gaetano sait comment être surpris avec des erreurs. Son travail et sa vie le guident vers une recherche constante de l'étonnement, qui est vraiment la capacité de réinterpréter le monde que nous nous inventons.»

553. Pieke Bergmans, «Du design comme virus», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 133.

La surprise, l'accident, l'imprévu seraient pour Pieke Bergmans, d'étonnants systèmes de positivité par lesquels nous pourrions nous extirper d'un quotidien monotone. En même temps, sortir de notre condition permettrait aussi de mieux appréhender notre monde, de prendre du recul et du temps pour le percevoir autrement.

Lorsque nous observons sa collection *Vitra Virus* de 2007, dans laquelle la designer utilise des chaises et des meubles iconiques du design comme moules, l'objet se crée en épousant ou en renonçant à la forme imposée par l'icône. La contrainte, la trace, la brûlure sont des récurrences dans son travail. Comme nous pouvons aussi l'observer avec la collection *Massive Infection* de 2008 mais pour laquelle, le moule n'était pas un objet iconique mais standard, qui devenait, par contre, unique par le biais cette infection. Ou encore *Crystal Virus* de 2007 et enfin, l'action *Sticky Virus* de 2006 qui a certainement initiée son concept de virus. Au travers de son travail, des entretiens et des articles de presse, nous pouvons retenir la prédominance du terme virus, que nous avions aussi trouvé auprès des radicaux, avec notamment Martine Bedin. Ce mot, employé essentiellement en médecine, définit une substance organique capable de transmettre une maladie, et lorsque ce dernier est suffisamment atténué, il peut être administré comme un vaccin. Nous pourrions alors supposer que l'objet paisible nous anesthésie alors que l'objet radical, à la fois accidenté et critique, nous alerte de sa présence tel un virus. Pieke Bergmans défend ce terme et sa portée au sein même de sa démarche, elle explique que :

Massive Infection,
Pieke Bergmans, 2008.

> « C'est effectivement une notion centrale, qui a différentes significations. Dans le virus, il y a un aspect qui tient de l'évolution. Le virus est un organisme vivant minuscule, saisissant et coriace, qui cherche de toutes ses forces à s'adapter pour survivre. Un virus doit trouver un équilibre pour se développer et se multiplier. C'est aussi comme cela que mes objets fonctionnent. Je conçois un processus, un dispositif de production, mais à chaque fois les objets en sortent différents. Ils sont toujours uniques, de même qu'un virus qui se doit d'évoluer perpétuellement afin de ne pas être expulsé. En même temps, dans le virus, il y a la notion d'attaque. En effet, j'attaque souvent les processus de production, j'essaie d'en faire un autre usage. Enfin, je pense aussi qu'un designer, ou un artiste, est un virus, puisqu'il produit autant qu'il matérialise des idées qui, en quelque sorte, polluent le monde. »[554]

554. *Ibid.*

Comme Pieke Bergmans le souligne très justement, le virus est «coriace», «il s'adapte pour survivre», il aurait alors cette condition paradoxale qui lui fait sonder un équilibre afin de «se développer et se multiplier» tout en cherchant lui-même à muter au travers de ce processus puisque ce serait dans une constante réactualisation de son existence qu'il pourrait persister d'être. Il s'agirait alors de sabotage mais également, d'auto-sabotage comme méthode de survie.

2. La recherche-création comme sabotage de la méthode

Lors du colloque *La recherche-création entre théorie et pratique*, Jean Dubois, professeur à l'École des arts visuels et médiatiques (UQÀM) de l'Université de Montréal a réuni plusieurs intervenants autour d'une table ronde dont la thématique était portée sur les recherches hasardeuses. Lorsque Jean Dubois prend quelques minutes pour définir ces méthodes, il commence par les contextualiser dans le monde de l'art des années 1950-1960 avec notamment la figure emblématique de John Cage et le mouvement Fluxus. Il stipule alors que par le biais de ces méthodes, le créateur prend des risques, il dira même qu'il désire «frôler l'échec pour dépasser ses attentes.» Pour autant, Jean Dubois précise qu'il ne s'agit pas de chaos mais bien de potentialité que nous pouvons explorer. Il ajoute à cela le terme d'appareillage qu'il défend sous ses deux aspects : à la fois «un ensemble de moyens que l'on se donne, des outils, des concepts, des environnements de travail qui nous inspire» mais également, l'appareillage comme «le moment où un navire quitte le port.» De ces deux alternatives, Jean Dubois retient que l'appareillage est un point de départ et non une destination, cette pensée du moment présent permet dit-il : «l'errance pour des trouvailles.» Suite à quoi, l'auteur nous propose d'envisager la recherche-création sous l'angle du sabotage comme méthode. Il précise que ce dernier n'est pas une rupture mais un moyen de «s'arranger pour qu'un fonctionnement ne fonctionne pas normalement.»[555] Cette idée que la norme soit déplacée et que de ce déplacement, nous puissions révéler un résultat probant, semble être l'enjeu de ce sabotage de la méthode.

Aborder un travail de recherche-création autour des moments de ratage, semble soumettre le créateur à une forme d'appartenance et de croyance à la marginalité ou à l'application de cas qui reposent sur un refus de la convention. Le chercheur-créateur peut-il repousser

555. Jean Dubois, «Les méthodes hasardeuses», conférence et table ronde lors du Colloque international *La Recherche-Création : territoire de recherche méthodologique*, 19-20-21 mars 2014, UQÀM, organisé par les professeurs de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec, Montréal, [en ligne] <http://www.methodologies-recherchecreation.uqam.ca/>, (consultée le 10/01/2015).

la norme ainsi que la normalité du projet de design et en tout état de cause, peut-il décemment mal se comporter?

3. Mal se comporter?

Le projet *Misbehaving* initié par le Codesign Lab de Telecom ParisTech et l'Université d'art et de design d'Helsinki, fait état de l'idée que si la marge ne compromet pas le projet alors elle est créatrice. Tiphaine Kazi-Tani, membre acteur du projet, expliquait la démarche et la définition de *Misbehaving* lors des ateliers de la recherche en décembre 2014 à Liège. *Misbehaving* est le nom donné à un projet éditorial en cours avec la particularité de solliciter les approches personnelles et ainsi, c'est toute une équipe de chercheurs-designers qui expérimentent et définissent, à leur manière, le projet de design. Tiphaine Kazi-Tani soulignait que les enjeux étaient en train de s'affirmer au travers de ce qu'elle nomme «des propositions de "balisage conceptuel" pour se rapprocher de la notion»[556] et dans lesquelles semblent subsister «une attitude "déviante" qui ne compromet pas le projet mais en travaille les limites et les marges». Dans la délicate tâche de définir le terme choisit, Tiphaine Kazi-Tani, sous l'instance des écrits de Pierre-Damien Huyghe, propose de mettre en opposition deux notions, la première est celle de se comporter, la seconde, celle de se conduire. Se comporter référerait à une relation immédiate au monde tandis que se conduire induirait de choisir les moyens d'entrer en relation avec les autres et l'environnement. Finalement, *Misbehaving*, nous dit-elle, serait à imaginer sous l'influence de la conduite et par conséquent, supposerait aussi de pouvoir mal se comporter. Elle ajoute que si «le dissensus peut contribuer à produire du commun à partir d'une mésentente» alors le projet «Misbehaving produit les formes d'une rupture, condition d'un dissensus». Également, Tiphaine Kazi-Tani informait, en citant l'approche personnelle de l'artiste Charles Guilemette, autre collaborateur du projet, qu'il s'agit aussi d'ajouter le terme Trickster (farceur) à la figure du designer qui, pour remplir parfaitement son rôle, pourrait ne pas toujours être convenable. Finalement, elle terminait sa présentation par l'énonciation de l'hypothèse suivante : «Et si Misbehaving, c'était se conduire comme le farceur?». Sur la page d'accueil du site internet dédié, nous pouvons d'ailleurs lire la présentation suivante :

> «MISBEHAVING (UNCANNY ! ROGUE ! TRICKY ! LUDIC ! & MORE)
> Disruptive processes, ludic design, uncanny artefacts, transgressive

556. Tiphaine Kazi-Tani, «"Misbehaving" : faciliter des ouvertures ?», conférence donnée aux ARD le 12 décembre 2014 à Liège, Belgique.

> architecture, users as tricksters, etc. : what happens when design, designers, users, artefacts misbehave ? The CoDesign lab invites scholars, practitioners, artists and students to explore what misbehaving could mean to design.»[557]

Comme expliqué ci-dessus, le projet *Misbehaving* est la mise en place d'un processus de conception à la fois, ludique et décalé qui troublerait notre conception de l'autre, mais surtout de la société, du pouvoir et de tous les phénomènes établis dans une volonté de frictions, de discussions et d'interrogations susceptible de transgresser les codes et les conventions. La mauvaise conduite serait alors semblable à l'exploration des brèches et des fêlures dans l'intérêt de créer un dissensus qui, par son partage, assurerait le renouvellement des formes de l'intelligible. Ainsi, l'apparente radicalité du procédé n'est pas un nihilisme de la conception, au contraire, c'est l'enthousiaste perspective de sa régénérescence.

À l'issue du workshop intitulé *Misbehaving : drôles de manières de faire du design* avec le Master Design Global, Recherche & Innovation de l'école Condé à Paris et sous l'initiative du CoDesign Lab, de janvier à mars 2015 pour la restitution, toute une équipe de chercheurs, professionnels, enseignants et étudiants ont pensé le projet de manière «Misbehaving». Un extrait du contenu théorique, pédagogique et pratique de ce workshop a été compilé sous la forme d'un fanzine dans lequel nous rencontrons l'explication suivante :

> «Ce que nous essayons de saisir avec Misbehaving sont des manières d'être, de faire, de faire avec, qui s'engagent dans une relation tendue et déstabilisante avec des habitus, des règles, des normes, des standards, une des propriétés de cette relation étant de n'être ni destructive ni anti-sociale. Au contraire, parce qu'elle trouve des formes critiques et réflexives, l'attitude "Misbehaving" pourrait, selon nous, devenir une modalité fertile de conception et de production.»[558]

Cette initiative met en place une réflexion sur les manières d'engager le projet de design dans son rapport au singulier et au collectif afin d'interroger la société et abonder vers des formes plus polémiques. L'émergence de ces zones de troubles est, ce qui semble définir «l'attitude Misebehaving», «ni destructrice ni anti-sociale», mais fortement critique. Durant le workshop, les étudiants devaient «développer une version "misbehaving" du projet»[559] mais la courte restitution de ces

557. Site internet du projet Misbehaving, dirigé par le Codesign Lab de Telecom ParisTech et l'Université d'art et de design d'Helsinki depuis l'été 2014, [en ligne] <http://codesignlab.wp.mines-telecom.fr/portfolio/misbehaving/>, (consulté le 15 décembre 2014). Traduction personnelle : «MAUVAISE CONDUITE (ÉTRANGE! VOYOUS! DÉLICAT! LUDIQUE! ET PLUS) Processus perturbateurs, conception ludique, artefacts étranges, architecture transgressive, utilisateurs comme tricheurs, etc. : Qu'arrive-t-il lorsque le design, les designers, les usagers et les artefacts se conduisent mal? Le laboratoire CoDesign invite les chercheurs, les praticiens, les artistes et les étudiants à explorer ce que ce pourrait signifier ce mauvais comportement dans la pratique du design.».

558. *Misbehaving : drôles de manières de faire du design*, Fanzine, p. 3.

559. *Ibid.*, p. 5.

moments dans le fanzine, ne permet malheureusement pas de se faire un réelle opinion du travail mené puisque de sa brève lecture, nous gardons le sentiment d'un questionnement très disparate, à la fois sur les pratiques du projet de design et également, sur la recherche en design et ses formes d'apparition revendiquées comme nécessairement différentes du manuscrit de thèse.

Même si le projet est encore à ses balbutiements, le principal enjeu est déterminé et repose sur l'hypothèse que mal se comporter, c'est aussi construire un détour, exploiter un système rhizomique dans ses plus petites ramifications dont la logique est celle des accidents et des rencontres fortuites. C'est aussi, apprendre à débusquer les failles et les issues aux conceptions totalisantes, enfin, c'est ne pas craindre de dériver. Dans son art singulier de la dérive, Gilles Deleuze notamment, empruntait le concept de multiplicité au mathématicien Bernhard Riemann pour lui donner un sens philosophique. La multiplicité Deleuzienne ainsi que les multiplicités, devenaient la plasticité du multiple. C'est-à-dire, le potentiel virtuel susceptible de défendre le caractère vivant de la multiplicité dont l'évolution serait intrinsèque à sa propre identité. L'auteur déclarait, en effet, que « la multiplicité ne doit pas désigner une combinaison de multiple et d'un, mais au contraire une organisation propre au multiple en tant que tel».[560] De là, Gilles Deleuze distinguait les multiplicités extensives des multiplicités intensives, les premières étaient quantitatives, actuelles et concrètes, les secondes, au contraire, étaient virtuelles et mouvantes, toutefois, leur mutation ne pouvait pas s'effectuer sans le concours des premières. Le multiple chez Deleuze semblait se définir sous les instances de l'action et du devenir. À ce propos, Maël Le Garrec définit la position du philosophe de la manière suivante :

> « Vivre le multiple, faire l'expérience d'une multiplicité, ce n'est pas se fondre dans une masse mais naviguer dans un brouillard, se glisser dans une brume qui nous fait changer de nature, qui nous précipite vers de nouveaux possibles. Ces zones de voisinage floues d'une multiplicité, Deleuze et Guattari les qualifient également de "fibres", explicitant ainsi leur porosité, leur perméabilité, leur fonction d'hétérogénéité, d'hybridation. C'est en définitive une éthique de la contagion qu'ouvre la multiplicité. [...] Vivre le multiple, en faire l'expérience, c'est se laisser contaminer par un extérieur, et contaminer réciproquement ce dernier.»[561]

Dernière page du Fanzine.

560. Gilles Deleuze, *Différence et répétition* (1969), PUF, Paris, 2011, p. 236.

561. Maël La Garrec, *Apprendre à philosopher avec Deleuze*, ellipses, Paris, 2010, p. 115.

Au travers de cette citation, nous comprenons que le multiple n'est pas l'équivalent de la masse, mais de la capacité à se mouvoir au travers de l'hétérogénéité afin d'exposer un inconscient. Alors que la masse détient un caractère rédhibitoire dont le résultat n'est que l'assujettissement à un principe unificateur et indivisible, la multiplicité, quant à elle, encourage les mutations et «la contagion» plutôt que l'absence de porosités dans une réciprocité entre l'intérieur et l'extérieur, le pli et le repli, le dedans et le dehors qui, *in fine*, détermine le principe d'individuation. La dérive serait ainsi positive dans la mesure où le dériveur accepterait l'influence de l'extérieur tout en garantissant à ce dernier l'assurance de son évolution. Cependant, pouvons-nous considérer ces moments d'errance et cette volonté critique comme un manquement au principe de la fonctionnalité? Ce positionnement ne peut assurer la bonne issue du procédé et passerait majoritairement par des inquiétants détours dont nous ne pouvons pas, *a priori*, mesurer leurs efficacités. Dans cette perspective du doute, du refus de la norme et de l'interrogation, la dysfonction apparaît alors comme un moyen plus adéquat au projet de design.

6. LA DYSFONCTION COMME PROJET DESIGN

Alors que le projet de design est communément définit par sa capacité à rendre le quotidien plus confortable, plus idéal et moins contraignant, comment la pensée du dysfonctionnement peut-elle être assimilée à la pratique du projet? Du préfixe «dys» qui signifie la négation, la dysfonction serait par définition, la réfutation de la fonction et donc, contraire au design comme solution. Néanmoins, tout comme mal se comporter n'est pas l'équivalent d'un déni de la réalité et d'une position antisociale, la dysfonction serait davantage à considérer comme une fonction autre. Non pas celle d'un outil répondant à une attente précise, mais celle se manifestant sous les instances de la virtualité, un potentiel que nous avons, par ailleurs, vaguement abordé précédemment avec la philosophie de Gilles Deleuze et dont il serait plus opportun d'expliciter dans cette partie.

a. Fonctions et débordements

Où commence et où s'arrête la fonction de l'artefact? Est-elle légitime uniquement lorsqu'une action s'accomplit par l'intermé-

diaire de l'ustensile ? Dans sa définition la plus générale, la fonction en tant qu'«activité déterminée dévolue à un élément d'un ensemble ou à l'ensemble lui-même »[562], est le substrat d'un déterminisme. Si toutefois, nous pensons aux notions de détournement et de réappropriation qui, d'une certaine manière, décuple les fonctions d'usages déterminées, nous pouvons supposer que l'unifonctionalité n'existe pas, même dans la détermination de cette prérogative. L'outil le plus caractérisé par sa fonction peut être transcendé par l'usager. Le marteau par exemple, sert à planter des clous, mais il peut aussi endommager des surfaces planes ou des volumes. Ainsi, toute fonction, même la plus rudimentaire, peut être détournée par son usager.

562. CNRTL, *fonction*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fonction>, (consulté le 27 juin 2015).

Il existe aussi des fonctions virtuelles, parfois amorcées par la fonction d'usage, mais non nécessairement. Ce sont les fonctions émotionnelles que l'usager attribue à certains objets. Souvent, ce sont des artefacts à valeur sentimentale, offert ou transmis et dont la fonction est de rappeler un proche ou un événement. Dans ce cas de figure, ce qui prédomine pour l'usager est la fonction affective. Mais d'autres fonctions virtuelles préexistent sans pour autant les assimiler à un attachement sentimental. Il s'agit de la fonction d'intelligibilité dont le design critique revendique son instance. Ce critère déborde du cadre physique de l'objet, mais en est aussi sa composante. Comme Gilles Deleuze le soulignait, il ne faut pas oublier que la virtualité se détermine dans son rapport avec le concret :

> «Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel... Le virtuel doit même être défini comme stricte partie de l'objet réel – comme si l'objet avait une de ses parties dans le virtuel, et y plongeait comme dans une dimension objective.»[563]

563. Gilles Deleuze, *Différence et répétition op. cit*, p. 269.

Ainsi, selon l'auteur, il n'existe pas de rapport dual entre le virtuel et le réel puisque l'objet est à la fois réalité et expansion de cette dernière. La virtualité n'est pas à considérer comme détachée de l'objet, mais tel un complément au potentiel émancipateur.

1. Une fonction extra-temporelle

Dans la perspective de parvenir à des objets réflexifs, nous pourrions supposer le recours à des systèmes susceptibles d'amorcer ou d'amplifier le phénomène ; l'approche par la dysfonction no-

tamment, pourrait être un de ces moyens. En dehors du cadre de la bonne fonction, cette dernière intriguerait l'usager qui pourrait alors prendre le temps de comprendre l'objet au delà d'une réponse à un besoin. Du tangible à la réflexion, du questionnement au concret, ce sont ces mouvements entre l'esprit de l'usager et l'objet en tant que tel, qui aideraient à fonder ce processus de l'intelligible. Plus les interactions avec l'usager semblent dysfonctionnelles, plus ce dernier expérimente un comportement en éveil et non plus passif.

Temps-Libre, MAXWEN.

Au travers d'une série de trois horloges, de la collection *Temps-libre*[564] que nous avons réalisée, Maxime Favard et moi-même, se pose la question des dispositifs qui rythment nos vies et nos actions. Si *Temps-libre*, fait référence aux moments non comptés en terme d'heures, c'est-à-dire les instants où nous profitons sans la conscience d'un temps qui s'épuise, nous remarquons que ces trois horloges intègrent la possibilité de choisir entre rompre ces moments ou, au contraire, les accompagner.

La première horloge, fonctionnelle, permet de lire convenablement l'heure. Que ce soit par son cadran, un dodécagone ou par ses aiguilles, tout est fait pour répondre au besoin de connaître l'heure précise. La seconde horloge, quant à elle, offre une lisibilité de l'heure moyenne voire grossière. Les aiguilles n'indiquent pas précisément une direction et le cadran, un octogone, dilue les repères. Mais pire encore, la troisième horloge, nous déroute complètement. Les aiguilles n'ont plus de hiérarchie formelle et le cadran, un simple carré, n'apporte aucune indication à la lecture. Pour lire l'heure affichée sur cette horloge, il est donc nécessaire de prendre son temps en l'observant attentivement. Cette collection *Temps-Libre* est une manière pour nous de donner la possibilité au futur usager de choisir au moment de son acquisition avec laquelle des ces trois horloges, il souhaite rythmer sa vie. Cette autre fonction ou dysfonction qui empêche la bonne lecture de l'heure pour deux des trois horloges, est aussi une critique de la sur-fonction dans la mesure où nous constatons être entourés d'artefacts facilitant notre quotidien en nous faisant gagner du temps – la voiture, internet, le smartphone, etc – cependant, pour beaucoup, ce temps accéléré devient paradoxalement un luxe. Notre rapport à lui est alors délicat, parfois difficile, sa perte peut être la source d'angoisse mais pour Gilles Deleuze, le temps n'est pas la succession de la trilogie passé, présent et futur, mais celle des habitudes. L'auteur écrit «l'Habitude est la synthèse originaire du temps, qui constitue la vie du présent qui passe»[565], en d'autres termes, le temps serait une

564. MAXWEN, Collection *Temps-libre*, 2013, bioplastique (Acide PolyLactide, PLA du laboratoire NatureWorks). Ce polymère est respectueux de l'environnement car il est entièrement fabriqué à partir de ressources renouvelables et, est issu d'une fermentation de sucres dérivés de plantes. Il est de plus, neutre vis-à-vis de l'effet de serre et sa fabrication consomme 68% de moins de combustibles fossiles que celle des plastiques classiques. Il a la norme européenne EN 13432 sur le compostage (thermoplastique recyclable). Technique de fabrication : Impression 3D par extrusion de fil chaud (autoproduction). Couleurs : Noir, jaune fluo et blanc. Dimensions maximales : 27 x 27 x 2,5 cm. Système horloger : mécanisme à quartz silencieux avec pile LR6. Texte de présentation présent sur notre site internet : www.maxwen-studio.com

565. Gilles Deleuze, *ibid.*, p. 109.

succession de phénomènes cycliques – à raison de l'habitude – qui semblerait paradoxalement, positionner cette ritournelle au sein de la figure du devenir. Pour l'auteur, le temps serait alors à la fois, une unité de mesure palpable, le *chronos* comme une durée qui s'écoule, mais également, un immatériel, le virtuel qui, associé à la précédente citation, s'opposerait à l'actuel confrontant ainsi, le principe du temps à la perte du présent. Cette donnée amène au concept de l'*Aiôn* qui permettait à Gilles Deleuze d'engager une théorie de l'extra-temporalité de l'événement.

Nous pourrions alors émettre l'hypothèse que le principe de dysfonction puisse appartenir au processus de l'extra-temporalité qui serait l'opposé de «l'Habitude» puisque cette fonction autre, déroutante par ailleurs, briserait la redondance du mécanisme. Il y aurait une impossibilité de l'événement à être inclus au déroulement temporel tant il en serait la césure. Néanmoins, ce temps absent ou «temps mort ne succède pas à ce qui arrive, il coexiste avec l'instant ou le temps de l'accident [...] »[566] Sa coexistence avec l'actuel forme une sorte de dédoublement du temps, sans mesure, mais suffisamment expérimental afin de permettre à l'individu d'intégrer l'écart au cœur de sa propre réflexion et interrompre son indifférence au tout venant. La dysfonction comme «entre-temps» aurait le privilège d'apparaître et de se développer dans des interstices plus prolifiques, moins temporels que spatiaux mettant ainsi en œuvre le monde plutôt que son historicité. *Temps-libre* joue alors d'un certain humour ; apparaissant graduellement dysfonctionnelles, les horloges perdent alors progressivement la possibilité d'indiquer la notion temporelle et ainsi, la valeur du *Chronos* est abandonnée au profit de son extériorité, l'*Aiôn*. Dans la philosophie antique, *Chronos, Kairos* et *Aiôn* sont les trois concepts fondateurs du temps, du grec ancien, le premier, *Chronos*, signifie le «temps» et la «durée de ce temps», le second, *Kairos*, signifie le «moment opportun» et, le troisième, *Aiôn,* signifie à la fois, la «destinée», mais aussi l'«éternité». Le temps serait alors manifeste de cette complexité humaine entre ce qui est matériel et s'écoule, ce qui est inattendu et déclencheur du dédoublement et enfin, ce qui semble être un devenir incommensurable tant il subdivise l'avant et l'après. La dysfonction comme extra-temporalité serait l'abandon de l'actuel au profit de l'infinité du devenir.

566. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Éditions de Minuit, Paris, 1991, p. 149.

2. Une fonction transitive

La dysfonction, processus hors temporalité, témoignerait aussi d'un principe inlassablement transitif dans la mesure où elle ne chercherait pas à se maintenir dans un état définitif puisque son objectif serait davantage de susciter un sentiment de déconvenue. L'auteur Emanuele Quinz explique que :

> «[...] le design critique explore la dysfonction afin de dégager des comportements déviants, au plus haut potentiel esthétique : au lieu d'être transparent comme une interface, l'objet critique est opaque, au lieu d'être efficace, simple et confortable à l'usage (et donc rassurant), il est complexe, énigmatique, il désoriente, parfois rebute.»[567]

Par ces quelques adjectifs mis en opposition, l'auteur donne une définition du design critique entre ce qui le détermine et ce qui le différencie d'une approche plus classique. Nous retenons que ce dernier détient une opacité suffisante afin d'interpeller l'usager et le confronter à sa propre réflexion, toutefois, la dysfonction comme fonction transitive, ne ferait pas corps dans la mesure où elle ne serait pas interne au sujet.

Jurgen Bey, professeur et designer néerlandais, ajoute que la spécificité du design critique fondé par Anthony Dunne et Fiona Raby, est de prendre «[...] en compte le contexte d'une manière bien plus profonde que le design conceptuel qui vient des Pays-Bas.»[568] C'est cette caractéristique dont Jurgen Bey définit par une contextualisation exacerbée qui semblerait différencier le design conceptuel du design critique. Bien que très importante, cette distinction n'est pas si aisée. Quelques lignes plus loin, Jurgen Bey précise ce qu'il entend par contexte et notamment, il explique que les designers peuvent questionner « sans penser seulement aux aspects fonctionnels, mais en envisageant aussi les comportements, les modes de vie en société»[569] par lesquels les mécanismes sociétaux se font et se défont. Jurgen Bey soulève alors un nouvel élément qui amène à concevoir l'approche par le contexte sous l'influence des comportements éprouvés au sein de l'espace social. Ces derniers sont visiblement nouveaux comme le philosophe Michel Serres l'explique d'ailleurs, « sans que nous nous en apercevions, un nouvel humain est né, pendant un intervalle bref, celui qui nous sépare des années 1970.»[570] Ce «nouvel humain» est pour l'auteur la nouvelle génération constituée de jeunes gens qui

567. Emanuele Quinz, «A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel», prologue du livre *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 39.

568. Jurgen Bey, «Construire l'image d'un monde "qui ne convient pas tout à fait"», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, pp. 115-116.

569. *Ibid.*, p. 116.

570. Michel Serres, *petite poucette*, [Co. Manifestes], éditions Le Pommier, Paris, 2012, p. 13.

«n'ont plus la même tête», qui «n'habitent plus le même espace»[571] que leurs ascendants. La cause est due à la fracture numérique qui bouleverse le contexte, le démultiplie, le rend plus ardu et le présente sous des enjeux encore inconnus, qui, par cette nouvelle mécanique, semblent aller jusqu'à la cybernétique comme révolution biologique. La cybernétique vient du grec *kubernêtikê* et signifie «celui qui tient la barre d'un navire», après le Seconde Guerre mondiale, ce terme était employé dans la recherche de «dispositifs de pilotage automatique pour les avions»[572] afin que la machine cybernétique puisse influer sur son propre fonctionnement et ainsi, il s'agit bien de donner le contrôle à une machine.

571. *Ibid.*

572. Michel Nodé-Langlois, *Questions de philosophie : Au service de la Sagesse III*, éditions Desclée de Brouwer, Perpignan, 2014, p. 319.

Finalement, les objets dysfonctionnels d'Anthony Dunne et de Fiona Raby exposent l'usager à ce phénomène d'autonomie de la machine et bientôt, celui de la biologie par la mimétique des comportements sociaux. Dans un article[573] publié en 2015, j'ai notamment abordé ce questionnement au travers de leur série intitulée *Technological Dreams* datant de 2007. Les robots domestiques que les deux designers ont imaginés simulent, en effet, des comportements humains sous un caractère de parodie puisque ces derniers sont déterminés par le trouble, le désordre et l'agitation. Dans ce projet, il ne s'agit pas d'observer un mécanisme triomphant, au contraire, il s'agit de le voir dans ses moments de faiblesse, de dysfonctionnement et par conséquent, des instants où ce dernier initie un rapport conflictuel avec l'usager aboutissant ainsi, à un sentiment de frustration. Toutefois, dans l'article, j'ai privilégié l'idée selon laquelle, le trouble pouvait être une approche poétique du dysfonctionnement puisque « le divertissement intellectuel que procurerait l'aspect poétique d'une conception critique permettrait une expérience esthétique individuelle et intime. »[574] Par cette méthode, le processus d'individuation prendrait acte dans un système relationnel. Le philosophe Michel Nodé-Langlois suppose d'ailleurs, que la différence entre le vivant et la machine ne tient pas tellement aux mécanismes induits, mais plutôt au «système de relations qui leur permet de rétroagir les uns sur les autres.»[575] Par rétroaction, l'auteur entend un changement organisationnel et structurel de l'objet adapté à une situation nouvelle qui serait proche d'un phénomène de causalité de l'ensemble à l'égard de ses parties et assez similaire à la prise de positionnement. Ce processus rétroactif suppose alors une jauge de référence afin de situer l'écart plus ou moins tenu avec le vivant.

573. Gwenaëlle Bertrand, «Intentions et enjeux du faire œuvre critique en design», dans *L'évolution de la démarche critique dans le monde culturel*, ouvrage collectif sous la direction de Frédéric-Gaël Theuriau, éditions Vaillant, 2015, pp. 91-99.

574. *Ibid.*, p. 94.

575. Michel Nodé-Langlois, *ibid.*, p. 333.

Néanmoins, l'auteur semble aussi invoquer une limite à cette mesure en défendant l'irrévocable absence de monstruosité au sein de la machine qui témoigne, parallèlement, de «l'insuffisance du mécanisme»[576]. À ce propos, il cite le philosophe Georges Canguilhem lorsque ce dernier écrivait : «La vie tolère des monstruosités. Il n'y a pas de machine monstre. Il n'y a pas de pathologie mécanique.»[577] Cependant, le positionnement du design critique proposé par Anthony Dunne et Fiona Raby, semble précisément mettre en lumière une forme de monstruosité jusqu'alors spécifique au monde biologique, mais désormais, possible chez les machines avec toute l'inquiétude que cela peut comporter. Le terme monstre vient du latin *monstrum* et signifie un avertissement divin, rendu accessible par l'écart qu'il entretient avec la forme naturelle et s'expose à la manière d'une aberration. *A contrario* de ce que Georges Canguilhem pouvait supposer, le comportement mécanique pourrait déjà manifester des pathologies indicibles, ce qu'Anthony Dunne et Fiona Raby s'attachent à rendre dicibles par l'approche du design critique et à la manière d'un avertissement.

576. *Ibid.*, p. 307.

577. Georges Canguilhem, *La connaissance de la vie*, p. 18, dans Michel Nodé-Langlois, *Questions de philosophie : Au service de la Sagesse III*, *op. cit*, p. 307.

La question de la dysfonction est alors abordée comme moyen de désacraliser la technologie dans sa représentation d'objet parfait, fluide et optimal. Ce qu'il faut comprendre avec la dysfonction, c'est que ce n'est absolument pas une absence de fonction mais une fonction autre. Cette autre fonction se situe moins dans les usages concrets que dans la réflexion intellectuelle au travers d'une épreuve esthétique individuelle et intime. Cette expérience, conférerait aux robots de la série, le statut de «cohabitants technologiques».

Par une rapide description de ces objets, à la fois énigmatiques et instables, dont le langage semble insaisissable, nous réfléchissons à l'idée :

- L'anneau rouge, sa fonction ne nous apparaît pas précisément mais nous comprenons que l'objet a une certaine autonomie et qu'il fuit les ondes électromagnétiques en se déplaçant ;
- L'entonnoir est encore plus énigmatique et réagit directement à la présence de l'homme. Ce robot traduit des comportements humains tels que la peur, l'angoisse et la nervosité à l'approche d'un homme. Ainsi, si nous avançons trop prêt de lui, il s'agite ;
- Le parallélépipède, appelé aussi la sentinelle, est sûrement le seul des quatre robots à avoir une fonction précise. Comme une sorte de disque dur très performant, il enregistre et garde précieusement les contenus. Si précieusement d'ailleurs que, pour pouvoir accéder aux

Technological Dreams series : no.1, robots, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2007.

données, il faut en passer par un scanner rétinien et facial de très longue haleine ;
- Enfin, pour terminer la description de la série, nous avons le dernier robot, il semble être le plus complet de la collection mais le moins autonome puisqu'il ne peut pas se déplacer ni témoigner d'un quelconque aspect comportemental au vue de sa fragilité matérielle. Lorsque l'on s'approche de lui, nous pouvons entendre un langage qui lui est propre mais avec la perception lointaine d'une voix humaine. De cette dépendance à l'égard de l'homme, ce dernier conférerait à son utilisateur un sentiment de contrôle et de maîtrise.

Cette série de robots désoriente l'usager, notamment par sa ressemblance avec les comportements humains. Véritables traducteurs d'émotions, ils provoquent un dissensus entre le statut objet et le statut sujet.

Le design prôné par Anthony Dunne et Fiona Raby soumet le désir de non aliénation, de rendre l'usager actif, de l'interdire d'être crédule et au contraire, de le pousser à se questionner. La difficulté pour les deux designers est que la critique utilisée doit être transmise sans nécessairement avoir pour seul recourt l'usage de l'objet mais aussi l'imaginaire car c'est avant tout un design de débats, de questions et les objets ne sont pas commercialisés mais exposés, de fait, nous ne pouvons pas les manipuler. Ainsi, c'est par une fonction de mise à l'écoute de l'usager et de son imaginaire, aidé par les photos, vidéo et prototypes que ce projet devient un médium pour la réflexion. Ces objets critiques ont une fonction différente de l'objet usuel mais bien existante, ils nous aident à avoir notre propre point de vue et libèrent l'homme de la Doxa.

Ces objets alternatifs montrent un écart et c'est justement cette différence qui nous interpelle, cette «légère étrangeté» convoitée n'est pas une rupture mais une amorce à autre chose. Ici, le projet n'est pas d'imaginer les nouvelles formes, couleurs et matières qui feront recette mais bien de tenter de comprendre les enjeux et les conséquences sociales et sociétales ainsi qu'individuelles des nouvelles technologies dans notre quotidien. En dépassant la création de produits purement fonctionnels, les designers Anthony Dunne et Fiona Raby ont créé des sujets de réflexion où la prise de recul par l'utilisateur est indéniable. Il s'opère alors un déplacement de la fonction utilitaire de l'outil à une fonction psychologique dans laquelle il s'agit de montrer les potentielles conséquences d'une acceptation

massive et à la fois individuelle des nouvelles technologies. Par conséquent, c'est en bousculant nos comportements et nos convictions que les deux designers anglais parviennent à rompre avec cette habitude trop passive dont nous sommes les captifs dès l'arrivée de nouveautés. Par ailleurs, ces objets engagent des postures de notre corps et des comportements différents. Le rapport d'échelle est perturbant puisque dans cette logique, l'objet technologique n'est pas miniature mais au contraire, imposant. C'est un relationnel nouveau à appréhender et à construire qui n'est pas facile mais volontairement, difficile. En effet, c'est cette contrainte qui permet de questionner le caractère indispensable des objets numériques ainsi que leur omniprésence. Les oublier vaudrait alors pour acceptation de toutes les dérives potentielles.

B. Mœurs et structures sociales

Plus que le contexte entendu comme l'ensemble des circonstances d'une production, les artefacts hypothétiques et spéculatifs sont des formes d'émergences transitives donnant un aperçu autre des mœurs et des structures sociales. Sans le concours des politiques et de la finance, les sciences n'ont plus lieux d'être, ainsi, lorsqu'il s'agit de questionner l'éthique d'un projet scientifique, il s'agit aussi d'essayer de comprendre les raisons politico-sociales et économiques de son soutien. L'étude des mœurs suppose de dévoiler les modèles de conduite d'un groupe partageant une morale commune et dont les règles généralement admises font acte de vérité. Aristote, dans *l'Éthique à Nicomaque*, supposait d'ailleurs l'homme comme un animal communautaire, naturellement disposé à vivre avec les autres. Cependant, dans la mesure où les structures sociales témoignent d'une organisation de la vie en société, mais portées par des administrations extérieures aux groupes sociaux, il y aurait à la fois, concomitances et divergences des phénomènes entre les ambitions étatiques et les volontés collectives issues des groupes d'appartenance. De ce constat, nous pouvons supposer des dispersions idéologiques importantes.

Technological Dreams series : no.1, robots, Anthony Dunne et Fiona Raby, 2007. Ces objets font partie de la collection du MoMA.

1. Les vulnérabilités comme sources de créativité

Les fragilités de note système pourraient devenir une nouvelle source de créativité tant la science progresse et réfute l'insur-

montable pour finalement attester que tout est possible. Dans ce nouveau panorama sans limite, il s'agit de questionner les chemins empruntés plutôt que les finalités escomptées. En exemple, nous pouvons observer le projet *Pigeon d'or*, réalisé par Tuur Van Balen en 2011 et qui convoque l'émancipation des hommes par les pratiques hors normes de la biotechnologie. Ce projet a reçu le prix *Ars Electronica* et questionne plus particulièrement l'éthique scientifique, entre nature et artificialité. Les aspects dysfonctionnels du projet ne relatent pas d'une limite ou d'une finitude, au contraire, elles exposent un potentiel susceptible d'interroger les mœurs et structures sociales à l'aune de l'évolution scientifique.

Pigeon d'or, Tuur Van Balen, 2011.

Tuur Van Balen explique que son projet engage différentes échelles, de la micro à la macro et amorce des hypothèses spéculatives sur les conditions politiques et sociales de notre devenir. Cette élasticité de l'échelle est représentative de la complexité de notre évolution et des vulnérabilités à observer. Le projet s'articule d'abord, autour de la conception biotechnologique en laboratoire avec le biochimiste James Chappell sollicité afin de créer une bactérie synthétique capable de modifier le métabolisme des pigeons. Cette biologie synthétique permettrait de transformer les fientes des pigeons en des composants nécessaires à la fabrication d'un savon. En abaissant suffisamment le pH présent dans leurs excréments, ce savon pourrait être qualitatif. Les bactéries utilisées seraient inoffensives pour l'oiseau mais transformeraient son processus digestif, si bien que ce dernier produirait un liquide savonneux.

Tuur Van Balen confie également les raisons selon lesquelles les pigeons sont les sujets idéaux dans le présent scénario. Non seulement ces oiseaux sont nombreux dans les villes, trop abondants dans certaines, mais aussi, ils sont de plus en plus considérés comme des nuisances jusqu'à ce que les municipalités décident de les mutiler au travers de surfaces collantes ou tranchantes et dont l'objectif est de protéger certains bâtiments du risque qui accompagne leurs défécations. Ces pigeons mal venus, alors perçus comme des animaux porteurs de maladies, sont évités par la majorité des citadins alors qu'ils sont au cœur de nos villes et de nos modes de vie. Ainsi, pour le designer, ces oiseaux sont une plateforme idéale entre le particulier et l'échelle de la ville et puisqu'ils sont transporteurs de bactéries, il suffirait de «contaminer» une poignée seulement pour que la bactérie synthétique se répande de pigeons en pigeons à l'échelle de la ville entière, s'intégrant ainsi dans ce maillage vaste et complexe de

la ville ou plutôt comme Tuur Van Balen l'exprime, une insertion dans cette «broderie organique».

Afin de poursuivre l'expérience dans le domaine du tangible, deux objets ont été réalisés pour collecter les fientes. Le premier concerne la mobilité sur le territoire routier ; équipées d'un dispositif particulier, les voitures à l'arrêt pourraient accueillir les pigeons. Puis, avant de reprendre la route, le conducteur pourrait les libérer et utiliser les excréments laissés sur le pare-brise afin de nettoyer sa voiture. Quant au second dispositif, il s'intègre directement sur les fenêtres des habitations et propose une certaine forme de proximité avec le pigeon et les «récoltes», à la manière d'un élevage d'appoint. Cette greffe architecturale approcherait le pigeonnier urbain et individuel dans lequel l'individu pourrait investir de son temps.

Ces deux propositions sont de l'ordre du spéculatif parce qu'il est interdit, encore aujourd'hui, de tester cette bactérie artificielle sur ces animaux, cependant, dans le principe, celle-ci fonctionne. Ils ont d'ailleurs déposé sur une plateforme en libre accès, les éléments scientifiques nécessaires afin de reproduire cette bactérie synthétique. Les créateurs nous expliquent que l'esthétique du bricolage peut aussi être transposée à la science et ainsi, créer de nouvelles biotechnologies, affirmant par ce biais, le potentiel de la génétique sous la forme d'une boîte à outils sur le point de modifier notre monde artificiel. Cette confrontation du design et de la science, rapproche d'une certaine manière, l'individu d'un questionnement plus général, porté sur l'évolution. Tuur Van Balen place l'individu au cœur de ces changements et non en dehors de ces derniers.

Pigeon d'or, Tuur Van Balen, 2011.

C'est le point de vue de l'usager des villes et donc du territoire artificiel qui est sollicité afin que l'homme renoue avec son environnement ainsi qu'avec la perspective d'un devenir. Le designer propose alors deux dispositifs dont le contrôle est moindre, il s'agit plutôt d'acter un espace, un lieu intermédiaire par lequel la rencontre des deux espèces pourrait être prolifique. Cependant, dans ces sas, mobiles et immobiles, c'est une domination de l'homme sur la nature qui est envisagée, sorte de densification du phénomène urbain. Ces greffes aux habitacles humains démontrent ainsi l'exacerbation du phénomène de domestication mais également, représentent paradoxalement, un terrain plus sûr pour le volatile. À partir du moment où les pigeons sont modifiés dans les avantages précisés, ces derniers sont appréciés et jouissent d'une proximité avec l'homme.

Ces espaces qui manifestent un entre-deux, d'un côté le privé, de l'autre, le public ou le concret et le fictif, actent l'ouverture de l'individu aux problématiques communes ainsi que son rapport à l'autre. En effet, Tuur Van Balen avoue que l'utilisation des pigeons relève aussi d'un aspect historique. Il explique que depuis plusieurs siècles, les pigeons sont instrumentalisés par l'homme et par conséquent, il se pose la question de savoir si cette espèce n'est pas, d'une certaine manière, déjà complètement artificielle. Le pigeon est un messager qui aujourd'hui, au delà de transmettre un mot écrit, pourrait renvoyer à un doute à propos des engagements politiques et éthiques propres à notre devenir.

2. Le corps vulnérable

Il est cependant difficile de trouver des réponses à ce qui est convenable de faire ou de ne pas faire. Dans le projet *Synthetic Immune System* (2010), également de Tuur Van Balen et en partenariat avec le biochimiste James Chappell, la question principale est de savoir comment la recherche scientifique pourrait-elle aujourd'hui transformer l'expérience que l'on a de notre propre corps? Ce projet a été exposé pour la première fois dans l'exposition IMPACT! d'Anthony Dunne et de Fiona Raby. Cette exposition mettait en lumière seize projets d'étudiants du Master *Design Interaction* dispensé au RCA avec la collaboration des chercheurs du Engineering and Physical Sciences Research Council (EPSRC) et le financement du NESTA.

Le système immunitaire synthétique proposé est une sorte d'outil de surveillance et de soin externalisé et individualisé qui permet d'apprendre à connaître son corps et ses besoins puis, d'intervenir au moment de carences. Le dispositif est personnel puisqu'il est alimenté par des levures aux prédispositions génétiques mais aussi d'âge, de corpulence et de mode de vie comme par exemple le tabagisme, la gourmandise, les excès, etc. Le dispositif fonctionne comme un réseau à la fois complexe et simplifié de petites cellules ayant chacune d'entre-elles une spécificité. Plus précisément, chaque récipient en verre contient une levure prédisposée à surveiller une anomalie particulière. Chaque levure est ainsi différente mais toutes sont alimentées en un point central par un mélange d'eau et de sucre. Lorsque l'individu mélange la mixture et ajoute une goutte de son sang, les levures sont alors capables de déterminer s'il y a ou non, le risque d'une carence ou d'une anomalie quelconque.

Synthetic Immune System, Tuur Van Balen, 2010.
© Tuur Van Balen.

Cette externalisation du processus métabolique fonctionne en une sorte de greffe, qu'il faut utiliser de manière journalière. Afin d'assurer sa sécurité et connaître les limites de son propre corps, les réponses convergent vers l'utilisation de la biotechnologie par l'individu aidé d'un dispositif. L'artefact devient ainsi un intermédiaire ou un auxiliaire très intime avec l'individu dont souvent, la proximité est suggérée par la distance du corps à l'objet. Lorsqu'il s'agit d'aborder un caractère fusionnel avec l'artefact, l'objet se positionne en bouche, organe le plus susceptible de connecter le dispositif au système biologique, la fusion est, par conséquent, biotechnologique et conduit l'usager vers une expérience viscérale.

Dans un propos similaire, mais qui engage d'autres tenants, nous avons le projet *Genetic Heirloom* imaginé par la designer Revital Cohen, associée du designer Tuur Van Balen. Dans ce projet datant aussi de 2010 et soutenu par les *Arts Award Wellcome* en association avec le Master *Design Interactions* du Royal College of Art, la designer met en parallèle les avancées technologiques et leurs futures utilisations avec la question de la génétique et plus particulièrement de l'héritage familiale. Revital Cohen nous explique que depuis les découvertes en biotechnologies, tout est envisageable jusqu'à la micrologie de notre corps et de nos filiations dont l'exploitation pourrait renforcer les relations familiales. Dans cette perspective où les corps sont des amoncellements de gènes, et au delà des questions d'éthiques et de politiques, il s'agit de questionner les implications émotionnelles et psychologiques liées à la connaissance de notre génétique. C'est sous un regard profondément sensible que la designer aborde ces questions au travers de l'imagerie de la boîte de Pandore et ainsi, laisse le choix aux enfants d'ouvrir ou non cette boîte. C'est en questionnant les sentiments et les responsabilités inhérentes au désir de donner la vie que la designer suppose la compréhension de l'identité génétique comme un sujet enclin à modifier nos comportements jusqu'à signifier l'émergence de nouveaux codes moraux engageant notre responsabilité génétique. Les maladies génétiques sont pour la designer une forme d'héritage dont elle souligne la valeur culturelle de cette transmission par l'emploi de l'or. Comme elle l'explique, elle établit un parallèle entre l'héritage matériel et l'ascendance génétique car l'or a cette double interprétation ; ce métal précieux peut aussi être utilisé dans certains traitements contre le cancer par le biais des nano particules d'or. Mais c'est également, les bijoux de famille que l'on lègue.

Genetic Heirloom, Revital Cohen, 2010. © Revital Cohen.

Dans cette fameuse boîte de Pandore, nous retrouvons :
- Un message audio des parents ;
- L'or de la famille ;
- Le nécessaire chimique pour dissoudre cet or en chlorure ;
- Les outils du traitement, notamment une aiguille à insérer dans le nombril.

Comme l'énonce la designer, la manipulation minutieuse de ces outils par la précision de la mesure des quantités à s'administrer ainsi que le calcul des données relatives au traitement, sont des éléments de responsabilisation.

Une seconde utilisation de ce même objet le complète puisqu'il est également conçu pour diffuser une substance. Le projet s'organise alors autour de la recherche épigénétique dans laquelle les gènes sont considérés autant comme des faits héréditaires que contextuels, parfois lourdement influencés par l'environnement. Ce drôle de purificateur par les airs influence les mutations génétiques de la famille en diffusant des nanoparticules d'argent antibactériennes dans toute l'atmosphère de l'habitat familiale. Ainsi par les voix aériennes et les spécificités génétiques des parents, les enfants évoluent dans un habitat familial amélioré. Pour clore la description du projet, il subsiste encore un élément quant à lui destiné à l'enfant ou aux enfants n'ayant pas hérités de la maladie, la designer explique, en effet, que cette chance peut aussi exacerber le sentiment de culpabilité et exclure en partie, l'enfant de la vie de famille. Dans ce cas, Revital Cohen a imaginé un dispositif particulier afin de ressentir de la compassion au travers d'un processus spécifique dans lequel il s'agit de se rendre malade par le biais d'une injection de poison (l'or colloïdal) contenu dans une ampoule pour ensuite, s'injecter le remède (dimercaprol). Ce processus cyclique, hautement rédhibitoire, aiderait cependant à construire une identification psychologique avec le reste de la famille.

À l'aide de ce projet, nous comprenons que les avancées scientifiques relèvent de grandes complexités qui dépassent même le cadre de la politique, de la morale et de la société pour aller vers des questions propres à l'individu, au rythme de vie, à la famille, en d'autres termes, une micro-organisation parfois oubliée au détriment de la macro-organisation, c'est-à-dire, celle de la société. Dans ce projet, au contraire, il s'agit du rapport à soi et à sa famille comme connaissance de soi, ainsi, l'organisme n'est pas à considérer comme

Genetic Heirloom, Revital Cohen, 2010. © Revital Cohen.

un immuable, mais en revanche, comme une structure dont il faut renouveler les parties. Formellement, les objets qui composent cette mallette en bois renforcent l'univers du médical ainsi que l'idée d'une biologie structurelle avec un matériel consacré à la chimie. Ces outils, aux entrées et sorties hétérogènes exposent cette complexité organique mais également, la possibilité d'influer sur une partie sans bouleverser la structure. Les contenants sont alors divisibles mais tous reliés par un même réseau. Par la stabilité des dispositifs et la rigueur scientifique de leur ordonnancement, ces objets ont pour vocation d'intégrer n'importe quel quotidien et ainsi, le soin s'apparente à un rituel familiale, au sein du foyer et sans l'apport d'une personne extérieure.

3. De l'Homo Sapiens à l'Homo Evolutis

Ces perspectives biotechnologiques amènent à considérer le corps humain dans son potentiel évolutif, il pourrait s'adapter dès la plus petite échelle, celle de la biologie. Il ne s'agit plus d'élaborer des outils pour améliorer les actions des hommes mais, d'améliorer le corps lui-même par différents dispositifs. En 2009, Revital Cohen imagine *Electrocyte Appendix,* un projet hautement spéculatif qui pose la question de notre évolution génétique. Dans son approche, la designer suppose le corps humain comme un organisme complexe qui peut évoluer et dans lequel un appendice artificiel pourrait se greffer et transformer notre rapport au quotidien. Au sein de cette spéculation, le corps produirait biologiquement un courant en parvenant à transformer le sucre ingéré, puis contenu dans le sang, en électricité.

Au travers du dispositif, la pertinence à donner une fonction précise au corps humain est débattue dans la mesure où cette prérogative supposerait que l'usager entretienne une relation symbiotique avec les objets qui l'entoure. Revital Cohen nous explique qu'en 2050, les chercheurs, sociologues notamment, prévoient un isolement social exponentiel avec néanmoins, des interactions numériques décuplées par les réseaux sociaux. Dans cette perspective, les individus seront amenés à rester chez eux et à consommer un courant électrique continu, or, l'électricité ne sera peut-être plus une énergie sans limite et financièrement abordable. La designer vérifie la viabilité de son propos avec l'exemple de l'anguille, elle la dépeint comme un animal solitaire qui n'a aucune interaction avec d'autres organismes du fait de sa charge électrique, par ce constat, la designer cherche ainsi, à

Electrocyte Appendix, Revital Cohen, 2009. © Revital Cohen.

exposer le changement présupposé de l'homme en se justifiant par la grande lignée de l'évolution.

Elle ajoute que la fonction du corps doit changer, au lieu d'attirer, de se sociabiliser et de se reproduire, le corps humain deviendrait un producteur d'électricité et accompagnerait ainsi, l'évolution des mœurs vers une forme de plus en plus virtuelle. Toutefois, comme semble l'indiquer Michel Nodé-Langlois, « l'immatériel n'est pas l'autre du monde matériel : il n'en est pas l'au-delà, il lui est inhérent, immanent, et interdit de réduire ce monde à sa matière»[578], ainsi, l'expérience du virtuel passe nécessairement par celle de la matière, ici biologique et inversement. Il ne suffit pas de choisir l'un au profit de l'autre, mais de comprendre les interactions positives entre ces deux entités ainsi que leur inhérence.

578. Michel Nodé-Langlois, *op. cit*, p. 390.

La théorie de l'évolutionnisme serait ainsi à coupler avec l'artificialisation grandissante de notre monde car «les caractéristiques des êtres humains dépassent largement la biologie et reposent de plus en plus sur la culture.»[579] Cette dernière, amène à «une socialisation poussée, indispensable à l'existence même des individus, et au relais du physique par la culture dans la poursuite de l'évolution humaine.»[580] Cependant, la théorie évolutionniste matérialiste de Charles Darwin, dont les principes fondateurs étaient la variation et la sélection débarrassés de tous concepts religieux, apparait aujourd'hui avec la biologie synthétique, sous les allures du créationnisme. La biologie synthétique est un domaine de pure création, de remodelage, qui semble porter atteinte aux conclusions évolutionnistes de la théorie de Darwin selon lesquelles, il y a plus d'êtres vivants que de ressources naturelles, mais les différences individuelles qui existent au sein des membres d'une même espèce amènent à une différenciation qui donne l'avantage à certain et garantit l'évolution par la sélection naturelle.

579. Marguerite Cocude, *L'homme biologique*, avec la collaboration de Muriel Jouhaneau, PUF, Paris, 1993, p. 44.

580. *Ibid.*, p. 45.

Dès la seconde moitié du 19e siècle, ces propos permettaient au naturaliste d'appuyer l'hypothèse de l'homme comme le descendant d'un être inférieur, le primate et ainsi, de supposer qu'il est naturel que l'espèce humaine évolue constamment vers une nouvelle forme mieux adaptée aux conditions de son milieu. Aujourd'hui, les nombreuses avancées scientifiques amènent à un dépassement aussi appelé théorie synthétique ou néodarwinisme et regroupent dans un même ensemble, les pratiques des naturalistes ainsi que des biologistes expérimentalistes.

L'évolution naturelle des choses est alors couplée aux transformations forcées, pensées et administrées en laboratoire, la main de l'homme serait à part égale, capable de modifier le devenir des espèces vivantes. L'*Homo Evolutis* serait celui qui parvient à s'autogouverner dans la persistance d'un contrôle absolu de son corps et de son expansion ainsi que par la maitrise des autres espèces. Juan Enriquez, PDG de *Biotechnomy*, auteur de nombreux ouvrages scientifiques et Steve Gullans, ancien professeur à l'école de médecine d'Harvard, entrepreneur dans le domaine de la science, ont rédigé ensemble un livre[581] à la suite de l'intervention de Juan Enriquez à la TED Talks en février 2009. Les trois-quarts de la conférence sont une mise en bouche de la brève révélation de la passation de l'*Homo Sapiens* à l'*Homo Evolutis* qu'il détermine comme «un hominidé qui prend le contrôle direct et délibéré de l'évolution de son espèce et d'autres espèces. Et c'est cela, bien sûr, la réinitialisation ultime.»[582] Bien-entendu, de tels arguments démontrés par des premiers résultats, ne sont plus à considérer comme des spéculations scientifiques, mais comme des vérités déjà présentes tant dans le domaine de la robotique que dans celui de la biologie cellulaire. Juan Enriquez montrait ainsi les preuves et les réussites de ces procédés qui annoncent inéluctablement, l'émergence des individus hybrides avec des capacités augmentées. En effet, les recherches biologiques, notamment sur la croissance et la régénération des cellules souches, c'est-à-dire, la création d'organes avec presque rien comme par exemple, des cellules provenant de l'épiderme, couplées aux avancées de la robotique, amènent vivement à s'inquiéter des possibles dérives. Avec *Boston Dynamics* et le projet *Legged Squad Support System* (2012), évolution de *Big Dog* (2008), nous approchons d'un déplacement «vivant» de la machine avec des articulations aussi vraies que nature. Cela paraît inquiétant car nous pourrions considérer qu'à mesure que nous approchons des performances technologiques et biologiques, nous avons à redouter la perte de l'humanité telle que nous la connaissons.

581. Juan Enriquez et Steve Gullans, *Homo Évolutis*, TED Books, 2011, 58 p.

582. Juan Enriquez, intervention à la TED Talks en février 2009, 18 minutes et 50 secondes, [en ligne] <http://www.ted.com/talks/juan_enriquez_shares_mindboggling_new_science?language=fr>, (consulté le 07 juillet 2015).

Legged Squad Support System, Boston Dynamics, 2005.

Toutefois, selon l'auteur Lewis Mumford, cette capabilité d'auto-développement, exprime la primauté du besoin d'humanisation ressentit par l'homme et, par conséquent, c'est à lui de fournir l'effort nécessaire et constant afin de générer un processus «d'auto-identification, d'auto-affirmation, d'autodiscipline et d'autodéveloppement», l'auteur poursuit et suppose qu'«en devenant humain, l'homme échange le moi naturel stable propre à chaque espèce biologique contre une multitude innombrable de moi possibles, personnages d'un drame dont il contribue à créer l'intrigue.»[583] Cette

583. Lewis Mumford, *Les transformations de l'homme* (1956), traduit de l'américain par Bernard Pecheur, Éditions de l'Encyclopédie des Nuisances, Paris, 2008, p. 37.

ouverture vers des horizons multiples et variés amènerait à une sorte de frénésie dramatique de l'être, du changement et du devenir, mais serait au fond la volonté de s'humaniser davantage.

Néanmoins, ce présupposé serait en connaissance de certaines limites, l'auteur prend l'exemple de l'aviateur pilotant un avion supersonique. Dans ce cas, le professionnel doit être suréquipé afin de résister aux températures extrêmement basses et à l'absence d'oxygène dans la stratosphère, ainsi, pour Lewis Mumford, l'aviateur n'est pas dans la démonstration de sa force surhumaine, mais au contraire, dans l'expérimentation d'« un coma mécaniquement assisté »[584], il poursuit d'ailleurs, en écrivant que ce sont «des pouvoirs humains au service de buts infra-humains»[585], les objectifs sont alors inférieurs à la perspective de l'être, arrêtés par l'attrait matérialiste. Cependant, ces « buts infrahumains » pourraient servir des buts supra-humains donnant ainsi, la primauté à la réflexion et au plaisir. L'auteur cite d'ailleurs, Karl Marx lorsque ce dernier écrivait dans Le Capital :

584. *Ibid.*, p. 175.

585. *Ibid.*

> «"l'homme fragmentaire" serait remplacé par "l'individu complètement développé", un homme pour qui des fonctions sociales différentes ne seraient que des formes d'activités interchangeables. Les hommes pêcheraient, chasseraient ou s'adonneraient à la critique sans devenir pour autant pêcheurs, chasseurs ou critiques.»[586]

586. Karl Marx, *Le Capital*, cité par Lewis Mumford, dans *Les transformations de l'homme* (1956), traduit de l'américain par Bernard Pecheur, Éditions de l'Encyclopédie des Nuisances, Paris, 2008, p. 240.

Ce nouvel homme développé pourrait dans la complaisance de ses capacités, abolir les clivages sociétaux afin qu'il ne soit plus contraint à l'incarnation d'une classe sociale et d'un milieu économique, mais libre de transcender ses partitions. L'individu ne serait plus dans l'inféodation de sa condition par la société systémique, mais dans l'expérience de son émancipation, ce qui amène à penser le design et ses crises sous l'ambition d'un affranchissement des règles.

7. CONCLUSION DU CHAPITRE 1

Le design critique peut-il aider à l'émancipation des conceptions monolithiques? C'est en tout cas ce que nous avons essayé de comprendre et de déterminer par différentes approches qui, néanmoins, s'accordaient toutes à manifester un désir d'absence de subordination. Très rapidement, il s'agissait de repérer des projets qui allaient à l'encontre d'une normalisation de la création sans pour autant souffrir des travers de la marginalisation.

C'est d'abord par l'emprunt du concept de la *Haus-Pinakothek* exprimait par László Moholy-Nagy, qu'il s'agissait de mettre en exergue ce rapport de reproduction et de miniaturisation comme des procédés d'émancipation de l'individu. Toutefois, comme nous l'avons remarquée, la revendication d'une qualité fonctionnelle et démocratique, dénature certainement l'aura de l'œuvre. Ainsi, cette perspective encourt le risque d'exceller dans un design en boîte, sage, normé par les dimensions de cette dernière et réglementé au détriment d'une expression libre. En revanche, considérer la reproduction comme l'expansion du modèle, assure à la copie son entière autonomie dans la mesure où cette dernière serait une décontextualisation positive, semblable à un processus d'individuation effectif par le maniement de nouveaux dispositifs. La perte des repères ne serait alors que l'enthousiaste moyen de reconstruire, de bifurquer là où l'on ne s'attendait pas, d'explorer sa «ligne de fuite» [587] et de transgresser les limites au nom d'une pensée du multiple. Cependant, le simulacre peut devenir une obsession pour l'usager, si bien que ce dernier en serait trompé car la copie ne garantit pas ce «hic et nunc»[588], autrement dit, «la trace de son fabricateur»[589]. Il ne serait alors pas aisé de se précipiter à l'encontre d'une forme d'«atrophie culturelle»[590] tant la multiplicité des propositions n'est pas, nécessairement, l'expression d'une liberté, mais celle d'une «dépendance à l'indétermination»[591].

Dans ce contexte, nous avons abordé la question de l'objet comme médiateur. Si par ailleurs, nous considérons une compatibilité entre la médiation et le sériel, alors nous pouvons aussi supposer un potentiel à la fois considérable et inquiétant. À la vue de cette tournure, il s'agissait de valoriser la pertinence d'un design didactique comme stimulus de l'intérêt. Considérer la médiation comme un principe d'interpellation, amène Alessandro Mendini à fonder un espoir sur ses «objets à usages spirituels», c'est-à-dire, à consentir l'explo-

587. Maël Le Garrec, *Apprendre à philosopher avec Deleuze*, ellipses, Paris, 2010, p. 38.

588. Walter Benjamin, «L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique», dans Walter Benjamin, Œuvres, III, *op. cit*, p. 275.

589. Daniel Payot, *Walter Benjamin Le raconteur suivi d'un commentaire de Daniel Payot*, Circé, 2014, p. 78.

590. Andrea Branzi, «La création libre », dans *Le Design italien: «La casa calda»,* L'Equerre, 1985, p. 81.

591. Paul Ardenne, «Conférence», le 27/10/2007, publiée dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, *op. cit*, p. 150.

ration d'une fonction autre, non déterminée par une caractéristique usuelle. Alessandro Mendini soutient d'ailleurs que le concept de la *protoforme*, ce quelque chose en train de se faire, semble pouvoir définir une hypothèse centrale à l'émergence d'un design critique, si bien sûr, nous considérons l'idée Deleuzienne, à savoir que «le devenir se vit sur une ligne de fuite, nécessairement déterritorialisée»[592]. Dans la perspective d'un questionnement soulevé par l'objet, il est alors plus adéquat de proposer une *protoforme* en attente de devenir plutôt que la finitude d'une forme.

592. Maël Le Garrec, *op. cit*, p. 38.

Le «corps consommateur» de Paul Ardenne est semblable à une défaillance du système par laquelle, l'usager ne trouve plus de consistance tant dans l'aspect morphologique qu'utilitaire de l'objet et malgré une sanctification de la quantité. Les politiques expliquent que pour sortir de la crise, il faut consommer davantage, ainsi dans leur discours ne préexiste seulement la crise financière, mais en aucun cas écologique, sociale, éthique, déontologique, etc. et suppose la quantité plutôt que la qualité. Toutefois, au travers des importantes déclinaisons de chaises du couple Charles et Ray Eames, nous avons pu essayer d'imaginer un processus protoformique, résultat d'une insatisfaction du modèle sociétal, susceptible cependant, de confronter l'usager à l'expérience de ce trouble. Également, à travers la condition de la femme, sans pour autant en appeler au *gender studies*, l'exposition *C'est pas mon genre !* manifestait justement le ridicule de certains modèles, parfois persistants, à soumettre l'image du corps aux conditions de la société de consommation. Cette projection de l'objet au corps comme mesure normative est d'autant plus inquiétante que nous ne pouvons pas nier qu'aujourd'hui, plus qu'hier, les objets sont les prolongements de nos corps et de nos pensées et que par conséquent, le processus d'individuation semble nécessairement en passer par eux et témoigner d'une expérience totalisante plutôt que structurante. Refuser les principes du conditionnement, offrirait ainsi la possibilité de lier l'homme à son environnement.

Défier les conventions c'est avant tout croire en la possibilité de s'inventer soi-même, hors principes structurels. Mais pour Claude Lévi Alvarès, cette perspective est déjà illusoire dans la mesure où elle est entrée dans le système pervers de l'économie des besoins. Pour Aldous Huxley d'ailleurs, ce qui vérifiait la viabilité d'un conditionnement était précisément lorsque les individus le subissant, ne l'apercevait pas comme tel. Pour Ugo La Pietra, l'approche par le design critique est l'une des méthodes que les Radicaux ont initié pour

aller à l'encontre du conditionnement. Il ne s'agit pas pour l'auteur de favoriser un principe créatif d'autocastration, ni même utopique, mais critique et expérimental car il fondait beaucoup d'espoir en la prise de conscience de l'usager par son action, nous avons d'ailleurs abordé cet aspect avec la théorie de la congruence. L'individu gavé de confort et d'oisiveté, assimilerait la société hédoniste à celle d'un parfait bonheur, or, cette dernière n'est que l'image de son possible, comme abordée avec le philosophe Francis Guibal et le projet *Ownership of the Face* de la designer Kristina Cranfield. Dans ce projet comme dans d'autres de l'exposition *C'est pas mon genre !* nous étions confrontés à une instrumentalisation massive des corps à l'échelle de toute la société. Cependant, le « corps consommateur » doit trouver les outils nécessaires afin de contrer les mécanismes de contrôle à grande échelle. Ernesto Oroza expose une culture de la refonte propre à l'industrie cubaine qu'il nomme «désobéissance technologique», l'objet dans son unicité n'existe plus car la préserver n'apportait aucun sens, inversement, il est fragment, dispersion et protoforme.

Par ailleurs, Ernesto Oroza, nous apprend aussi qu'exister c'est s'ouvrir à l'autre, c'est la reconnaissance de sa personne par le regard de l'autre, en ce sens, nous comprenons que nous existons ensembles et non seuls, la vie en collectivité serait alors un autre moyen de refuser le conditionnement. Dans cette perspective, Francis Guibal explique qu'il est impossible d'exclure toutes les règles puisque vivre en communauté, c'est aussi devoir raisonner certains de ses aspects, c'est alors du cadre que dépend les transgressions. Nous avons tenté de comprendre ces mesures au travers du jeu puisque cette action libre avec son potentiel fictif, amène le joueur à une construction nouvelle pour «faire des mondes». Par le biais de cette prérogative, la recherche deviendrait une méthode pour faciliter ces expériences et encourager les alternatives, c'est d'ailleurs le propos des membres fondateurs du *CreaSearch*. Également, Emanuele Quinz définit la recherche par «un parcours d'émancipation avec pour but de mettre le spectateur dans une posture critique» car pour l'auteur, la recherche-création est «un art qui ne trouve pas de solution mais qui pose des questions. »[593] Lorsque Samuel Bianchini présentait le *Toolkit*, il mettait en exergue l'issue du conditionnement par des objets aux mauvais comportements, des objets déviants et présentant de nombreuses failles. Ces dernières ne sont pas des erreurs, mais des échappatoires.

593. Emanuele Quinz, intervention au colloque *La recherche-création, territoire d'innovation méthodologique* sous l'initiative des professeurs de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal, mars 2014.

La fêlure, sans être un chaos, annonce son devenir, elle aurait alors le rôle de nous prévenir de ce dernier. Son énergie est pulsionnelle comme nous l'avons observée avec l'agence de design *Front* et la série *By animals* qui engage un rapport étroit entre la fêlure et l'individu. Cette mécanique aiderait l'usager à déconstruire l'objet pour mieux se l'approprier car d'une certaine manière, l'altération est identitaire. Le dériveur figure marginale, trouve «par conïncidence»[594] les choses, tout en les sollicitant, cette hypothèse est alors présentée par le biais du travail de Gaetano Pesce et de Pieke Bergmans, deux pratiques complémentaires qui exposent une recherche de la dérive et de l'accident. Que ce soit la collection *Pratt Chair* ou *Vitra Virus*, nous sommes dans un rapport récurrent de contrainte et de trace tel un virus qui nous met en alerte. Le sabotage est ainsi une méthode critique par laquelle il est souvent nécessaire de «frôler l'échec pour dépasser ses attentes.» [595]

Au sein de l'équipe du projet *Misbehaving,* mal se comporter pour un designer lorsqu'il fait son projet est une enthousiaste perspective. L'attitude déviante, celle du farceur, expliquait Tiphaine Kazi-Tani, amènerait à la multiplicité ou plutôt aux multiplicités Deleuziennes qui entretiennent la contagion. La fonction est débordement, tout objet est transcendé dans son usage, que ce soit par une utilisation non conforme ou par l'ajout d'une fonction intelligible, que nous appelons aussi virtualité. Dans cette partie où il s'agissait d'aborder la dysfonction comme fonction autre, les pensées de Jacques Rancière et notamment la question de la fiction et du réel qui finalement n'en est pas une pour l'auteur, sont assez éloquentes :

> «Il n'y a pas de réel en soi, mais des configurations de ce qui est donné comme notre réel, comme l'objet de nos perceptions, de nos pensées et de nos interventions. Le réel est toujours l'objet d'une fiction, c'est-à-dire, d'une construction de l'espace où se nouent le visible, le dicible et le faisable.»[596]

Pour l'auteur, le réel n'existe pas en ce sens qu'il est toujours assimilé au construit, au réfléchit et donc au non naturel dans ce que nous prenons pour le monde réel. Par conséquent, l'idée d'une dichotomie entre le réel et le fictif serait vaine, il s'agirait plutôt de deux fictions, dont la divergence de processus favoriserait le sentiment d'une perception du réel et du fictif mais dans les faits, ne serait que le témoin de fractures et de multiplicités des « constructions de l'espace ». Il est alors nécessaire de consentir que l'ambition d'atteindre ce réel,

594. Patrick Marcolini, *Le mouvement situationniste – une histoire intellectuelle*, Ch. Trajectoires, Psychogéographie, L'Échappée, Montreuil, 2013, p. 87.

595. Jean Dubois, *Les méthodes hasardeuses*, conférence et table ronde lors du Colloque international *La Recherche-Création: territoire de recherche méthodologique*, 19-20-21 mars 2014, UQÀM, organisé par les professeurs de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec, Montréal, [en ligne] < http://www.methodologiesrecherche-creation.uqam.ca/>, (consultée le 10/01/2015).

596. Jacques Rancière, *le spectateur émancipé*, ch. *Les paradoxes de l'art politique*, La Fabrique Éditions, Paris, 2008, pp. 83-84.

toujours hors de notre portée, semblerait faciliter l'apparition d'une porosité créative entre ces deux états. Si «le réel est toujours l'objet d'une fiction» alors il s'agit de création. Ainsi, en niant le caractère fictionnel du réel, l'homme prendrait le risque de ne plus saisir le sens ou l'objet de cette création et considérait pour acquis ce qui n'est alors qu'un outil de réflexion.

À l'aune des changements technologiques, les comportements et les modes de vie dans l'espace social sont supplémentés par des technologies inquiétantes, douteuses simulant les attitudes humaines, mais dans le but d'interroger l'usager et le sortir de l'anesthésie. Les propositions sont généreuses, tout est pratiquement envisageable, les projets de Tuur Van Balen et de Revital Cohen le montrent au travers d'un bricolage génétique. Ce n'est pas tant la figure de l'amateur qui est dépeint par le bricoleur, mais plutôt celle du chercheur, curieux et avide d'expériences. *Pigeon d'or, Synthtic Immune System, Genetic Heirloom* et *Electrocyte Appendix* sont des projets spéculatifs allant plus ou moins loin dans la vraisemblance, mais ayant la qualité de transgresser le domaine de la biologie couplé au quotidien des individus. Dans un article, Bertrand Saint-Sernin suppose que si nous considérons la théorie de l'évolution alors les transformations génétiques dîtes artificielles ne sont pas tellement différentes de celles dites naturelles dans la mesure où « tous les êtres vivants, comme ils descendent par filiation biologique d'êtres apparus sur Terre il y a un peu plus de 3,5 milliards d'années, sont des organismes génétiquement modifiés.»[597] La méthode n'est pas différente, par contre, c'est le temps, extrêmement raccourci, entre deux transformations ainsi que la volonté humaine, qui bouleversent nos conceptions du monde.

L'inquiétude semblerait alors venir du désir de créationnisme qui s'éveille chez certains scientifiques ou dirigeants, comme l'exprime François Gros, «aujourd'hui, "cloner" veut dire purifier!»[598] ou encore, la transgénèse qui, par l'insertion des gènes étrangers dans les cellules sexuelles, transforme la descendance d'une espèce avec l'apparition d'aptitudes nouvelles et déterminées. Toutefois la biologie synthétique, c'est-à-dire, l'ère des chimistes, dépassent les deux dernières avancées et supposent un créationnisme *in vitro* absolu. La science met dans le domaine des vérités, des phénomènes jusque-là considérés comme impensables, elle contient ainsi, cette ouverture fantasque et mobilisatrice de rêveries tout comme de cauchemars puisque son progrès peut aussi être une menace à l'encontre

597. Bertrand Saint-Sernin, «Histoire des légitimation et des critiques de l'artifice dans l'actions humaine sur la nature selon la tradition occidentale», dans *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, sous la direction de Edgardo D. Carosella, Hermann, Paris, 2014, p. 19.

598. François Gros, «Les grandes étapes de la biologie et l'ingénierie du vivant», dans *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence, op. cit*, p. 39.

de l'équilibre de la biosphère. Comme Denis Duboule le suggère, «l'homme augmenté le sera soit par l'introduction de technologie, de capteurs, de facilitateurs, bref d'une augmentation venant de l'extérieur. L'homme modifié lui, le sera par l'aménagement de ses capacités intrinsèques.»[599] Pour l'auteur, il y a par conséquent, deux types d'évolution, celle qui est immédiate, qui vient de l'extérieur, mais qui ne perdure pas et celle qui vient de l'intérieur, qui est lente à se mettre en place, mais qui a pour but de perdurer. Les capacités de l'individu augmenté témoignent d'une condition éphémère tandis que celles de l'individu modifié sont permanentes, transmissibles et vouées à muter selon une absence de règle. Si pour le premier, les résultats sont identifiables et mesurables, pour le second, ils sont aléatoires. Le principe semble celui de la ligne de fuite, constamment en devenir, la génétique synthétique serait semblable aux multiples Deleuziens et confirmerait l'émancipation de la conception dans la mesure où les transformations ne pourraient être préméditées au delà de la seconde génération. Cette question scientifique a d'étonnantes répercussions dans le domaine du design. Toujours à évoluer dans une non définition ou bien dans celle qui le détermine comme tout ce qui est de l'ordre de l'artificiel, le design explore, à de nombreuses occasions, la pensée d'un bricolage génétique au travers de nouveaux dispositifs intégrés dans un réel incommensurable.

599. Denis Duboule, «La Génétique : un atout ou un poids pour le trans-humanisme? dans *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, *op. cit*, p. 203.

« IL N'Y A PAS DE RÉEL EN SOI, MAIS DES CONFIGURATIONS DE CE QUI EST DONNÉ COMME NOTRE RÉEL [...] LE RÉEL EST TOUJOURS L'OBJET D'UNE FICTION, [...] OÙ SE NOUENT LE VISIBLE, LE DICIBLE ET LE FAISABLE. »[600]

600. Jacques Rancière, *le spectateur émancipé, op. cit,* pp. 83-84.

Ch2. Confirmer l'émancipation de la conception : une histoire de la contre-histoire

1. INTRODUCTION

Nous avons pu déterminer que l'émancipation des conceptions monolithiques était une affaire difficile, il est alors nécessaire de pouvoir la préserver lorsqu'elle a lieu. Toutefois, ces propos semblent annoncer une histoire de la contre-histoire que nous débuterons avec la perspective de la postmodernité et le refus de la modernité.

2. LA POSTMODERNITÉ

Pour le philosophe Jean-François Lyotard, la postmodernité était l'écroulement des grands récits, les *métarécits* étaient alors abandonnés en raison de la désillusion qu'ils suscitaient tant politiquement que culturellement. Le sociologue Claude Javeau explique, néanmoins, que le «phénomène de la communautarisation est d'une telle ampleur qu'il peut être envisagé comme l'un des éléments majeurs du paysage postmoderne. Un élément négatif, si l'on peut dire, puisqu'il repose sur une tentative de réaffirmation méta-narrative.»[601] Pour l'auteur, cet éclatement de l'espace partagé, fait ainsi perdurer un «lieu de confrontation de passions singulières»[602] aux possibilités mobilisatrices. Toutefois, ce n'est pas tant la réminiscence d'une méta-narration qui semble l'inquiéter, mais le constat amer d'un délitement de la culture vers des activités «anti-intellectualistes»[603],

601. Claude Javeau, *Les paradoxes de la postmodernité,* PUF, [col. L'interrogation philosophique, dirigée par Michel Meyer], Paris, 2007, p. 29.

602. *Ibid.*

603. *Ibid.*, p. 105.

syndrome selon l'auteur, de la postmodernité et de l'inéluctable omniprésence des mass média dans cette pleine « sidération télévisuelle. »[604]

604. *Ibid.*, p. 117.

Dans un ouvrage qui rassemble plusieurs textes de Michel Freitag à destination des français notamment, l'auteur ainsi que son collaborateur Yves Bonny, font remarquer que si la postmodernité n'a pas bonne presse en France, c'est qu'elle est toujours associée à un « rejet de la tradition rationaliste, voire au nihilisme »[605] de cette dernière, alors que majoritairement, les français semblent attachés aux principes de la modernité. Michel Freitag poursuit en défendant l'hypothèse d'une postmodernité comme transition et non comme phénomène ; remarquant cela, il conclue que son inscription dans l'histoire devrait pouvoir se dissiper en faveur de son devenir, l'auteur écrit :

605. Yves Bonny, « Michel Freitag ou la sociologie dans le monde », introduction à l'ouvrage *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, textes rassemblés de Michel Freitag avec la collaboration de Yves Bonny, Presses Universitaires de Rennes, [col. Le sens social, dirigée par Yves Bonny et Jean-Manuel De Queiroz], Rennes, 2002, p. 14.

> « La postmodernité, en se trouvant ainsi retranscrite dans l'histoire, devrait alors également y perdre son nom, pour être simplement réinterprétée, non pas positivement comme le parachèvement de la modernité, mais à quelque chose d'autre qui reste largement à inventer collectivement, et qui en représenterait alors le dépassement au sens hégélien. »[606]

606. Michel Freitag, « Pour une théorie critique de la postmodernité », dans *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité, op. cit*, p. 59.

L'auteur remet également en question l'idée selon laquelle la postmodernité se détermine par le dépassement des aspects négatifs de la modernité en expliquant que cette dernière, s'applique, en réalité, par « la décomposition du moment subjectif critique qu'elle [la modernité] avait institué de manière certes formelle et abstraire, mais néanmoins réellement universaliste ».[607] Selon l'auteur, ce moment s'appréhende à la fois, « au niveau objectif des régulations significatives de la vie collective » et également, « au niveau subjectif de la constitution même du sujet individuel ». Michel Freitag semble penser que les dualismes modernistes n'ont pas été dépassés et donc traités, mais plutôt effacés de la scène sociale. Les deux moments précédemment cités, disparaissent ainsi « dans un système opérationnel impersonnel où ni l'identité subjective individuelle, ni l'identité collective universaliste ne sont plus représentées subjectivement et ne peuvent donc plus se reconnaître elles-mêmes objectivement. »[608] L'auteur regrette alors une nouvelle forme d'aliénation dont la conséquence est que « le sujet non seulement n'habite plus le monde (tant social que naturel), mais il n'en reconnaît plus non plus symboliquement l'existence objective et les contraintes. »

607. *Ibid.*, p. 91.

608. *Ibid.*

La pensée universaliste qui offrait un cadre est certainement tronquée en faveur d'une perspective holistique qui, comme le souligne Michel Maffesoli, « dans une constante réversibilité unit la globalité (sociale et naturelle) et les divers éléments (milieu et personnes) qui la constituent.»[609] L'auteur fait d'ailleurs, un schéma dans lequel il distingue le social de la socialité et de ce fait, il place le social, comme «structure mécanique (Modernité)» et la socialité comme «structure complexe ou organique (Post-Modernité)». Ainsi, si dans le premier cas de figure, il s'agit des individus et leur fonction respective, dans le second, il s'agit pour l'auteur, des personnes dans l'expérimentation de leur rôle. Il explique alors que cette dualité est perceptible dans les «domaines culturels, productif, sexuel, idéologique»[610] et qu'elle évolue au sein même d'une logique favorisant des glissements et des tensions entre les deux pôles.

609. Michel Maffesoli, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, pp. 12-13.

610. *Ibid.*, p. 17.

a. Le refus de la modernité

> «Oui, décidément, ils sont, ils ont été, ils ont failli être, ils se sont crus invincibles.»[611]

611. Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes. Essais d'anthropologie symétrique.* Éditions La découverte & Syros, Paris, 2014, premier tirage en 1997 et première édition chez La Découverte, Paris, 1991, p. 59.

Selon Michel Freitag ou Michel Maffesoli, il n'y aurait pas à proprement parler de « refus de la modernité » mais plutôt une transition pour l'un et un déplacement pour l'autre et par lesquels la question du sujet et de sa réflexivité semblerait prédominer au schéma universaliste. Pour Bruno Latour, en revanche, il s'agirait, plus précisément, d'un nihilisme, non pas celui des principes de la modernité en faveur de ceux de la postmodernité mais plus fondamentalement, d'un temps historique, la Modernité. Dans un essai, l'auteur aborde l'hypothèse selon laquelle « nous n'avons jamais été modernes », la formule étant d'ailleurs le titre donné à l'ouvrage. Afin d'étayer sa recherche, Bruno Latour commence par définir la modernité comme «le passage du temps», «un régime nouveau, une accélération, une rupture, une révolution du temps».[612] L'auteur remarque également, que la modernité engage à la fois «des mélanges entre genres d'êtres entièrement nouveaux, hybrides de nature et de culture» ainsi qu'inversement, « deux zones ontologiques entièrement distinctes, celle des humains d'une part, celles des non-humains de l'autre.»[613] Si la séparation entre le désir de porosité et l'obligation de partition est engagée distinctement alors pour l'auteur, nous serions bien modernes,

612. *Ibid.*, p. 20.

613. *Ibid.*, pp. 20-21.

«c'est-à-dire que nous adhérons de bon cœur au projet de la purification critique, bien que celui-ci se développe que par la prolifération des hybrides.»[614] Cependant, la thèse qui alimente l'ouvrage suppose que nous ne parvenons pas et ne sommes jamais parvenus à séparer «le travail de prolifération et le travail de purification»[615] et par conséquent, nous ne pouvions pas être modernes, comme nous ne le pouvons pas plus maintenant. Dans la perspective d'un raisonnement symétrique entre la représentation scientifique et politique, Bruno Latour prend la dialectique existante entre les recherches du physicien et chimiste irlandais Robert Boyle et celles du philosophe anglais Thomas Hobbes pour expliciter ses arguments. Par les deux auteurs, il confirme, effectivement, la séparation entre la science expérimentale portée par la logique du laboratoire et la politique au travers du contrat social qui représente les citoyens. De cette symétrie dont il n'y a, *a priori*, aucun phénomène de relation à prévoir, l'auteur défendra cependant, qu'«aujourd'hui que nous ne sommes plus tout à fait modernes, les deux sens se rapprochent à nouveau.»[616] Nous serions désormais disposés à observer les liens entre «le sujet de droit» et «l'objet de science»[617] qui pourtant, existaient depuis le début et faisaient de la modernité, un paradoxe insoluble.

614. *Ibid.*, p. 21.

615. *Ibid.*, p. 22.

616. *Ibid.*, p. 44.

617. *Ibid.*, p. 46.

L'auteur précise ensuite que c'est au regard de la Constitution qu'il peut lui-même supposer à l'absence de modernité. Il écrit :

> «[...] nous n'avons jamais été moderne au sens de la Constitution. La modernité n'a jamais commencé. Il n'y a jamais eu de monde moderne. L'usage du passé composé est ici d'importance car il s'agit d'un sentiment rétrospectif, d'une relecture de notre histoire. Nous n'entrons pas dans une nouvelle ère ; nous ne continuons plus la fuite éperdue des post-post-post-modernistes ; nous ne nous accrochons plus à l'avant-garde de l'avant-garde; nous ne cherchons plus à être encore plus malins, encore plus critiques, à creuser encore un peu davantage l'ère du soupçon. Non, nous nous apercevons que nous n'avons jamais commencé d'entrer dans l'ère moderne. Cette attitude rétrospective qui déploie au lieu de dévoiler, qui ajoute au lieu de retrancher, qui fraternise au lieu de dénoncer, qui trie au lieu de s'indigner, je la caractérise par l'expression non moderne (ou amoderne). Est non moderne celui qui considère à la fois la Constitution des modernes et les peuplements d'hybrides qu'elle dénie.»[618]

618. *Ibid.*, p. 69.

Cet ouvrage, tout comme l'expose assez bien l'extrait cité, est une déconstruction des principes théoriques qui nous animent, que nos aspirations relèvent d'une nostalgie à l'égard des modernes ou que notre engagement soutienne les perspectives postmodernistes. Ce dernier siècle est infirmé au profit de l'idée qu'il faille enfin s'avouer être des non-modernes, un monde dans lequel le totalitarisme n'a pas sa place, mais au contraire, les hybrides et ainsi, la question du relativisme culturel. L'ouvrage écrit deux ans après la chute du mur de Berlin, est, comme l'auteur le souligne dans son introduction, porteur de l'ambition d'un renouveau dans lequel les idéologies modernistes ne terminent pas dans la voie du pouvoir totalitaire mais parviennent réellement à émanciper l'individu. Ce récit présente un caractère profondément nostalgique, l'auteur semble, en effet, regretter que la période moderne ne pu s'exprimer autrement que par ses échecs à grande échelle. Défendant ardemment l'idée selon laquelle, nous sommes des non-modernes, Bruno Latour propose, au travers des « quasi-objets », théorie empruntée à Michel Serres, la solution tant attendue, mettant à défaut le vaste ensemble des théories pré-modernes et post-modernes. L'auteur suppose ainsi que les hybrides sont la solution au non-modernisme :

> « Réels comme la nature, narrés comme le discours, collectifs comme la société, existentiels comme l'Être, tels sont les quasi-objets que les modernes ont fait proliférer, tels il convient de les suivre en redevenant simplement ce que nous n'avons jamais cessé d'être, des non-modernes.»[619]

619. *Ibid.*, p. 123.

Les Modernes n'auraient pas respectés la Constitution avec les droits fondamentaux, ce qui les révoquent du statut moderne et encourage l'auteur à revendiquer des perspectives non-modernes. Cette révélation assez éhontée puisqu'elle remet en question l'histoire et les thèses précédentes en démentant l'existence même d'une époque historique, peut faire écho aux déceptions ressenties par les postmodernes même si précisément, Bruno Latour s'en défend comme un faux problème dans la mesure où nous n'avons jamais été modernes. Il n'en reste pas moins que, comme le suggère Michel Freitag dans son analyse du postmodernisme, la confusion de ces époques, est certainement due au fait que le sujet «n'habite plus le monde»[620] et par conséquent, ne reconnaît plus ce qui fait monde. Ce sujet errant est bien le résultat d'une succession d'incompréhensions qui caractérise ce processus d'accélération du temps que tous les auteurs précédemment cités s'attachent à reconnaître. Le 20e siècle, période

620. Michel Freitag, «Pour une théorie critique de la postmodernité», dans *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, *op. cit*, p. 91.

de l'immanence du développement humain, notamment au travers des progrès techniques, technologiques, scientifiques mais aussi anthropologiques, biologiques, sociologiques, etc. est, cependant, sans demi-mesure, accompagné de ses envers, ceux du doute, de la crainte, de l'effroi et de l'incompréhension générale. Toutefois, pour Edgar Morin, directeur émérite de la recherche au CNRS :

> «[...] il est impossible, aussi bien dans le domaine de la connaissance du monde naturel que dans celui de la connaissance du monde historique ou social, de réduire notre vision soit au désordre, soit à l'ordre. [...] Il nous faut donc, dans l'histoire comme dans la vie, concevoir les errances, les déviations, les gaspillages, les pertes, les anéantissements, et pas seulement de richesses, et pas seulement de vie, mais aussi de savoir, de savoir-faire, de talents, de sagesse.»[621]

621. Edgar Morin, «Ordre, désordre, complexité» dans *Science avec conscience*, nouvelle édition entièrement revue et modifiée par l'auteur, Arthème Fayard, 1982, Col. Points Sciences, Éditions du Seuil, Paris, 1990, p. 182.

Penser l'histoire et notamment les mouvements du 20e siècle par le biais d'un réductionnisme binaire serait vain, il s'agirait plutôt comme Edgar Morin le souligne ou comme Bruno Latour le revendique, de prétendre à une conception rhizomique du monde, faite de connexions à la fois inédites et fugaces même si précisément, ces dernières portent le fardeau de leur possible échec. Ainsi, la relation exclusive ordre et désordre se trouve dépassée sitôt que l'on considère le réel potentiel que peut offrir l'appréhension des zones intermédiaires. Concevoir la perte de la modernité ou comme Michel Freitag le suggère, la perte d'un statut lorsqu'il écrit que la postmodernité doit perdre son nom, suppose que plus qu'une rupture, ce sont les transitions et les déplacements qui sont susceptibles de solliciter davantage notre invention, toutefois, c'est le constat de la perte qui est à l'origine de ces intentions et c'est certainement la raison pour laquelle la postmodernité annoncée par Charles Jencks, est portée par une rupture historique avec ses pères.

1. La rupture historique

Comme le souligne l'architecte et historien de l'architecture Charles Jencks dans l'un de ses ouvrages, le concept «post-moderne» apparaît pour la première fois dans son article intitulé *The advent of the post-modern architecture* publié dans *Architecture-Inner Town Government* en juillet 1975 puis dans le numéro 4 de AAQ, de 1975 également. Néanmoins, c'est en 1977, à la suite de la publication de

son ouvrage *The Language of Postmodern Architecture* que Charles Jencks affirmait pleinement le concept de la postmodernité. Dans un premier temps, l'auteur consent à rappeler que «les post-modernistes sont encore en partie modernes pour ce qui est de la sensibilité et de l'utilisation de la technologie courante»[622] et que, des propres mots de l'auteur, «le style est hybride»[623]. Concevoir des hybrides semble alors être une perspective récurrente lorsqu'il s'agit de dépasser les principes du modernisme. Nous retrouvons, en effet, cette hypothèse chez Bruno Latour qui l'emprunte de la notion des « quasi-objets » de Michel Serres comme nous l'avons brièvement cité et enfin, chez Charles Jencks, quelques années plus tôt. Selon lui d'ailleurs, l'architecte post-moderne est « évolutionniste », « pluraliste » et d'une certaine façon, héritier des modernes car précisément pour l'auteur, «l'architecture moderne est morte à Saint Louis, Missouri, le quinze juillet 1972 à quinze heure trente deux (ou à peu près), quand l'ensemble tant décrié de Pruitt-Igoe, ou plus exactement certains de ses blocs reçurent le coup de grâce final à la dynamite.»[624] Cette mort non subite mais violente, par explosion, semble montrer le désir de faire table-rase et la volonté de voir disparaître une période qui n'a pas su répondre aux attentes induites par les progrès technologiques et scientifiques notamment. Nous pourrions alors supposer que l'avènement du post-modernisme implique parallèlement d'inféoder le rejet de toute forme d'historicité avec son passé proche - le modernisme - comme l'un des tenants fondateurs du nouveau modèle et de ce fait, toute forme de création post-moderne, ne serait plus tributaire de l'événement historique antérieur.

622. Charles Jencks, *Le langage de l'architecture post-moderne*, première édition en anglais, Academy éditions, Londres, 1977, quatrième édition publiée en France par les Éditions Denoël, Paris, 1985, traduit de l'anglais par Catherine Collet et Chantal de Vallée, p. 5.

623. *Ibid.*

624. *Ibid.*, p. 9.

À plusieurs égards, nous pouvons tenter d'assimiler ce phénomène, non pas en architecture comme Charles Jencks a pu le faire, mais en design, avec notamment l'approche du collectif néerlandais *Droog* qui signifie «sec», un esprit sec, ironique avec un subtil sens de l'humour. Le collectif n'a été fondé qu'en 1994 par l'historienne d'art Renny Remakers et le designer, enseignant Gijs Bakker. Toutefois, 19 ans après l'annonce de Charles Jencks, nous semblons encore retrouver les principes de la rupture historique. Non pas une nette coupure avec le passé immédiat, mais un déplacement des principes de la modernité qui semble se manifester sous trois thématiques récurrentes au collectif, la première serait celle de la récupération et de l'esthétique du low-tech, la seconde, celle de la transposition des formes standards vers le décalé et enfin, l'emploi des technologies de pointe couplé avec des approches artisanales. Toutefois, leur réelle force et identité semble émerger de l'intérieur du groupe. En avril

Pruitt-Igoe, Saint-Louis, Missouri, États-Unis, 1972. Grand Ensemble composé de 33 immeubles et 2 870 logements.

1993, au salon international du meuble de Milan, ce sont quatorze objets de jeunes designers de la *Design Academy Eindhoven* qui sont exposés au regard d'un public à la fois issu d'une communauté de spécialistes mais également, de non-spécialistes, curieux des nouvelles formes émergentes du design d'objet. Lors de cet événement, nous pouvions être confrontés aux tiroirs sanglés de Tejo Remy, au lustre aux 85 ampoules de Rody Graumans ou encore, à la série de meubles emballés de Jurgen Bey, etc.

Même si le groupe reconnaît que leur existence dépendait du concours de leurs prédécesseurs pré-postmodernistes tels que *Alchimia* et *Memphis*, les différents membres de *Droog* ne cachent pas leurs contradictions avec ces groupes italiens. Le modèle de production qu'ils utilisent et revendiquent, c'est-à-dire, l'importance pour eux de produire dans de petits ateliers de proximité avec des séries limitées, conçues à la main, est certes à s'y méprendre avec les radicaux italiens, toutefois, ils s'écartent effectivement de ces derniers en dénonçant le recours à une culture populaire ainsi qu'à l'ambition d'un style comme *Memphis* pouvait l'entreprendre.

Ce n'est pas la seule rupture avec les pères, le collectif *Droog* est, en effet, en opposition avec la tradition hollandaise qui, comme en Finlande ou en Suède, préconise l'emploi des ressources premières locales essentiellement celles du bois et de la laine. Là encore, ils renoncent à l'idée que l'on peut se faire d'un design issu des Pays-Bas puisque ce dernier ne refléterait pas réellement le paysage visuel auquel il sont confrontés. Ils développent ainsi, des correspondances entre le low-tech et le high-tech car toutes les technologies nouvelles ne bénéficient pas immédiatement des outils nécessaires afin de produire les artefacts issus de ces avancées, le résultat s'apparente alors au couplage de certaines techniques traditionnelles et manuelles avec de nouvelles technologies comme ce fut le cas pour l'emblématique *Knotted Chair* de Marcel Wanders. Cette dernière, composée de fibres d'aramide tressées autour d'un noyau de carbone et plongée dans un bain de résine époxy, se trouve être à la fois une assise légère et robuste. Conçue en 1996, la «chaise nouée» est représentative de cette mise en dialectique d'une technique ancienne et artisanale à une technique nouvelle et industrielle, le rapport des deux est ainsi, «noué». D'autant plus que c'est au moment du séchage que la chaise prend sa forme définitive, c'est alors non dans l'immédiat mais dans le temps de l'échange que des techniques, *a priori*, fondamentalement opposées, engendrent des hybrides. Ces dernières sont distinctes

Knotted Chair, Marcel Wanders, 1996.

autant que la nature s'oppose à la culture, pourtant, elles créent des espaces intermédiaires dont émergent des hybrides porteurs d'un nouveau sens. *Droog* alimente ainsi les paradoxes propres au monde post-moderne comme l'afflux de nombreuses technologies sans toutefois le nécessaire pour les rendre accessibles. Ainsi, par la mise en exercice de cette méthode, le groupe suppose l'acception d'une absence d'unilatéralité portée par une conception du fragment, de l'hétérogénéité et déterminée par l'instinct et la liberté des accidents comme témoins d'une pratique décomplexée.

Leurs approches sont singulières mais elles révèlent des éléments communs comme l'instinct plutôt que la rationalité, les accidents, la convivialité, le partage ainsi que d'une certaine manière, la négligence des objets. Ces différentes typologies leurs permettent de transcender les formes à l'encontre du rationalisme des modernes. Charles Jencks relevait déjà le caractère éclectique comme modèle du post-modernisme, il ne se trompait pas puisque près de 20 ans après, avec *Droog design*, nous retrouvons ce phénomène. Si nous observons plus attentivement *Chest of drawers* du designer néerlandais Tejo Remy, nous pouvons constater l'hétéroclisme des tiroirs issus de la récupération d'anciennes commodes de tous les styles et genres confondus et ainsi, par ce biais, nous pouvons supposer l'émergence d'une stratégie asynchrone dans la mesure où les repères temporels engagés sont différents. Par conséquent, ce mélange obtenu par juxtaposition des éléments et maintenu par une sangle ainsi que par le simple jeu des encastrements, semble montrer, à la fois, la fragilité de ce pluralisme mais également, une nécessité de ce dernier.

Tejo Remy détourne, en effet, des typologies anciennes et se réapproprie l'histoire attachée à ces dernières en questionnant les bouleversements sociaux et les transformations politiques au travers de l'évidente pérennité de certains signes et marqueurs temporels. Cette attitude asynchrone engage la nécessité d'accomplir ce délitement des attaches du passé au profit d'un devenir autre. Comme si la postmodernité, que nous soyons en accord ou désaccord avec son nom, même si effectivement, le choix n'est pas anodin puisqu'il participe de la définition et par conséquent, de la compréhension de ce dernier, semble se définir par une nécessité. Nous comprenons alors que la postmodernité serait fragile mais nécessaire. Nous pouvons ainsi mieux apprécier Michel Freitag ou Michel Maffesoli lorsqu'ils engagent l'hypothèse d'un entre-deux ou encore, Paul Ardenne qui suppose qu'être postmoderne, c'est être « conscient que toute mise

Chest of drawers, Tejo Remy, 1991, au prix actuel de 20 570 €.

en situation est transitoire et ne commande qu'un avenir lui aussi transitoire.»[625] À ce propos, *Chest of drawers* serait, il me semble, une belle illustration de cette complexité, même tardive. Toutefois, c'est peut-être de ce retard que le projet semble mieux référer aux enjeux postmodernes et si, effectivement, nous le considérons comme l'aboutissement, alors, nous serions ainsi, après la seconde moitié des années 1990, passés à cet avènement auquel la transition postmoderniste devait nous amener. La question du fragment devient ainsi le moyen de récupérer les morceaux, de les exposer aux regards et non de les brimer. L'hétérogénéité fait alors sens avec *Droog design*, toutefois, il ne s'agit pas d'emprunter les travers d'un éclectisme radical pour lequel, le mystique prévaudrait à toutes logiques. Charles Jencks précisait à ce propos que «si l'espace post-moderne poursuit son développement dans le sens du mystérieux, de l'ambigu et du sensuel, il commencera à faire entrer dans le domaine de la convention certaines métaphores d'une nature quasi religieuse.»[626] Ce risque troublerait davantage la perception que l'on peut se faire des enjeux de la postmodernité et invoquerait, plus fondamentalement, l'impossibilité de fonder une définition et par conséquent, de pouvoir se déterminer par rapport à ces derniers.

625. Paul Ardenne, «Micropolitiques», *op. cit.*

626. Charles Jencks, *Le langage de l'architecture post-moderne*, *op. cit*, p. 127.

2. De l'absence de toute définition

Selon Pascale Weil, justement, la postmodernité engage un imaginaire de fusion car pour l'auteure, ce terme est «vécu comme un concept abscons, imprécis, qui opacifie plutôt qu'il n'éclaire.»[627] Le postmodernisme lui apparait comme un événement flou car il prend ses racines dès les contestations des années 1960 et, est nommé ainsi après quelques années. Le mouvement peut sembler diluer, d'autant que les post-modernes ne se définissent pas précisément, ils ont seulement – mais pas des moindres – la volonté de créer des hybrides. Toutefois, de cette absence de toute définition, les acteurs de ce mouvement semblent tirer profit de leur condition. Époque d'incertitudes, ils ne tentent plus de définir le paysage qui les entoure, ils le questionnent, ils procèdent par hypothèses et non plus par absolutions totalisantes de la pensée. Il est alors davantage question de relation et de réseaux plutôt que de pouvoir individuel.

627. Pascale Weil, *À quoi rêvent les années 90 – Les nouveaux imaginaires consommation et communication*, édition revue et complétée, Éditions du Seuil, 1993, p. 36.

Dans le milieu des années 1990, Michel Serres abordait la question des parasites et annonçait d'ailleurs, «un temps des parasites». La définition que l'auteur donne de ces derniers, est fortement

intéressante, dans la mesure où il transpose le parasite et son besoin vital et individuel d'entrer en contact avec l'autre aux comportements humains. Si dans un premier abord, le sens de l'ouvrage apparaît comme acculé d'un aspect négatif, l'auteur contrebalance l'ensemble et suppose des issues plus favorables. En effet, Michel Serres, semble défendre l'hypothèse selon laquelle, le caractère parasitaire existe et préexiste chez l'homme, notamment sous la forme du relationnel, de la communication et de l'information, il suppose ainsi que «le parasitisme est le fond de la relation»[628] collective. En introduction de son ouvrage, il établit assez distinctement sa pensée :

> «Si l'hôte est percepteur, je le répute parasite au sens politique, au sens où le groupe humain s'organise en relations à sens unique, où l'on mange de l'autre sans que l'autre puisse rien tirer du premier. [...] L'homme est un pou pour l'homme. L'homme donc est un hôte pour l'homme. Le flux va dans un sens, jamais dans l'autre.»[629]

628. Michel Serres, *Le parasite*, Grasset et Fasquelle, 1980, p. 99.

629. *Ibid.*, p. 12.

Afin d'illustrer cette idée des relations à sens unique que Michel Serres dépeint, nous pouvons observer le projet *Intersticial space helmet* de James Auger et Jimmy Loizeau dès 2004. Ce projet est une expérience de l'outil numérique couplée aux réseaux sociaux virtuels. À l'aide d'un appareillage spécifique, comme une sorte de casque, James Auger et Jimmy Loizeau mettent en scène deux protagonistes, le premier, en qualité de parasite, pour reprendre la formulation de Michel Serres et le second, en qualité d'hôte. Les deux designers abordent ainsi le paroxysme des nouvelles formes d'interactions sociales jusqu'à considérablement heurter les principes de liberté individuelle et de droit identitaire. L'appareillage nécessaire à l'utilisation de cette technologie, va jusqu'à masquer l'identité de l'hôte et ainsi, par le numérique et les possibilités communicationnelles, les deux designers proposent de débattre ensemble sur la question d'une nouvelle forme de prostitution. L'hôte louerait son corps afin qu'une autre personne, connectée à un ordinateur puisse se déplacer à l'extérieur par le biais du corps en attente. Par ailleurs, il préexiste dans ce projet, un brouillage entre le monde réel et le monde fictif puisque celui qui pilote l'hôte, n'a plus de contact physique avec le réel et à l'inverse, l'hôte conserve ce lien physique lorsqu'il foule les rues, s'assoit, court, etc. mais n'a plus de liaison communicationnelle avec le monde extérieur, ni la possibilité de décider d'interagir ou non avec ce dernier d'autant plus que l'hôte peut être privé de sa perception périphérique afin d'augmenter les sens de la personne qui le guide.

Avec *Interstitial space helmet*, nous ressentons clairement l'influence de Walter Pichler lorsque notamment, il réalisait le projet *TV Helmet* en 1957. Il s'agissait aussi de mesurer l'impact des nouvelles technologies et des dispositifs de communication à l'échelle sociale et par conséquent, de comprendre leur rôle et leurs limites. De deux manières, le projet de James Auger et Jimmy Loizeau et celui, plus ancien, de Walter Pichler, créent un espace intermédiaire, un lieu d'expérimentations sensitives, plus tout à fait physique, plus tout à fait virtuel, le dispositif suppose un ailleurs. En effet, l'appareillage amplifie l'espace d'autoréflexion dans lequel le virtuel devient la fiction et la fiction, un élément virtuel. Cette technologie de communication est, d'ailleurs, définie comme introvertie par James Auger et Jimmy Loizeau dans la mesure où, les deux identités, celle de l'hôte et celle du parasite, sont masquées. Les deux designers revendiquent alors l'expérience qu'ils offrent comme celle d'un existentialisme numérique par laquelle la vanité électronique et le narcissisme deviennent des sentiments récurrents. C'est-à-dire que l'homme existe au travers d'une interface numérique mobile et éprouve le plaisir de cette existence dans l'inanité des préoccupations réelles peu importe si la relation se construit sur la logique d'un dominant et d'un dominé.

Au dessus et page de gauche, *Interstitial space helmet*, James Auger et Jimmy Loizeau, 2004.

Néanmoins, de ce portrait dramatique de l'homme dépeint comme un « pou pour l'homme», Michel Serres précise aussi que le statut de l'hôte et du parasite n'est pas si irrémédiable que cela et qu'il existe même un possible équilibre à trouver car les rôles de l'un et de l'autre sont autant à la fois, destructeurs que constructeurs. L'auteur revendique, également, l'idée selon laquelle le «parasite est l'être de la relation. Il est nécessaire à la relation, inéluctable par le renversement de la force qui tente de l'exclure.»[630] Il n'y aurait alors pas de relation sans parasite et ce dernier, à titre de caractère humain, aurait une fonction par laquelle les deux parties découvrent « un équilibre renforcé, comme un suréquilibre.»[631] Cependant, il n'est pas acquis de parvenir à trouver cet équilibre et les échecs entraînant l'ascendant de l'un sur l'autre jusqu'à ce que le plus faible succombe, sont nombreux et les risques importants. Si Michel Serres, utilise une forme empruntée à la fable pour supporter le poids d'un jugement sur la société, il n'en reste pas moins que l'ouvrage, en dehors d'une simple morale, amène à penser ce « temps des parasites » comme phénomène réversible, sensiblement à réinventer afin de redevenir acteurs de notre monde. Le principe de réversibilité, lorsqu'il est effectif, permettrait à l'homme d'affirmer son droit de représentation, c'est-à-dire, son droit d'être sujet et non simplement d'être passivement

630. *Ibid.*, p. 108.

631. *Ibid.*, p. 225.

l'hôte de quelqu'un ou de quelque chose. C'est dans cette logique du couple parasite et parasité, intensifiée par la relation créée, que néanmoins, un dépassement semble pouvoir advenir. Toute relation de non équivalence amènerait ainsi l'hôte à désirer un équilibre des deux. Ce désir de pondération adviendrait alors d'un acte autonome alimenté par l'expérience du premier rapport. Ce refus d'une liaison imposée suppose, en contre partie, un subtil réinvestissement de cette dernière et amène Michel Serres à déduire une fonction indirecte au caractère parasitaire. Non pas celle de l'exclusivité de la domination mais au contraire, celle de la création d'une relation harmonieuse tant elle dépendrait d'un juste équilibre. Si le parasitisme est le ciment de la relation alors il s'agit pour Michel Serres ou James Auger et Jimmy Loizeau, d'amener ces nouvelles formes d'interactivité vers une prise de conscience dont la première expérience devient un sujet à penser.

Cette époque des incertitudes semble déterminer le principe de mise en relation et de prolifération rhizomique du réseau, comme un élément majeur, en ce sens qu'il est pourvu d'un caractère réversible. Le temps des parasites n'est pas celui de l'abandon mais au contraire, par une densification des relations, il est le temps des phénomènes de réversibilité, excluant ainsi toutes les certitudes. Sans schéma type préexistant, la relation peut possiblement amener à l'inversion de l'exercice du pouvoir, ou mieux encore, à son équilibre. Le parasite, en venant parasiter son hôte, crée un lien qui peut, cependant, devenir celui d'une entente plutôt que d'un assujettissement. Accepter alors l'expérience et ses variables permettrait de revenir en position d'acteur. La postmodernité est imprécise et indéfinissable ainsi que marquée par l'ambivalence des discours théoriques, mais ce «temps des parasites» décrié par Michel Serres, semble aussi être celui du singulier et de la multitude, celui de l'expérience personnelle et collective, celui de la réversibilité des phénomènes qui évacue de ce fait, la question de la doctrine par laquelle le système des représentations des rapports, soit, la *doxa*, permettait sa perpétuation. En d'autres termes, le principe de réversibilité suppose l'abandon de la *doxa*, c'est-à-dire de l'ensemble des préjugés fondés seulement par acception globale mais en réalité, invérifiables. Nous en revenons alors à une phrase de Michel Maffesoli, citée quelques pages plus tôt, lorsque ce dernier écrit que la postmodernité, « dans une constante réversibilité unit la globalité (sociale et naturelle) et les divers éléments (milieu et personnes) qui la constituent. »[632] La réversibilité permettrait ainsi de fonder un équilibre et d'unir les notions de singularité et de pluralité. Cette complexité du concept de socialité que

632. Michel Maffesoli, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988, pp. 12-13.

Michel Maffesoli défend et annonce, éloigne la conception de l'individu de son rapport au dogme et à toutes méthodologies de l'autoréférentialité. Il semble, en effet, que tous les auteurs précédemment cités s'attachent à défendre une époque de l'expérimentation individuelle dans une globalité et non, l'expérience du global par l'individu. Que l'on nomme cette période *postmodernité*, *non-modernité* ou encore que nous la qualifions par un «temps des parasites», le refus du dogme, plus que de la modernité, semble prévaloir et faire état de droit social.

B. Le refus du dogme

Le dogme est par définition une «proposition théorique établie comme vérité indiscutable par l'autorité qui régit une certaine communauté»[633] Tout élément non discutable devrait être évincé de la recherche car c'est précisément le tiraillement des pensées qui nourrit cette dernière. Construire «une proposition théorique» sur le modèle d'une vérité absolue semble contraire à l'établissement d'un jugement critique et à l'ouverture nécessaire de la théorisation. Cette approche est assez similaire à la méthodologie de l'autoréférentialité pour laquelle seule le référencement interne d'un spécialiste vaut pour témoignage.

633. CNRTL, *dogme*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/dogme>, (consulté le 12 juillet 2015).

1. Méthodologie de l'autoréférentialité

Clément Greenberg était un critique d'art américain influent dans la première moitié du 20e siècle, notamment par le fondement de la théorie du *Modernisme Pictural*. Si nous en discutons dans la présente thèse, c'est qu'historiquement, son approche de l'autocritique semble pertinente au regard du basculement des pratiques de l'avant-garde à celles de la postmodernité. Clément Greenberg estimait que le jugement critique devait s'appliquer aux résultats et être obtenu par la spécificité de sa pratique, il était par conséquent, jugé comme un formaliste prônant une méthodologie trop inclusive et amenant à l'exclusion de certaines pratiques artistiques. Le critique selon lui, devait s'en tenir à ce qu'il observait et à ce dont il pouvait exprimer avec la prouesse de sa spécialisation. Cette autoréférentialité, domaine de la critique moderne, semble éloignée de l'usage de la critique postmoderne, plus externalisée si tant est que nous considérons son application semblable à la diversité des champs

qu'elle traverse. En revanche, lorsque Clément Greenberg revendique le médium au travers de sa théorie du modernisme, il engage également la question de l'autonomie du champ disciplinaire ainsi que les délimitations d'un territoire. Pour ce critique, empêcher les mélanges était principalement le moyen d'assurer la qualité de la critique mais également, de contrer la dissolution des arts. Pour comprendre son état d'esprit très conservateur, il faut expliciter le contexte. Clément Greenberg commence à écrire dans les années 1930-1940 et fonde sa théorie majeure en 1961 précisément. Le critique est par conséquent, sur la scène théorique et artistique depuis les années 1930, ce qui lui a permis de fonder son propre jugement sur certaines pratiques artistiques mais également, sur l'arrivée des arts industriels concomitant à l'essor du *Kitsch*[634]. Avec la Révolution Industrielle et l'abandon des traditions populaires, les masses sont amenées à solliciter un divertissement émanant de l'industrie. Par conséquent, au lieu que cette dernière revienne pleinement à l'Avant-garde et à la haute culture, l'auteur reprochait à ces pratiques, le risque qu'elles induisent lorsqu'elles sont détournées au profit des images de manipulation des masses, de propagande et de commerce. Il soutenait à l'inverse que le grand Art, dans son autonomie, échappe à ces mauvaises utilisations. Ce qui est ironique, c'est que le critique d'art américain Leo Steinberg, observera dans la méthodologie de Clément Greenberg, un modèle emprunté à la société technocrate et non à ce que l'on pourrait définir par un grand Art car il explique que les artistes seraient selon ce modèle, des formalistes empressés par l'efficacité des formes et des jeux optiques. C'est pourquoi Leo Steinberg envisage la théorie du modernisme sous le caractère industriel.

634. Clement Greenberg, «Avant-garde et kitsch» (1939), *Art et culture*, essais critiques (traduction française d'Ann Hindry), Macula, 1989. Article initialement publié dans la revue *Partisan Review*, plébiscitée par la gauche intellectuelle antistalinienne et marquée par le trotskisme.

Cette méthodologie de l'autoréférentialité semble applicable à d'autres modèles, si nous repensons au design des années 1960 avec par exemple, l'*anti-design* conduit par Joe Colombo, nous pouvons retrouver une approche inclusive de la réflexion critique avec toutefois, des tenants et aboutissants très différents. L'*anti-design* serait l'ouverture du domaine de la figure du créateur à celui du critique dans la mesure où le designer prétend critiquer cette même discipline et fixer ses limites et ses compétences dans une volonté d'autonomie du champ disciplinaire. Il y a des similitudes contextuelles, argumentatives et méthodologiques, mais également, des différences assez fortes, notamment, l'absence de la nécessité de distinguer strictement les deux protagonistes, le critique d'un côté, le créateur de l'autre, ainsi que celle qui tend à qualifier l'autoréflexivité comme une attitude subversive ou, en revanche, comme un fait immanent à la

pratique et non subversif. Clément Greenberg écrivait d'ailleurs que «l'essence de l'esprit moderne se définit par l'utilisation de certaines méthodes propres à une discipline pour critiquer cette discipline elle-même, non pas dans un but subversif mais afin de délimiter exactement son domaine de compétence. »[635] Critiquer une discipline par ses propres moyens, n'est pas l'aveu de la subversion pour Clément Greenberg, au contraire, c'est l'assurance de pouvoir mettre à jour les contours de son application.

635. Clément Greenberg, «La peinture moderniste» (1961), dans *Art en théorie, 1909-1990. Une anthologie par Charles Harrison et Paul Wood*, sous la direction de Charles Harrison, Paul Wood, Paris, Hazan, 1997, p. 831.

En revanche avec Joe Colombo, il semble qu'il y ait subversion puisque chez ce designer préexistait le désir de renverser l'ordre émanent de la société de consommation par une exacerbation de la conception elle-même. Il utilisait ainsi, les spécificités du design afin de bouleverser la discipline et espérer la redéfinir par ce moyen. Comme nous l'avons abordé en première partie de la thèse, les cellules d'habitation autonomes et notamment la *Visiona 1* de 1969, sont les modèles d'une recherche portée sur une spatialisation des objets qui accompagne les mouvements du corps. La volonté de conférer à ces cellules leur autonomie aux principes architecturaux ainsi que de repenser l'échelle de ces dernières au plus proche du corps humain, amènent à des déplacements nouveaux et intensifiés. Dans ce rapport au corps, les usagers déambulent d'objet en objet puis, cherchent le contact de l'autre par les artefacts et leurs déplacements. À gauche, avec les arrêts sur image du film qui présente la *Visiona 1*, nous pouvons observer ce jeu des espaces et des connexions par lequel les usagers intègrent ce même flux et ainsi, inanimés et animés empruntent la même logique spatiale. L'épouse est dans la cuisine et termine la préparation du petit déjeuné, le mari ouvre la cloison qui les sépare et signale sa présence, la femme pousse alors le plateau en direction de son époux, qui, du côté de la salle à manger, prend place. Tout au long de la vidéo, nous remarquons assez aisément que les déplacements des objets marquent et encouragent les rituels domestiques. Par le biais de ces cellules, Joe Colombo convoquait le design dans son autonomie par rapport aux autres disciplines et annonçait la possibilité de prétendre à son émancipation. Le mouvement et le déplacement des artefacts et des structures devenaient ainsi la représentation spatiale d'une discipline qui se libère et tend vers l'approche d'un design global.

C'est une pensée assez radicale et en rupture avec les modèles déjà établis, ce qui opposerait un nouvel argument contre l'esprit moderniste, à savoir que si pour Clément Greenberg rien

Captures d'images de la vidéo de présentation de la *Visiona 1* de Joe Colombo, 1969.

n'est « plus erroné que cette idée de rupture entre l'art authentique de notre époque et le passé [et qu'au contraire] comme beaucoup d'autres domaines, l'art est continuité »[636], pour Joe Colombo, quant à lui, la période moderne et son basculement étaient des ruptures positives. Si ces deux perspectives sont opposées, c'est que le rôle de la critique pour Clément Greenberg était d'amener de la «pureté» en garantissant la qualité et la délimitation du territoire sans rompre ou dévier, alors que pour Joe Colombo, cette pureté et cette délimitation aussi revendiquées ne pouvaient pas s'accomplir sans transgresser la discipline. Les fluctuations spatiales autour d'un noyau concentrique amenaient le designer à déborder du cadre. Ses unités d'habitation, en effet, étaient ces noyaux durs par lesquels des migrations et des transferts advenaient. Le recours à l'espace permettait à Joe Colombo d'intensifier l'idée d'un territoire d'étude de plus en plus grand et complexe dont il s'agissait de percevoir les flux et les relations pour comprendre l'intensité d'un phénomène. La méthode ne pouvait être inclusive et ainsi, c'est dans un art de l'aporie que le designer pouvait revendiquer l'autonomie du design par la nécessité de décloisonner et d'ouvrir cette même discipline vers des approches transversales.

636. *Ibid.*, p. 837.

Clément Greenberg, en revanche, avouait s'opposer à la contamination et aux mélanges pour préserver les spécificités. Ce qui explique aussi pourquoi le critique d'art a toujours exclu l'aspect biographique incombant à l'œuvre. Il vouait une sorte de fétichisme au médium qui devait pouvoir parler de lui-même au point que l'attitude du créateur était absente de sa méthode d'autocritique. Il envisageait sa théorie sous la forme d'un dogme et tentait de faire autorité par ses préceptes, cependant, sa méthode annihilait trop d'éléments et en 1961, il était déjà trop tard pour convaincre la majorité d'adopter cet esprit cloisonné puisqu'à cette même époque, les diverses formes d'arts basculaient vers des pratiques transversales qui décloisonnaient complètement le champ de l'art et ses compétences d'analyse. Clément Greenberg semblait amener la critique moderne vers le dogme mais elle s'échappait d'elle-même en devenant transversale et en se libérant de l'interdiction du jugement de goût. En 1961 déjà, elle n'était plus seulement un avis documenté, référencé et spécialisé car le doute et l'absence de cloisonnement, caractéristiques de la fin de la modernité prenaient une ampleur grandiloquente.

2. Les transversalités comme suppléments amoureux

Dans l'ouvrage collectif *Villes contestées*, sous la direction de Cécile Gintrac et Matthieu Giroud, nous prenons conscience du besoin de critiquer l'académisme pour faire évoluer les situations en faveur des porosités, des liens et des passerelles entre les idées et les domaines d'application à l'échelle de l'urbain. Se revendiquer spécialiste de sa discipline et connaître ses limites, c'est aussi comprendre les disciplines voisines et sonder ce qui est en dehors de son territoire. Dans ce cas, l'idée d'un spécialiste d'une seule discipline semble réfutable, il s'agit plutôt d'une qualité transversale qui permettrait de poser de réelles limites. Toutefois, cette perspective de cerner des disciplines et des contenus, n'est intéressante que dans la mesure où ce principe de séparations permet ensuite de décloisonner les éléments en privilégiant une suite discontinue plutôt qu'une franche rupture. Michel Serres suppose d'ailleurs, que le génie ne peut rompre un état de fait mais il peut, en revanche, introduire des variables. L'auteur écrit :

> «Le génie, alors, ne défait jamais le système, il le généralise, il y introduit une variable supplémentaire, munie de sa contre-variable. Il ne met jamais la science en question, mais un de ses paradigmes ou avatars, et c'est cela, dit-on, la science, la suite rompue de ces avatars. Il ne met jamais la raison ou l'histoire en question, mais l'un de ses moments, ou états, ou cas singuliers, car c'est cela, dit-on, l'histoire ou la raison, la série discontinue des moments.»[637]

637. Michel Serres, *Le parasite*, *op. cit*, p. 92.

Le génie ne peut défaire le système dans son entier, mais il peut décupler le sens accordé à un moment. Il peut, par exemple, l'enrichir par effet de transversalité qui amènerait à défier les logiques unitaires et à prouver qu'un regard extérieur peut être d'une grande richesse, ce qui, rappelons-le, rejoint énormément la philosophie Deleuzienne. La transversalité est une épreuve, celle du doute et de la défense d'un monde traversé de part en part. Un territoire d'échanges et de connexions dans lequel le désir d'autonomie des disciplines disparaît au profit de l'émergence d'un ensemble, c'est-à-dire, d'un écosystème littéraire. Jennifer Robinson, dans l'un de ses articles, débute son énoncé par la charmante idée que « la meilleure manière de comprendre les villes, c'est de les considérer comme "ordinaires".»[638] Considérer ainsi les choses comme ordinaires, amène nos esprits à envisager le nihilisme de tout système hiérarchique et l'abandon de l'idéologie de l'exception comme la condition au refus du monopole

638. Jennifer Robinson, «Villes ordinaires : vers des études urbaines postcoloniales», dans *Villes contestées : Pour une géographie critique de l'urbain*, ouvrage collectif sous la direction de Cécile Gintrac et Matthieu Giroud, Les Prairies Ordinaires, 2014, p. 35.

unilatéral. Encore une fois, c'est en la figure philosophique de Gilles Deleuze que nous pouvons au mieux comprendre ledit modèle des transversalités. Gilles Deleuze, ce passeur, engageait une philosophie du dehors et de l'expérience subjective. Avec l'exemple de la lecture d'un livre, le philosophe supposait que l'expérience intensive était favorable car elle se manifestait sous un caractère amoureux, il écrivait :

> « Cette manière de lire en intensité, en rapport avec le dehors, flux contre flux, machine avec machines, expérimentations, événements pour chacun qui n'ont rien à voir avec un livre, mise en lambeaux du livre, mise en fonctionnement avec d'autres choses, n'importe quoi, etc., c'est une manière amoureuse »[639]

639. Gilles Deleuze, *Pourparlers*, textes rassemblés entre 1972 et 1990, Les éditions de Minuits, première édition 1990, Paris, 2003, p. 18.

Cette posture libertaire qui nous amène à occuper les transversalités plutôt que les linéarités bien marquées, est aussi une manière de signifier que nous aimons la vie, que nous apprécions sa richesse, sa diversité et sa complexité. Elle est ainsi, l'opposé d'un quelconque monopole, ce qui me semble alors intéressant à déterminer dans la présente thèse, c'est la possibilité de pouvoir transposer cette perspective philosophique, littéraire et urbaine au design dans sa relation la plus délicate avec le pouvoir industriel.

3. LE REFUS DU MONOPOLE INDUSTRIEL

L'industrie détient l'exclusivité sur la grande majorité des marchés si bien que le vice de cette réussite, alimente aussi le désir de transposer ces principes à un ensemble plus vaste. Ainsi, les principaux acteurs sont amenés à construire et à élaborer la société par le modèle de la rentabilité ouvrière. Cette acception, dans toute sa tragédie, semble compromettre le principe même de la démocratie. Toutefois, nous pouvons observer qu'à la suite de la grande accélération de 1950, de nombreux designers ont pris en considération les limites de la production industrielle et de sa consommation. La volonté était alors de solliciter le retour à une conception industrielle plus humaine, supplémentée par les valeurs profondes de la société et non celles du marché et du capitalisme. Dès les années 1960, non seulement la création industrielle s'imprégnait d'humanisme mais également, le modèle sociétal, débarrassé des principes industriels, devenait à son tour un exemple de fonctionnement. Une très belle

citation d'Andrea Branzi expose justement ce phénomène, l'auteur écrit :

> « La modernité classique croyait que la logique industrielle, l'organisation de l'usine et de la production symbolisaient le futur de la société toute entière et que la révolution industrielle garantissait un avenir dans l'ordre et la raison. Donc l'usine comme modèle de la société. Le mouvement radical croyait au contraire que la société était le modèle pour l'usine.»[640]

Cette citation, je l'ai déjà citée dans un article co-écrit avec Maxime Favard et dans lequel, on se posait la question des limites de la production sérielle à grande échelle dans la perspective d'une éco-conception du monde. Ce que nous avons appris, c'est que le problème écologique est bien plus politique et économique que créatif, le créateur peut avoir toutes les bonnes volontés accompagnées d'innombrables idées que le facteur financier pèsera toujours plus lourd. C'est alors en dénonçant l'usine et «la reconduite de ces mêmes modèles à l'échelle de la société, qu'Andrea Branzi parvient à défendre l'idée selon laquelle le design va au delà de sa propre propension à la création de biens matériels.»[641] Si la discipline est, en effet, davantage que la science de la production artificielle, elle peut avoir l'enjeu d'aider à la construction du devenir autre mais cela amène aussi à reconsidérer le statut du designer. La figure de ce dernier ne s'arrêterait alors pas seulement à celui de créateur d'artefacts mais plus largement, à celui d'un possible acteur du monde commun. Il pourrait ainsi transparaître, au travers du projet de design, un projet de vie soutenu par une attitude significative.

640. Andréa Branzi, «Un monde fait d'exceptions», entretien publié dans *Les ruptures fertiles, Design et innovation disruptive*, Yves Mirande et Nicolas Henchoz, Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne, 2014, p. 126.

641. Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, «Chercher l'équilibre», *Poïétiques du design II : Éco-conception*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015, (Coll. Esthétiques, série « Ars »), p. 121.

A. L'atelier du designer

L'atelier du designer est un lieu qui semble permettre la résurgence de sa qualité créative et productive. La mécanisation des processus a considérablement replacé la figure du designer vers celle d'un dessinateur et d'un modélisateur, alors que plus que cela, le designer peut former. Façonner des artefacts et des idées, c'est aussi s'imprégner d'une dimension poïétique de la recherche. Au travers de l'atelier du designer et de la dynamique du faire, nous pouvons entrevoir l'émancipation d'un statut.

1. L'atelier comme sanctuaire

L'atelier est un lieu de plus en plus récurrent, comme l'atelier de l'artiste, celui du designer devient un sanctuaire dédié à la recherche, aux expérimentations et à l'autoproduction. Nous pourrions aisément nous amuser à sonder la démarche de projet d'un designer au travers des photographies de son atelier. Véritable refuge dédié aux expérimentations, ce lieu s'émancipe du bureau de concepteur classique pour aller vers l'atelier du «maker»[642]. Aujourd'hui, avec les nouveaux outils de production, nous observons un déplacement de l'industrie qui perd son rôle de direction et supporte un rôle subalterne, ou parfois inexistant. La distance que les designers prennent avec le monde industriel, dénote d'une part, de l'émancipation de ce dernier et d'autre part, des relations conflictuelles entre les deux parties. L'atelier devient alors un lieu essentiel à la pratique d'un design critique car dans sa liberté, il n'y a pas à encourir le risque de la censure. Cet espace de richesse, de travail, de passion et de plaisir, est alors sacré pour le designer et intimement lié à son approche, cette étendue spatiale révèle, en effet, sa posture et témoigne de ses intérêts. Pour Alessandro Mendini, l'atelier semble pouvoir rapprocher le designer des pratiques artistiques, il écrit «faire partie de l'Atelier, c'est regarder l'art comme étant l'âme de la contemporanéité et c'est avoir le devoir implicite et naturel d'être artistique dans son travail.»[643] Pour ce grand auteur, l'atelier est ainsi à l'origine d'une conscience artistique et d'une volonté de la préserver. Néanmoins, à la différence de ce dernier, nous pourrions supposer qu'être «artistique dans son travail», n'est pas déterminé par l'emprunt d'une forme extérieure à la pratique du design puisque vraisemblablement, le designer est un créatif.

Cette logique de l'atelier ainsi que de l'expérimentation alimentée par de nouveaux apports technologiques, a permis à Maxime Favard et moi-même, de développer en autonomie une recherche autour de luminaires biodégradables et modulables. La modularité revêt pour nous le sens qu'elle avait pendant la période de l'école d'ULM[644], c'est-à-dire, appelée «design system» par l'enseignant Hans Gugelot, il s'agissait de penser des objets modulaires et modulables afin que ces derniers puissent s'adapter au mieux aux différentes typologies et usages dont l'objectif était essentiellement celui de pérenniser l'objet. Dans cette perspective d'un design système et sans doute systémique, les idéologies de correspondance et de complémentarité dans la construction du monde artificiel étaient fondamentales.

642. Terme entendu lors de la *Design Week* de Londres en septembre 2014, les designers se présentaient comme des *makers* dans la mesure où ils fabriquaient leurs produits.

643. Alessandro Mendini, «Atelier Mendini», dans *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*, Les Presses du Réel, p. 386.

644. *Hochschule für Gestaltung* d'Ulm fondée en 1953 à l'aide des fonds privés de la fondation anti-nazis *Scholl* dont Inge Scholl et Otl Aicher étaient les représentants, Max Bill architecte du lieu et 1er directeur. L'école ferme en 1968.

Page de droite, *Strato*. © MAXWEN.

La logique était alors de préserver l'idée selon laquelle chaque artefact est complémentaire à un autre et c'est bien le jeu des correspondances, cherché par l'usager, qui détermine un caractère harmonieux à l'ensemble, ce que nous avons d'ailleurs essayé de faire émerger avec nos luminaires. Comprenant trois typologies de lampe, la collection *Altitudes*[645] se base sur la logique constructale ; une configuration géométrique qui, adaptée à la recherche en design produit, investirait les limites et les potentialités de l'artefact. De l'unité à la multiplicité, les éléments qui constituent les luminaires apportent matière, volume et organisation. Ainsi, lorsque l'objet se crée, il se structure. Née d'une inspiration de formes géométriques et des mécanismes de croissance du monde naturel, *Strato* est une lampe à poser conçue et fabriquée par nos soins et issue de la collection *Altitudes*. Le nom donné à cette lampe fait référence aux stratus, des nuages bas se trouvant à des altitudes proches de la surface terrestre. L'applique *Alto*, quant à elle, fait référence aux nuages se trouvant à des altitudes éloignées de la surface terrestre. Enfin, la suspension *Cirro*, fait référence aux Cirrus, un type de nuage se trouvant dans la couche supérieure de la troposphère.

645. MAXWEN, série de trois lampes en bioplastique (Acide PolyLactide, PLA du laboratoire NatureWorks). Blanc ou Noir, dimensions : 21,5 x 20 x 29 cm, système optique : Émission diffuse ou directe orientable, catégorie : Lampe fluocompacte (LFC), 12W, E14, classe A, tension 230-240V, 2013. Texte explicatif présent sur notre site internet, [en ligne] <http://maxwen-studio.com/lafabrique/strato/>, (consulté le 13 juillet 2015).

À travers l'unité du triangle, nous offrons la possibilité à l'usager de faire et de défaire formellement et structurellement un objet, de chercher la correspondance et la complémentarité afin de trouver une harmonie personnelle. En somme, une nébuleuse à expérimenter selon l'envie. Le module triangulaire peut être fabriqué à l'aide d'une petite imprimante 3D domestique, il peut ainsi être remplacé ou ajouté à l'ensemble puisque le modèle proposé n'est pas figé, la lampe elle-même est envisagée comme un système plus qu'un objet. Dans l'atelier, le statut du designer est différent de celui communément accepté mais également, le statut de l'objet se perd, entre prototype, objet terminé, petite série, moyenne série, système, dispositif, etc., l'objet devient en quelque sorte un non-objet. Il n'est plus déterminé à l'exigence de l'industrie de masse et son imperfection encourage l'usager à se l'approprier, à le définir comme une structure à construire plutôt qu'un artefact définitif à poser. Dans ces conditions, le processus de conception devient central et essentiel à l'aboutissement d'une pensée qui questionne plutôt que répond à un besoin initialement formulé. Avec l'atelier, le designer peut, plus aisément, expérimenter d'autres logiques, non soumises à une norme mais, *a contrario*, profitant d'une nouvelle liberté.

Éléments nécessaires pour *Strato*, MAXWEN, 2013.

À propos de son travail de la fin des années 1960 aux années 1970, Ugo La Pietra explique que finalement, la perspective de «réaliser des instruments pour le dépassement de la réalité codifiée est le premier passage pour arriver à une nouvelle société.»[646] Lorsqu'il concevait ses dispositifs comme des perturbations positives, il savait pertinemment que son travail n'allait pas révolutionner le monde du design et de l'architecture mais que c'était un début non négligeable afin d'amorcer des changements plus durables. Dans les années 2000, avec ce retour à l'atelier comme lieu de possibles émergences, c'est toute l'idéologie du designer qui semble touchée et déplacée vers celui d'un chercheur. Contrairement à ce que prétendait Pablo Picasso de la figure du peintre lorsqu'il écrivait impunément que «l'idée de recherche a souvent amené la peinture à se fourvoyer, et l'artiste à se perdre en élucubrations» ou encore que «l'esprit de recherche a empoisonné ceux qui n'ont pas pleinement compris tous les éléments positifs et concluants de l'art moderne et a tenté de leur faire peindre l'invisible et, par conséquent, "l'impeignable" »[647], nous pouvons supposer la recherche comme un moyen d'émancipation. L'action de chercher est certes, une forme de perdition et de dérive, nous en avons déjà abordé les contours mais c'est aussi, palier à l'obligation de rendement et conforter un chemin de traverse. Le peintre semblait nier la qualité de recherche en ce sens qu'elle n'était pas, semble-t-il, attachée à un aspect suffisamment concret et par conséquent, légitime. D'une certaine manière, nous pouvons ainsi comprendre, selon Pablo Picasso, que la recherche en peinture se présentait par une perte de la légitimité du faire et de sa communication. Néanmoins, cet argument est incohérent dans la mesure où précisément, entreprendre un travail expérimental, permettrait de renouer avec le tangible même si, en effet, nous ne pouvons pas nier les risques des «élucubrations» pour reprendre le terme employé par l'artiste. C'est ainsi en tout état de cause que le designer deviendra tantôt chercheur, tantôt prestataire.

646. Ugo La Pietra, *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009, p. 94.

647. Pablo Picasso, «Picasso parle» (1923), dans *Pablo Picasso, Propos sur l'art*, recueil d'entretiens sous la direction de Marie-Laure Bernadac et Androula Michael, Gallimard, Paris, 1998, p. 17.

2. Une vitrine

Dans ces circonstances, nous ne pouvons pas nier le caractère démonstratif d'un atelier, paradoxalement sanctuaire et vitrine à la fois. L'espace de travail du designer Jaime Hayon, situé à Valencia en Espagne, apparaît comme intéressant dans cette logique duale. Ce lieu n'est pas seulement un refuge dédié à la recherche en design mais c'est aussi d'une certaine manière, un étal de son travail, de sa

démarche et de ses influences. Lorsque nous observons les photos de son atelier, nous pouvons remarquer que l'occupation du volume architectural ainsi que les matériaux de construction et le décor – le carrelage notamment – sont des échos probables à la manière dont Jaime Hayon engage le projet de design. L'espace de l'atelier est, dans son volume, sa composition et son genre, un marqueur de singularité et les murs deviennent une vitrine de tout ce qui fait la particularité de son travail. Nous apprendrons sans doute plus du designer et de sa démarche en parcourant son atelier plutôt qu'en l'écoutant nous expliquer sa manière de faire et de penser.

Au gré des photographies, nous retrouvons la culture espagnole rémanente par les couleurs, les motifs et les formes du mobilier tout en préservant une certaine neutralité à la vue des murs laissés blancs et l'esprit bourgeois de l'appartement, qui, par ailleurs, uniformise une certaine classe sociale, peu importe le pays de celle-ci. Le cadre professionnel de Jaime Hayon favoriserait ainsi, l'émergence d'une particularité à laquelle les objets qu'il produit sont en prise, témoins du dessin et des arts graphiques espagnols. Son atelier est, par conséquent, une immersion dans son univers fantasque et fantasmagorique, occupé par des extra-motifs passant de la planéité du dessin aux volumes des espaces et des objets. Jaime Hayon semble concerné par une ouverture globale, prêtant un intérêt à une non-définition de ses territoires d'intervention et à l'éventail des champs d'application, relevant du design d'espace, de produit et de graphisme en passant par des pratiques plus artistiques. Le designer semble aussi revendiquer un travail porté sur l'artisanat et les savoir-faire ce qui lui permet de mêler tradition et contemporanéité.

Sa collaboration avec l'entreprise Baccarat défend, par exemple, cette subtile alliance et confère au créateur la capacité à décloisonner certains domaines et/ou époques afin de profiter d'une créativité sans limite. Cette perspective semble être exaltée au travers de sa manière de vivre et de travailler; son atelier, par exemple, se situe dans un appartement au cœur de la ville, il y a ainsi, une connexion entre l'idéologie de la famille et du travail par laquelle l'appartement privé se mêle à l'espace des collaborations professionnelles. Ce n'est donc pas un hasard, si sa famille est très souvent représentée dans ses créations. L'atelier comme vitrine du créateur ou plutôt miroir de ce dernier, semble refléter l'image intime de sa condition et de son être, avant même d'être considéré comme une carte de visite professionnelle. Sur l'une des photos de l'atelier de Jaime

Photographies de l'atelier de Jaime Hayon.

Hayon, nous remarquons la présence d'une affiche constituée uniquement de caractères typographiques par lesquels nous pouvons lire «You know more than you think you do» et finalement nous pourrions appliquer cette doctrine à l'idée que l'atelier, est pour le designer, le moyen de connaître plus que ce qu'il pense faire. En d'autres termes, la recherche en atelier irait au delà des attentes du designer et serait un lieu de questionnements perpétuels dans la mesure où, par effet de causalité, chaque question soulèverait à minima une nouvelle interrogation. Ce constat revient aussi à supposer que la perspective de l'atelier comme miroir, détermine la création en design comme fondamentalement issue de principes individuels et singuliers.

3. Un travail authentique et local

Dans ce cas de figure, nous pourrions aussi admettre que plus que l'émergence d'une logique singulière, c'est la volonté de produire une recherche authentique, locale et par laquelle, la compréhension, de toutes les phases du projet, est assimilée par le designer. Aujourd'hui d'ailleurs, certains designers s'attachent à construire leur propre machine, leurs propres outils de conception ainsi que les matières premières, je pense notamment à la jeune génération de designers, diplômée récemment des grandes écoles de design et que nous voyons émerger sur la scène internationale avec justement cet attrait pour le processus de fabrication. À ce propos, la nouvelle génération anglaise, ne se revendique plus comme des designers mais plutôt comme des makers. Ce phénomène était encore émergent il y a quelques années mais semble aujourd'hui couvrir un large espace médiatique. Ainsi, nous sommes régulièrement amenés à observer des performances dans les foires dédiées au design et alimentées par ces nouveaux créatifs qui, en toute impunité artistique, questionnent le design dans ses fondements et ses retranchements. Lorsque ces designers écartent délibérément la conception industrielle, il semble que ce n'est pas tant l'idée d'une répétition qui les effraye mais celle d'une domination de la machine et de son processus sur l'homme et sa pensée. Ce type de design que l'on rencontre en Angleterre, en Allemagne, aux Pays-Bas et en Suisse notamment, semble suggérer une angoisse des usines grandissantes, du travail à la chaîne, des méga-sociétés de production qui, par la pression de rentabilité, limitent l'émergence de projets en marge. Par ailleurs, cette démarche est aussi représentative d'une certaine authenticité de l'acte créateur, certains parviendront par ce biais, à légitimer leur travail de recherche, en ce

Photographies de l'atelier de Jaime Hayon.

sens, qu'ils supposeront dépasser concrètement le lien consubstantiel du design à l'industrie.

Lorsque nous regardons de plus près certains exemples, nous pouvons nous rendre compte de quelques similitudes qui permettent, sans doute, de préciser les intentions. Avec Phil Cuttance et son projet *Faceture* ou Nacho Carbonell avec la *Crop Collection*, il y a une résurgence d'un processus mécanique cyclique plutôt que le choix du numérique. Ainsi, au travers d'un rouage, d'un acte en ritournelle, nous sommes amenés à constater le refus de la grande industrie technologique en faveur d'un retour aux productions locales, à échelle humaine. Ce changement des proportions est ainsi couplé à une modification du système productif, le corps alors placé au second rang dans la logique industrielle moderne puis, disons au troisième plan dans celle de l'industrie postmoderne, reprend ainsi sa place de chef et orchestre la production. Exposé ainsi sur la scène contemporaine, le designer fait figure d'interprète du monde qui l'entoure sous une forme que nous pouvons qualifier de laconique. Dans cette perspective, le champ du design semble s'ouvrir à l'émergence d'une qualité irrépréhensible du faire et de l'action. Cette approche particulière, qualifiée de poïétique, serait selon Paul Ardenne, une manière :

Faceture, Phil Cuttance, 2012. © Petr Krejci.

> «[...] de se détourner de l'assujettissement, et dont la dimension politique serait à trouver dans les dispositifs personnels : dans la manière individuelle d'aborder le monde pour le reconfigurer à la mesure du sujet, notamment, et ce, dans une perspective qui est celle non de l'universel mais celle du moi, dans le cadre d'une politique du corps comme premier territoire du politique.»[648]

Nacho Carbonell, *Collection Crop*. © Nacho Carbonell.

648. Paul Ardenne, «Micropolitiques», *op. cit.*

Exploiter des principes mécaniques plutôt que numériques en pleine expansion technologique est perçu, pour beaucoup, comme un refus du progrès mais finalement, nous pourrions le comprendre comme l'appréhension d'une excellence autre, celle en dehors d'un axe prédéterminé mais ni plus ni moins, source d'émancipation. Comme l'auteur le souligne, la dimension politique tend à s'observer au travers de «dispositifs personnels» induits implacablement par l'expérience singulière d'un monde. Ainsi, pour reprendre les termes de Paul Ardenne, il s'agirait de concevoir la capacité «d'une politique du corps comme premier territoire du politique.» Le corps ainsi politisé serait amplement mobilisé et il semblerait que ce soit par la poïétique, ce processus à la fois réflexif et productif que la pensée d'un faire entre pleinement en immersion avec l'abord d'un artefact. Pour l'auteur, il

Nacho Carbonell, préparation de la matière première pour la *Collection Crop*. © Nacho Carbonell.

s'agirait de concevoir ces micropolitiques, non pas comme des engagements radicaux revendiqués par les artistes mais plutôt comme des attitudes permettant d'accompagner l'autre. Reste alors à considérer le public comme une multiplicité d'acteurs dont il n'est, cependant, pas attendue une mobilisation forcenée comme l'art politique pouvait autrefois le désirer mais une émancipation individuelle. Paul Ardenne expliquait justement que «le fait de rendre compte plastiquement d'injustices ou de problèmes sociaux, pour honorable que cela soit, reste un engagement sans portée, ayant toutes les chances de ne pas atteindre ses objectifs.»[649] En revanche, entériner une manière de penser dans l'espace de la production, permet de supposer qu'à chaque logique de création, une qualité intelligible serait à saisir.

649. *Ibid.*

B. Vers une intelligibilité de la machine?

Un caractère intelligible pourrait être assimilé à la machine tant dans la manifestation de son esthétique que dans son fonctionnement. Le terme machine quant à lui, est communément définit comme un artefact conçu afin que ce dernier parvienne à utiliser une énergie x dans le but d'une causalité autre; à la différence de l'outil, la machine présente une qualité de mise en action en autonomie ou semi-autonomie. Pour résumer, dans le sillage de l'idéologie machinique, il s'agirait de mettre en perspective, les notions de fabrication, de détournement et de création ou d'intervention. Par ailleurs, prétendre associer à la fois, l'intelligible et la machine, c'est aussi se confronter au dualisme entre l'idéalisme et le matérialisme, si tant est que nous considérions le vivant comme porteur d'un idéal. Cette vision bilatérale permet néanmoins d'introduire la question de la machine qui est, à différents égards, étayée dans la thèse.

Ceci étant, les machines dont il est question ici, semblent présenter un caractère singulier dans la mesure où ces dernières revêtent d'une qualité culturelle plus que scientifique. À ce titre, l'usage des ces mécanismes ne garantit pas pleinement, l'absence de dysfonctionnement, bien au contraire, cela semble devenir récurrent. Par conséquent, il semblerait qu'il soit intéressant d'aborder l'erreur dans une perspective productiviste. Cette nouvelle appréhension de l'outillage semi-automatique, tend à diminuer la dichotomie présente entre l'organisme pensant et la machine exécutante.

1. La mécanisation plutôt que la numérisation

Non seulement les designers vont au delà des limites de la production industrielle classique en auto-produisant régulièrement leurs pièces sous la forme de petites séries mais ils fabriquent désormais leurs propres machines. Souvent archaïques, elles sont régies par des mécanismes et opèrent à l'encontre d'une numérisation croissante dont le principal intérêt semble être de pouvoir témoigner de la richesse existante pourtant peu tenue, de la relation entre l'homme et la machine.

Nous ne pouvons le nier, le caractère esthétisant est inhérent à l'utilisation d'une machine à mécanismes, tous ces rouages qui fonctionnent ensemble font appel à une certaine fascination que l'artiste Jean Tinguely connaissait bien. La grande majorité des dispositifs que l'on retrouve en design, sont élégants, ingénieux, souvent constitués de bois et/ou de métal, ils sont fabriqués avec enthousiasme et persévérance, ainsi, lorsqu'à cela vient s'ajouter le désir de challenge et de satisfaction, la machine devient plus qu'un élément fonctionnel, elle est la projection d'une pensée. Le projet *Faceture* du designer Phil Cuttance, annoncé rapidement quelques lignes au-dessus, est en ce sens, un bon exemple. Du mécanisme aux raisonnements induits, les intérêts pratiques et réflexifs semblent se combiner. À travers ce projet, nous constatons un retour aux qualités mécaniques et notamment, à l'emploi des systèmes par rouage. Le phénomène cyclique devient alors systémique et concentre une énergie des plus ancestrales, c'est-à-dire, la force centrifuge. Exploiter des énergies si anciennes alors qu'aujourd'hui, tout est envisageable, témoigne d'une idéologie de la marge. Comme si le retour à certaines pratiques, permettait de dévier de la trajectoire, *a priori*, inéluctable et portée par la numérisation grandissante de l'espace artificiel.

Avec le projet *Faceture*, nous sommes, également, confrontés à la réduction du poste de travail du designer. L'enjeu n'est plus tellement déterminé par l'inscription de l'atelier comme lieu éminemment vaste afin de mener à bien la conduite à projet mais par le dispositif ou le kit portatif comme déploiement d'un espace de travail sans restriction. Cette logique du faire en tout lieu et de toute part, semble organiser le processus de fabrication sous une forme empruntée à l'événementiel. Dans ce cas de figure, si produire fait événement alors ce n'est pas tant l'atelier en soi qui compte mais son ouverture et sa mobilité vers la rencontre des autres. Ainsi, il n'y a plus de boîte noire

Faceture, Phil Cuttance, 2012.
© Petr Krejci.

qui opprime les étapes de la production et les processus sont désormais dévoilés tels qu'ils sont. Nous pouvons remarquer la récurrence des formes empruntées aux typologies du chariot et de l'étale qui amplifient l'idéologie de l'élaboration démonstrative du façonnement. Par ailleurs, l'esthétisation de l'acte créateur, dont la qualité événementielle en résulte, s'accompagne d'une forme de fascination qui semble déterminer l'acte performatif. Tous les instruments sont mis au service d'un même objectif, à savoir, la production d'un moment intelligible.

Dans *Faceture*, l'artefact qui découle de ce processus est un vase, un petit objet peu essentiel au quotidien mais qui doit, à la fois répondre à l'obligation de fonctionnalité ainsi que d'une certaine manière, à celle de l'émotion, en ce sens que le choix du vase est issu d'une dimension viscérale, comportementale et/ou réflexive[650] propre à l'individu. De ce point de vue, nous pouvons considérer les vases du designer Phil Cuttance comme des manifestes de l'acte producteur dans la mesure où la part émotive qu'ils sont sensés procurer ainsi que le respect de leur fonction serait savamment mise en œuvre au moment du faire et ce, dans sa plus grande précision. Chaque élément issu de la machine ou posé sur cette dernière, est ordonné suivant une position certainement adéquate au bon déroulement de la production. Les outils et leurs mécanismes confirment une gestuelle précise qui, au cœur de ce rouage, devient une manière d'esthétiser l'acte. Ce dernier n'est alors pas seulement déterminé par le résultat de la production mais également, par le déploiement de la mise en œuvre de l'artefact lors d'un temps donné et offert par la gestuelle, l'outillage et la relation que le designer entretient avec cet ensemble.

650. Donald A. Norman, professeur émérite en sciences cognitives à l'Université de Californie, définit l'aspect émotionnel du design sous trois dimensions : viscérale, comportementale et réflexive. La première est visuelle et implique directement nos choix, la seconde, est une logique des usages et la dernière, suppose une compréhension intelligible de l'artefact. L'auteur développe sa pensée dans *Emotional design* publié en 2004.

Lorsque nous regardons de plus près les facettes triangulaires qui structurent et identifient les vases, nous pouvons aussi déduire qu'elles amplifient la perception fragmentée de l'objet. Le support de création utilisé est une feuille de polypropylène prédécoupée à l'aide d'une trame trigonométrique, dont nous pouvons rappeler, à ce propos, que la trigonométrie est l'« étude par le calcul des relations entre les éléments d'un triangle. »[651], par conséquent, cette méthode productive aide à organiser la production sous une forme, certes, dispersée mais aussi relationnelle. L'objet alors fragment d'un vaste ensemble pourrait, dans son amplitude, créer un système corrélatif.

651. CNRTL, *trigonométrie*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/trigonométrie>, (consulté le 15 novembre 2015).

Pour conclure, ce que nous pouvons retenir d'essentiel à ce projet, c'est que la perspective de la mobilité et de l'acte de production ainsi que d'une possible causalité relationnelle, amène à concevoir la notion de mouvement, c'est-à-dire, le «déplacement d'un corps par rapport à un point fixe et à un moment déterminé.»[652] À l'aide de la vidéo réalisée par le designer, nous comprenons que chaque mouvement est actionné par sa gestuelle et aidé par les mécanismes. C'est en cela que l'hypothèse du déplacement amène à penser la machine dans un paroxysme relationnel avec le vivant. Tout au long de la procédure, il s'agit pour Phil Cuttance de jauger et de juger, de sentir et de ressentir les bons dosages, le temps de séchage adéquat, le bon volume, etc. puis, de les expérimenter concrètement. Il y a ainsi, une part de hasard, par ailleurs, difficilement retranscrite dans la grande industrie, qui favoriserait ce terrain relationnel. De plus, si la machine est caractérisée par le mouvement alors nous pouvons supposer qu'elle est événement, c'est-à-dire, un «fait auquel aboutit une situation».[653] Et, par conséquent, la mobilité devient une aptitude à l'état performatif.

Page de gauche : *Faceture*, Phil Cuttance, 2012. © Petr Krejci.

652. CNRTL, *mouvement*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/mouvement>, (consulté le 15 novembre 2015).

653. CNRTL, *événement*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/événement>, (consulté le 15 novembre 2015).

Avec une utilisation similaire de la machine, le projet *The Thread Wrapping Machine* du designer Anton Alvarez, interroge plus exactement cette question du mouvement et des interférences confrontée à un point fixe ou relativement stable. Le designer a imaginé un dispositif circulaire fonctionnant à l'énergie électrique, sans néanmoins, abandonner une forme de revendication d'un archaïsme du dispositif puisqu'il est nécessaire d'être deux afin de supporter la matière et créer l'objet. Si les mouvements rotatifs éloignent effectivement tout élément de la centralité, le designer a cependant, choisi d'interagir avec ce centre et de l'occuper. C'est précisément dans un vide, soustrait par la présence d'un nœud fait de quatre fils de coton, que se forme les objets au gré des liens qui s'enroulent et se tendent de toute part. Deux anneaux circulaires entrent simultanément en mouvement mais de manière opposée, cette confrontation a la qualité de renforcer le point fixe situé au centre des anneaux, qui sera, ensuite, utilisé pour créer un lien entre les différents éléments. Ce sont des bobines de fils, positionnées sur les pourtours des anneaux avec non loin, deux récipients de colle blanche traversés par ces mêmes fils qui, aidés par la force centrifuge et d'un nœud de départ, tournent autour des masses présentées dans le centre. La force exercée par les deux rotations de sens inverse, permet de tendre suffisamment les fils et de maintenir tout un ensemble de pièces disparates. Les fils imbibés de colle se figent ainsi au contact de l'autre matériau et

The Thread Wrapping Machine, Anton Alvarez, 2012. © Anton Alvarez, Paul Plews.

durcissent en séchant. Les différents éléments utilisés dans la fabrication, aussi disparates qu'ils puissent être au départ, s'uniformisent et se stabilisent à la suite de ce processus. L'hétérogénéité devient alors une homogénéité simulée par un lien. Le principe rotatif utilisé est supporté par une variable qui est celle de l'homme et de ses choix puisque le résultat dépend également, des deux individus placés de part et d'autre du dispositif. Ces deux personnes, le designer et l'assistant, sont véritablement acteurs du projet. Par leurs décisions mais aussi, leur qualité de synchronisation ou de désynchronisation, les deux protagonistes vont agir directement sur l'objet. Ce qui est important à retenir, c'est qu'aujourd'hui, alors même que les procédés de fabrication simplifient la production, certains designers cherchent une nouvelle forme de difficulté par laquelle, ils espèrent développer pleinement la question de l'acte créateur en design.

2. Le designer – performeur : une nouvelle modalité critique

La perspective du faire, de la matière et de l'action interpelle fortement certains praticiens qui revendiquent le statut de designer dans le sillon de l'autodidacte. Plus explicitement, le désir de témoigner d'un système d'autoproduction est souvent accompagné par le modèle de la performance, bien que connoté à une forme de théâtralité et de spectacle dans les arts, son approche semble légitimer l'action. Toutefois, nous pouvons douter de la pertinence à employer ce terme dans la pratique du design puisque finalement, la performance telle qu'admise, ne renverrait-elle pas déjà à une manière de faire le projet mais différente? En effet, ce sont peut-être certains contextes comme celui d'une exposition d'art et de design, qui fait de cette démonstration publique du processus de fabrication, un procédé performatif. Cependant, en tout état de cause, que nous l'appelions performance ou visibilité du processus de conception, cela ne doit pas faire spectacle comme nous l'entendons classiquement, mais plutôt donner à voir et à partager une expérience ainsi que sensibiliser d'une certaine manière, un public. Comme le suggère alors Paola Antonelli, conservatrice et commissaire d'exposition au département design du Musée d'Art Moderne de New York, « lorsque le design est qualifié d'art, cela ne rend pas justice à sa véritable profondeur et à ses véritables possibilités. »[654] En effet, l'emploi de la performance, dans le milieu du design, pourrait stigmatiser le projet sous la houlette de l'art alors que son approche n'est pas semblable à celle que nous retrouvons dans le contexte artistique.

The craft of thread wrapping, Anton Alvarez, 2012. © Paul Plews.

Page de droite : *The Thread Wrapping Machine,* Anton Alvarez, 2012. © Paul Plews.

654. Paola Antonelli, «conférence», le 26.10.2007, dans *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, op. cit,* p. 75.

La différence des deux approches résiderait surtout dans le fait, qu'en design, la performance ne serait pas le seul objet d'étude et que, par conséquent, il n'y aurait pas, non plus, à considérer la temporalité de l'éphémère comme déterminante puisque de la performance en design adviendrait un résultat, possiblement des artefacts. À ce propos, Maarten Baas, designer hollandais, défend le rôle et l'implication de la performance dans son travail. Toute démonstration rendue publique, immédiatement ou par le biais d'une archive (photo, vidéo notamment), est ainsi, envisagée comme une partie prenante du processus de conception dans la mesure où la prise en compte des aspects performatifs, l'amène à adapter le procédé de fabrication. Toutefois, il est évident que cette dernière, n'est pas le seul résultat. Lorsque Maarten Baas brûle des icônes du design, le processus peut être spectaculaire et violent, cependant, l'engagement de fond semble en priorité, admettre une notion de spontanéité dédiée à une nouvelle forme de production. Ainsi, la performance, dans le contexte propre aux processus de fabrication, serait autant une déclaration qu'une démonstration en faveur d'une production plus spontanée et singulière car il faut avouer, que le design est davantage perçu et admis comme la mise en place d'une méthodologie de travail ainsi que de l'étude approfondie du terrain prêtant attention aux outils de diagnostics plutôt qu'à l'action de produire.

Jan Boelen, directeur du Centre d'Art Z33[655], explique, par la transposition de la performance artistique dans le champ du design, que les objets issus de cette forme de pratique, « ne sont pas faits pour une forme finale statique, modelée selon des critères esthétiques précis, mais ils émergent au contraire de processus expérimentaux.»[656] Ce n'est donc pas le résultat, en tant qu'objet figé qui compte mais bien l'acte de faire qui amène à l'artefact. Ainsi, Jan Boelen rappelle que les «tendances performatives dans le design contemporain, ne se focalisent pas sur la production d'un produit fini, mais sur le processus de production même : des objets dont la réalisation est un projet continu, affecté ou formé soit par l'environnement, soit par une situation spécifique dans laquelle ils se trouvent ou à laquelle ils assistent».[657] Ainsi, ce que Jan Boelen exprime, c'est que l'appréhension d'un tel projet n'a pas de limite en ce sens, que son mode d'action et d'apparaître suppose un renouvellement, non strictement identique puisque le designer agit avec une part non contrôlée, celle qui précisément pourra affecter ou former l'ensemble.

655. Jan Boelen, «Design by Performance», 2010, exposition installée au Centre d'art Z33 à Hasselt en Belgique.

656. Jan Boelen, «Un design des tactiques», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange Design : du design des objets au design des comportements, op.cit*, p. 290.

657. Jan Boelen, dossier de présentation de l'exposition *Design by Performance*, cité par Emanuele Quinz lors de leur entretien et publié dans *Strange Design : du design des objets au design des comportements, op.cit*, pp. 289-290.

Si nous faisons, ainsi, l'impasse du contexte artistique et que nous considérons uniquement les définitions linguistiques du terme performance, alors nous comprenons qu'il s'agit d'une «épreuve non verbale permettant d'apprécier l'intelligence concrète, pratique d'un individu » ou encore la «réalisation d'un acte de langage.»[658] La performance sous-tendrait l'objectif de communiquer et de transmettre une aptitude intelligible sous une démonstration concrète et pratique. Dans cette épreuve, il semblerait que l'on puisse définir trois étapes successives qui permettraient d'aborder pleinement la réalisation de cet «acte de langage». La première, serait matérielle et machinique, l'action d'interroger un aspect ou un phénomène en passerait par le dispositif en mouvement, la seconde, serait coopérative, il s'agirait d'inclure une forme plus active de la participation du public et la dernière, intelligible, conduirait l'individu à un raisonnement dubitatif. Par conséquent, l'abord de cette trilogie, permet de déduire que la performance en design, supposerait sensiblement de montrer l'écart en mettant en contraste l'idéologie méthodologique dominante des pratiques du design avec cette réalité du faire. Car l'écart a, semble-t-il, ce caractère objectif et émancipateur que la communication d'une idée n'a pas en soi. Néanmoins, montrer une distance, c'est aussi engager une volonté du trouble, parfois, elle peut être assez brutale et peut achever radicalement des idéologies communes. Lorsque l'on voit ces icônes s'enflammer sous la directive de Maarten Baas, l'appréhension brusque et sans ménagement que nous pouvons ressentir, amène à douter du processus de fabrication. Par les flammes, en effet, il advient plutôt une forme de destruction iconographique, en premier lieu, dans la mesure où Maarten Baas détruit des symboles, puis, matérielle puisque les chaises sauvées des flammes, portent les stigmates de cette fredaine. Ainsi, son procédé l'amène à détruire plus qu'à construire et suppose une dimension fantomatique d'un essentiel.

658. CNRTL, *performance*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/performance>, (consulté le 20 novembre 2015).

There's smoke - Thonet, Maarten Baas, 2002. © Maarten van Houten.

3. Une résurgence fantomatique

En 1972, en Italie, Gaetano Pesce conçoit la série de chaises *Golgotha*, pour laquelle il suppose une forme de revendication du statut de designer, non pas comme un créateur de génie mais comme un individu curieux et désireux d'expérimentations concrètes. Son approche, dans ces années là, semblait mettre en tension l'idée d'un génie créatif avec celle d'une industrie amenée à privilégier uniquement des produits aux apparences parfaites et scrupuleusement

There's smoke - Charles Rennie Mackintosh, Maarten Baas, 2002. © Maarten van Houten.

identiques. De là est venue la question de la série différenciée et notamment des porosités entre les arts. À ce propos, Gianni Pettena, à la fois, architecte, designer, artiste mais aussi critique et enseignant en architecture, rappelle que cette période donnait naissance à une mixité des médiums :

> «À partir des années 1970, nous avons commencé à faire de l'architecture avec les outils de l'art. Ce métissage était tout à fait naturel, il s'agissait d'une génération qui, malgré les spécialités de chacun, ne parlait finalement que d'une seule voix.»[659]

Il était ainsi présumé un renversement de l'idéologie de la partition par laquelle, seul un spécialiste pouvait prétendre questionner sa propre spécialité. Ce changement n'en était pas moins un bouleversement des pratiques et des systèmes de hiérarchie. Néanmoins, si la postmodernité tendait à l'ouverture de toutes les limites que l'homme s'était auparavant fixé, il semble qu'aujourd'hui, dans cet après postmodernité, nous soyons de nouveau confrontés à quelques limites. Afin d'étayer une sorte de profilage à cette idéologie du décloisonnement et du re-cloisonnement, nous pouvons certainement, nous aider du travail de Gaetano Pesce. La série des chaises *Golgotha*[660], peut interpeller déjà par son nom, en effet, historiquement, Golgotha est un nom propre donné à une «colline de Palestine, située près de Jérusalem, où avaient lieu les mises à mort et sur laquelle Jésus-Christ fut crucifié.»[661] Nous pourrions ainsi envisager un lien entre le linceuil du Christ et les toiles blanches que Gaetano Pesce utilise et sèche tel du linge épinglé entre deux cordes. De cette résurgence fantomatique, les chaises portent les indices de son créateur ainsi que de son opérateur.

Plus généralement et dès la fin du Xe siècle, Golgotha est définit comme « un lieu de souffrance», il serait alors intéressant de mettre en corrélation le nom donné avec le contexte historique et industriel du projet. D'après l'histoire, nous savons que quelques mois après la réalisation de la série *Golgotha*, c'est-à-dire, le 16 et 17 octobre 1973 fut annoncé le premier choc pétrolier, les italiens étaient alors particulièrement touchés par cette inflation du prix du pétrole en ce sens que leur économie essuyait déjà de lourdes difficultés. Le lien que nous pouvons tisser entre le nom donné au projet et l'année 1972 résiderait, *a priori*, dans le conflit israélo-palestinien qui a conduit, justement, à ce premier choc pétrolier. Dans cette perspective, *Golgotha* détiendrait alors l'imagerie de son sens premier, cette

659. Gianni Pettena, «Éliminer les frontières et les séparations», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 73.

660. *Golgotha*, série de chaises datant de 1974. Structure formée à la main à partir d'une natte rembourrée en fibre de verre et fibre *Dacron Fiberfill* puis imbibée de résine polyester durcissante. L'édition est limitée, la production assurée par Bracciodiferro, chaque chaise a une dimension différente et coûte entre 20 000 et 30 000 €.

661. CNRTL, *Golgotha*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/golgotha>, (consulté le 21 novembre 2015).

colline Palestinienne, lieu des exécutions. Cependant, il semblerait que la référence ne s'arrêtait pas à la querelle étrangère mais également, à un combat plus interne mêlant à la fois, économie de pouvoir et de savoir avec la revendication des idéaux humanistes. Cet espace de misère était aussi celui de l'usine occidentale, plus exactement, du travail à la chaîne par lequel les savoir-faire disparaissaient au profit de la mécanisation et de la rentabilité. Dans l'espoir de contrer l'inévitable et en le dédiant à l'ouverture de nouvelles perspectives, l'auteur coordonnait un retour à une certaine mixité des médiums.

Afin d'amplifier le procédé, Gaetano Pesce utilisait des matériaux malléables qui ont eu comme résultat d'impacter immédiatement le modèle de production. L'utilisation de la fibre accompagnée d'un bain de résine permettait au designer d'intégrer un facteur déterminant et en rupture avec l'industrie lourde, c'est-à-dire la présence du hasard comme donnée récurrente au projet. De plus, dans sa logique, Gaetano Pesce impliquait physiquement l'ouvrier dans la production, entre ironie et critique, les ouvriers marquaient de leurs fessiers, une empreinte visible sur chacune des chaises. Sans connaître son jugement précis, à savoir s'il s'agissait réellement de coopération ou plutôt, d'amener l'instrumentalisation de l'ouvrier à son paroxysme, Gaetano Pesce renvoyait surtout à l'évidence d'une progressive aliénation du savoir-faire par l'automatisation croissante des supports de production dont l'enjeu incontesté était la détérioration des conditions de travail. Avec la série *Golgotha*, chaque chaise était unique et portait, c'est le moins que l'on puisse dire, la marque de son créateur. De fait, le designer semblait volontairement affirmer cette difficulté de revendiquer un travail en son nom propre alors que d'autres acteurs sont déterminants. Cette manière de faire met ainsi en lumière les conditions difficiles liées à l'essor de la production industrielle et à l'économie de marché.

Golgotha, Gaetano Pesce, 1972.

Cette perméabilité des domaines constatée, est aussi à imaginer au travers d'une porosité des acteurs. En parvenant à minimiser le processus de conception à seulement deux cordes à linge et une simulation de la posture assise, nous pouvons admettre la complaisance d'un projet des plus bourru. Dans les années 1920-1930, Walter Benjamin qualifiait de barbares ceux qui recommençaient de zéro et envisageaient de «construire avec presque rien.»[662] L'auteur écrivait que «parmi les grands créateurs, il y a toujours eu de ces esprits impitoyables, qui commençaient par faire table rase.»[663]

662. Walter Benjamin, *Œuvres II*, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, avec le concours du Centre national du Livre, Coll. Folio essais, Gallimard, Paris, 2000, p. 367.

663. *Ibid.*

Certains acteurs du monde culturel évinçaient ainsi délibérément le passé créatif et productif, toutefois, cette barbarie pour Walter Benjamin était à considérer comme positive puisque lorsque la «nature et la technique, le primitivisme et le confort se confondent [...] surgit l'image libératrice d'une existence qui en toute circonstance se suffit à elle-même de la façon la plus simple et en même temps la plus confortable [...]».[664] En faisant alors le constat chaotique de la Première Guerre mondiale, «pauvres, voilà bien ce que nous sommes devenus»[665], l'auteur formulait, cependant, une positivité de la négativité dans la mesure où accepter cette pauvreté culturelle et politique était l'un des fondements majeurs de la nouvelle création. Cette pauvreté des moyens était ainsi pour Walter Benjamin, à appréhender comme la richesse d'un procédé de transmission, aux allures barbares.

664. *Ibid.*, p. 372.

665. *Ibid.*, p. 372.

Environ quarante ans après, cette logique barbare ne semblait toujours pas exclue de la scène culturelle. En effet, il semblerait que nous puissions tisser des liens entre le concept de Walter Benjamin et la production industrielle des années 1970 martelée par son déclin. La pauvreté venait alors des usines, là où tout s'automatisait dans la démesure et de cette apparente production disciplinée, se cachait l'angoisse d'une perte grandissante du sens. Gaetano Pesce était alors durant la période, semblable à cette «nouvelle espèce de barbarie»[666] que Walter Benjamin repérait déjà avec les Dada dans le continuum de la première Guerre Mondiale. Sans toutefois, faire l'amalgame de cette idéologie artistique présente dès 1916 avec le travail des années 1970 de Gaetano Pesce, nous pouvons remarquer néanmoins, que la pensée d'une négation de l'acceptation tout azimut du progrès technique est fondatrice de cette volonté de faire table rase. Ainsi, il ne s'agissait pas, dans les deux temporalités présentées, de détruire l'opinion commune mais encore une fois, de faire un pas de côté, ainsi, Walter Benjamin pouvait déduire de cette apparente barbarie, une ambition positive. Avec Gaetano Pesce, nous observons cette mise à mal du mythique designer par l'emploi des techniques non complètement industrialisées mettant en scène une production peu qualitative ou du moins, pas à l'image de la qualité expérimentée dans le design de cette époque.

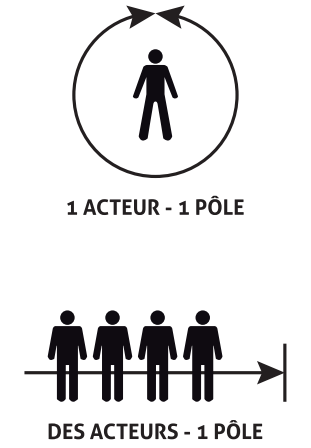
666. *Ibid.*, p. 367.

L'imperfection était généralement assignée à une insuffisance de qualité qui portait atteinte à l'ensemble, toutefois, dans la perspective de ce projet, le défaut devenait, au contraire, un élément définissant une nouvelle forme de qualité. Ce déplacement linguistique amenait ainsi à considérer ce qui était juste et faisait l'éloge

de la vérité comme indéniablement une qualité. De cette perception quelque peu déroutée de la définition classique véhiculée par l'industrie et par laquelle la qualité était l'égal d'un perfectionnisme du modèle, Gaetano Pesce parvenait à magnifier le défaut. Ce principe semble ne jamais avoir quitté ses problématiques liées au design puisqu'aujourd'hui encore, il expérimente des formes nouvelles de mise à nu des objets.

4. DU SYSTÈME PRODUCTIF CIRCULAIRE, LINÉAIRE PUIS MULTIPOLAIRE À L'ÉVOLUTION DE LA FIGURE SOCIÉTALE

Les évolutions de la production sont généralement significatives de nos manières de penser. En premier lieu, dans sa pleine efficience, la production était maintenue à un système circulaire. Ce modèle en boucle, permettait une circulation simplifiée du projet et surtout un retour continuel, c'est ce que nous remarquions, notamment, dans les lieux de production à petite échelle. En revanche, l'essor industriel accompagné de l'investissement massif de nouveaux procédés de fabrication, ont conduit ce système vers l'adoption d'une forme linéaire de la production. L'usine à grand rendement est semblable à une ligne continue, une fuyante toujours plus accélérée. Ce modèle peu enviable, fut vivement contesté depuis plusieurs décennies en faveur d'un système multipolaire dans lequel, plusieurs acteurs collaborent ensemble de manière rhizomique.



Schémas de principe pour les trois systèmes productifs, 2016. © MAXWEN.

A. Du modèle artisanal aux dérives industrielles

L'artisan dispose de tous ses outils autour de lui afin de composer et de créer l'artefact dans son entièreté. Maître de ses choix, de son temps et de l'occupation de son espace de travail, l'artisan met en œuvre l'ensemble de ses savoirs afin de mener à bien l'édification d'un projet. Le modèle artisanal suppose également, autant l'exercice d'un métier manuel que celui d'un art mécanique. La dextérité est certainement, l'une des grandes qualités de l'artisan qui, contrairement à l'ouvrier, est plus en mesure de disposer de son temps. C'est ainsi, par

son savoir-faire et son savoir-vivre, qu'aujourd'hui encore, l'artisan se distingue de l'ouvrier.

1. Un savoir-faire et un savoir-vivre

Si le savoir-faire de l'artisan est grand, celui de l'ouvrier tend à dissiper les qualités d'une connaissance globale au profit d'une unique spécificité, cette manière de procéder, serait semble-t-il un gain de temps et d'argent pour l'entrepreneur. Le savoir-vivre de l'artisan est de plus grande qualité dans la mesure où ce dernier, encore, en pleine jouissance de son autonomie de travail, a une meilleure habileté à conduire ses principes dans le projet et devant ses commanditaires. Ainsi, pour Martine Bedin, architecte de formation et designer de profession, «l'artisan, c'est la canne blanche de l'aveugle, la prothèse du manchot, l'outil, comme me l'a enseigné Adolfo Natalini, qui permet d'aller plus loin, d'élargir l'espace du projet, mais pas seulement l'espace physique, l'espace mental, le sens des choses.»[667] L'artisan, dans toute l'envergure de son domaine de prédilection, apporterait ainsi une réelle écoute et un dialogue sur les possibilités, offrant ainsi les bons conseils pour une adaptation sur-mesure. Derrière cette méthode de travail qui a toujours fait ses preuves, se cache une puissance qui est celle de la valeur humaine, les différents collaborateurs, certes, adoptent une hiérarchie économique dans laquelle le commanditaire joue son rôle ainsi que le prestataire, cependant, c'est par la reconnaissance de la valeur du travail de chacun que la collaboration entre les deux parties peut advenir. À ce propos d'ailleurs, nous ne pouvons en dire autant avec le milieu du prolétariat où la logique appliquée selon laquelle personne n'est irremplaçable, ne permet pas de mieux engager la relation de collaboration.

667. Martine Bedin, «Entretien avec Martine Bedin» par Delphine Travers, dans *Martine Bedin : Prova d'autore*, sous la direction de Somogy éditions d'art, [à l'occasion de l'exposition présentée au musée des Arts décoratifs de Bordeau du 7 mars au 12 mai 2003], Paris, 2003, p. 18.

2. La figure de l'ouvrier comme être aliéné

En effet, la perspective de l'ouvrier est moins réjouissante, d'abord, par ses conditions de travail, il est invité à faire le même geste, unique et répétitif et par lequel, il ne conçoit qu'une infime partie de l'objet créé, puis, dans l'apprentissage de ses connaissances, il est conditionné à ne connaitre qu'une partie d'une totalité. L'imagerie liée au travail à la chaîne et aux conditions réelles de l'ouvrier, peut être retrouvée dans les lectures prolétariennes, cependant, les Manuscrits de 1844 de Karl Marx, sont également, un bon exemple. Au

travers de ses textes, rassemblés dans un ouvrage, l'auteur dénonçait le travail en usine comme une condition aliénante pour l'ouvrier et tentait de renverser le capitalisme, cause de l'exploitation physique et psychologique des travailleurs «productifs». Pour Karl Marx, derrière l'apparence du juste échange, c'est-à-dire, le salarié qui perçoit un salaire en échange de son travail, se dissimulait une énorme injustice. Si la valeur d'une marchandise est fixée à son temps d'élaboration, en revanche, cette même donnée ne peut justifier de son importance car la vraie valeur serait dans l'acte de transformation de l'objet. Le travail créerait la valeur et l'ouvrier créerait plus de valeur qu'il n'en percevrait sous la forme d'un maigre salaire. Ainsi, derrière un apparent échange égalitaire, se trouve une transaction douteuse. C'est peut-être aussi la raison pour laquelle les ouvriers sont de plus en plus contraints à automatiser leurs mouvements, certes, un gain de temps mais aussi, l'assurance que le travailleur ne prenne pas conscience de la force de son travail. Le résultat en est que l'estimation de l'objet s'est déplacée de la qualité de sa réalisation au temps nécessaire à sa réalisation. Ce qui pourrait être lié à Walter Benjamin lorsqu'il supposait que dans une époque de consommation de masse, un objet change de sens.[668] Nous pourrions aussi appliquer ce raisonnement au cœur des conditions de production car si elles sont régies par la volonté de mécaniser le geste, nous pouvons conclure que le processus d'aliénation de l'ouvrier s'amplifie chaque jour dans l'acte de produire. Karl Marx écrivait à ce propos que :

> « [...] l'aliénation n'apparait pas seulement dans le résultat, mais dans l'acte de la production, à l'intérieur de l'activité productive elle-même. Comment l'ouvrier pourrait-il affronter en étranger le produit de son activité, si, dans l'acte de la production même, il ne devenait pas étranger à lui-même : le produit n'est, en fait, que le résumé de l'activité, de la production. Si donc le produit du travail est l'aliénation, la production elle-même doit être l'aliénation en acte [...]»[669]

L'auteur exposait la métaphore d'un homme-machine qui exécutait des actions mais qui ne détenait plus la possibilité, ni le temps de réfléchir à ce qu'il faisait en raison de la mécanisation du travail qui induisait, parallèlement, des actions automatiques. De plus, le rendement attendu était tel que l'ouvrier ne disposait plus de son temps et ne pouvait plus remettre en doute ses actions. L'usure physique et morale de l'homme était alors à son paroxysme, à ce propos, Charlie Chaplin l'exprimait très bien dans son film *Les Temps Modernes*.

668. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1938, dans *Walter Benjamin, Œuvres, III*, traductions de Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Folio essais, Gallimard, 2000.

669. Karl Marx, *Munuscrits de 1844*, Premier Manuscrit, point n°23, pp. 58-59.

Les temps modernes, Charlie Chaplin, 1936, film de 87 minutes.

Cependant, le principe d'aliénation semblait et semble encore plus ancré dans ce système productif en supposant du travailleur, la perte de son expression puisque l'artefact créé ne lui appartient pas, ce dernier est la propriété de celui qui dispose des moyens de production. Ainsi, plus l'ouvrier travaille, plus son expérience apparaît comme extérieure et étrangère à son être. L'homme, privé de son produit et d'autant plus aliéné qu'on l'oblige, dans cette mécanisation du faire, à occulter son savoir-faire. Gaetano Pesce, en supposant que la mécanisation des gestes était à l'origine d'une forme d'aliénation de l'ouvrier, écrivait que l'intérêt de son travail, pensons à la série des chaises *Golgotha*, était dans l'absence de répétition d'un même geste et également, dans la volonté de faire émerger des créativités personnelles. Il écrivait, en effet :

> « By reading Gramsci, who was a careful observer of factory workers, I understood that standardized production required laborers to repeat the same gestures over and over again, and this led to a form of alienation, to madness, to mental confusion. Repetition is always negative, for anything, for anyone. So I asked myself if there was a way of producing that would eliminate this repetition of gestures and would free workers from the calamity of boredom : a way of producing based not on repetition but on individual creativity. »[670]

Toutefois, il est difficile de savoir s'il ne fait pas, malheureusement, l'état que d'une forme d'utopie de la production puisqu'il n'est pas seulement question d'une mécanisation du geste comme l'auteur le pressent mais d'un ensemble plus complexe lié aux conditions drastiques du travailleur. Notamment, comme Karl Marx le supposait à propos de la réduction du savoir-faire, c'est que le « comble de cette servitude est que seule sa qualité d'ouvrier lui permet de se conserver encore en tant que sujet physique, et que ce n'est plus qu'en tant que sujet physique qu'il est ouvrier. »[671] L'ouvrier se définit alors uniquement comme tel et non plus autrement si bien que nous puissions concéder la réussite du modèle capitaliste sur le modèle sociétale. Toutefois, d'après la lecture de Karl Marx par Simone Weil, nous pouvons retenir que l'acte productif est positif dans la mesure où ce dernier investirait possiblement « toutes les facultés de l'homme » et ainsi, le travailleur, « au premier rang, réaliserait la plénitude de la grandeur humaine. »[672] C'est aussi certainement par cette même appréhension de la doctrine marxiste que Gaetano Pesce défend la possibilité de donner aux travailleurs non qualifiés, des

670. Gaetano Pesce, catalogue *El Rumore del tempo*, p. 171. Traduction personnelle : « En lisant Gramsci, qui était un observateur attentif des travailleurs d'usine, j'ai compris que la production standardisée nécessitait aux ouvriers de répéter les mêmes gestes encore et encore, et cela a conduit à une forme d'aliénation, à la folie, à la confusion mentale. La répétition est toujours négative, pour rien, pour personne. Alors je me suis demandé s'il y avait une façon de produire qui permettait d'éliminer cette répétition des gestes et permettait de libérer les travailleurs de la calamité de l'ennui : une façon de produire fondée non pas sur la répétition, mais sur la créativité individuelle. »

671. Karl Marx, *Munuscrits de 1844*, Premier Manuscrit, point n°23, p. 58.

672. Simone Weil, *Sur les contradictions du marxisme*, Manuscrit écrit à Londres en 1943 et inachevé, publié par Ravages Éditions, Paris, 2015, p. 8.

moments de doutes et d'interventions aléatoires pendant lesquels ils parviendront à trouver les ressources personnelles pour mener à bien la production. Dans ce système, la question de l'innocence et celle de l'incertitude deviennent des gages d'un enrichissement à la fois, pour l'ouvrier qui expérimente son individuation et également, pour Gaetano Pesce qui témoigne de cette situation. L'auteur écrit :

> «I think that the future of industry lies not only in technological progress, but also in the ability to use human resources in a more intelligent way. My projects are very humble to begin with, and if I were to keep them in their initial state the results would probably be mediocre. But if I open up to the possibility of the random, the irregular, to unskilled labor are enriched and I can certainly reap many advantages from this.»[673]

673. Gaetano Pesce, catalogue *El Rumore del tempo*, pp. 171-172. Traduction personnelle : «Je pense que l'avenir de l'industrie ne réside pas seulement dans le progrès technologique, mais aussi dans la capacité à utiliser les ressources humaines de façon plus intelligente. Mes projets sont très humbles pour commencer, et si je devais les garder dans leur état initial les résultats seraient probablement médiocres. Mais si j'ouvre la possibilité de l'aléatoire et de l'irrégulier aux travailleurs non qualifiés alors ils seront enrichis et je pourrais certainement tirer de nombreux avantages de cette situation.»

L'intention du designer peut amener l'ouvrier à douter de sa condition d'exécutant et ainsi, comme le précise Jean Baudrillard c'est lorsque l'ouvrier a cessé de se percevoir comme tel que la situation pourra véritablement évoluer. Ainsi, de «l'Histoire *réelle* de la lutte des classes. Les seuls moments furent ceux où la classe dominée s'est battue sur la base de la dénégation d'elle-même "en tant que telle", sur la base du seul fait qu'elle n'était rien.»[674] Afin d'illustrer ces propos, nous pouvons observer cette photographie prise pendant le tournage de la série *Peaky Blinders* et qui capture quatre hommes dans les vapeurs d'une usine à charbon de l'Angleterre des années 1920. Dans ce paysage, nous distinguons ceux qui se définissent comme de simples ouvriers et le personnage principal, en avant plan et qui ne semble pas supporter cette idée.

674. Jean Baudrillard, *Oublier Foucault*, éditions Galilée, [Collection L'espace critique dirigée par Paul Virilio], Paris, 1977, p. 80.

Néanmoins, comme André Gorz le souligne très promptement, il ne s'agit pas seulement de nier le caractère de sa condition professionnelle et affirmer ce que l'on est vraiment car, nous ne serions peut-être plus confrontés à l'aliénation mais le déplaisir du travail subsisterait. Il s'agit surtout de ne pas nier l'obligation d'un renversement de l'idéologie du capitalisme afin de pouvoir l'intégrer au service de l'homme et non plus à celui du profit pécuniaire. L'auteur se demande :

> «[...] s'il est possible de mettre des technologies nées du capitalisme au service d'une rationalité différente ; s'il est possible, notamment, d'utiliser l'information, la micro-informatique, la robotique au service d'une restructuration écologique de la société. Peut-on, comme je l'ai suggéré, à la suite des propos de Jacques

Peaky Blinders, Steven Knight, 2013, série anglaise, trois saisons.

> Ellul, envisager une société multipolaire dans laquelle la vie des individus serait rythmée par l'alternance d'activités fonctionnelles, technicisées mais de faible durée, dans une sphère économique très performante mais aussi très restreinte, et soumise à des limitations normatives, d'un autre côté ?»[675]

675. André Gorz, «Violence de l'économie», dans S*ujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées, op.cit*, 1995, p. 79.

De cette pensée, quelque peu utopiste, émerge des volontés concrètes comme celle de conférer à la technique des valeurs humaines plutôt que productivistes et qui permettrait d'aborder une rationalité différente, à l'image de l'exemple cité par l'auteur et qui concerne une «restructuration écologique de la société». Ce qui est saisissant également, c'est l'idée d'une société multipolaire avec un rythme différent, à quelques égards, nous pouvons nous accorder sur la perception effective de cette société constituée de pôles pluriels, toutefois, cette question du rythme, forte intéressante, ne semble pas aller de soi et il conviendrait de l'expliciter.

b. Vers une production émancipée

La perspective d'une production multipolaire pourrait amener à considérer un nouveau rythme dans la distribution des activités nécessaires à l'acquisition d'un salaire et celles liées aux plaisirs. Cette hypothèse invite à repenser la semaine française des 35 heures et la question du temps libre, mais plus encore, observée du côté de la production, elle pourrait être une ouverture d'un possible autre. Il semblerait, en effet, qu'en 1968, lorsque Pierre Lafitte alors ingénieur et sénateur des Alpes-Maritimes, fonde la première technopole française baptisée *Sophia-Antipolis* et située à proximité de Nice, la volonté était semblable à un décloisonnement du modèle capitaliste en faveur d'un « lieu de réflexion, de création, mais aussi de défoulement où scientifiques et ingénieurs côtoient les artistes. »[676] Une technopole est ainsi, «un moyen de dépasser les contradictions d'une économie fondée sur la consommation de masse et la destruction de la nature.»[677] Sans toutefois, s'y méprendre, il ne s'agit pas d'une rupture avec le modèle capitaliste mais d'une mutation de ce dernier sur un mode qui est celui du disruptif. Néanmoins, cette volonté de changement semble être davantage une «utopie radieuse» comme le souligne Celia Izoard :

676. Pierre Lafitte, *Le Monde*, 2 août 1960, cité par Celia Izoard, «L'utopie des technopoles radieuses», dans *Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale*, n°9, publiée par l'association des Ami-e-s de Clark Kent et édité par Agone, Montreuil, 2015-2016, p. 4.

677. Celia Izoard, «L'utopie des technopoles radieuses», dans *Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale, op. cit.* , p. 4.

> «[...] il n'y a jamais eu sur la planète autant de paysans qui quittent leurs terres vers les villes pour produire à l'échelle mondiale les

> objets issus des "idées" qui ont germé dans les technopoles. Ce qui dissimule la fable platonicienne d'une économie propre et immatérielle fondée sur la connaissance, c'est l'extension ininterrompue de l'usine-monde.»[678]

678. *Ibid.*, p. 9.

Il faudrait alors plus que de bonnes intentions mais une restructuration en profondeur de nos modes de vie et de faire, à ce propos, dans les dernières pages de la revue consacrée pour ce neuvième numéro à la question des «technopoles radieuses», nous retrouvons un reportage initié à la ferme de *La Fontié* dans laquelle un collectif imagine «une nouvelle paysannerie »[679] mais en revenant sur des techniques ancestrales progressivement abandonnées dans la mesure où les perspectives de l'industrie agroalimentaire et de la mécanisation des outils de récolte, amenaient tous les travailleurs de la terre à s'équiper et produire autrement. S'agit-il alors de revenir sur des pratiques du passé avant que tout cela ne soit devenu qu'un immense gouffre technoscientifique? Ou, pouvons-nous, à l'aide de la science, de la haute technologie et du design, réellement renverser cet état de domination capitaliste où ne subsiste qu'en quantité, des rapports de hiérarchie entre les dominés et les dominants?

679. Antonin Lambert et Mathieu Brier, «Devenir paysan», dans *Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale*, n°9, *op.cit*, p. 175.

1. Des dispositifs hybrides

Cette confusion des rôles que l'on retrouvait avec le projet *Golgotha* de Gaetano Pesce semble maintenue ici, dans le projet *Vases#44* du designer François Brument. Il semblerait que cette approche puisse amener le public à se poser la question de son statut et plus précisément à se demander s'il est, en partie, créateur de l'objet. Avec ce projet, l'outil déshumanisé, c'est-à-dire, la machine autonome qui n'est plus contrainte aux activités et savoirs de l'homme pour produire, permettrait au contraire, de chercher une nouvelle qualité humaniste, précisément du côté de l'amateur et non plus, du spécialiste. C'est peut-être une ouverture de la production à des personnes, *a priori*, non qualifiées mais qui, dans une telle expérience, pourront prendre conscience de leur potentiel. Se découvrir par le biais d'une nouvelle génération d'outils technologiques semblerait alors être une hypothèse quant à la redéfinition de la production contemporaine.

Dans sa pratique, François Brument témoigne de l'usage d'une conception assistée par ordinateur, du design à la programmation en passant par la réalisation, la production de l'objet devient

multipolaire. Il ne s'agit plus simplement d'être un autodidacte mais également, à l'aide d'une multiplicité d'outils technologiques, de solliciter un public non spécialiste. Pour François Brument, la matière est en mutation, ce sont donc les processus plutôt que les produits qui l'intéressent. Il est vrai que nous pourrions nous questionner sur les limites de cette recherche pragmatique et de l'implication d'un public puisque si, effectivement, garantir le contrôle d'une production sérielle rend le caractère productif anodin, en revanche, se heurter à un travail collaboratif semble supposer un renouveau du métier de designer. Ainsi, avec la série *Vases#44*, François Brument semble souhaiter lier la fabrication protocolaire à une logique participative par laquelle le système logistique de captation et de traduction du son en matière, devient le moyen concret d'expérimenter une nouvelle forme de production en design.

Vases#44, François Brument, 2008. © Véronique Huyghe.

Tout d'abord, le projet relève d'une prouesse immatérielle puisqu'au lieu de se confronter à la matière physique et à sa résistance, François Brument va, d'abord, manipuler la matière numérique, celle de l'image et de la codification afin d'obtenir une fluidité dans l'imagerie virtuelle qui pourra ensuite, être retranscrite par l'utilisation de machines adéquates. Cette recherche est possible puisqu'elle est accompagnée des nouveaux procédés de fabrication commandés par des outils numériques et qui permettent désormais de créer, sans restriction, les formes que l'on souhaite. Au delà de cette intention de fluidité de la matière, François Brument emploie des dispositifs propres à l'intensification de cette volonté en utilisant les ondes sonores créées par une voix humaine comme outil de mise en forme. La voix est une matière fragile, éphémère et insoluble, cependant, François Brument, en imaginant ce processus de conception, offre une visibilité matérielle et pérenne à cette dernière. Nous connaissons déjà, l'identité spectrale d'une onde sonore mais rarement, sa similitude en trois dimensions. Le projet soulève alors la question la plus rudimentaire dans la création d'artefact, c'est-à-dire, cette faculté de transposer la deux dimension à la trois dimension.

En second lieu, les choix arrêtés par le designer, conduisent à nous interroger sur le rôle de la matière et sa pertinence à interagir avec la technologie sans considération d'un assujettissement. Ce projet semble alors être représentatif de cette complexité puisque les images laissent comprendre que la légèreté de la matière sonore a été retranscrite dans la matière physique du vase. Ainsi, très finement, nous apercevons une qualité de surface proche de celle d'une facture

Vases#44, François Brument, 2008. © Véronique Huyghe.

artisanale. La matière physique n'est plus celle de la résistance mais est désormais celle de la fluidité. Toute la fragilité mais aussi la complexité du son, se lie dans l'objet, dans sa surface la plus fine. Nous serions alors dans la complaisance d'un nouveau rapport de la surface, non plus superficielle mais intelligible et sensible. C'est en interrogeant et en imaginant des pratiques et des outils de conception autres que François Brument parvient à s'inscrire dans une recherche fondamentale appliquée au design. Ainsi, ce n'est pas tant la forme de l'objet qu'il convient de considérer mais comment avec un ensemble d'acteurs, nous obtenons ce résultat. En d'autres termes, comment «la forme se conçoit plus qu'elle ne se dessine?»[680] L'engagement du designer consiste alors à redéfinir ce qui est palpable et identitaire en exploitant le territoire des matières physiques et leur devenir dans une sensibilité formelle et texturale de l'objet. La rencontre de la matière sonore et de la poudre polyamide semble former un rapport idoine à ses origines, contenu sans doute, dans la mise en forme d'une multitude de points dans l'espace.

680. François Azambourg, présentation de son atelier «matériaux immatériaux» dispensé à l'école ENSCI les Ateliers de Paris, [en ligne] < http://www.ensci.com/creation-industrielle/ateliers-de-projets/francois-azambourg/>, (consulté le 23 novembre 2015).

En dernier lieu, ce qu'il convient de retenir avec ce projet, c'est que François Brument semble être sensibilisé par une réflexion autour de la place de l'usager et de son rôle au moment de la création. Dans l'intérêt de ne pas interférer de manière subjective dans la forme de l'objet, le designer, en amont de la fabrication, met en place une codification et des règles lui permettant ainsi, d'offrir des possibilités multiples de transformations. La coopération avec le public devient gage de la réussite de sa programmation et le vase, quant à lui, est le résultat de l'expérience. En effet, ce dernier est l'empreinte vocale d'un individu souhaitant se prêter au jeu, ainsi, non seulement le procédé est astreint au protocole mais la matière devient une substance en attente d'identité et par laquelle, nous pourrions supposer à un mode d'apparaître de l'être. Depuis quelques années déjà, ces nouveaux outils de production permettent d'envisager de nouvelles relations et notamment, de rompre avec ce rapport dual entre le consommateur d'un côté et le producteur de l'autre. Cette nouvelle perspective est ainsi, selon Bernard Stiegler, de l'ordre de « la contribution – par où les acteurs tendront à diluer la frontière très étanche qui séparait les producteurs des consommateurs.»[681] Nous pouvons, par ailleurs, rappeler que Arlette Despond-Barré, enseignante à la Sorbonne Paris IV, soutient que « pratiquer le design avec conscience, ne plus faire de design pour mais avec, appartient au sens commun.»[682] Ce bon sens, qui pourtant ne va pas de soi, détient la qualité prétendument attendue afin d'humaniser l'acte de création et ainsi,

Vases#44, François Brument, 2008. © Véronique Huyghe.

681. Bernard Stiegler, «Industrie relationnelle et économie de la contribution», dans *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, Mille et une nuits, Paris, 2008, p. 28.

682. Arlette Despond-Barré, «Agir sur le monde», dans *Le design Essais sur des théories et des pratiques*, sous la direction de Brigitte Flamand, éditions du Regard, 2006, p. 72.

d'émanciper l'usager de la question rédhibitoire du standard en parvenant à favoriser l'émergence de l'unique produit en série. En effet, à l'aide d'un logiciel de retranscription et d'une codification simpliste, par laquelle un son grave amène à une forme large et un son aiguë à une forme élancée, François Brument prouve qu'aujourd'hui, nous pouvons envisager de produire une série diversifiée dans un rapport apaisé entre le progrès technique et le vivant. Tout comme la potière façonne son vase à l'aide de ses mains, le public est invité à façonner les vases par leur organe vocal. S'engage alors un état de perceptions sensorielles par lequel la fragilité et l'émotion de la voix retranscrites virtuellement puis matériellement, fondent une nouvelle poésie du projet, insistant ainsi, sur la possibilité pour la technique de renouer avec l'humain.

Les dispositifs auxquels François Brument fait appel, fonctionnent ainsi dans un rapport à l'hybride et d'une certaine manière, amènent à un résultat, lui-même hybride. L'objet créé, concrétise à la fois le vivant par la voix et la technologie par le logiciel et le prototypage, mais également, hybride car François Brument offre la possibilité à l'usager de donner un peu de soi, de personnifier intrinsèquement son objet avant sa production. Il mêle ainsi astucieusement l'industrie et l'homme au moment de la fabrication. François Brument se revendique comme étant un designer qui design des principes pour trouver des outils de production qui vont au delà de la main et de la pensée unique du designer. S'il a choisi de ne plus dessiner pour créer mais de concevoir un scénario, c'est qu'il souhaite renouer le lien qui existait avant, entre un fabricant et son client. La conduite de sa recherche détermine alors la justesse des outils et des moyens de communication du projet mis en œuvre afin que l'usager participe à la production de son objet. Non seulement il développe la compréhension de l'abstrait à l'image virtuelle et de la forme au volume mais également, ce projet révèle une posture sur le renouveau du design. Fort des avancées technologiques et numériques, François Brument a inventé son propre métier, celui d'un designer croyant davantage à des dispositifs de conception plutôt qu'au dessin absolu d'un objet. C'est ainsi dans la mise en place de différents dispositifs que le designer cherche à influencer le design actuel. Enfin, il nous rappelle que la perspective du faire et de l'action, tout en valorisant un état de recherche et d'expérimentations, permet, vraisemblablement de conserver un mouvement continu sans figer une idée et/ou un dessin, mais au contraire, en faisant constamment évoluer l'image et son

Vases#44, François Brument, 2008. © Véronique Huyghe.

concept. Cette pensée semble ainsi aller au delà du mythe industriel ancré depuis la modernité.

2. Témoignages d'un rôle contre-productif

La période moderne avait complètement évacué les revendications de l'Art Nouveau et de l'Art Déco qui soutenaient la pertinence d'un travail réalisé à la main. Dans *Ornement et crime*, Adolf Loos expliquait à quel point l'ornementation était du gaspillage de temps et d'argent et que sa considération amenait seulement à une forme d'aliénation pour l'ouvrier dans la mesure où il s'agissait d'un travail contre-nature et laborieux par lequel, le matériau était ainsi profané.

Ce caractère pesant, par ailleurs critiqué comme impropre au raisonnement productiviste, semble aujourd'hui, encore être présent mais sous une nouvelle forme. De nombreux designers contemporains décident de revenir à l'expérimentation de la difficulté, toutefois, à l'inverse des périodes Art Nouveau et Art Déco, cette contrainte et ce dur labeur ne sont pas nécessairement lisibles dans le résultat. Chez le maître verrier Émile Gallé, par exemple, nous pouvions estimer le temps passé à l'atelier par l'observation de l'artefact, mais aujourd'hui, ce n'est plus si clairement affirmé et il semblerait même que, de ce casse-tête infernal assumé lors de la production, advienne quelque chose de dépouillée, c'est-à-dire, d'une apparence simpliste. Depuis les années 1990, nous observons un retour aux pratiques d'atelier, ainsi, que ce soit la designer Pieke Bergmans ou le designer Stijn Guilielmus Ruys, ils expérimentent ces volontés au sein même de leurs ateliers. Toutefois, à la différence du designer Gaetano Pesce, la complexité n'est pas donnée afin d'affirmer la différenciation dans le résultat mais certainement dans le but d'un renversement voué à un impensable industriel. Le retour à la complexité serait, à la fois, gage d'un travail pertinent, plus humanisé et aussi, moteur d'un rôle contre-productif.

Stijn Guilielmus Ruys, designer belge, produit ses propres artefacts par une approche très sculpturale de la matière. Il recherche, en effet, les tensions et leur justesse. Lors d'un entretien, il explique que son processus de fabrication est « [...] à l'opposé de la production de masse» et que sa «démarche est proche de celle du sculpteur : le bois ou l'acier est travaillé comme du marbre. Il faut poncer, polir et peaufiner jusqu'à ce qu'une forme épurée se dégage. »[683] Stijn Gui-

683. Stijn Guilielmus Ruys, «Instaurer un champ de tension visuelle», entretien mené par Jehanne Dautrey, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, pp. 153-156.

lielmus Ruys engage alors un travail sur les porosités et de ces dernières, il alimente la discipline et évite qu'elle ne se consume par elle-même sans pour autant nier le rapport adéquat à l'objet. Il est confortable de concevoir une chaise à quatre pieds dans la mesure où sa conception débute par un élément stable mais il est, à l'inverse, inconfortable de penser une chaise à trois pieds et pourtant le designer Stijn Guilielmus Ruys se confronte à cette prouesse technique. Par ailleurs, il ajoute que «c'est précisément ce processus de production complexe qui crée l'effet de la simplicité : des surfaces dépouillées et des éléments cachent des processus de construction soigneusement pensés.»[684] Ainsi, de cette complexité, il parviendrait à concevoir une forme pure, vraie, par laquelle l'idéal de la technique et de la matière serait atteint. Toutefois, nous pourrions aussi suggérer un rôle contre-productif puisque cette production drastique, semble dans un premier temps, relever un caractère improductif face à l'implication des normes économiques du travail. Même si sa recherche apparaît comme primordiale afin de détourner la pensée fataliste selon laquelle le temps en production est une valeur calculée, il n'empêche qu'aller à l'encontre de ce dernier, c'est aussi montrer la non évidence de cette conception.

684. *Ibid.*, pp. 153-156.

Néanmoins, nous ne pouvons pas nier l'impact de ces changements de modèles productifs au regard de l'évolution de notre paysage artificiel. Plus grand encore, la machine sociétale que Félix Guattari définissait comme le rapport complexe entre l'individu et l'élaboration des systèmes conventionnellement acceptés, serait soumise à un questionnement des plus éversifs. Ce dernier ne serait pas tant à craindre qu'à souhaiter dans la mesure où si le rapport entre l'individu et ses systèmes d'exploitation tend à radicaliser toutes les exécutions mécanisées alors, *a fortiori*, ce seront les relations entre deux personnes vivantes qui seront en proie à la mécanisation. À ce propos nous pouvons apprécier la pensée d'Alessandro Mendini lorsqu'il compare l'homme moderne à un robot sentimental, il suggère, en effet, cet homme comme un individu sensible mais également, « partiellement mécanique. »[685] Nous pourrions alors supposer que la machine sociétale, d'une certaine manière, nous façonne à mesure que nous la créons.

Chair, Stijn Guilielmus Ruys, 2007.

685. Alessandro Mendini, «Confessions», lettre à l'attention de De Fusco, critique d'art et de design et fondateur de la revue Op. Cit., selezione della critica d'arte contemporanea, n°61, septembre 1984, Naples, Edizioni Il Centre, dans *Écrits d'Alessandro Mendini : Architecture, design et projet, op. cit*, pp. 268-269.

5. DES MODÈLES CONSTRUCTIFS EN ÉCOSYSTÈMES APPLIQUÉS

Un modèle semble être une référence à laquelle on s'attache et dont nous sollicitons sa réplique à l'identique. De cet idéal apparaît alors des marqueurs de progrès attachés à l'ambition d'une portée théorique accompagnée des faits concrets la déterminant. En sociologie et en anthropologie, la question du modèle est définie par un «schème de référence et modèle de conduite, basé sur la culture admise, établie dans une société et qui est acquise quasi spontanément par chacun des membres qui y vivent»[686] Ainsi, il semblerait que la question du modèle puisse aussi être celle d'un déterminisme collectif, peu ambivalent, et qui permet, à plusieurs égards, de construire. Toutefois, il ne faut pas omettre que le modèle, considéré comme un système de logique, n'est en rien l'original même s'il en est la fidèle reproduction et, est un support de construction. Il n'est alors pas étonnant qu'aujourd'hui, les modèles constructifs soient davantage des écosystèmes appliqués que nous retrouvons notamment dans la sphère privée. Cette dernière semble être un lieu étonnant à l'émergence de nouvelles stratégies de progrès ou contre-progrès si nous conservons à l'esprit la définition de sa seule capacité technique et économique.

686. CNRTL, *modèle*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/modèle>, Birou 1966, (consulté le 28 novembre 2015).

En pleine guerre froide, les États-Unis et l'URSS ont néanmoins souhaité porter le projet de deux grandes expositions nationales dont la thématique commune était «la science, la technologie et la culture». C'est précisément en juin 1959, lors du débat inaugural, que le vice-président Richard Nixon ainsi que le premier ministre Nikita Khrouchtchev échangèrent longuement sur les progrès matériels respectifs aux deux nations. Aussi curieux que cela puisse avoir été, ils n'ont pas abordé les enjeux de la guerre par les nouvelles technologies mais l'évolution des appareils domestiques. Beatriz Colomina, historienne de l'architecture, écrit d'ailleurs que «selon Nixon, la supériorité étasunienne résidait dans l'idéal de la maison de banlieue, parfaite avec ses appareils modernes et les rôles distincts impartis aux deux sexes. Il déclara que cette habitation "modèle" de banlieue représentait rien moins que la liberté américaine.»[687] En effet, il semblerait que de ses propres mots, Nixon ait déclaré : «Nous avons beaucoup de fabricants différents et de nombreuses sortes de machines à laver différentes, aussi la femme au foyer peut-elle faire son choix.»[688] De ce principe d'équipement de la sphère privée, le premier ministre

687. Beatriz Colomina, *Cernés par les images, l'architecture de l'après-spoutnik*, texte écrit en 2002, traduit et édité en 2013 par les éditions B2, collection Société, p. 6.

688. Elaine Tyler-May, Homeward Bound. American Families in the Cold War Era, New York, Basic Books, 1988, p. 17, cité par Beatriz Colomina, *Cernés par les images, l'architecture de l'après-spoutnik, op. cit.*

américain défendait un équilibre du couple, de la famille et par conséquent, de la société américaine, définissant ainsi les rôles de chacun dans une forme de plénitude. En ce sens, Beatriz Colomina poursuit quelques lignes plus loin et suppose que cette exposition américaine soulève plus fondamentalement, l'enjeu de la convoitise même si Nixon s'en défendait.

> « Non pas la convoitise des réussites scientifiques, militaires, industrielles, mais celle des machines à laver le linge, la vaisselle, celle des téléviseurs en couleurs, des maisons de banlieues, des tondeuses à gazon, des supermarchés regorgeant de produits alimentaires, des Cadillac décapotables, des trousses de maquillage, des rouges à lèvres, des chaussures à talons aiguilles, des chaînes hi-fi, des préparations pâtissières, des plateaux-télé, du Pepsi-Cola et ainsi de suite...»[689]

689. Beatriz Colomina, *op. cit*, pp. 7-8.

Les équipements ménagers aidaient ainsi à reconfigurer un modèle de vie convoité dès l'achèvement de la Seconde Guerre mondiale et par lequel toute énergie était orientée vers la conquête d'un idéal porté par le progrès et dont les américains parvenaient très bien à représenter. Par ailleurs, au même moment, dans cette effervescence du produit électronique, une nouvelle logique est apparue, celle des flux d'informations et ainsi, si pour le couple Charles et Rey Eames, alors commissaires généraux de l'exposition américaine, tout était architecture et structure, l'interactivité des différents médiums offrait une nouvelle configuration de l'espace domestique, non plus enfermé dans une sorte de microsphère réduite, mais au contraire, ouvert vers un ailleurs. La télévision et la radio notamment, ont propulsés ce phénomène que l'on pourrait rattacher à la nécessité pressentie par Andrea Branzi, de fonder son modèle d'un urbanisme faible dans la mesure où le champ architectural ne pouvait nier plus longtemps, la révolution des technologies et des télécommunications.

a. Favoriser les interactions

En 1968, Andrea Branzi, à cette époque membre fondateur d'*Archizoom Associati*, énonce pour la première fois cette question de l'urbanisation faible. Il s'agit, au travers du projet *No-Stop City*, de privilégier les flux humains, les rencontres et le contact plutôt que l'architecture. En effet, pour cet architecte et designer italien, l'architecture devait cesser d'être un lieu pour devenir une condition.[690]

690. Archizoom Associati, «Città, catena di montaggio del sociale. Ideologia e teoria della metropoli», *Casabella*, n°350-351, juillet-août 1970, traduit en français et en anglais dans *Andrea Branzi, Archizoom Associati. No-Stop City*, Éditions HYX, Orléans, 2006, pp. 48-49.

Une idée encore confuse qu'Andrea Branzi continue de préciser et de compléter, en 2000, par exemple, il semblerait qu'il soit parvenu au paroxysme de cette logique lorsqu'il donna, avec Ernesto Bartolini et Lapo Lani, une réponse à l'appel d'offre pour le centre de recherche scientifique de la compagnie Philips basée à Eindhoven, aux Pays-Bas.

En contemplant la maquette, nous retrouvons certaines réminiscences de la *No-Stop City* avec l'utilisation des parois miroitantes, de grandes étendues de verdure et des chemins tracés avec rigueur, quadrillant ainsi toute la surface. Toutefois, au travers de ce grand ensemble, nous pouvons constater la nouvelle faculté donnée à cette ville, elle peut s'autoréguler et ainsi, faire advenir toute l'organisation du territoire urbain vers un système de microstructures de services et de relations, sans grande infrastructure figée. Selon la définition qu'Andrea Branzi donnait de l'urbanisation faible, les structures, pensées à l'échelle humaine, étaient déterminées à évoluer avec les années, les besoins et les imprévus. De ses propres mots, il s'agit d'« une architecture évolutive, où la variable temps est un élément structurel et dynamique, intégrée, en symbiose avec la nature.»[691] De cette économie relationnelle, par laquelle nous sommes amenés à repenser les systèmes, les services et les relations, c'est-à-dire, une forme d'anthropologie de l'espace, Andrea Branzi intègre, ainsi, le design dans l'élaboration du territoire, il le distinguera d'ailleurs, sous l'appellation d'un «méta-design».

691. Andrea Branzi, «Pour une architecture enzymatique», dans *Inter : art actuel*, n°120, sous la direction de Luc Lévesque et Patrice Loubier, traduction de Luc Lévesque en collaboration avec Gianpiero Moretti, Les Éditions Intervention, printemps 2015, pp. 6-7. Ce texte est paru une première fois en 2005, en italien et en anglais, dans la revue italienne d'architecture et de design Domus, n° 878, février, sous les titres « Per una architettura enzimatica » et « Enzymatic Architecture ».

1. Un système autoréférentiel et autopoïétique

Si justement l'on s'intéresse de plus près à la filiale Philips, basée à Eindhoven, nous pouvons nous apercevoir que cette dernière a intégré une cellule de design prospectif qui s'attache à anticiper et à inventer les usages à venir sous des abords souvent fictifs mais qui concernent tous les domaines de la vie quotidienne comme la nourriture, l'habillement, l'habitat, le corps, etc. Les designers intégrés à cette équipe de recherche nommée *Design Futures*, développent depuis plusieurs années, des projets fictionnels en faveur d'une logique des interactions motivée par le modèle de l'écosystème qui selon eux, permettrait de créer et de comprendre le potentiel d'un environnement hybride, à la fois, organique et artificiel. Jean-Claude Lugan, sociologue et professeur émérite, explique que les origines de cette pensée de l'organique et de la conception systémique, n'est pas nouvelle puisqu'elle daterait de la Seconde Guerre mondiale lorsque le

biologiste Ludwig von Bertalanffy, «cherchait à lancer un point de vue "organique", afin de dépasser dans sa propre discipline les impasses et la controverse mécanisme-vitalisme, en s'appuyant sur la théorie des systèmes ouverts»[692]. Ce regard volontairement tourné vers l'organicité afin de permettre l'émancipation du rapport dual entre le mécanique et le vivant, présent dans sa recherche et elle-même portée par une pensée des relations systémiques, semble démontrer la capacité de la biologie à favoriser une nouvelle compréhension de notre environnement.

692. Jean-Claude Lugan, *La systémique sociale*, texte datant de 1993, [coll. Que sais-je?], Presses Universitaires de France, PUF, 5e édition, Paris, 2009, p. 5.

Comme le défend Jean-Claude Lugan à propos de la pensée de Niklas Luhmann, sociologue allemand, «un système trouve son unité dans l'établissement d'une différence avec son environnement. Il se focalise ainsi sur ses particularités ; il est "autoréférentiel".»[693] C'est parce qu'il n'est pas identique mais singulier que le système parvient à se déterminer et à se référencer seul à l'aide de son propre réseau de composants. L'auteur poursuit en expliquant que sa permanence vient du fait qu'il peut «se produire lui-même», c'est-à-dire, qu'«il est "autopoïétique".»[694] Toutefois, ce qui nous permet d'apprécier pleinement ce raisonnement, semble être la définition que Jean-Claude Lugan soumet de ce principe, à savoir :

693. *Ibid.*, p. 79.

694. *Ibid.*.

> «Un système autopoïétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui : régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits ; constituent le système en tant qu'unité concrète dans l'espace où il existe, en spécifiant le domaine topologique où il se réalise comme réseau. Sur cette base, N. Luhmann distingue trois types de systèmes en fonction du moyen de leur autopoïèse : celle des systèmes vivants repose sur la vie ; celle des systèmes psychiques, sur la conscience; et celle des systèmes sociaux, sur la communication.»[695]

695. *Ibid.*

L'auteur définit ainsi, une boucle d'autoréférentialité et d'autopoïésis, selon laquelle, le réseau crée les composants et les composants créent le réseau. Cette perception semble fondée sur l'imagerie d'un mouvement en continu, alimenté par les interactions entre les composants qui, jamais identiques, régénèrent indéfiniment le réseau. Cette boucle ou action, n'est d'autre que la manifestation unifiée d'un système qui se nourrit et s'épanouit au travers d'un ensemble holistique dont les composants, *a priori*, disparates, se déterminent par la constitution solide d'un réseau. Enfin, l'auteur soulève trois ty-

pologies distinctes de la systémique qui, elles-mêmes, conditionnent trois moyens d'autopoïèses. La première est celle des systèmes vivants dont le moyen engagé est celui de la vie, la seconde, concerne les systèmes psychiques apparentés à la conscience et le dernier, engage l'idéologie des systèmes sociaux vérifiée par leurs capacités à fonder une méthode de communication. Il semblerait alors que de ce paradigme entropique, l'auteur puisse conclure à l'émergence de trois catégories fondamentales à l'établissement d'un équilibre à partir duquel la considération des différents moyens opère. Certains systèmes seront plutôt clos, d'autres plus homéostatiques et enfin, quelques uns plus complexes, intégrant ainsi, des performances identifiées comme endogènes et exogènes.

Afin d'illustrer ce propos encore trop abstrait, nous pouvons prendre l'exemple de la *Microbial Home* imaginée en 2011 par l'équipe de recherche *Design Futures* de Philips. La conception de cette maison microbienne est identifiée sous le point de vue des déchets ménagers organiques et s'accompagne principalement d'un îlot connecté à différents dispositifs afin de produire, contenir et échanger l'énergie générée par la compression et le traitement des déchets organiques. Les objets qui gravitent autour de cet îlot se présentent sous la forme d'un luminaire bactériologique qui éclaire grâce à des bactéries luminescentes, d'une ruche à la fois urbaine et domestique, d'une table qui aide à reconsidérer notre capacité à conserver les aliments et d'un meuble-incubateur de déchets plastiques. Ce qu'il faut garder en mémoire, c'est que la *Microbial Home* est un ensemble de produits différents mais complémentaires, relié par un système d'interactions co-productives. En effet, à l'aide d'une configuration spatiale adéquate et renforcée par un pertinent système d'échanges, les objets énergivores sont, dans ce cas de figure, auto-suffisants puisqu'impliqués dans un système aux particularismes à la fois endogènes et exogènes.

Microbial Home, Design Futures, Philips, 2011. © Philips.

Si l'on s'intéresse de plus près à l'îlot de cuisine, nous remarquons que son fonctionnement est justement autoréférentiel dans la mesure où le dispositif produit son propre gaz principalement à partir d'un approvisionnement régulier de déchets organiques comme les peaux de fruits et de légumes. Cette autoproduction énergétique permet ainsi, d'alimenter les plaques de cuisson et une partie des systèmes voisins comme le luminaire biologique puisque le compost produit et géré par l'îlot, une fois mélangé avec un peu de méthane, peut alimenter les bactéries bioluminescentes du luminaire.

Microbial Home, Design Futures, Philips, 2011. La ruche. © Philips.

Le projet se présente ainsi sous la forme d'un grand ensemble de composants qui redéfinit possiblement nos modes de vie, d'une part, spatialement puisque les dispositifs interagissent entre eux et témoignent de notre capacité à comprendre un tout par le chaînon et d'autre part, à l'aide de la typologie systémique du vivant qui, intégrée à l'intérieur même de l'artificiel, amène à réfléchir à l'éventualité d'un écosystème domestique. Le rythme vécu dans la sphère privée s'accorde alors sur celui d'un biorythme et la mise en perspective de récits perturbateurs, par ailleurs justifiée puisqu'un système identifié comme un ensemble unifié doit être de nature différente, détermine ainsi la transposition de cette connectique domestique à l'échelle d'une systémique sociale.

Si nous observons de plus près un autre objet de la série comme la ruche, nous pouvons nous apercevoir que l'équilibre entre la nature et le monde artificiel reste une ambition centrale. Par l'acuité de sa double ouverture, à la fois extérieure sur le monde urbain et intérieure vers la sphère privée, ce dispositif a la particularité d'encourager la pollinisation dans les villes, toutefois, dans un second temps, ce même élément, suggère un rôle plus pédagogique qui serait lié à une sensibilisation plus accrue de la nature auprès des familles. Les designers de la filiale, imaginent dans un futur proche, que la ruche puisse fournir non seulement du miel mais aussi, qu'elle puisse devenir un centre naturel d'apothicaire. Des recherches montrent, en effet, que la ruche fonctionne comme un inhibiteur d'agents pathogènes et pourrait, une fois mieux comprise, être utilisée pour garantir la santé des individus avec notamment la propolis. Ainsi, à l'aide de la *Microbial Home*, nous pouvons supposer que les futurs modèles innovants et écologiques de l'habiter seront initiateurs d'une reconfiguration de la maison et des objets en un écosystème domestique à préserver pour une pensée du cycle – rien ne se perd tout se transforme. Les déchets seront alors valorisés en énergie - gaz et électricité - et alimenteront les organismes vivants présents dans nos nouveaux bio-objets.

Microbial Home, Design Futures, Philips, 2011. Le luminaire biologique. © Philips.

Ce modèle est encore en opposition avec le notre, le design a donc tout intérêt à aider l'émergence de ces nouvelles pensées afin de confronter notre monde actuel. Cet idéal parvient donc à nous extirper de nos environnements artificialisants dans lesquels la nature et l'artificiel ne correspondent pas.

Microbial Home, Design Futures, Philips, 2011. La ruche. © Philips.

Le projet *Microbial Home* suppose ainsi de chercher de nouvelles interactions entre la nature et l'artificiel afin que ces modèles

innovants parviennent à investir véritablement le territoire des environnements hybrides, peuplés de bio-objets. Le rôle *anticipateur* du design semblerait alors déterminer, à long terme, un engagement environnemental nécessaire pour les générations futures car si le design est le témoin et l'accompagnateur privilégié de nos modes de vie, la discipline doit aussi nécessairement faire l'effort d'un recul sur le présent.

2. Des environnements cybernétiques aux organismes cybernétiques

La cybernétique est souvent réduite au milieu de la robotique et surtout à l'intelligence artificielle mais c'est à tord puisque cette dernière est avant tout l'« étude des moyens de gouvernement. »[696] Du grec *kubernêtikê* [696], le terme signifie « l'art de gouverner » ou comme la présente Jean-Claude Lugan, la cybernétique serait l'étude de la «régulation automatique d'un ensemble.»[697] Il ajoute que l'essentiel en cybernétique est de comprendre «la notion d'effet-retour ou de "feed-back". Il s'agit d'une information qui génère la variable sortante, information susceptible d'être transmise à un dispositif qui, la recevant, affectera à son tour de manière positive ou négative le flux entrant.»[698] Nous pouvons alors considérer la cybernétique comme la science de l'information et de son contrôle, l'auteur rappelle aussi que pour le mathématicien et chercheur en cybernétique, Norbert Wiener, « l'information est une suite continue ou discontinue d'événements mesurables distribués dans le temps »[699] et que, par conséquent, « pour certains, la systémique se résoudrait à la cybernétique. » Les systèmes cybernétiques auraient ainsi, la capacité de s'autoréguler, c'est-à-dire que même dans leur variabilité en prise avec l'environnement, ces derniers parviendraient à retrouver une forme régulée du système. C'est ce que l'auteur nomme la faculté «d'homéostasie» par laquelle les deux antagonismes équilibre et déséquilibre coopèrent.

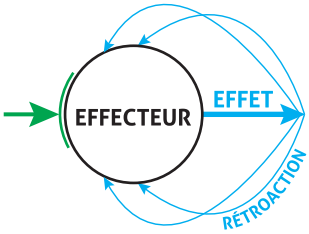
696. Jean-Claude Lugan, *La systémique sociale, op. cit*, p. 24.

697. *Ibid.*

698. *Ibid.*, l'auteur cite Norbert Wiener, *Cybernétique et société,* Paris, Plon, 1962.

Toutefois, par définition, le système est autoréférentiel et autopoïétique, il se présente alors sous la forme d'une boucle continue et afin de préserver sa constance, le phénomène de rétroaction doit pouvoir agir constamment. Ce dernier est par ailleurs, l'essence du changement et le cœur de l'autorégulation, faisant du système, un ensemble de transmissions et de contrôles des flux qui amorcerait de nouvelles structures. C'est en ce sens que la théorie du système serait celle de la cybernétique, garantissant ainsi un savant rouage

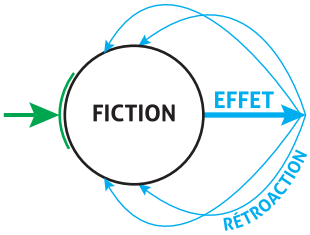
de perfection. La cybernétique offre l'information par laquelle les variables sont tolérées afin d'interférer, puis le résultat est contrôlé en établissant des mesures correctives si nécessaire, toutefois, c'est bien dans ce cycle et le pouvoir de l'écart que la cybernétique perçoit son énergie. Il y aurait, par ailleurs, une seconde pensée de la cybernétique selon laquelle ce n'est plus tant le maintient de l'homéostasie qui compte mais au contraire, son évolution et sa qualité d'autopoïèse, en l'occurrence, ce serait cette seconde approche qui amènerait à la considération des environnements cybernétiques ainsi qu'aux organismes cybernétiques. Car si elle est l'art de transmettre et de contrôler l'information, elle a aussi l'intelligence d'évoluer par la variable. Jean-Claude Lugan prétend qu'il est envisageable de faire «des analogies organicistes sur les modèles systémiques sociaux»[700].



Schémas d'un système cybernétique, 2016. © MAXWEN.

699. *Ibid.*, p. 27.

Afin de tenter de rendre cette explication concrète et notamment intéressante dans la perspective du design critique, nous pouvons envisager de préciser les hypothèses précédentes avec le projet *Algaculture : the Feast After Agri Serie, Food Forward* conçu en 2011 par Michael Burton et Michiko Nitta. En ce sens, les environnements cybernétiques seraient des espaces déterminés par leurs différences puisque comme nous l'avons abordé précédemment, le système existe par l'écart qu'il engage avec l'environnement mais également, par sa capacité à s'autoréguler. Toutefois, lorsque cette faculté d'homéostasie est dépassée, il s'agit, au travers de ce même espace informationnel et relationnel, de considérer le multiple comme un facteur d'émancipation.



Schémas avec la fiction comme effecteur, 2016. © MAXWEN.

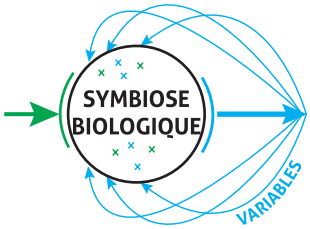
Si l'on considère la fiction comme l'effecteur, son action serait à la fois, la force créatrice du projet, investigatrice et émancipatrice ainsi que sa plus grande fragilité, en ce sens que son organisation amènerait à déterminer son point névralgique sur les couches extérieures des boucles rétroactives. Le point critique suppose ainsi, l'appréhension d'un micro-phénomène qui détermine la force du système dans sa maîtrise mais également, dans sa faiblesse, inhérente à sa position. Par conséquent, si nous supposons le design fictionnel comme semblable à cette science de l'information et du contrôle alors, nous pouvons aussi estimer que cette pratique, régule l'expansion unilatérale de nos environnements vers un ailleurs. L'information, qu'elle soit continue ou discontinue est avant tout caractérisée par un événement dans le temps, et si nous considérons la notion de «feed-back», précédemment explicitée, comme inhérente au phénomène systémique, alors le design fictionnel serait une forme structurelle déterminante

à l'évolution de nos sociétés. Le phénomène de rétroaction pourrait fortement enrichir l'effecteur, c'est-à-dire ici, la fiction qui, de sa propre proposition et des retours de compréhension, se dessinerait à nouveau et continuellement.

Le projet des deux jeunes designers Michael Burton et Michiko Nitta, suggère de repenser la question du corps et plus précisément, celle de son fonctionnement biologique. Il s'agit de se demander si le corps humain est susceptible de s'adapter biologiquement à la nature et non, déterminé à la contraindre techniquement pour survivre. En quelque sorte, ce serait la biologie naturelle et synthétique contre l'impérialisme de toutes les techniques. Ce projet fictif mais non impossible, ouvre ainsi, le dialogue sur de nouvelles façons d'alimenter notre corps, entraînées par les perspectives du symbiotique. Les deux designers se sont focalisés sur la manière dont le corps peut être nourri plutôt que sur la conception des aliments et de leurs emballages. L'idée repose sur une greffe d'un dispositif intégré directement au corps humain et comportant une solution d'algues capable de se répandre dans nos organes au travers de notre système sanguin et dont le fonctionnement serait celui la photosynthèse à l'image d'autres espèces vivantes comme les limaces de mer ou les salamandres.

Algaculture : the Feast After Agri Serie, Food Forward, Michael Burton et Michiko Nitta, 2011.

Ces éléments, à l'état de dessins et de prototypes, sont une démonstration du caractère prospectif, fictif et narratif du projet de design. Avec *Algaculture*, les voies de la symbiose entre l'homme et la nature sont des possibles champs d'interventions qui permettent d'envisager les problématiques contemporaines et futures autrement que par l'effrayant rythme de l'exploitation. En prise avec ce système cybernétique qui tolère et coordonne la variable, il semblerait que nous puissions admettre qu'exploiter le phénomène de la photosynthèse dans une symbiose biologique avec le corps humain, pourrait être le flux versatile définissant l'écart avec nos modes de consommation alimentaire. La fiction en design répondrait alors au phénomène de variabilité qui se développe ainsi tout au long du chemin qu'emprunte le « feed-back » jusqu'à revenir au point névralgique et l'alimenter. Même si le système est configuré afin de réguler l'information et empêcher des écarts susceptibles de bouleverser l'ordre commun, il n'en reste pas moins, que la boucle, dans sa constance, diffère et c'est ce qui rend les micro-phénomènes non négligeables. La fiction en design alimenterait nos environnements cybernétiques qui eux-mêmes, engendraient des résonances avec la systémique sociale.



Schémas du modèle cybernétique couplé avec le projet, 2016. © MAXWEN.

Si nous reprenons la construction schématique du système cybernétique, nous pouvons déterminer l'effecteur, c'est-à-dire le « mécanisme produisant un certain "effet"», en position de réception des facteurs, c'est-à-dire, « les conditions nécessaires au fonctionnement de l'effecteur »[701]. Cette conception semble avoir une faille dans la mesure où elle laisse l'effecteur en proie à d'autres facteurs, toutefois, même si cela peut fragiliser le système, c'est aussi ce qui peut le libérer et le faire évoluer. En effet, sous couvert des avancées biotechnologiques, le projet pose plus sensiblement la question de l'éco-conception qui peut être entendue au delà de son rôle classique de limitation des risques et davantage comme une manière de penser de nouveaux systèmes. Le modèle de la cybernétique induirait alors, la pensée du système social puisqu'engagé dans ce facteur environnemental, le design semblerait ainsi pouvoir définir les valeurs profondes de la société qui dépassent le cadre économique et scientifique. Appliquer cette analogie de la cybernétique au projet de design fictionnel semble rendre légitime une conception des systèmes ouverts par lesquels la boucle des flux entrants et sortants, est l'essentiel d'une relation d'échanges entre l'homme déterminé dans un état de faits et son environnement. Cette idée vaut aussi bien pour l'organisme biologique que pour l'organisation sociale, ainsi, il est question de comprendre par la petite échelle, l'homme dans son grand ensemble. Pour le neurobiologiste Henri Laborit, «si nous considérons le groupe social comme un système régulé, les informations venues de l'extérieur de ce système permettront son ajustement aux variations de l'environnement»[702], en d'autres termes, la systémique appliquée à l'élaboration de micro-configuration, ferait de la variable, un modèle du doute.

700. Henri Laborit, *L'homme et la ville*, Flammarion, Rennes, 1971, p. 13.

701. *Ibid.*, p. 139.

B. Un modèle du doute

Ce modèle semble permettre l'acceptation de la mise en doute et en concurrence d'un système autoréférentiel et autopoïétique, par le biais de son milieu apparenté. Ce doute proviendrait ainsi des facteurs externes qui entretiendraient une forme de conflit avec la régularité, cependant, de cette apparente fragilité, préexisterait toute l'amplitude d'une évolution. Dans cette perspective, la logique systémique est alors aussi celle des échanges et de la connectique privilégiant ainsi le caractère transgressif mais originel, des systèmes vers la formation et la multiplication des imaginaires. Cette pensée n'est

pas sans rappeler celle de Donna Haraway, philosophe des sciences et professeur des universités, lorsqu'elle défend la figure du cyborg, ces monstres, ces hybrides et ces chimères qui semblent nous définir aujourd'hui et qui évoluent inlassablement sous une forme «allochronotope»[703], c'est-à-dire, à la fois, dans un temps «allochronique» et un lieu «allotopique», par conséquent, le modèle du doute est, aussi l'exercice des différentes temporalités, en différents lieux.

1. La figure du cyborg

Au travers du projet *Algaculture*, nous pouvons à certains égards, user d'un défaut de langage et supposer la figure du cyborg, c'est-à-dire, celle d'un organisme cybernétique, comme essentielle dans la mesure où elle semble être revendiquée sous les instances d'une « métaphore stratégique, un trope puissant, une ressource imaginaire ouvrant à d'autres narrations de l'humain et de la nature, de la science et de la culture »[704] afin d'évoluer pleinement au cœur des mutations et de leur devenir critique. Laurence Allard, maître de conférences en sémiologie, explique, par rapport au *Manifeste du cyborg* rédigé par Donna Haraway que «c'est justement en tant que créature née de la science et de la fiction, que le cyborg nous pousse à imaginer, dans une posture de réflexivité critique – la fameuse puissance heuristique de la fiction – à quoi nous ouvre la transgression de toutes les frontières du grand partage moderne [...]»[705] La fiction ne serait pas un divertissement mais bien, selon les auteures, une puissance mobilisatrice qui favorise la découverte et la transgression des conceptions sous les préludes de réflexions critiques. Ainsi, Donna Haraway, «plaide pour une fiction cyborgienne qui cartographierait notre réalité corporelle et sociale, une ressource imaginaire qui permettrait d'envisager de nouveaux accouplements fertiles. [Elle ajoute d'ailleurs que] La biopolitique de Michel Foucault n'est qu'une pâle prémonition de la politique du cyborg, ce vaste champ.»[706] Cette force de représentation qui concerne tous les domaines de la vie, ferait du concept de biopolitique que l'on doit à Michel Foucault, qu'un exercice d'entraînement face à la puissance incontestée d'une politique cyborgienne puisque si Donna Haraway n'est pas à l'origine du concept du cyborg, elle l'a, cependant, déterminé au cœur d'une « épistémologie politique radicale.»[707]

La figure du cyborg serait alors déterminante à notre évolution tant «le cyborg est notre ontologie ; il définit notre politique. Le

702. Laurence Allard, «préface», dans *Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais, Sciences-Fictions-Féminismes*, anthologie sous la direction de Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Exils Éditeur, Paris, 2007, p. 20.

703. *Ibid.*

704. *Ibid.*

705. Donna Haraway, «Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle», texte publié en 1991 sous le titre «Simians, Cyborgs, and Women, The reinvention of nature» et traduit de l'anglais par Marie Héléne Dumas, Charlotte Gould, Nathalie Magnan en 2002 pour l'ensb-a, puis republié dans *Haraway, Manifeste cyborg et autres essais, Sciences-Fictions-Féminismes*, *op.cit*, p. 31.

706. Laurence Allard, *Ibid.*

cyborg est une image condensée de l'imagination et de la réalité matérielle réunies, et cette union structure toute possibilité de transformation historique.»[708] Le cyborg représente ainsi, l'espoir d'une issue à l'inéluctable faillite de notre devenir tant il est basé sur le modèle du capitalisme patriarcal global.

707. Donna Haraway, *Ibid.*

Dans le projet *Algaculture*, nous comprenons que les deux entités, l'homme d'une part et le dispositif d'autre part, dépendent l'une de l'autre, ce qui suggère une relation apaisée et symbiotique, il n'est ainsi plus question d'un captif et d'un dominant mais de deux ensembles ayant évolués. En effet, le projet est manifeste de l'utilisation d'un circuit court puisque le CO2 que nous produisons naturellement par expiration, nourrit les algues et ces dernières, nourrissent l'homme. Ce dispositif doit, cependant, être connecté à l'organisme humain de manière constante, ce qui semble nous amener à une vision que l'on pourrait qualifier aujourd'hui, d'horrifique, même si elle peut nous extraire de l'impasse. Cette destruction des modèles s'accompagne d'une reconfiguration de l'idéologie du progrès, l'homme doit ainsi, modifier son propre corps. L'humanité s'approche progressivement d'un inévitable tournant où la modification des ressources devient insuffisante à la bonne poursuite du système effréné de l'exploitation. L'homme, pointant le paroxysme du façonnement de son territoire, doit désormais, penser sa propre nécessité de faire de son corps, le lieu d'un devenir.

La représentation de cette créature cyborg et de son appareillage, offre, néanmoins, un optimisme non négligeable à l'effrayante avancée. La figure du cyborg, lieu de doute est un puissant marqueur de pluralités conceptuelles par lequel, il ne subsiste aucune logique inhérente à notre devenir. L'organisme cybernétique ou cet imaginaire transgressif devient alors l'indicateur d'un potentiel encore à découvrir mais dont notre ontologie se voit déjà bousculée vers une appréhension de l'homme déterminé à modifier ses systèmes organisationnels ainsi que biologiques afin de poursuivre sa logique processuelle d'un progrès en constante évolution. L'homme, perçu dès l'origine comme la clé du progrès, arrive au point où il doit désormais, lui-même, se percevoir comme un facteur de transformations et de transmutations. L'individu serait déterminé par les notions de passage, de transit d'un devenir autre par lequel, son corps, alors lieu de transformations biologiques, amène également, à penser de profondes altérations sociales et politiques.

2. Le «Biotope», entre autorégulation et phénomène de disparités

Jan Boelen, directeur du Centre d'art Z33, revendique l'intérêt pour une forme politisée du design, culturelle et réflexive à la fois. C'est au travers des expositions qu'il engage en tant que directeur mais aussi commissaire, qu'il aborde notamment, son constat d'un biotope global, c'est-à-dire, d'un milieu biologique «présentant des facteurs écologiques définis, nécessaires à l'existence d'une communauté animale et végétale donnée et dont il constitue l'habitat normal»[709]. Jan Boelen nous encourage ainsi à :

> «[...] être honnêtes avec nous-mêmes: nous vivons dans un écosystème, un biotope, un ensemble complexe de gens et de systèmes. Il n'y a plus aucune distinction entre nature et culture, tout est culture et tout est connecté. Les adaptations de nos comportements, de nos objets et de nos systèmes évoluent dans un flux continu et réagissent constamment les uns aux autres à l'intérieur d'un métasystème auto-organisé, mais imprévisible.» [710]

De son point de vue, le design pourrait justement aider à offrir une représentation de la complexité inhérente à la pensée de ce méta-biotope. Cette perspective, nous la retrouvons également, chez Fredric Jameson, théoricien américain, professeur émérite de littérature comparée, lorsqu'il publie en 1991 un ouvrage sur le postmodernisme comme «logique culturelle» du capitalisme tardif. L'auteur suppose un lien consubstantiel entre la postmodernité et le capitalisme dont il regrette cette «seconde nature», celle de la marchandisation globale du monde, sans distance, aussi bien au sens figuré, donc géographique que théorique, en évoquant l'absence de recul critique. Dans cet ouvrage, l'auteur parle d'un «système-monde» irreprésentable dont la condition est excessivement globale et complexe. Toutefois, et c'est là que cela devient intéressant dans l'étude comparative avec Jan Boelen, c'est que Fredric Jameson offre un peu d'optimisme en expliquant, finalement, que cette postmodernité fondée sur la culture de l'artificiel, des simulacres et donc des simulations, peut néanmoins amener à un «moment de vérité» lorsque l'homme s'efforce de se représenter l'irreprésentable. Ainsi, ce qui ne peut, *a priori*, faire l'objet d'une représentation, est pourtant un lieu légitime et pertinent de questionnements. D'autant que la pensée d'un écosystème suppose que chaque élément constituant ce système, dépende d'autres éléments en relation avec un ensemble et ainsi, ce «flux continu» par

708. CNRTL, *biotope*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/biotope>, (consulté le 09 décembre 2015).

709. Jan Boelen, «Un design des tactiques», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 294.

lequel tout est en connexion devient déterminant dans la constitution d'un devenir car précisément, pour Henri Laborit, « l'évolution nous entraîne dans son déterminisme implacable, et s'adapter ce n'est pas maintenir ou conserver. C'est trouver des solutions toujours nouvelles aux problèmes sans cesse renouvelés, posés par l'échange énergétique entre la vie sous toutes ses formes et le milieu.»[711]

710. Henri Laborit, *op. cit*, p. 109.

Theo Deutinger, Stefanos Filippas et Filip Cieloch ont réalisé une illustration murale pour l'exposition *Future Fictions*[712] au Z33. Sur le site internet de Theo Deutinger, un des auteurs, nous pouvons lire un bref explicatif du projet dans lequel le designer explique :

> «This print shows a perspective timeline that provides an overview of the most relevant aspects of future thinking, starting out with the religious belief which was gradually ousted as gatekeeper of the future by science during enlightenment»[713]

711. Exposition *Futur Fiction* du 05/10/2014 au 01/04/2015 au Z33, Maison de l'art contemporain à Hasselt en Belgique.

712. Theo Deutinger, présentation de son projet sur son site internet, [en ligne] <http://td-architects.eu/projects/show/believe-know-and-feel/#imgid-2574>, (consulté le 05 avril 2015). Traduction personnelle : «Cette impression montre un calendrier en perspective qui donne un aperçu des aspects de réflexion les plus pertinents pour l'avenir, en commençant avec la croyance religieuse en tant que gardienne de l'avenir qui a été progressivement évincée par la science lors de l'illumination.»

Ce calendrier composé à l'aide d'une perspective à un point de fuite, permet d'observer les changements survenus depuis le lointain passé et jusqu'au futur, par le biais de la spéculation. Le titre est en ce sens très évocateur *Believe, Know & Feel* ou Croyez, Savez et Ressentez puisqu'il suggère cette capacité à représenter en quelque sorte, l'irreprésentable. Dans cette évolution chronologique, si, par le passé, croire suffisait, en revanche, dès l'arrivé du siècle des lumières, savoir était ce qui déterminait la connaissance, toutefois, aujourd'hui et demain, la question de ressentir intrinsèquement les choses serait davantage à considérer. Dans sa performance, la science apporte paradoxalement, le doute, au même titre que la croyance religieuse. Ainsi, en supposant la mise en doute possible des certitudes scientifiques par leur irrecevabilité, Theo Deutinger semble conforter notre intérêt envers les signes organiques qui sont, pour l'auteur, une vérité biologique et non technologique qui, de ce fait, détermine le passage de la grande science à celui de la post-science. Dans cette nouvelle ère, les savoirs et les résultats scientifiques seraient mis en retrait sans pour autant aller à l'encontre de la connaissance par les sciences, mais plutôt par l'accréditation d'une approche différente. Le designer suppose, aujourd'hui et dans l'avenir, une utilisation de plus en plus fréquente de capteurs sensibles pouvant identifier l'humeur et l'esprit général des individus. Nous retrouvons ce nouvel espoir en la biologie dans de nombreux projets contemporains ; plusieurs chercheurs, designers et architectes se tournent d'ailleurs vers ce potentiel biologique afin de retrouver l'essentiel de la vie. Nous avons, par exemple, les inten-

tions de l'architecte François Roche, de l'architecte et plasticien Luc Schuiten ou encore de la designer Revital Cohen et bien d'autres, qui tentent vraisemblablement de penser notre société autrement et au travers du biologique.

Il s'agirait alors de concevoir les nouvelles structures de la société car telle que nous l'appréhendons, elle ne peut perdurer ainsi éternellement dans la mesure où le modèle plébiscité suppose de déterminer une qualité seulement dans ce qui peut se traduire en valeur pécuniaire alors que la vie, dans toute sa complexité, est inestimable. Comme l'écoféministe Vandana Shiva le revendique dans son combat de tous les jours, si nous continuons à lier le progrès au capitalisme, la rentabilité sera de plus en plus à l'encontre de la diversité, nous continuerons chaque jour à perdre davantage de notre biodiversité. En écho à son travail, nous pourrions citer le documentaire *The 11th Hour*[714] dans lequel les deux réalisatrices, Nadia Conners et Leila Conners Petersen, expliquent que ce que nous faisons depuis la découverte des énergies fossiles est, précisément, une erreur. Nous considérons la nature seulement comme une succession de matières premières alors qu'elle est un écosystème entier. Les réalisatrices pensent d'ailleurs que les ingénieurs se sont, jusqu'à récemment, trompés en investissant toutes leurs énergies dans l'imitation des propriétés formelles de la nature et non, dans ce qu'elles nomment la grande Chimie. En prenant l'exemple du Kevlar, le matériau le plus résistant que nous puissions créer, elles expliquent que l'énergie nécessaire à sa production, tant dans les températures extrêmement fortes que dans les tensions à lui infliger, témoigne précisément qu'il ne s'agit pas de chimie avec un C majuscule. *A contrario*, les deux réalisatrices donnent l'exemple de l'araignée qui, dans son abdomen, a toute la chimie nécessaire pour tisser un fil de la plus grande résistance et elles supposent que, dorénavant, c'est ainsi, qu'il est judicieux de penser le monde d'autant que tout ce que la nature produit, elle le digère.

713. *The 11th Hour*, documentaire américain de 2007, réalisé par Nadia Conners et Leila Conners Petersen.

Si nous revenons à cette grande illustration ordonnée par un point de fuite central et des lignes de fuite apparentes qui rythment la lecture de l'image, nous comprenons que ce qui est de l'ordre du lointain chronologique est, par conséquent, au centre de l'image, en revanche, ce qui est propre à notre présent, est sur les abords, enfin, ce qui semble être notre devenir quitte le champ de l'iconographie et à ce propos, la grille du temps s'étire jusqu'en 2100. La taille imposante de l'illustration et son mode opératoire semble faire de l'individu un acteur actif et non passif puisqu'il entre littéralement dans l'icono-

graphie. Ainsi, c'est par le biais des modèles de la participation, de la saturation de l'image et de la représentation des vanités humaines que les auteurs ont certainement fait de leur carte du temps, un débat ouvert. Afin de réaliser l'illustration, les trois auteurs ont procédé par collage et accumulation d'images, très souvent connues de l'imaginaire collectif exceptées pour les dernières qui sont plus difficilement identifiables pour quiconque ne travaillant pas dans le milieu du design contemporain. Également, la carte a été construite à l'aide de dix thématiques qui pourraient être les dix fléaux de l'homme et ce sont ces mêmes thèmes qui organisent l'ensemble des exemples présentés sous la forme de plusieurs groupes constitués par lignes de fuite. Afin de mieux comprendre le projet, voici les dix inscriptions présentes sur la carte :

Believe, Know & Feel, Theo Deutinger, Stefanos Filippas et Filip Cieloch, Future Fictions, Z33, 2014.

«- Dream of flying : the eternal dream of mastering gravity ;

- Ideal City : the perfect urban environment ;

- Truth Machines : architecture as device to unravel the mysteries of the universe ;

- Eternal Stability : designs that predict events by preserving knowledge ;

- Ideal Beauty : the eternal attempt to depict the perfect woman ;

- Immortality : the dream of eternal life ;

- Playing God : accumalation of divine power in order to manipulate nature ;

- Advocates of the Truth : people that answers to all our questions ;

- The Great Escape : vehicles for escaping the here and now ;

- Utopias : designs for the perfect place on and around earth.»[715]

Si nous considérons ces dix aspects comme potentiellement des fléaux, c'est-à-dire, d'importants malheurs « d'origine naturelle ou humaine qui frappent et ravagent une collectivité »[716], alors, ils sont des troubles auxquels l'homme ne peut échapper. Il est dans sa nature de rêver, cependant, lorsque l'ambition est démesurée, ce sont de mauvaises motivations qui reconfigurent le paysage social. Par ailleurs, en observant la carte dans son grand ensemble, nous constatons assez rapidement, l'absence de l'état naturel. Les iconographies représentent certes des personnes mais ce sont leurs rôles qui sont valorisés, c'est-à-dire la place que ces individus occupent dans la société et non en tant que représentants de la vie. Par ailleurs, aux constructions du monde artificiel, nous retrouvons des images plus spéculatives d'une nature artificialisée.

714. The deutinger, Stefanos Filippas et Filip Cieloch, indications notées sur la carte murale. Traduction personnelle : «Rêve de voler : le rêve éternel de la maîtrise de la gravité ; Ville Idéale : l'environnement urbain parfait ; Machines de Vérité : l'architecture comme dispositif pour démêler les mystères de l'univers ; Stabilité Éternelle : dessins qui permettent de prédire les événements tout en préservant les connaissances ; Idéal de beauté : la tentative éternelle de dépeindre la femme parfaite ; Immortalité : le rêve de la vie éternelle ; Jouer à Dieu : accumuler la puissance divine pour manipuler la nature ; Les partisans de la vérité : les gens qui répondent à toutes nos questions ; L'espace génial : des véhicules pour échapper à l'ici et maintenant ; Utopies : dessins pour l'endroit parfait sur et autour de la terre.»

715. CNRTL, *fléau*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/fléau>, (consulté le 09 décembre 2015).

Le monde naturel est ainsi, absent de ces représentations et nous comprenons, en revanche, que c'est l'homme dans son environnement artificiel qui occupe le centre.

De ces trois aspects précédemment cités, le participatif, la saturation et les vanités humaines, les auteurs semblent parvenir à ériger un modèle du doute et du questionnement qui permet de faire débat. La discussion peut d'ailleurs s'amorcer à l'aide de l'identification des figures et des projets présentés ainsi que par une certaine forme de discours. Un énoncé est, en effet, inscrit dans l'image d'un parchemin qui, à hauteur des yeux, semble pouvoir directement nous interpeller et susciter le débat, il est noté :

Believe, Know & Feel, Theo Deutinger, Stefanos Filippas et Filip Cieloch, détail du parchemin.

> « By 2029, computers will have emotional intelligence and be convincing as people. By the 3030s, the technological portion of our intelligence will predominate. We are beginning to see intimations of this in the implantation of computer devices into human body.»[717]

716. Traduction personnelle : «En 2029, les ordinateurs auront l'intelligence émotionnelle et seront aussi convaincants que les gens. Dans les années 2030, la partie technologique de notre intelligence prédominera. Nous commençons à voir ces allusions dans l'implantation de dispositifs informatiques dans le corps humain.»

Sur ce parchemin est inscrit une sorte de prédiction, dans quinze ans l'intelligence artificielle sera une réalité effective si bien que nos propres corps seront augmentés pour suivre l'évolution et peut-être même survivre. Ce petit texte constitue alors l'amorce nécessaire afin de commencer à nous questionner sur la perspective d'un biotope devenu, comme Jan Boelen le suggère, culture plutôt que nature. Au travers de la profusion des informations et de sa grandiloquence, la carte semble ainsi inviter le lecteur à réinvestir le territoire des possibles.

6. Conclusion du chapitre 2

Afin d'introduire ce chapitre sur une histoire de la contre-histoire, nous avons discuté du postmodernisme et notamment, de son absence de définition comme étant le résultat de divergences théoriques. Si pour Jean-François Lyotard, la postmodernité était semblable à l'effritement des grands récits et abondait vers la rupture, pour Michel Freitag, c'est plutôt une transition en attente de son devenir dans la mesure où avec la postmodernité, nous n'aurions pas dépassé les dualismes modernistes mais nous les aurions simplement effacés si bien que la problématique du sujet individuel confronté au collectif, persiste vers une nouvelle forme d'aliénation. Toutefois, pour Michel Maffesoli, les antagonismes ne sont pas oubliés, il subsisterait encore le social, ce rouage structuré par lequel l'individu est déterminé par un rôle donné et la socialité, qui, en revanche, suggère la possibilité d'expérimenter intrinsèquement ce rôle. Ainsi, plutôt qu'une transition, chez Michel Maffesoli, il s'agirait d'un déplacement. Néanmoins, Bruno Latour, sous la forme d'un essai, fustige le concept de la postmodernité d'un nihilisme historique et d'une certaine manière, d'une tromperie issue de notre incapacité à être moderne. De cet échec, nous aurions continué à fermer les yeux, et plutôt que de dissiper notre erreur, les temps postmodernes nous confronteraient davantage à ce paradoxe insoluble que l'auteur défend dans son hypothèse d'une modernité manquée, c'est-à-dire, le «sujet de droit» et «l'objet de science» comme deux entités duales. Pour l'auteur, la modernité n'aurait jamais dû se définir par les récits totalitaristes qui l'incombe aujourd'hui, mais par la notion d'hybride susceptible d'émanciper l'homme. Cependant, Michel Freitag souligne que l'homme postmoderne «n'habite plus le monde» [718] et que, par conséquent, il ne peut plus se le représenter. Il y aurait alors une rupture avec l'appréhension de ce qui fait monde. Pour Charles Jencks, cette dernière semble marquée par l'explosion à la dynamique d'un des grands ensembles de l'architecture moderne. Les intentions de déplacement auraient alors pour origine, une rupture avec les pères fondateurs de l'architecture moderne. Toutefois, la rupture ne semble pas radicale mais partielle dans la mesure où il s'agirait davantage de la comprendre sous une forme en mutation dans laquelle les hybrides, évincés à tord pendant la période moderne, se multiplieraient au travers de la figure de l'évolutionniste. L'exemple de *Droog Design* permettait ainsi de mieux appréhender cette question des déplacements des valeurs avec notamment la récupération et le low-tech comme éléments de

717. Michel Freitag, «Pour une théorie critique de la postmodernité», dans *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, *op.cit*, p. 91.

valorisation, ou encore, l'approche du standard comme perspective non inéluctable ainsi que la possibilité de connecter des technologies de pointe à un travail artisanal. Dans ce paysage hétérogène et hétéroclite, le collectif abandonne ainsi la question d'un style international et valorise les échanges et les hybridations. C'est d'ailleurs, par une pratique d'atelier décomplexée que les membres de *Droog* conçoivent le fragment dans une tournure asynchrone et plurielle qui peut, certes, souffrir d'une certaine fragilité mais qui semble, néanmoins, nécessaire.

Par conséquent, la postmodernité ancrée dans un imaginaire de fusion et de relation parvient à évacuer son absence de définition et à faire sens. Cette hypothèse, nous l'avons confirmée avec la question d'un temps des parasites de Michel Serres et notamment un projet de James Auger et Jimmy Loizeau qui, par une relation effective entre un hôte et un parasite, semble néanmoins, témoigner d'une intention de réversibilité indiquant ainsi que l'homme a un droit de représentation, c'est-à-dire, un droit d'être sujet. Ce qui, d'ailleurs, n'est pas sans rappeler les propos de Michel Maffesoli qui suppose la postmodernité comme une union réversible de la globalité et des singularités. Cet après modernité se qualifierait par le mouvement et sa méthodologie ne serait pas celle de l'autoréférentialité fermée, mais au contraire, de l'ouverture et de la porosité, encourageant ainsi, les transversalités et les variables. À ce propos, nous avons vu que l'atelier du designer devenait un sanctuaire où il pouvait témoigner d'une pratique du faire, de sa singularité et de son attitude en tant que créateur afin d'assurer la pérennité d'une défiance à l'égard du dogme. Cette manière de questionner serait exacerbée par ce lieu d'incubation ainsi que par un dépassement de la logique industrielle comme seule issue productive pour le design. Nous avons pu le constater avec le designer Phil Cuttance ainsi que le designer Anton Alvarez et l'historien Paul Ardenne qui, dans leur pratique comme dans leur théorie, semblent encourager la logique «d'une politique du corps comme un territoire du politique».[719]

718. Paul Ardenne, «Micropolitiques», *op. cit.*

Ce n'est pas seulement l'attitude du designer ainsi que le résultat de sa réalisation qui témoignent des enjeux mais également, sa réflexion sur la conception processuelle dont nous pouvons d'ailleurs supposer une forme d'intelligibilité de la machine tant par son esthétique que par son processus. Dans le choix de la mécanisation plutôt que de la numérisation, il s'agit de percevoir la qualité d'une mise en relation de l'homme à la machine par des mécanismes archaïques. La

machine devient alors la projection d'une pensée et le déploiement d'un espace de travail, cette nouvelle forme de mobilité et d'ouverture vers les autres, suggère que la production soit déterminée par le mouvement et les échanges. Ainsi, nous avons vu que la typologie du chariot coordonnait la pensée d'une démonstration, néanmoins, il ne s'agit pas de craindre une forme d'esthétisation arbitraire de l'acte de création dans la mesure où cette fascination n'est pas tributaire d'une forme d'aliénation, au contraire, approcher les méandres du spectacle pourrait construire un moment intelligible avec les spectateurs. La performance en design est ainsi, définit comme la capacité de communiquer et donc de transmettre un discours intelligible sous la forme d'une démonstration concrète. Afin de préciser l'idée, trois étapes semblent devoir se succéder, la première est caractérisée par l'action même, c'est-à-dire, la mise en mouvement du dispositif, la seconde étape, serait coopérative dans la mesure où le public serait amené à participer et enfin, intelligible puisque de cet engagement, l'individu serait amené à exprimer une prise de conscience dubitative. Toutefois, Guy Debord le disait, le spectacle a son double versant qui, par certains mécanismes, agit comme une forme d'aliénation. Avec Marteen Baas, il s'agit de ne pas se laisser tromper par le brutalisme de sa conception mais d'entrevoir la possibilité que le corps avant d'être le premier lieu de la politique, semble être celui de l'émotion et ainsi, de ce territoire sensible, nous constatons la nécessité d'élaborer un lien consubstantiel à l'acte machinique. Le philosophe et professeur des universités Pierre-Damien Huyghe suppose d'ailleurs que traditionnellement, le rapport au formable provoque une déception puisque si l'émotion est dans la constitution même de la forme, l'usager, dans une création plus classique des artefacts, est toujours en dehors de ce sentiment. Ainsi, la figure du designer-performeur permettrait au public de ressentir, pour la première fois, l'émotion jointe au formable.

Les systèmes productifs sont promptes à l'évolution de la figure sociétale, de manière générale, nous remarquons d'ailleurs que l'essor de la révolution industrielle est marqué par le passage d'une méthode circulaire à une organisation linéaire et la post-industrie serait accompagnée d'un système multipolaire. La méthode de production linéaire que nous pouvons aisément associer au régime prolétarien, serait, dans le sillage postmoderne, fortement décriée au profit d'une pensée dans laquelle le ratio entre la technique et l'homme se trouve favorable au développement des valeurs sociales. Cette nouvelle volonté semble être liée à ce basculement vers un

système multipolaire qui, au lieu d'accroître la puissance de l'autre modèle, semble pouvoir aussi en exposer les limites. Une réflexion sur des dispositifs hybrides avec notamment, le travail du designer François Brument, amène à penser qu'il puisse exister une conscience du potentiel de chacun au travers de l'expérimentation des pratiques amateurs. Ces mêmes dispositifs sont des territoires d'échanges et de nouvelles relations, non plus subordonnés au lien insoluble entre le producteur et l'usager et plus globalement, l'industrie et l'homme mais libres. Par ailleurs, ce retour à l'acte de production témoigne, également, d'un nouveau rôle contre-productif dans la mesure où certains designers font le choix de la complexité processuelle afin de contrer la logique capitaliste qui évalue systématiquement les moyens de production au regard d'une exigence de rentabilité.

Considérer ainsi, l'évolution des systèmes productifs ne semble pas anodin, mais au contraire, déterminant à l'élaboration de la machine sociétale car il semblerait que nous puissions construire un effet de réciprocité entre l'organicité du fait social et l'organisation des modèles. Ainsi, comme l'explique le sociologue Jean-Claude Lugan, la conception systémique détermine à la fois, le vivant, mais également, les rapports sociaux. À ce propos, la *Microbial Home* de la compagnie *Philips*, semble pouvoir faire l'état de la perception d'un écosystème appliqué à un ensemble complexe concernant à la fois, l'organique, l'artificiel et l'information dans un rapport constant d'échanges entre des flux endogènes et exogènes. Cette complexité est aussi le propre d'un système autopoïétique.

Si la cybernétique est l'art de diriger un ensemble, alors des organismes vivants aux environnements, il semblerait que nous soyons immergés dans des perspectives d'autorégulation. Toutefois, c'est au sein même de cette constance et à l'intérieur de son organisation que nous pouvons penser l'écart. Le « feed-back », notion déterminante en cybernétique, assure la régulation mais aussi toute l'ingéniosité de son système évolutif. Les environnements cybernétiques sont en apparence, des espaces d'autorégulation mais portés par la possibilité d'envisager des évolutions. En effet, les flux de rétroactivités ne seraient plus scrupuleusement fondus dans un ensemble mais, à l'inverse, susceptibles de porter l'essence d'un devenir. Dans la perspective du design, de tels espaces existeraient par la fiction, véritable force de création et de régulation des conceptions unilatérales. Le projet *Algaculture : the Feast After Agri Serie, Food Forward* de Michael Burton et Michiko Nitta, est un écho satisfaisant

puisque nous pouvons constater que la question du biologique considérée comme une variable, a pour vocation de modifier la structure organique du corps humain et ainsi, d'apporter le doute au profit de la véhémence d'une figure post-humaine.

La variante serait alors un modèle du doute, terreau fertile des imaginaires à l'écart d'une exigence temporelle ou contextuelle. En ce sens et selon la philosophe des sciences Donna Haraway, la figure du cyborg serait cet être hybride créé afin de permettre la compréhension de l'homme par d'autres moyens. Avec le projet *Algaculture*, ce ne sont pas seulement les environnements que nous qualifions de cybernétiques mais également, l'organisme humain ouvrant ainsi la possibilité à un imaginaire sans limite. Cette destruction du modèle alimentaire n'est pas l'élaboration d'un chaos mais la reconfiguration d'une pensée autre du progrès. De ce fait, la variable n'est pas une rupture mais un écart. D'autre part, dans ce projet, nous comprenons véritablement que les transformations sont autant attendues dans les espaces du commun que dans l'individualité des organismes biologiques et ainsi, le corps devient à son tour, lieu des mutations et des bouleversements dans une interdépendance entre l'organique et l'artificiel qui qualifie dès lors, la pertinence de la figure du cyborg, c'est-à-dire la cybernétique confrontée à l'organisme vivant. Il semblerait alors qu'à la permanence du cyborg, la question du biotope, c'est-à-dire, d'un milieu biologique, soit sous-jacente et que l'une comme l'autre, amplifient d'une certaine manière ce temps des hybrides.

« Le monde n'est pas donné sous la forme d'une intuition pure ni d'une signification abstraite délocalisée, il s'instaure dans le nouage du réel, de l'imaginaire et du symbolique. »[720]

719. Chris Younès, «Au tournant de la modernité, habiter entre Terre et monde», dans *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, sous la direction de Thierry Paquot, Michel Lussault et Chris Younès, éditions La Découverte, Paris, 2007, p. 363.

Ch3. investir les territoires du préférable

1. INTRODUCTION

Ce chapitre qui débute semble alors pouvoir défendre un positivisme de la conception en design. Nous parlions quelques pages auparavant de l'idée défendue par Bruno Latour, selon laquelle, «nous n'avons jamais été modernes», à cela, Pierre-Damien Huyghe rappelle que « le terme "moderne" veut dire en fait : "modifier", affecter de "modes" »[721] et qu'à à l'encontre de la pensée précédemment citée, « nous avons toujours été modernes ».[722] Pour l'auteur, la méprise vient d'une pensée généralement insuffisante de l'industrie ainsi que d'un abus de langage, il faudrait comprendre le « modernisme » comme «la volonté d'être moderne». Ainsi, si Bruno Latour en montre l'échec, Pierre-Damien Huyghe, en revanche, en évoque la puissance qu'il définit alors comme « consubstantielle à l'être humain ».[723] La technique qu'il défend comme le lieu et le symbole du moderne est également, pour l'auteur «l'une des propriétés essentielles du mode humain de l'être au monde»[724], et ainsi, dans sa capacité à s'approprier les techniques, l'homme envisagerait sa condition dans un rapport à l'évolution et de cette intelligence, presque instinctive, il serait amené à poursuivre les modifications de son environnement car les modernes, n'étaient pas tous des modernistes qui prennaient place et effeçaient le passé. Selon Pierre-Damien Huyghe, les modernes marquaient un écart avec leur historicité par la technique mais ne l'abollissaient pas. Au fil des siècles et à la vue de son étendue, la

720. Pierre-Damien Huyghe, *Modernes sans modernités. Éloge des mondes sans style*, éditions Lignes, 2009, p. 90.

721. *Ibid.*, 128 p.

722. *Ibid.*, p. 22.

723. *Ibid.*, p. 100.

technique était encore le point névralgique des transformations sollicitées par l'homme. Mais aujourd'hui, elle semble être assimilée à un ensemble plus hétérogène, résultat de croisements divers. Ainsi, réinvestir le territoire des possibles supposerait aussi l'acception de l'inéluctable transversalité dont la figure humaine serait associée au modèle croisé entre réception et émission de l'information puisque « habiter, c'est d'abord être habité ».[725] Bernard Salignon, professeur d'esthétique, explique, en effet, qu'habiter un lieu, c'est aussi être habité par ce dernier, en ce sens, l'habitant est toujours réciproquement l'habité et déterminerait ainsi, une forme d'incorporation de l'environnement dont nous pourrions envisager que les concepts de corporéité et de socialité adviendraient dans un même mouvement. Également, comme semble le déclarer la psychosociologue, philosophe et professeure Chris Younès, le « monde n'est pas donné sous la forme d'une intuition pure ni d'une signification abstraite délocalisée, il s'instaure dans le nouage du réel, de l'imaginaire et du symbolique. »[726] Ainsi, le monde n'est pas uniquement défini par une réalité matérielle mais également, à la manière d'un grand ensemble complexe dans lequel le réel côtoie l'imaginaire et le symbolique. Dans cet espace partagé, la difficulté de se préserver de l'échec, ne semble cependant, pas des moindres puisque comme Gilles Deleuze et Félix Guattari ont pu l'exprimer, « les reconversions subjectives » vers le collectif s'inscrivent, malheureusement, en dehors de ce que les auteurs déterminaient de positif à la dimension de l'événement et des micropolitiques et à proximité « d'un nouvel intégrisme »[727]. L'intransigeance d'une attitude conservatrice ne profiterait ni à l'individu, ni au collectif qui, d'une certaine manière, s'exclut du reste tant idéologiquement que spatialement et temporellement. Il y aurait alors des limites au caractère de perméabilité qui nécessitent une plus grande vigilance dans l'application de ce jeu et des enjeux de distanciation.

724. Bernard Salignon, *Qu'est-ce qu'habiter? Reflexions sur le logements social à partir de l'habiter méditerranéen*, Z'éditions, Nice, 1991, p. 12.

725. Chris Younès, «Au tournant de la modernité, habiter en Terre et monde», *op. cit*, p. 363.

726. Gilles Deleuze, Félix Guattari, « Mai 68 n'a pas eu lieu. Gilles Deleuze et Félix Guattari reprennent la parole ensemble pour analyser 1984 à la lumière de 1968 », *Chimères* 2007/2 (N°64), pp. 23-24.

2. JEU ET ENJEUX DE DISTANCIATION

> « On se reterritorialise, ou on se laisse reterritorialiser sur une minorité comme état ; mais on se déterritorialise dans un devenir. »[728]

Prendre du recul sur une situation, c'est également déterminer les faits qui incombent à ce moment comme les « corrélats d'une conscience intentionnelle ».[729] Selon la philosophie Deleuzienne et

727. Gilles Deuleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, collection critique, éditions de Minuit, Paris 1980, p. 357, article originalement paru dans *Les nouvelles*, 3 au 9 mai 1984.

728. CNRTL, *distanciation*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/ distanciation>, (consulté le 19 décembre 2015).

Guattarienne, nous pouvons nous demander ce que nous gagnons ou à défaut, perdons lorsque nous décidons de privilégier ce processus de reterritorialisation et de déterritorialisation. Nous pourrions alors identifier un commun à ces deux principes et le définir comme un déplacement agissant par les forces du dedans et du dehors, à la fois. Au travers d'un jeu de ces deux instances, ce sont bien les enjeux de notre devenir qui semblent être interrogés.

A. Le déplacement

Le déplacement est une action qui vise à se déplacer ou déplacer un élément, ainsi, ce pas de côté ou cette mise en hors lieu, témoigne d'un intérêt significatif envers les alternatives. À ce propos, Chris Younès explique que l'enjeu principal se situe aux abords d'un renouvellement du «contrat social planétaire» susceptible d'apaiser la relation de l'homme à son environnement.

> « Les perspectives alternatives qui s'amorcent pour les installations humaines s'inscrivent au tournant d'une modernité en quête d'un nouveau contrat social planétaire. Au lieu de rêver d'uniformisations, de rationalisations closes sur elles-mêmes, se lèvent des espoirs de réconciliation des hommes avec leur milieu de vie, renouant en limitant l'arrogance anthropocentrique avec l'art d'inscrire quelque part les établissements humains.»[730]

729. Chris Younès, *Ibid.*, p. 364.

1. Les formes de déplacement dans l'espace

Depuis plusieurs années, l'architecte et dessinateur belge Luc Schuiten, repense les moyens de transport en imaginant de nouvelles formes de déplacements dans l'espace. Avec *Le Tricyclopolitain*, Luc Schuiten montre que les transports urbains sont majoritairement une aberration puisque les moteurs des voitures sont conçus pour rouler à plus de 100km/h alors qu'en ville nous sommes limités à 50km/h et que la moyenne est de 17km/h. Par conséquent, la voiture telle que nous la connaissons n'est pas adaptée aux conditions de la ville. De ces constats, Luc Schuiten a naturellement pensé au vélo mais ce dernier ne fait pas l'unanimité en raison de ses nombreux inconvénients (véhicule solitaire, peu visible par rapport aux autres dispositifs de transport, deux roues et ne protège pas des intempéries).

Dès lors, Luc Schuiten va essayer de pallier à ces problèmes en proposant un *tricyclopolitain* sécuritaire et adapté aux trajets urbains. Ce projet a été réalisé lors de sa résidence à Strasbourg tout en étant la continuité de son *Twike*.

Dans ses dessins, ce qui est également intéressant, c'est qu'il repense le transport de manière générale, qu'il soit solitaire, en duo ou à plusieurs, Luc Schuiten cherche des énergies adéquates, des ergonomies et des formes propres. Le *Twike*, par exemple, nécessite une énergie humaine, c'est-à-dire musculaire mais aidée d'un petit moteur électrique pour supporter des montées ou de longs trajets, il peut alors aller jusqu'à 85km/h et rouler avec une autonomie électrique pendant 150km. Présentés ainsi, ces véhicules ont l'intérêt d'être plus petits, plus légers et de mieux s'intégrer en ville lorsque notamment, nous sommes confrontés au manque de place de parking ainsi qu'à la densité de circulation. D'après cette même logique, il a imaginé le *Tramodulaire* composé de sept modules distincts pouvant se coller les uns aux autres mais surtout, prendre leur indépendance. La desserte des arrêts serait plus aisée et non contrainte à un chemin type, un gain de temps et d'énergie serait alors à prévoir. De cet écart avec l'existant, Luc Schuiten prend le risque de ne développer que des utopies urbaines dont la mobilité devient le noyau dur des nouveaux paradigmes. Le *Chenillard*, par exemple, autre véhicule imaginé, est idéalement, équipé des nouvelles technologies de géolocalisation qui permettent un pilotage automatisé, à ce propos, nous pouvons penser à la *Digicar* d'Anthony Dunne et de Fiona Raby qui est, pour ces deux designers, ce vers quoi nous aspirons. Pour Luc Schuiten, c'est le moyen de redessiner un réseau collectif et individuel à la fois afin d'initier plus globalement une consommation énergétique maîtrisée avec le maximum de flexibilité.

Tricyclopolitain, Luc Schuiten, 2015.

Twike, Luc Schuiten, premiers essais aux alentours de 1998.

> « Le chenillard est une petite voiture urbaine pour 2 ou 3 personnes. Elle se rend à l'adresse d'un appel et conduit les passagers à leur destination sans être pilotée. Elle est guidée par un cerveau qui interagit avec l'ensemble des autres véhicules situés à proximité. Ces petits engins sont programmés pour se rassembler en convois, ce qui leur permet de prendre peu de place dans la ville et de consommer moins d'énergie. Mus par un moteur électrique dans chaque roue arrière, ils puisent le courant dans un rail intégré dans la plupart des rues de la cité.»[731]

Tramodulaire, Luc Schuiten, 2010.

730. Luc Schuiten, explicatif présent sur son site internet, [en ligne] <http://www.vegetal-city.net/topics/the-click-car/>, (consulté le 05 avril 2015).

La question du déplacement dans l'espace révèle alors une manière d'appréhender le territoire qui pourrait être radicalement différente. Notre rapport à la mobilité est lié à une volonté de gain de temps et très souvent, dans une perspective solitaire ou familiale. Les transports en commun sont des dispositifs permettant de déplacer plusieurs individus en même temps mais ce déplacement est vécu comme solitaire. Ainsi, dans une volonté de fédérer de nouveaux rapports de coexistence, Luc Schuiten semble exposer une territorialité de nomades ponctuels en dissonance avec le dehors, peu adapté aux mouvements et aux circulations dont la saturation des réseaux éloigne d'autant plus la possibilité des déplacements ambulatoires et itinérants. Les nombreux projets de Luc Schuiten, autour de la question de la mobilité, supposent un constat d'échec du présent et une volonté de réinvestir autrement ce territoire. Les formes de déplacement dans l'espace qu'il invente et expérimente sont, à plus forte raison, des formes d'émancipation du territoire et par conséquent, de l'homme confronté chaque jour à cette immensité. Son travail semble reposer, non pas sur une douce continuité mais au contraire, sur un rapport à l'opposition et aux transitions assez franches et affirmatives, à ce propos, nous pouvons rappeler Jean Baudrillard lorsqu'il écrivait :

Chenillard, Luc Schuiten, 2009.

> «[...] la séduction n'est pas consensuelle, elle est duelle, elle doit confronter justement un objet avec l'ordre réel, l'ordre visible qui l'environne. S'il n'y a pas ce duel – ce n'est pas de l'interactivité, ce n'est pas du contexte – elle n'a pas lieu. Un objet réussi, au sens où il existe au-delà de sa propre réalité, est un objet qui crée une relation duelle, une relation qui peut passer par du détournement, de la contradiction, de la déstabilisation, mais qui, effectivement, met face à face la prétendue réalité d'un monde et son illusion radicale.»[732]

731. Jean Baudrillard, *Les objets singuliers. Architecture et philosophie*, Calmann-Lévy, 2000, p. 22.

Le philosophe français Jean Baudrillard supposait la confrontation avec le réel comme nécessaire dans la mesure où cette dualité ou interactivité permet de défendre l'existence d'un objet au-delà de lui-même et de ce fait, cette révélation serait l'essence d'une relation duelle essentielle, mais qualifiée de «détournement», de «contradiction» et de «déstabilisation». Il va s'en dire que ce champ lexical est peu enthousiasmant, toutefois, ce seraient bien par ces sentiments de doute que nous serions amenés à nous confronter à «la prétendue réalité d'un monde et son illusion radicale»[733] et ainsi, faire de cette séduction non consensuelle, un lieu de questionnement.

732. Ibid.

2. Les formes d'un déplacement «allochronotope»

Dans les précédentes pages, nous avions déjà abordé le terme « allochronotope » que Donna Haraway utilise afin de définir un espace sans temporalité (chronos) et sans lieu (topos). En effet, le préfixe « allo », avant qu'il ne deviennent une interjection utile à la communication, renvoyait dans son étymologie au « néant » et ainsi, « allochronotope » marque l'idée d'un qualificatif en dehors d'un temps et d'un espace. Pour Donna Haraway, c'est le moyen de transcender les perspectives d'un espace alternatif et soumettre l'intérêt de son déploiement. C'est avec le designer Jurgen Bey et son projet *Slow Car* datant de 2006 que nous pouvons poursuivre la réflexion autour des modes de déplacement. Le designer explique que :

> «Ces formes d'extension du domaine du design indiquent une direction, montrent comment le contexte se transforme. Dans le cas de Slow Car, la voiture électrique qui peut se déplacer en extérieur et en intérieur permet de changer la vision globale du transport. [...] En réalité, ce que ces projets visent est un changement de perspective qui puisse nous permettre de modifier l'infrastructure : pour la première fois, la voiture va être une compétition avec la marche.»[734]

733. Jurgen Bey, «Construire l'image d'un monde "qui ne convient pas tout à fait"», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op.cit*, p. 117.

Changer l'infrastructure, c'est aussi modifier les modèles structurants et repenser ce que nous admettons alors comme acquis afin de bousculer l'ordre établi. À ce propos, la *Slow Car* de Jurgen Bey, imaginée davantage comme un déplacement à pied, corrobore une perméabilité entre l'espace intérieur et extérieur en déterminant la mobilité en dehors de l'obsession de la vitesse. Le designer suppose que l'homme puisse vouloir se déplacer sans l'obligation d'aller toujours plus vite mais en redécouvrant une certaine forme d'autonomie pendant ce déplacement.

En 2007, Vitra commande au Studio Makkink & Bey composé notamment de Jurgen Bey et Bruno Vermeersch, un projet prospectif mettant en exergue le quotidien d'un campus Vitra dont les possibles implications paysagères et structurelles ont amené les designers à développer un nouveau concept de mobilité. Le projet est actuellement porté par PROOFF, un bureau de conception progressiste conçu par le studio Makkink & Bey qui privilégie la question du travail autour d'un nouveau rapport au quotidien.

Page de droite : *Slow Car*, Jurgen Bey, exposée à Vitra, 2007.

La *Slow Car*, notamment, est un dispositif de transport issu de la chaise de bureau ainsi que d'une perspective ouverte, par laquelle imaginer un campus dès le début de sa construction permet de le penser en un seul niveau si bien qu'aucune entrave à l'utilisation de ces engins n'est possible.

Slow Car, Jurgen Bey, 2006.

L'intérêt du projet semble se situer dans cette transversalité des modèles spatiaux, alors que nous parvenons assez clairement à distinguer l'extérieur de l'intérieur ainsi que les activités qui se déroulent dans chacun de ces lieux, nous classons la voiture et tous les dispositifs de mobilité dans l'exclusivité des usages extérieurs. Néanmoins, Jurgen Bey souhaite transgresser ce cloisonnement et imagine une enveloppe mobile, susceptible de correspondre aux caractéristiques des deux espaces. L'énergie utilisée est électrique ce qui d'une certaine manière, la détermine comme verte et ainsi, sans rejet néfaste, son utilisation est possible dans un espace clos. La petitesse du dispositif ainsi que les postures qu'il induit, manifestent vraisemblablement cette passation entre les deux lieux et leurs critères pourtant différents. L'adaptabilité en différents lieux et différents protagonistes serait la ressource nécessaire afin de comprendre cette nouvelle mobilité. Avec ce véhicule ne dépassant pas les 40km/h, les auteurs exposent l'intérêt de voir la circulation urbaine ralentir et privilégient un espace social d'échanges et non de flux impersonnels et rapides.

734. Marc Augé, *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, [Collection « La librairie du XXIe siècle »], 1992, 149 p.

Jurgen Bey cite d'ailleurs l'ethnologue et anthropologue français Marc Augé et notamment son essai intitulé *Non-Lieux*[735] dans lequel le concept de « surmodernité » plutôt que de postmodernité est accompagné d'une multiplication de ce que l'auteur appelle des « non-lieux ». Afin de comprendre ce que sont ces lieux qui n'en sont pas, nous pourrions les rapprocher du concept d'hétérotopie de Michel Foucault ou comme Marc Augé l'explique, les penser au travers de ce qu'ils sont et questionnent. Il détermine ainsi une liste de non-lieux, en commençant par les aéroports, les avions, les trains, les autoroutes, etc. c'est-à-dire, ces lieux de passage et de transition par lesquels la vitesse expérimentée par l'usager est, à chaque fois, différente de l'ensemble. Il détermine également, les dispositifs de télécommunication comme des non-lieux dans la mesure où ce sont des espaces virtuels. Ainsi, pour l'auteur, « ce qui est significatif dans l'expérience du non-lieu, c'est sa force d'attraction, inversement proportionnelle à l'attraction territoriale, aux pesanteurs du lieu et de la tradition. »[736] Cette aptitude rend l'expérience aussi réelle que les lois

735. *Ibid.*, p. 147.

naturelles le sont, toutefois, cette dernière ne semble pas évoluer en dehors de toute réalité, au contraire, elle privilégierait une cohérence transversale des deux rapports. Les non-lieux seraient ainsi visibles et expérimentés en tant que tels dans la mesure où ils seraient à la fois, symboles de la traversée du territoire et création d'un espace idoine à cette mobilité et temporalité autres.

B. Les notions de transversalité

La transversalité est le fait de couper un espace par un axe déterminé, cette notion a été cependant, théorisée dans la philosophie et s'apparente, plus largement, à une logique d'expérimentations et de pluralités. La philosophe Manola Antonioli, suggère d'ailleurs, que l'origine de la pensée du psychanalyste et philosophe Félix Guattari se situe à proximité de la question de la transversalité. À plusieurs égards, dans la philosophie Guattarienne, la transversalité est transdisciplinarité et praxis mais surtout pour l'auteure, elle est perceptible chez Félix Guattari par un :

> «[...] principe de relation entre des éléments hétérogènes, relation qui fait coexister toujours plusieurs niveaux du réel (humains et non humains, nature, technique, politique, économie, désir, etc.) et qui se situe simultanément dans une dimension pré- ou infra-individuelle et dans une dimension qui va au-delà de l'individu.»[737]

Ce principe, poursuit l'auteure, permet «de se déplacer ou d'opérer une déterritorialisation constante entre plusieurs territoires et plusieurs formes d'existence.»[738] Ainsi, la déterritorialisation serait assez semblable aux non-lieux de Marc Augé mais si ces derniers sont des espaces réels avec une perception autre du monde commun, alors le principe de sortir d'un territoire pour aller vers un autre, en d'autres termes, user de transversalité, permet d'appréhender « plusieurs formes d'existences» dans lesquelles, différents «niveaux du réels» peuvent être expérimentés au point que l'individu est, simultanément à la fois, dans la détermination de son sujet et également, dans un rapport qui le dépasse. Quelques pages après, l'auteure poursuit et conclue que :

> «n'importe quel groupe vit ainsi une oscillation perpétuelle entre ces deux pôles de références : d'une part une subjectivité qui a pour vocation une prise de parole créatrice et autonome, d'autre

736. Manola Antonioli, «Micropolitique et transversalité», *Gilles Deleuze et Félix Guattari. Une rencontre dans l'après Mai 68*, sous la direction de Manola Antonioli, Frédéric Astier et Olivier Fressard, édition L'Harmattan, Ouverture philosophique, Paris 2009, p. 86.

737. *Ibid.*

> part une version de la subjectivité aliénée dans l'altérité sociale et dans des énoncés figés.»[739]

738. *Ibid.*, p. 91.

La transversalité serait une expérience particulière, ravivant une nouvelle forme de réinvestissement de la pensée. Ce principe de mise en relation d'un cosmos hétérogène ouvrirait vers une double forme de l'expérience, à la fois, extériorité et intériorité dans la mesure où cet agencement abonderait vers la corporalité.

1. Une philosophie de vie, une manière d'interroger

Claude Parent et Paul Virilio, respectivement architecte, urbaniste et philosophe, fondaient les principes de la fonction oblique sur la base d'une historicité de celle-ci. Ils envisageaient cette fonction aux origines de toute pensée créatrice tant elle semble logique et déterminante dans la perspective d'une circulation libre exemptée de l'incitation à bâtir des murs. Claude Parent parlait d'ailleurs de «clôture praticable» et de «circulation habitable»[740] afin d'acquiescer le caractère idoine de l'oblique. Il envisageait, également, l'évolution de la condition de l'individu lorsqu'il écrivait que «ni la station immobile, ni le mouvement ne sont neutres dans le cadre de la structure oblique (alors qu'ils le sont sur le plan horizontal). Il y a échange énergétique permanent entre le corps de l'homme et son support »[741] et de fait, toute la pertinence du principe repose sur l'aptitude suivante :

739. Claude Parent, *Vivre à l'oblique*, réédition en fac-similé réduit de l'ouvrage paru en 1970, Jean-Michel Place éditions, Paris, 2004, p. 25.

740. *Ibid.*, p. 31.

> « Le lieu ne doit pas, selon ce qu'on lui demande en ce moment, laisser cet homme en tranquillité, mais au contraire doit lui poser des questions, lui tendre des problèmes à résoudre, lui jeter des incitations, provoquer des impulsions, le faire vivre, le forcer au dialogue, le projeter dans l'inconfort psychologique. La fonction oblique c'est l'ARCHITECTURE DE L'EFFORT qui éveille et catalyse l'homme ; elle est opposée au confort lénifiant qui l'endort et conduit son mental à la mort »[742]

741. *Ibid.*, p. 47.

La théorie philosophique qui induit la pertinence d'une transversalité serait à rapprocher de cette intention de traiter l'oblique dans l'aménagement du territoire. Cette « architecture de l'effort » dont l'auteur défendait le potentiel, fustige le caractère aliénant de certaine construction. L'usager qui se déplace plutôt que de rester dans l'inaction, modifie sa manière de voir et de ressentir l'ensemble, d'autant qu'en ce qui concerne les structures proposées par Claude Parent,

«leur rôle est de laisser la libre implantation des espaces d'habitation à l'intérieur de leur maille structurelle, de se laisser investir par les hommes qui doivent y trouver une PARTICIPATION INDIVIDUELLE À L'ACTE DE BÂTIR, une création personnelle, une individuation au sein d'un groupement prévu.»[743]

742. *Ibid.*, p. 67.

Ainsi, la fonction oblique nous maintiendrait en alerte, constamment dans l'effort et la confrontation de notre individualité face à l'environnement, nous serions prêts à participer à l'élaboration de la cité dans laquelle, le «je» est le fondement du «nous». Transposable à une philosophie de vie, la fonction oblique est une manière d'encourager l'individu à penser le monde, néanmoins, non pas dans la volonté de rendre coupable par les éléments de discorde mais plutôt de déterminer ces questionnements comme des potentiels.

Sans pour autant utiliser la fonction oblique telle que Paul Virilio et Claude Parent la déterminaient dans les principes constructifs, l'architecte français François Roche, semble, d'une certaine façon, endiguer ce principe. Les intentions en architecture et en design que nous pourrions qualifier de critiques sont, également, nécessaires afin de questionner, de rendre compte de nos difficultés et de montrer l'écart, cependant, ces disciplines doivent pouvoir le faire sans aspect culpabilisant ou moralisant. C'est ce que François Roche détermine et défend sous les préceptes de l'écosophie, une philosophie de vie et une manière d'interroger le monde à l'encontre de « cette bonne conscience qui fait que les pires criminels du post-capitalisme peuvent s'enrubanner de grandeur écologique. »[744] Cette qualité abonderait vers l'approche expérimentale de la création qui échapperait alors à la morale et rejoindrait le saisissant. Ainsi, libre à l'individu d'explorer ce ressenti ou de le nier car l'expérience n'aurait pas pour but d'indiquer ou de déterminer. Nous pourrions à ce propos, penser à une architecture des plus spectaculaires dont Jean Baudrillard en dénotait le positif comme les limites. L'auteur expliquait son intérêt lié au musée Guggenheim de Bilbao, de la façon suivante :

743. François Roche, «Evolène prépare sa maison du yéti», entretien dirigé par Sylvain Menétrey pour *largeur.com* et le magazine *BabooTime*, le 9 août 2009, [en ligne] <http://www.largeur.com/?p=2940>, (consulté le 20 décembre 2015).

> « Voilà un objet virtuel par excellence, le prototype d'une architecture virtuelle. Composée sur ordinateur à partir d'éléments ou de modules combinatoires, tels qu'un millier de musées semblables peuvent être construits en changeant simplement de logiciel ou de table de calcul. Sa relation même à son contenu – collections et œuvres d'arts – est tout à fait virtuelle. Si étonnant par sa structure instable et ses lignes illogiques, mais si peu par ses espaces d'ex-

> position, très proches des espaces conventionnels. Il ne symbolise que la performance et la mise en scène d'une machinerie, d'une technologie mentale appliquée – pas n'importe laquelle, je le reconnais, et l'objet est prodigieux, mais c'est un prodige expérimental, comparable à l'expérimentation biogénétique du corps qui va donner lieu à des tas de clones et de chimères. Le Guggenheim est une chimère spatiale, fruit d'une machination qui a pris le pas sur la forme architecturale elle-même.»[745]

744. Jean Baudrillard, *Vérité ou radicalité de l'architecture ?*, texte retrouvé dans les archives d'Olivier Boissières, l'auteur lui avait confié le relecture, publication posthume, Sens&Tonka, 2013, pp. 31-32.

Le musée Guggenheim de Bilbao imaginé par l'architecte Frank Gehry en 1997 et décrit par Jean Baudrillard, complexifie la compréhension que l'on peut avoir d'une intention participative et de son expérience. Ce musée est, en effet, pour l'auteur précédemment cité, «un objet virtuel» qui anticipe une architecture hors temps, hors finitude et dont l'envergure d'un déploiement et d'un développement est continu. Cette forme, qui n'est pas à considérer dans un caractère figé mais au contraire, dans ses possibles, met en scène un dépassement de l'architecture vers une trans-architecture ou chimère exposée pour questionner. Son enveloppe est ainsi, expérience d'un dépassement mais également, expérience d'une matière en mouvement, froissée, discontinue et instable.

Le musée Guggenheim, Frank Gehry, Bilbao, 1997.

Néanmoins, si l'enveloppe est changeante, ce n'est pas le cas de l'espace intérieur puisque son utilisation et ses fonctions restent relativement similaires. Il y aurait alors une mise à l'écart troublante par le lieu intérieur, quant à lui, abordé de manière conventionnelle et dans lequel nous retrouvons les codes classiques d'exposition. De ce point de vue, l'architecture n'est pas différente, toutefois, sa virtualité l'est et par conséquent, ce musée définirait le symbole comme un élément supérieur à la réalité du lieu. Ainsi, cette «chimère spatiale» est en ce sens théâtrale et demeure le lieu d'une machination que Jean Baudrillard supposait comme brillante puisqu'il l'avait précisément qualifiée de «création architecturale à grand impact visuel, qui s'érige aujourd'hui en véritable symbole de la ville dans le monde entier.»[746] En ce sens, elle n'est pas culpabilité ou morale, elle est expression. Cette manière de construire annonce sans doute les prémices d'une conception hors frontière et en faveur des transversalités pour des individus post-humanistes. La logique écosophique serait certainement propre à cette perspective, créer pour donner à voir et à expérimenter mais sans l'ambition de défendre une bonne conscience.

745. [En ligne] <http://www.guggenheim-bilbao.es/fr/le-batiment/la-construction/>, (consulté le 22/01/15).

En architecture et depuis les dernières décennies, semble subsister une forme de déraison de la construction qui interroge un langage spontané qui, toutefois, pour Alessandro Mendini, serait davantage tangible avec le monde naturel :

> « Au-delà de la médiation stylistique et de la métaphore stylématique, l'homme se trouverait en face d'un modèle urbain qu'il interpréterait dans son corps, dans sa propre entité physique. L'anthropomorphisme architectural est une manière de réagir à la pollution des populations d'édifices et d'objets toujours plus étrangers à la psyché humaine qui envahissent le globe, et qui substituent aux formes naturelles de la population vivante et de la terre même leur artificialité hautaine.»[747]

746. Alessandro Mendini, «Le langage corporel dans l'architecture» publié en juillet 1975 dans la revue *Casabella* n°403, traduit et compilé dans *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, *op. cit*, p. 124.

Ainsi, derrière une certaine forme de tromperie stylistique et de l'ascendance de l'effigie symbolique sur le contenu, se déploierait la pertinence d'une corporéité de l'expérience architecturale et cela, à l'inverse des canons esthétiques modernes qui auraient alors amené à une production d'artefacts en dehors de notre corps puisque les formes rectilignes et les codes géométriques nous confrontaient à une extériorité de nous-mêmes. Le déconstructivisme, en tant que remise en question des logiques de processus de fabrication par la décomposition structurelle et formelle puis, plus fondamentalement, du programme architectural, nous permettrait d'éprouver autrement le sens et c'est ainsi, paradoxalement, le rapport habituel entre l'individu, l'édifice et le contexte qui se trouve déconstruit plutôt que l'architecture elle-même. Lors d'un entretien avec Pierre Litzler, notamment sur la question du déconstructivisme, l'auteur a évoqué spontanément l'idée selon laquelle « la somme de toutes les instabilités crée une forme de stabilité. » À juste titre, cette idée de stabilité nouvelle émanant d'un chaos semble porteuse dans la mesure où cette clarté, ce nouvel ordre, apparaît être, inéluctablement, une forme d'organisation autre et ainsi, elle se détermine différemment.

2. Une manière de construire

François Roche, Stéphanie Lavaux et leur équipe abolissent les frontières entre architecture, biologie, robotique et science sociale dans l'objectif de resserrer les liens existants entre le contexte, les individus et la construction. Leur site internet a d'ailleurs comme nom de domaine «New-territories» et abrite des dizaines de projets dans

lesquels la question de la nature est posée sous la forme d'une hybridation entre technologie et primitivisme. Leur approche transversale et pluridisciplinaire révèle ainsi, le contexte global et conflictuel de la création ainsi que l'intention d'adopter de nouvelles stratégies de construction par lesquelles les structures artificielles deviennent un moyen d'atteindre la subjectivation pure.

C'est par la mise en exercice d'un protocole que leur prouesse machinale devient un vecteur de narration et plus précisément, un « générateur de rumeur » selon François Roche. Une exposition de R&SIE[N] au Pavillon international peut nous éclairer, son nom est d'ailleurs un jeu de mot composé de plusieurs lettres qui suggère l'hybridation entre la biologie et la robotique. L'exposition BI[R]O-BO[O]T : *Appareils écosophiques et machines skizoïd* met en scène six machines issues de projets réalisés entre 2006 et 2008 par l'agence et qui ont comme point commun de permettent de repenser les enjeux de la construction non stéréotypée afin de ré-articuler une logique entre l'individu et la vie sociale. Les architectes de R&SIE[N] parlent d'ailleurs de «psychologie digestive» ainsi que de «transactions anthroposophiques », des mots qui amplifient une nouvelle approche de l'espace. Pour ces architectes, les machines sont une voie possible et émergente d'un nouveau salut de l'édification, non plus assujettie aux dominations politiques et économiques, la construction machinique se révèle être, à la fois, opérationnelle (opérations par l'implémentation de données) et également, la réponse aux besoins nomades et évolutifs de l'homme.

Heshotmedown, ce robot dépose sur son dos la biomasse nécessaire à l'isolation des espaces publics et privés construit à Heyri, ville au nord de la Corée du Sud, 2006-2007.

Par ailleurs, les machines pensées par R&SIE[N] ont la particularité d'être «skizoïd», en d'autres termes, de présenter des troubles proches de ce que l'on pourrait appeler chez l'homme, de la schizophrénie. Pour ces architectes et notamment pour François Roche et Stéphanie Lavaux, ces anomalies programmées dans les machines sont des outils processuels aboutissants à la réouverture des subjectivités de l'homme. Ce particularisme permet selon François Roche, de «re-complexifier et désaliéner les bords du système de la vérité.»[748] Les machines qu'ils proposent et qu'ils nomment «agents de la logique floue»[749] supposent ainsi libérer l'homme de la tutelle architecturale en tant que cette dernière est régie par l'autorité politique. Cette pensée explique de nombreux projets de l'agence et notamment, ceux qui relèvent du machinique comme perspective émancipatrice.

747. [En ligne] <http://www.new-territories.com/biennal%20of%20venice%2008.htm>, (consulté le 20/02/15).

748. *Ibid.*

Broomwitch est présentée comme une anomalie, la machine se met debout en référence à l'évolution Darwiniste. Galerie Seroussi, Meudon, 2008.

En 2006, lors du premier jury formé suite à l'appel d'offre du Frac Orléans, l'agence R&SIE[N] et l'agence Jakob Mac Farlane sont annoncées lauréates mais au second tour, R&SIE[N] perd le projet. À la suite de ce résultat, François Roche se met à dénoncer les pratiques douteuses du second jury ainsi que la collaboration de JMF avec l'administration, il écrivait : «on peut ainsi supposer à l'architecture deux pulsions antagonistes : l'une critique qui émet ces choses sans pouvoir toujours les construire et l'autre collaborationniste qui se profile et se conjugue avec les forces techno structurelles, politiques et administratives.»[750] Il se fâchait ainsi avec tout le corps professionnel en décriant que les architectes concevaient l'espace comme «leur terrain de jeux, leur levier de contrôle, de coercition.»[751]

Olzweg, construction d'un labyrinthe de verre.

749. François Roche, [en ligne] <http://www.new-territories.com/flower5.htm>, (consulté le 25 mars 2016).

750. *Ibid.*

Olzweg, ce projet avec lequel R&SIE[N] a terminé second au concours, est une référence au philosophe allemand Martin Heidegger lorsqu'il comparait la pensée à l'*holzweg*, c'est-à-dire, ces «chemins qui ne mènent nul part» et regrettait l'absence de cette perspective dans la métaphysique, ce qui, selon l'auteur, déterminait son échec. Ainsi, nous pourrions supposer que l'idée d'emprunter des chemins hasardeux suppose d'accepter la nature humaine telle qu'elle est et ainsi, de ne pas contraindre la construction dans une logique déterminée alors que ce principe serait contraire au vivant. Dans un entretien avec Anne-Marie Fèvre pour le journal *Libération*, François Roche explique qu'il «n'y a que les malentendus qui débloquent une esthétique, qui rendent compte de la complexité, de la fragilité, de la pollution, de l'animalité, de la toxicité de l'hygiène en ville.»[752] Et ainsi, les machines skizoïd sont des vecteurs de paranoïa bénéfiques à l'individu.

Olzweg, pour la conception d'un musée de l'architecture expérimentale. Proposition pour l'appel à projet du FRAC Orléans, 2006, non retenue.

751. François Roche, «François Roche, l'architecte alien», dans *Libération Next : Design & Archi*, 04/09/2010 par Anne-Marie Fèvre, p. 3/5, [en ligne] <http://next.liberation.fr/design/2010/09/04/francois-roche-l-architecte-alien_682378> (consulté le 20/02/15)

752. *Ibid.*

Les six bio-robots exposés comme un ensemble, démontrent la possibilité de penser la construction architecturale dans une perpétuelle mutation, revendiquant ainsi, à l'échelle de l'urbain, une structure faite «d'agrégations successives.»[753] Cette perspective pourrait montrer de manière manifeste que la structure est un fragment d'un scénario complexe et qu'elle doit être pensée dans sa particularité, elle-même en constante évolution. Par ailleurs, les deux entités, c'est-à-dire, la structure architecturale d'une part et le corps biologique d'autre part, ne sont pas à opposer, au contraire, la structure, au lieu d'être figée, devrait pouvoir évoluer comme le corps humain et en ce sens, les incertitudes deviendraient légitimes et le changement, possible et même appréciable.

Cette approche n'est pas sans rappeler la théorie d'un urbanisme «faible» et «diffus» amorcée par Andrea Branzi dès 1968 et plus amplement développée dès 1996. Il s'agit dans son idée, d'une construction architecturale ordonnée selon un caractère relationnel et ainsi, l'architecte Michel Jacques, suppose que pour Andrea Branzi, il ne s'agit plus de miser sur « des opérations globales, mais sur une infinité de microstructures, de réseaux où circulent les fluides électroniques d'une technique dématérialisée : revanche de la surface sur la structure, du périphérique, de l'éphémère, sur la centralité et la durabilité.»[754] L'auteur semble ainsi, avouer qu'Andrea Branzi abandonne la recherche d'une construction globale au profit des particularismes, de la pensée des microcosmes et également, des mouvements d'indéterminisme et de mutation, ce que les réseaux, les fluides et tout ce qui concerne l'immatérialité figurent très bien. La conception de l'urbain devient alors celle de l'éphémère. En d'autres termes, des micro-phénomènes qui entrent en connexion les uns avec les autres dans autant de variables et de modifications possibles.

753. Jacques Michel, «Anticipation», dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires*, sous la direction de Constance Rubini, éditions Gallimard, 2013, p. 47.

Si le terme «diffus» employé par Andrea Branzi pour définir sa théorie, est compréhensif, en revanche, celui de «faible» est plus difficile tant ce dernier détient une connotation péjorative. Ce mot qualifie quelqu'un ou quelque chose « qui manque ou qui n'a pas assez de force» mais aussi «de vigueur physique», nous pourrions alors supposer qu'Andrea Branzi place les qualités techniques, structurelles et matérielles de l'architecture au second plan. Ce ne serait plus sa «vigueur physique» qui serait attendue mais son ouverture à l'homme. Au lieu de revendiquer une architecture solide, pérenne et infaillible, il soutient une construction à petite échelle, diffuse, fluide et éphémère. Dans cette perspective, la démarche de François Roche semble relever d'une forme de continuité avec la position revendiquée depuis plusieurs années par Andrea Branzi. Comme l'énonce Pierre Litzler à propos d'une réflexion sur François Roche, «l'architecture n'est plus cet objet qui se pose sur un sol, elle ne s'impose plus au lieu, mais se constitue à travers une expérience et une stratégie territoriale propre à chaque situation.»[755]

754. Pierre Litzler, *Desseins narratifs de l'architecture*, L'Harmattan, Paris, 2009, [coll. Esthétiques, série «Ars»], p. 97.

3. LE PRINCIPE DE L'HÉTÉROTOPIE

Cette expérience du territoire n'est pas sans difficulté. Comme nous l'avions abordé avec le travail de Fredric Jameson, ce qui semble faire défaut à l'investissement de la situation, est la difficulté du représentable. Ainsi, l'approche par la fiction ne serait pas si éloignée du cadre concret si tant est que l'on puise dans les ressources du principe de l'hétérotopie. Le philosophe Jacques Rancière suppose d'ailleurs que les « "fictions" de l'art et de la politique sont ainsi des hétérotopies plutôt que des utopies.»[756]

755. Jacques Rancière, «avant-propos», *Le partage du sensible : esthétique et politique*, éditions La Fabrique, Paris, 2000, p. 65.

A. UN CONCEPT SURPRENANT

Lors d'une conférence[757] en 1967, Michel Foucault fondait le concept de ce qu'il nommait hétérotopie, c'est-à-dire, une science de l'hétérotopologie émanant d'une double contingence, à la fois vécue et expérimentée à l'intérieur même d'un lieu physique et amplifiée par toute l'extravagance dont est dotée l'imaginaire. L'auteur faisait ainsi, la distinction avec l'utopie à plusieurs égards, d'abord par la présence et l'existence réelle du lieu, «une cabane», «un jardin», «une prison», «un navire», etc. Puis, par un caractère marginal, peu standard, parfois même, redouté. «Ce sont en quelque sorte des contre-espaces»[758] disait Michel Foucault en constatant de surcroît une multiplication «des hétérotopies de déviation : c'est-à-dire que les lieux que la société ménage dans ses marges, dans les plages vides qui l'entourent sont plutôt réservés aux individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée. »[759]

756. Michel Foucault, «Des espaces autres», 1967, conférence donnée au Cercle d'études architecturales, le 14 mars 1967, texte publié dans *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49. Réédité dans *Dits et Écrits*, sous la direction de Daniel Defert et François Ewald, Paris, Éditions Gallimard, 1994, Tome 4, texte 360, pp. 752-762.

757. Michel Foucault, *Le corps utopique* suivi de *Les hétérotopies*, postface de Daniel Defert, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 24.

758. *Ibid.*, p. 27.

Ce concept assez surprenant serait alors semblable à l'exclusion d'un phénomène de déviance qui néanmoins, puiserait sa force dans son ouverture au delà des incompatibilités. L'auteur expliquait que «l'hétérotopie a pour règle de juxtaposer en un lieu réel plusieurs espaces qui, normalement, seraient, devraient être incompatibles.»[760] Cette idée est d'ailleurs le troisième principe cité par Michel Foucault, le premier était que toute société constitue ses hétérotopies dans la forme de son choix et le second supposait, la nécessité de préserver un caractère non immuable dont l'auteur défendait qu'«au cours de son histoire, toute société peut parfaitement résorber et faire disparaître une hétérotopie qu'elle avait constituée auparavant, ou encore en organiser qui n'existaient pas encore. »[761] Le troisième principe, nous

759. *Ibid.*, pp. 28-29.

760. *Ibid.*, p. 27.

l'avons déjà cité, reste alors le quatrième qui semble lier l'hétérotopie à l'hétérochronie, le cinquième qui admet la difficulté de comprendre ces lieux, « les hétérotopies ont toujours un système d'ouverture et de fermeture qui les isole par rapport à l'espace environnant », en somme, «l'hétérotopie est un lieu ouvert, mais qui a cette propriété de vous maintenir au dehors »[762] et enfin, le sixième et dernier des principes de Michel Foucault, nous fait admettre que les hétérotopies «sont la contestation de tous les autres espaces»[763]

761. *Ibid.*, p. 32.

762. *Ibid.*, p. 34.

1. Le design critique comme hétérotopie

Supposer que le design critique puisse être une hétérotopie signifie de le penser comme un lieu dans lequel les déviances ne sont plus la marge mais à l'inverse, une sorte de conformité. Il y aurait par conséquent, un renversement de ce qui fait et est la norme. Toutefois, il ne s'agit pas d'annoncer que le design critique, d'après un certain angle d'approche, puisse être conformité mais de prétendre que l'hétérotopie serait à la critique, un incubateur privilégié d'où la marge, sans être rédhibitoire, pourrait être investie. Cet espace, tel une couveuse, offrirait aux comportements déviants toute l'assurance de leur reconnaissance et contribuerait à la persistance d'un temps autre, une hétérochronie, c'est-à-dire, un hors-temps bénéfique qui maintiendrait le reste du monde «au dehors». Dans cette perception inclusive, l'exigence serait d'être à l'intérieur car ce même phénomène, en plus de maintenir une frontière avec l'extérieur, permettrait de s'opposer aux autres espaces. Les hétérotopies seraient «ces lieux réels hors de tous les lieux»[764] mais également, «la contestation de tous les autres espaces ».[765] Plus précisément, cette altercation amènerait à créer une chimère qui dénoncerait le réel comme illusion et c'est d'ailleurs, cette intention que nous pouvons associer avec le design critique qui par sa qualité en tant qu'espace autre du réel, suppose défendre la pluralité des conceptions. Ainsi, ces « contre-espaces » que Michel Foucault nommait et définissait comme des « hétérotopies de déviation» après avoir succédé aux «hétérotopies biologiques», c'est-à-dire aux «hétérotopies de crise», admettent l'anomalie comme un élément déterminant dans la compréhension et la détermination de nos devenirs-mondes.

763. *Ibid.*, p. 25.

764. *Ibid.*, p. 34.

2. De l'humain au post-humain

Depuis ces deux derniers siècles, l'environnement artificiel a considérablement évolué, au point où, aujourd'hui, tout est à peu près envisageable. De ce constat, seule la génétique est encore un tabou tant elle touche à l'être comme matière. Il n'en reste pas moins que pendant ces dernières années, les mutations génétiques se sont multipliées et les ambitions de toucher au corps humain deviennent de plus en plus tenaces. La question de l'évolution est ainsi au cœur de tous les débats, qu'ils soient d'ordre scientifique, politique, économique, philosophique, anthropologique, éthique, etc. Le design, cette discipline qui met à l'exercice les transformations, ne semble pas y échapper et bien au contraire, il apparaît comme un potentiel des plus intéressants.

Le projet *Pathogen Hunter* de Susana Soares et Mikael Metthey semble être un bon exemple afin de comprendre cette intensification de la question du corps humain au travers de l'artefact. Pour William Myers, commissaire d'exposition et historien du design, *Pathogen Hunter* est un ensemble d'outils permettant de scénariser la possibilité que de « new tools for detecting dangerous microorganisms alter our current social convention »[766], c'est-à-dire, envisager que des outils de détection et donc de prévention, deviennent des éléments de remise en cause des logiques sociales. Dans les faits, les deux designers ont imaginé plusieurs petits outils qui permettent de capturer et d'analyser les germes microbiens dans le but de prévenir la prochaine pandémie. En l'état, ce sont seulement des prototypes formels mais l'idée du projet est d'intégrer à ces outils physiques, des nanotechnologies afin que l'individu puisse lui-même diagnostiquer les prélèvements de manière instantanée. Nous pouvons remarquer une nouvelle typologie de ces artefacts, pourvus de formes amplement organiques, presque ornementales, mais à l'écart d'un but décoratif. Il semblerait que les intentions soient de créer un rapprochement avec la biologie ainsi que d'accompagner une gestuelle du soin puisque chaque extrémité suppose jouer un rôle différent dans le prélèvement. Techniquement, l'impression 3D permet la création de pièces très spécifiques et accompagnée de la volonté de voir émerger des objets de plus en plus connectés à nous, il y a de forte possibilités pour que le monde de demain soit un monde aux artefacts curieux, complexes mais à la fois, intimement proches de nous.

Pathogen Hunter, Susana Soares et Mikael Metthey, 2010, différents prototypes en SLA.

765. William Myers, «Pathogen Hunter» de Susana Soares et Mikael Metthey, projet réalisé dans le cadre du Master *Design Interactions* du Royal College of Art and design de Londres et le département *Diagnostic and Therapeutic Technologies* de l'Université de Newcast et exposé en 2013-2014 au *New Institute de Rotterdam*, sous l'exposition *Biodesign* : On the Cross-Pollination of Nature, Science and Creativity et publié dans le catalogue d'exposition, *Bio design. Nature. Science. Creativity*, première édition en 2012, réédition en 2014, Thames & Hudson, Londres, p. 233. Traduction personnelle : «de nouveaux outils de détection des micro-organismes dangereux pourraient modifier notre convention sociale actuelle.»

Après visionnage de la vidéo qui présente ce projet, nous pouvons aussi prétendre à une certaine douceur qui accompagnent les gestes, de cette façon, la prévention devient aussi un rite, une forme de rituel quotidien ou hebdomadaire, qui plonge l'individu dans un rapport intime avec son corps et un déterminisme de contrôle par l'autodiagnostic. Le rapport de l'individu aux différents éléments du kit doit être intuitif malgré une curiosité formelle que nous pourrions aussi rapprocher d'un sentiment de préciosité. Dans l'explication du projet donnée par William Myers, nous pouvons lire :

> « This work explores how disease monitoring in the near future might change our health etiquette. It speculates how surveillance personnel would be trained with specific devices to vigilantly predict and manage infectious outbreaks. No matter how clean we are or how healthy we feel, we are continual hosts to trillions of microorganisms on and in our bodies. Pathogen hunter asks : will we change our behavior in order to prevent the spread of pathogens to others and what will be the consequences for our social conventions?»[767]

Pathogen Hunter, Susana Soares et Mikael Metthey, 2010, différents prototypes en SLA et verre.

766. *Ibid.* Traduction personnelle : «Ce travail tente de montrer comment la surveillance de la maladie, dans un avenir proche, pourrait changer notre approche de la santé. Il spécule sur comment le personnel de surveillance serait formé par des dispositifs spécifiques pour augmenter la vigilance et gérer les épidémies infectieuses. Peu importe à quel point nous sommes propres ou si nous nous sentons en bonne santé, nous sommes les hôtes continuels de milliards de micro-organismes sur et dans notre corps. Pathogène chasseur demande : Changerons-nous nos comportements afin de prévenir la propagation des agents pathogènes pour les autres et quelles seront les conséquences pour nos conventions sociales ?»

Hunter signifie «chasseur», le kit est alors composé de plusieurs outils qui permettent de chasser les agents pathogènes et éviter la propagation des maladies. Cette prévention amène également, à repenser notre rapport avec l'autre puisque prévenir les risques d'une infection c'est aussi protéger les personnes que nous côtoyons quotidiennement. Les deux designers semblent alors indiquer que modifier nos comportements, c'est aussi induire un changement de notre rapport à l'autre. Par deux fois dans l'explicatif, il y a un point d'honneur à questionner nos conventions sociales puisqu'elles sont les enjeux de notre devenir. En effet, Susana Soares et Mikael Metthey l'ont bien compris, nous devons envisager la possibilité de changer nos habitudes. Ce projet relève d'une réelle portée car depuis plusieurs dizaines d'années, les maladies augmentent et de nouveaux troubles font leur apparition. Certains scientifiques supposent que nos modes de vie et nos modes de production et de construction ne font qu'amplifier toutes ces nouvelles maladies comme l'asthme, l'eczéma, le diabète, le cholestérol, le cancer, etc. ainsi que multiplier les cas de jeunes enfants porteurs. Dans cette problématique, l'artefact pourrait aider car la relation entre l'homme et l'objet est pensée différemment.

Plutôt que d'être inactifs, les outils imaginés préviennent et agissent, ainsi ils encadrent l'individu, ce qui était jusqu'à présent l'un des rôles réservés aux différents acteurs médicaux. Si l'objet veille désormais sur l'homme, nous pouvons craindre une inversion des rapports.

Un autre projet semble aller plus loin dans cette forme de renversement, le discours est plus radical, davantage critique et la designer suppose le besoin d'aller vers le corps post-humain en proposant des modifications génétiques pour supporter les changements climatiques et les dégâts de la pollution. Elle constate que les politiques sont inactives et ne modifient pas nos modes de consommation, de production et de vie alors que nous connaissons désormais les risques. Ainsi, plutôt que d'attendre l'inévitable, Natsai-Audrey Chieza imagine des greffes et des implants qui pourraient nous aider à survivre au delà des catastrophes attendues. En effet, l'inversion des pôles semble inévitable et lorsque nous prêtons attention aux dernières estimations de la fonte des glaces dans l'arctique, nous ne pouvons que nous saisir de notre impuissance actuelle et souhaiter enfin nous adapter. À ce propos, le projet *Design Fictions : Posthumanity in the age of Synthetics* de Natsai-Audrey Chieza explore de possibles applications biotechnologiques afin d'envisager une rapide évolution du corps humain. La designer explique, bien entendu, que «the rise of synthetic biology brings ethical questions about the appropriation of life and the alternation of self to the fore»[768], c'est-à-dire que l'augmentation de la biologie synthétique amène à des questions éthiques sur l'appropriation de la vie et l'alternance de soi dans le futur, cependant, elle suppose aussi que les avancées biotechnologiques du 21e siècle vont converger vers la production même des artefacts.

Design Fictions : *Biocollectibles, Genetic First Aid Cabinet,* 2013.

Le métier de designer est alors amené à se déplacer vers les territoires de la biologie synthétique et de l'ingénierie, aidé par de nouveaux espaces d'expérimentations et de fabrications à mi-chemin entre le laboratoire et l'usine en prévision pour 2075. D'après cette perspective, la designer a conçu plusieurs dispositifs fictifs qui permettent de questionner les avancées scientifiques et leurs domaines d'application sous une perspective éthique. Un des projets nommé *Parasitic Prosthesis*, est, comme son nom l'indique, une prothèse parasitaire qui, à l'aide d'organismes génétiquement modifiés, synthétise le corps humain ou post-humain afin de l'aider à s'adapter plus rapidement et facilement aux nouveaux environnements, notamment aux conditions météorologiques de plus en plus incertaines.

767. William Myers, «Design Fictions» de Natsai-Audrey Chieza, projet réalisé dans le cadre du programme *Textiles Futures* au Central Saint-Martins College of Art and design de Londres et exposé en 2013-2014 au *New Institute de Rotterdam*, sous l'exposition *Biodesign : On the Cross-Pollination of Nature, Science and Creativity* et publié dans le catalogue d'exposition, *Bio design. Nature. Science. Creativity*, première édition en 2012, réédition en 2014, Thames & Hudson, Londres, p. 175.

Le corps serait modifié par une forme de «DIY synthetic biology». Au delà de l'outil, c'est une pensée d'un organisme transformé qui entre en considération dans les évolutions sociétales, le corps est ainsi, davantage perçu comme une interface de communication et une structure évolutive. L'homme ne cherche plus à adapter son environnement à lui mais son propre corps aux aléas extérieurs. Dans cette continuité et par le dispositif *Voluntary Mutations*, la designer propose de concevoir et d'accepter que certains micro-organismes puissent vivre dans notre corps afin de réguler les niveaux de toxicité atmosphériques, ces informations seraient visibles directement sur la surface de la peau. Entre protection et communication des risques, telles pourraient être les évolutions sociétales. Sur son site internet, elle explique que :

> «Based on research driven future scenarios that depict converging threads around a vision of potential biofutures, the purpose of the work is to raise critical questions over our current understanding of the potential cultural and environmental implications of synthetic biology and stem cell technology.»[769]

Ce projet critique est une alerte sur les implications culturelles et environnementales de la biologie synthétique. Déterminer les incidences en se projetant à l'aide d'un scénario mais également, d'une série de prototypes tangibles, offre au projet une viabilité nécessaire afin de le penser avec sérieux. Dans ce cas, le design critique déplacerait l'artefact de sa visée déterminée par l'action, c'est-à-dire, par son usage immédiat vers l'interrogation. D'après ces deux cas de figure, nous comprenons alors que le corps humain, au même titre que la cabane d'enfant ou la prison, puisse aussi devenir une hétérotopie dans la mesure où, aujourd'hui, ce lieu concret amène à rêver à un imaginaire foisonnant.

Design Fictions : *Parasitic Prosthesis, Genetic Symbiosis, Radiation Resist*, Natsai-Audrey Chieza, 2013.

768. Natsai-Audrey Chieza, sur son site internet, [en ligne] <http://postextiles.com/?p=359>, (consulté le 06/04/2015). Traduction personnelle : «Basé sur la recherche de scénarios futuristes qui dépeignent des discussions convergentes autour des potentiels de bio-futurs, le but du travail est de poser des questions critiques sur notre compréhension actuelle des implications culturelles et environnementales potentielles de la biologie synthétique et de la technologie des cellules souches.»

B. Une marginalisation foisonnante

Lorsque la fiction est usitée, il semblerait persister, en contrepartie, une fragilité de la concrétisation, ainsi certaines personnes s'affairent à dénoncer une forme de marginalisation de la création et font autorité par l'appui d'anciennes postures selon lesquelles seul le résultat matériel peut être justifié comme un bien.

Page de gauche : Design Fictions : *Voluntary Mutations, the Posthuman Body : Addressing Bio-Subcultures*, Natsai-Audrey Chieza, 2013.

Cependant, la marge est foisonnante, porteuse de connaissances, tel un incubateur, elle veille à maintenir une énergie créatrice débordante à l'image des «capsules de créativité» dont le designer Ettore Sottsass Jr. supposait l'existence. D'ailleurs, le travail d'une thèse qui est *a priori* à la fois état des connaissances d'un domaine et apport de nouvelles connaissances, est, dans sa méthodologie même, semblable à cette idée de marginalisation du jeune chercheur puisque dans le souhait de poursuivre une recherche originale, le jeune chercheur doit parfois être en marge des idéologies acceptées. Les hypothèses seraient alors une forme de fiction à vérifier tout comme le font, d'une certaine manière, certains designers dans leurs travaux spéculatifs ; ils cherchent de nouvelles perspectives, fondent des questionnements et les communiquent par le biais de l'iconographie et du prototype. Les hétérotopies ou marges sont des contre-espaces présents à l'intérieur même de la société et si l'on détermine le design critique comme l'un de ces espaces autres, alors il ne s'agit pas, pour ces designers, d'être extérieur au monde mais de fonder un écart suffisant afin d'exposer un regard critique.

1. Impulser les imaginaires

Pour James Auger et Jimmy Loizeau, nous avons besoin de ces espaces laissés en marge afin d'impulser les imaginaires. La série d'objets *Carnivorous Domestic entertainment Robots*, réalisée par ces deux designers anglais, est tout à fait surprenante, tant dans sa qualité technologique, mécanique et biologique que dans son rapport hautement contestataire, en vue d'une éthique. Si comme Victor Papanek le soutenait, le «but final du design est de transformer l'environnement et les outils de l'homme et, par extension, l'homme lui-même »[770] alors celui du design critique serait de mettre en doute ces transformations par la mise en pratique de l'individu post-humain et de son post-environnement. La curiosité technologique que ces objets suscite, amène à un regain de conscience. Ici, les *Robots domestiques carnivores* nous préparent à un futur délirant dans lequel il existe et prédomine la puissance de la machine et la fascination de l'homme pour des actes sauvages. Si pour le designer Jean-Louis Fréchin par exemple, le progrès est synonyme de vitesse et de communication, à l'inverse, pour James Auger et Jimmy Loizeau, il est analysé et pensé comme un outil autonome, fascinant et lent. Dans ce projet d'objets domestiques et carnivores, les deux designers anglais témoignent alors d'une intention de mettre l'usager en posture de contemplation

769. Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, éditions Mercure de France, 1971, p. 52.

laquelle prend du temps, d'autant plus lorsqu'il est question d'une technologie mimétique, proche des réflexes humains et de sa biologie, en d'autre terme, la biomimétique.

Le projet est composé d'une série de trois objets usuels, une horloge, une table basse et une lampe. La table basse est un piège à souris dont les miettes laissées sur sa surface permettent d'attirer et de rendre captifs ces petits mammifères. Le réveil et la lampe, quant à eux, sont des pièges à insectes volatiles. Un important mécanisme est mis en place afin que l'insecte piégé sur le ruban adhésif ou incontestablement attiré par la sphère lumineuse, puisse alimenter le réveil en partie basse ou donner l'énergie suffisante afin que l'ampoule puisse éclairer. Les deux designers imaginent alors de cruels mécanismes dont l'aptitude première est de pouvoir transférer l'énergie d'un organisme vivant, insectes ou petits mammifères en une énergie utile à leur fonctionnement.

Ainsi exprimé, le design critique est un outil au profit du dépassement de nos habitudes et de nos conventions. Puisque nos appareils électriques «consomment» tout comme nous le faisons chaque jour, il est alors envisageable d'imaginer des objets carnivores. Les deux designers transfèrent des comportements humains aux artefacts si bien que ces objets ont un rythme, des carences, des besoins et aussi une production de déchet. Ces mécanismes sont l'allusion à un système biologique complexe avec des sensations variées, comme celle du besoin et de la nécessité mais également, du plaisir. Dans ce cas de figure et pour y parvenir, la machine semble se mettre à ruser, à chercher, à embusquer, à avaler et enfin, à digérer. Cette transposition n'est cependant pas réelle, les mécanismes en question ne sont pas des dispositifs doués de pensée et de raison, toutefois, cette forme de captivité de l'animal et de l'insecte pour servir sa propre cause est mise à disposition de l'individu, contemplatif, il observe une nouvelle logique de la chaîne alimentaire. Dans la perspective d'un tout domestiqué, ce qui peut encore nous fasciner, c'est justement l'inverse, un objet qui ne se domestique pas. Imaginer alors des produits qui utilisent l'énergie de la biomasse plutôt que l'électricité, c'est nous amener à dépasser la vision monolithique de l'appareillage électrique. Les robots, ainsi appelés par les designers, sont des prédateurs tout comme nous le sommes. Dès lors, il s'engage un rapport de fascination et de répulsion de l'objet technologique.

Carnivorous Domestic Entertainment Robots, James Auger et Jimmy Loizeau, 2009.

Néanmoins, pour les deux designers, ce n'est pas seulement une sombre histoire de distraction puisque ces objets technologiques apportent un nouveau rythme à l'habitat, non pas celui de la vitesse et de la communication mais celui de la patience et donc de la lenteur. Car il faut être patient pour espérer voir le dispositif à l'œuvre. Également, ils nous préparent à penser l'objet comme un produit autonome grâce à de nouvelles formes d'énergies mais aussi parce que ce dernier, peut nous faire défaut. Les deux designers impliquent l'idée d'une complicité biologique, par mimétisme, tout en revisitant la question de la domestication de nos objets et engagent, par conséquent, une recherche sur les limites entre le sujet et l'objet. Nous sommes alors partagés entre le sentiment de fascination stimulé par ce rapport à la *mimésis* et celui-ci de pétrification devant l'avènement d'une nouvelle autonomie des artefacts technologiques.

Les trois objets proposés détiennent tous une apparence plus ou moins proche de ce qui existe déjà mais enferment en eux une curiosité. Tel un déguisement, ils cachent quelque chose de sombre, la table basse, par exemple, détient une apparence très similaire aux meubles que nous connaissons déjà, cependant, elle est aussi la plus prédatrice. En effet, si l'horloge et la lampe se contentent d'insectes pour fonctionner, la table basse quant à elle – qui de plus, ne nécessite pas d'énergie – attire néanmoins dans son antre de petits mammifères par les miettes de nourriture que les occupants du lieu auraient pu laisser à sa surface. Ce scénario fonctionne ainsi avec la complicité volontaire ou involontaire de l'individu. Si le cahier des charges donné aux deux designers était d'imaginer de nouvelles formes d'énergies, ils ont souhaité inscrire leur projet dans un rapport contestataire au fait même de domestiquer nos modes de vie. L'enjeu de ce projet est davantage de l'ordre d'une recherche fondamentale sur la question d'habiter, qu'une recherche appliquée à trouver des alternatives aux énergies que nous connaissons et employons actuellement. L'apport de la fiction ne serait pas un rejet du réel mais plutôt de sa structure telle que nous la connaissons et nous l'abordons quotidiennement, à ce propos, Emanuele Quinz explique que :

> «Ce cadre fictionnel permet aux objets de fonctionner non comme des prototypes, mais comme des génotypes, comme des objets ostensifs dont on fait abstraction des qualités spécifiques de la réalité structurelle, et qu'on utilise comme éléments d'un questionnement qui se situe sur le plan du social. Par la représentation de la déviance, par cette étrangeté fortement inquiétante, les fictions

> du design critique, comme celles de la science-fiction, produisent un glissement de l'utopie à la dystopie, « de la technophilie à la technophobie », pointant du doigt les spectres néfastes entraînés par la course effrénée du progrès technologique. » [771]

Difficile de comprendre réellement ce que l'auteur entend par génotype, formé de gène et de type, il est un caractère que l'on reçoit par transmission héréditaire, il faudrait alors entendre que la fiction est ce principe atavique transmis aux objets. Et ainsi, l'auteur suppose que les artefacts qui découlent de ce « cadre fictionnel » sont ostensifs, c'est-à-dire, qu'ils montrent précisément ce qu'ils énoncent et cela, sans détour. La réalité, dans sa logique structurelle et structurante vole en éclats dans la volonté de fonder des doutes. De plus, pour l'auteur, ce qui pourrait être seulement définit par de la «déviance», de « l'étrangeté », est encore plus étonnant tant cela engage « un glissement » des appréciations. Emanuele Quinz poursuit quelques lignes plus loin en insistant sur le fait que «si l'objet critique ne doit pas être transparent, la fiction qui met en scène l'usage ne doit pas susciter l'adhésion, il ne doit pas être emphatique ou rassurant mais au contraire devenir zone de friction: l'opacité peut devenir parfois hostilité.»[772] La friction et l'hostilité dont parle l'auteur permettent de tenir en éveil l'individu ainsi que de maintenir une distance critique avec ce qu'il perçoit. Toutefois, sans chercher «l'adhésion», il semblerait que par l'emploi de la fiction et du design critique, la question du préférable soit soulevée.

770. Emanuele Quinz, «A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel», prologue de l'ouvrage *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 40, l'auteur fait par ailleurs, référence à l'ouvrage *Hertzian Tales*, d'Anthony Dunne, The MIT Press, p. 90 ainsi qu'à Alexandra Midal, *Tomorrow Now, when Design meets Science Fiction*, catalogue de l'exposition, Luxembourg, Mudam – Musée d'art moderne Grand-duc Jean, 2007, p. 30.

771. *Ibid.*, p. 40.

2. Abonder vers la question du préférable

À ce propos, lors de l'exposition *Future Fictions*, la commissaire Karen Verschooren expliquait que le projet de réunir ces différentes propositions est né de cette volonté du préférable. Elle précise que par « ces visions et fictions, Z33 veut détourner le débat de ce qui est possible, vraisemblable ou probable, vers la question de ce qui est préférable. Fondamentalement, *Future Fictions* se rapporte aux idées et aux idéaux, aux rêves allant plus loin que l'espoir et la peur. »[773] Ainsi, au travers des créations présentées, on s'aperçoit assez aisément qu'exploiter des imaginaires futuristes n'est pas semblable au désir de prédilection, mais plutôt proche de l'intention de questionner ce qui peut être de l'ordre du préférable et ainsi d'induire des changements profonds de la société. En 2013, par exemple, le designer anglais Tobias Revell conçoit le projet *Into Your Hands Are They Deli-*

772. Karen Verschooren, communiqué de presse pour l'exposition *Future Fictions* présentée du 05.10.2014 au 04.01.2015 au Centre d'Arts Z33, Hasselt, Belgique.

vered, littéralement, ils sont livrés entre vos mains, l'auteur explique que le titre est une référence à la Genèse, chapitre 9, verset 1-2 dont nous pouvons lire l'extrait en anglais publié sur son site internet.[774]

773. Genèse, chapitre 9, verset 1-2. Traduction française : « Verset 1. Dieu bénit Noé et ses fils, et leur dit : Soyez féconds, multipliez, et remplissez la terre. Verset 2. Vous serez un sujet de crainte et d'effroi pour tout animal de la terre, pour tout oiseau du ciel, pour tout ce qui se meut sur la terre, et pour tous les poissons de la mer : ils sont livrés entre vos mains.»

Le projet semble alors se construire autour d'une référence biblique et plus précisément celle de la création du monde, démontrant ainsi que dès son origine, l'homme est l'élu du règne animal. Cette référence marque le projet d'un débat de fond par lequel, la biologie synthétique réitère l'idéologie créatrice du monde.

Si l'histoire relatée par les images de synthèse ainsi que les documents simulant de réelles preuves aident à la vraisemblance, en revanche, il est aussi question de troubler notre appréciation. Au regard de tous les documents, on se demande, en effet, s'il est question d'un récit réel ou fictionnel, mais les images de synthèse aident à déterminer qu'il s'agit bien d'une fiction. Par conséquent, dans ce projet, l'image numérique a le rôle de montrer un écart avec la réalité tandis que les documents ainsi que le récit, quant à eux, réinjectent du possible.

L'histoire en question raconte qu'un jeune entomologiste de l'Institut Richards-Jones découvre une nouvelle espèce de guêpe échantillonnée sous l'appellation RJI ENT 3T.SEE 489, malheureusement, les recherches sont aussitôt abandonnées par manque de subvention. Néanmoins, 10 ans après, la première compagnie pétrolière du pays, la *Global Petroleum*, basée dans l'exploitation pétrolière du Golfe du Mexique est envahie par de mystérieuses guêpes. Les ouvriers découvrent avec stupéfaction que les amas fibreux qui bloquent les extractions de pétrole depuis plusieurs jours, sont en fait, des œufs et larves de guêpes et que ces dernières parviennent à proliférer dans tous les produits pétrochimiques que l'entreprise fabrique et distribue massivement. Il est alors question d'une épidémie et il est nécessaire d'agir rapidement.

La guêpe découverte par l'entomologiste il y a 10 ans, était plus petite et brune tandis que celle trouvée par *Global Petroleum* est plus grosse et manifeste des reflets dorés sur le corps et les ailes, nous sommes alors amenés à penser à une mutation. Ce qui est saisissant dans ce projet, c'est que nous sommes confrontés à l'inversion d'une relation parasitaire dans laquelle une espèce inférieure à l'homme, menace l'homme et ses exploitations du fait de la réussite de son adaptation aux artifices humains. La nature devient, non plus

Into Your Hands Are They Delivered, Tobias Revell, 2013.

dépendante de l'évolution de l'environnement artificiel humain mais entreprenante dans sa propre évolution même si cette dernière, n'est plus tout à fait naturelle mais suppose une évolution en symbiose avec les biologies synthétiques développées par les hommes.

Dans sa pratique, en tant que designer, Tobias Revell utilise la fiction et l'imagerie de synthèse afin d'amorcer ce qu'il nomme des « jeux fertiles et équitables ». Il suppose précisément que notre réceptivité à l'égard des images futures, par traitement numérique, repose sur cette idée d'un terrain de jeu fertile et équitable. En d'autres termes, nous serions prêts à lire ces images dans la mesure où ces dernières annoncent un espace de réflexions impartiales et prolifiques. L'équité, en effet, est par définition, un « principe impliquant l'appréciation juste, le respect absolu de ce qui est dû à chacun. » De plus, ce terme est emprunté au latin classique *aequitas, -atis* qui signifie « esprit de justice, égalité, juste proportion ». Le terrain de jeu dont Tobias Revell considère comme équitable et fertile est ainsi, un lieu de débats dont l'ambition de justice, d'égalité et de juste proportion détermine sa valeur.

D'autant plus que cet espace, selon le designer, est fertile, un terme emprunté du latin classique *fertilis* et signifiant « productif, abondant ». Les images de synthèse dévoilées au public seraient ainsi possiblement une corne d'abondance dans la mesure où elles offrent toute l'envergure d'un questionnement du sujet présenté. En l'occurrence, ici, il s'agit d'évaluer la relation de plus en plus exacerbée entre l'homme et la nature. L'iconographie virtuelle, dans sa qualité graphique et sa *mimesis*, nous saisit, tout comme elle le fait aussi en parvenant à démystifier les enjeux qu'elle soulève par l'écart qu'elle suscite avec la réalité. Ce n'est donc pas l'illustration d'un fait réel mais celui d'un probable dont l'imagerie numérique devient le support nécessaire afin d'engager la fabrication d'un lieu de débats neutres où tout reste encore à penser, nous pourrions ainsi passer de la spéculation à la fabrique des mondes.

Le terme spéculation est emprunté au bas latin *speculatio* qui signifie « lieu d'observation ». Les images de synthèse seraient alors des espaces de la pensée amenés à concevoir des mondes. Dans son ouvrage *Design noir* publié en 2001, Anthony Dunne abordait déjà l'aptitude fictionnelle du projet de design mais insistait suffisamment afin que le design-fiction ne soit pas confondu avec la science-fiction. Le design fictionnel reposerait, en effet, sur des « fictions de valeurs » et non sur une science encore inconnue. Pour Anthony Dunne les fictions en design mettent alors en scène des technologies réelles, cependant, ce sont les valeurs sociales et culturelles qui sont fictives. Ces « fictions de valeurs » deviennent ainsi des principes alternatifs exploitant le phénomène de différenciation et d'écart afin de nous interpeller. En somme, il s'agit de la perception d'une « légère étrangeté » pour douter des conceptions pourtant bien ancrées dans nos mœurs.

Ces projets fictionnels préservent néanmoins leur qualité fonctionnelle, en ce sens que cette dernière se situe dans la mise à l'écoute et en doute afin que l'individu obtienne son propre point de vue et *in fine*, soit libéré de la *doxa*. C'est alors un design qui nous fait réfléchir en nous permettant de comprendre une situation différemment. Parfois, le scénario cathartique, nous amène à penser à des alternatives que nous n'aurions pas envisagé autrement puisque ce qui est réel est aussi une limite à notre propre perception et compréhension. Selon les termes employés par Anthony Dunne et Fiona Raby, « le défi consiste à brouiller les frontières entre la réalité et la fiction, de sorte que le conceptuel acquiert davantage de réalité, et que le réel soit simplement considéré comme une possibilité limitée parmi tant d'autres. »[775] De cette inversion, nous pouvons espérer un réel enjeu des images du numériques dans la fabrique des mondes. Au sein de l'espace du virtuel, tout est envisageable et la causalité devient non plus un risque, mais une expérience attendue dans la mesure où cette dernière peut être enrichissante et formatrice. Ainsi, par le bais des images de synthèse, le designer peut provoquer, générer et expérimenter des espaces de liberté et de débat par lesquels, il peut mettre en application les arborescences relatives à chaque action. Les deux designers fabriquent alors des mondes, des possibles afin que le public, confronté à cette diversité virtuelle, puisse, cependant, douter de son présent trop univoque et se poser la question du préférable. Ces espaces de générosité sollicités par les designers et appuyés par des manifestations virtuelles, offrent à l'œil humain une infinité des propositions et induisent chez l'homme, ce que le professeur et fu-

774. Anthony Dunne et Fiona Raby, « Plaisirs compliqués », traduction Jean-François Caro, ce texte constitue la traduction française du chapitre Complicated Pleasure extrait de Anthony Dunne et Fiona Raby, *Design noir : the secret life of electronic objects*, Bâle, Berlin, Boston, Birkhäuser, 2001, pp. 63-65, parue dans *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 168.

turologue Stuart Candy suppose, à savoir, l'intérêt essentiel pour le préférable et le désintérêt des probabilités.

Ces espaces supposent donc de mettre en perspective l'intention de se décentraliser de cette logique conique et qui, selon Stuart Candy, repose sur notre capacité à la défier. Dans cette démarche, le designer crée un chemin de traverse, une marge qui nous extirpe d'un axe prédéterminé. Nous pourrions envisager le travail de Daniel Leithinger, par ailleurs conférencier cette année au *KIKK Festival* de Namur, comme justement l'application concrète de cette marge. Pour l'ingénieur, diplômé du MIT, l'imagerie numérique doit entrer en résonance avec le physique, le concret. Il y aurait alors une résurgence du palpable par la capacité du progrès numérique. La logique voudrait au contraire, que dans les années qui viennent, l'objet soit substitué aux interfaces, je pense par exemple à Philippe Stark alors designer produit, qui soutenait, il y a quelques années déjà, l'idée du non objet portée par la révolution de l'inframince, à ce propos, il donnait l'exemple des peintures luminescentes. Et bien, Daniel Leithinger pense, en revanche, que le numérique, cet inframince tant convoité et vitrine du futur, doit, néanmoins, renouer avec la matière palpable. Ainsi, pour faire écho au schéma de Stuart Candy, cet ingénieur du MIT semble nous amener au-delà du probable et vers un préférable.

InForm, Daniel Leithinger et le MIT, 2013.

Nous pouvons comprendre ce besoin de montrer l'écart mais surtout le préférable comme une volonté de libérer l'individu de la contrainte, une manière de lui suggérer qu'une condition différente l'attend et que l'inframince, par exemple, n'est pas ce futur inévitable. Nous pourrions alors, à quelques égards, essayer de rapprocher cette intention au modèle de la catharsis, employé en médecine mais également, dans divers milieux et notamment en design dans une perspective critique.

4. LE MODÈLE DE LA CATHARSIS

En psychanalyse, chez Sigmund Freud et Josef Breuer[776], la catharsis est un «moyen thérapeutique par lequel le psychiatre amène le malade à se libérer de ses traumatismes affectifs refoulés».[777] Toutefois, il semblerait que ce soit la nature du modèle et pas seulement son application dans le milieu thérapeutique, qui soit à l'origine du projet de défaire l'individu de ses peines. Aristote d'ailleurs, admet-

775. Josef Breuer et Sigmund Freud, chapitre I « Communication préliminaire » (1993) dans *Études sur l'hystérie,* publié en 1895.

776. CNRTL, *catharsis*, [en ligne] < http://www.cnrtl.fr/definition/catharsis>, (consulté le 02/01/2016).

tait le théâtre comme une forme d'épuration des passions, le spectateur, devant le châtiment du coupable, se voyait à son tour purifié du crime. La catharsis déterminerait alors par excellence, un modèle de purification. À ce propos, le journaliste et critique Jean-Michel Frodon, conclut de la proposition d'Aristote, que la «catharsis désigne donc, d'abord, la transformation de l'émotion en pensée. »[778] L'émotion ne serait alors plus à considérer comme une faille mais plutôt tel un état nécessaire aux discours critiques dont l'épreuve ardue est de faire sens. Par conséquent, l'usage de la représentation de situations dramatiques, dans toute sa puissance, amènerait l'homme à canaliser ses émotions et à les transformer en éléments de réflexion.

777. Jean-Michel Frodon, «Ce que fait le cinéma», dans *Les Cahiers du cinéma*, n°647, juillet-août 2009, p. 75. Aristote définit la *katharsis* dans *Poétique*, VI et VIII.

a. La puissance du dramatique

Si la catharsis est un modèle créé sur les faits d'une tragédie vécue et que la raison en est que l'individu aurait eu la faiblesse de céder à ses pulsions, alors nous pourrions envisager cette dernière comme le pendant de la catastrophe, si bien sûr, nous admettons qu'écouter nos pulsions et passions, scelle un destin tragique. De cette première supposition, nous pouvons ainsi lier plus généralement la question du dramatique. Abordée notamment en littérature, le drame est par définition, un « genre théâtral dont l'action généralement tendue et faite de risques, de catastrophes, comporte des éléments réalistes, familiers, selon un mélange qui s'oppose aux principes du classicisme.»[779] Ainsi, la vigueur du dramatique se dévoile au travers des catastrophes et des aléas chaotiques auxquels l'individu est impuissant. On constate que chez de nombreuses personnes, le chaos est avant tout celui de l'énergie par laquelle la force destructrice serait supérieure à la force productive et ainsi, l'ordre deviendrait le désordre. Néanmoins, pour l'auteur c'est surtout l'absence de distinction des deux pôles qui devient intéressante. Il explique, en effet, que «[...] le désordre a deux faces: c'est d'une part la destruction et d'autre part c'est la liberté, la créativité» alors que la logique, au contraire, amène à concevoir l'ordre comme ce qui est rationnel et invite ainsi à «liquider tout désordre comme néfaste et comme dysfonctionnel.»[780] Par conséquent, cette distinction entre les deux états serait une erreur dans la mesure où l'auteur défend le désordre comme déterminé par « des constituants clés de toute existence et organisation sociale » dont il serait nécessaire de «tâcher épistémologiquement de concevoir.»[781]

778. CNRTL, *drame*, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/drame>, (consulté le 12/01/2016).

779. Edgar Morin, «Épistémologie de la technologie » dans *Science avec conscience*, nouvelle édition entièrement revue et modifiée par l'auteur, Arthème Fayard, 1982, Col. Points Sciences, Éditions du Seuil, Paris, 1990, p. 102.

780. *Ibid.*, p. 103.

De surcroît, pour Jean Baudrillard, la catastrophe que l'on peut déterminer comme latente de toute situation, peut embrasser à tout moment le court d'un événement et serait précisément ce qui rend intéressant le réel. L'auteur explique :

> «[...] le réel n'a jamais intéressé personne. Il est par excellence le lieu du désenchantement, le lieu d'un simulacre d'accumulation contre la mort. Rien de pire. Ce qui parfois le rend fascinant, rend la vérité fascinante, c'est la catastrophe imaginaire qu'il y a derrière. Croyez-vous que le pouvoir, l'économie, le sexe, tous ces grands trucs réels, eussent tenu un seul instant sans la fascination qui les supporte, et qui leur vient justement du miroir inverse où ils se réfléchissent, de leur réversion continue, de la jouissance sensible et imminente de leur catastrophe?»[782]

781. Jean Baudrillard, *Oublier Foucault*, éditions Galilée, [Collection L'espace critique dirigée par Paul Virilio], Paris, 1977, p. 63.

Si le réel est ce «lieu du désenchantement», la catastrophe virtuelle quant à elle, est ce qui rend le tangible plus vivant, plus fascinant mais aussi plus risqué. L'idée que ce que l'on a puisse se renverser à tout moment, est d'une certaine manière, l'assurance d'une volonté de persistance ou, inversement, de changement.

1. Le scénario catastrophe

La représentation dramatique est amplement usitée ces derniers temps dans la littérature et le cinéma par le biais de scénarios catastrophes et chaotiques. Rappelons alors qu'au sens Aristotélicien, son utilité se situe dans la capacité à purifier les passions humaines par le moyen de la *mimesis*, forme de sûreté qui entache la représentation à la réalité. En psychanalyse, il est question de soigner un mal survenu à la suite d'un événement tragique passé, une blessure que le patient ne parvient pas à surmonter, toutefois, l'enseignant-chercheur Emmanuel Rubio insiste sur le fait que la «tragédie représente le mal pour éviter qu'il ne se produise [et par conséquent, il y aurait] un certain rôle de la représentation de la déconstruction, de la catastrophe pour gérer soit, une catastrophe virtuelle qui peut venir soit, une catastrophe passée.»[783] Cet intérêt manifesté envers «une catastrophe virtuelle » amène à penser le modèle de la catharsis comme une puissance préventive par laquelle, la scénarisation devient un outil de projection et d'anticipation puis de purgation. La purge des maux ne serait pas seulement satisfaite par un caractère mimétique telle la catharsis totale que l'on retrouve dans le théâtre d'Antonin Artaud

782. Emmanuel Rubio, lors d'une émission de radio Métropolitain sur *France Culture* le 18 septembre 2011 avec François Chaslin, est invité à parler de son livre *Vers une architecture cathartique*, Éditions Donner lieu, 2011.

mais également, par la possibilité d'éprouver singulièrement, une intention d'anticipation. De ces nouvelles «fictions de valeurs»[784], nous serions ainsi pris d'un élan de conscience. Dans la première partie de cette thèse, nous abordions une forme de fascination pour le désastre avec notamment la question de l'accident originel cher à l'auteur Paul Virilio ainsi que le projet *Disaster Playground* de la designer Nelly Ben Hayoun, qui permettaient de considérer le design critique comme le laboratoire du cataclysme[785], proche de la théorie Deleuzienne du *chaosmos* dont l'existence est certes virtualité, mais également, démonstration de l'hétérogénéité comme nécessité. Dans cette présente partie, il s'agit en outre, de comprendre que si le futur est si souvent représenté virtuellement par la catastrophe, c'est parce que le présent est lui-même source d'effroi, de troubles et de doutes comme la critique Diane Scott l'explique par l'hypothèse d'une postmodernité annexée à l'imagerie de la ville détruite, elle écrit : «le futur ne cesse de se signaler sous le régime de l'impossible, ce qui est le pendant du présent catastrophique.»[786] Néanmoins, pour le commissaire Jan Boelen, la catastrophe serait un motif susceptible de nous faire avancer. À propos de l'une de ses expositions, *Architecture of Fear*, l'auteur semble justifier le principe du chaos à la notion de peur :

> « Architecture of Fear évoque une forme de peur invisible et diffuse dans notre société. C'est une peur qui concerne les modifications climatiques, les crises financières, l'immigration, les mutations génétiques, les maladies, etc. C'est le système de la peur : il est là, dehors, et nous ne pouvons pas le toucher ou le voir. Mais, étrangement, nous en avons besoin pour avancer, pour nous développer en tant que société. C'est cette tension souterraine qui est examinée dans l'exposition.»[787]

D'après cette citation, nous comprenons que ce qui peut arriver sans que l'on ne sache précisément quand, est encore plus inquiétant que l'accident lui-même. Cette absence d'exactitude temporelle développe alors une tension que l'auteur qualifie de «souterraine» mais que nous pourrions aussi définir comme virtuelle car elle est «invisible» et «diffuse» mais toujours latente. Jan Boelen annonce un «système de la peur» qui se déterminerait sous l'influence d'un paradoxe dans la mesure où nous aurions besoin de son efficience afin d'avancer ce qui le rapproche d'ailleurs des propos de Jean Baudrillard.

783. Expression empruntée à Anthony Dunne.

784. Notion empruntée à Paul Virilio.

785. Diane Scott, «Nos ruines», dans *Vacarme 60, Ruines Modernes*, 26 juin 2012, [en ligne] <http://www.vacarme.org/article2175.html>, (consulté le 03 janvier 2016), p. 9.

786. Jan Boelen, «Le design des tactiques», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, pp. 291-292.

2. Le motif de la ruine

La catastrophe n'est pas seulement un événement, elle est pour Diane Scott « une sorte de contexte persistant »[788] par lequel s'exerce «une culture globalisée» que l'auteure défend ainsi, comme porteuse d'une interrogation culturelle. De cette hypothèse, Diane Scott parvient à définir un «spectateur de ruines»[789] avec «un appétit des ruines», «une volupté», «une obsession ou un amour»[790] de ces dernières. Néanmoins, ce n'est pas sans utilité puisque les «ruines inventent le règne des choses» et «l'objet dans un état de saturation» se présente comme «une intensité de lui-même.»[791] Pour l'auteure, la ruine est également, assimilée au retour à l'état originel par lequel la nature reprendrait ses droits.

787. Diane Scott, *Ibid.*, p. 2.

788. *Ibid.*, p. 5.

789. *Ibid.*, p. 2.

790. *Ibid.*, p. 11.

Afin de comprendre la pertinence d'un tel modèle dans le domaine du design, nous pourrions penser au projet fictif *Slave City*[792] de l'Atelier Van Lieshout. Les auteurs de ce projet le considèrent comme la représentation d'une ville dystopique dont les différents points de visualisations apparaissent nécessaires à l'anticipation d'un imaginaire collectif. Les auteurs semblent jouer de ce que pourrait être aujourd'hui la ville utopique, mais ces prétendues représentations imaginaires ne font que nous amener à l'effroi des ruines. Dans leur scénario, la ville est autosuffisante en énergie, nous pouvons alors la qualifier de ville verte, ce que toute personne sensée peut *a priori* souhaiter. Cependant, afin que cette dernière jouisse d'une parfaite autonomie énergétique, la ville doit s'organiser sous le modèle de l'autarcie, c'est-à-dire, fermée sur elle-même avec l'impossibilité de partager ses ressources au risque d'une instabilité. Par ailleurs, dans cet agencement inclusif, tous les individus résidants à l'intérieur de cette communauté sont les esclaves des politiques et de l'organisation de la société, mais jouissent de certaines valeurs positives comme les énergies vertes et renouvelables, l'hédonisme, la liberté ainsi que de la question du statut social puisque même si tout individu est un esclave, les auteurs du projet précisent qu'il existe différentes classes dans ce même ordonnancement.

791. Atelier Van Lieshout, *Slave City*, 2005-2009, projet commandité par la galerie Grimm, Keizersgracht 82, Amsterdam et exposé de novembre 2012 à février 2013. Le projet sera ensuite présenté en France, à Marseille sous l'exposition *The Butcher* initiée par l'Atelier Van Lieshout dans l'ancienne manufacture des tabacs de la Belle de Mai du 6 juillet 2013 au 31 décembre 2013. *Slave City* était l'une des deux parties de cette exposition.

Ce projet est, à plusieurs égards, l'expérience de la ruine du corps, le corps esclave sans intimité, ni pudeur ou représentation sociale est, de plus, intégré dans un processus de recyclage des déchets en bio gaz par lequel il est perçu comme simple matière. Dans cette histoire, le corps n'est alors plus déterminé par la question du sacré mais par celle de la performance assignée à un état plus ou moins

Slave City, Atelier Van Lieshout, photographie de maquette.

convaincant de véhicule, d'abord celui du savoir et des tâches quotidiennes, puis, *in fine*, de l'énergie.

Dans cette ville imaginaire tout est réglé, compartimenté et exploité à des fins de rentabilité, il y a des heures et des lieux pour chaque action. Par exemple, exercer le métier de professeur des universités est le seul emploi rémunéré de la communauté mais les auteurs précisent que c'est un moyen ironique d'appuyer l'incohérent choix des gouvernements lorsqu'ils décident de miser sur les investissements excessifs dans l'enseignement supérieur sous prétexte que cette voie est l'unique salut de toutes sociétés même si, son privilège se fait au détriment de toutes les autres possibilités. Afin de parfaire cette économie de la ruine dystopique, le modèle universitaire divise les femmes et les hommes et répartit leur quotidien dans une durée d'exercice bien précise. Une journée type se compose de 7 heures d'études, 7 heures de travail pour la ville, 7 heures de repos et 3 heures de soins réparties entre l'alimentation, l'hygiène et la détente. Les deux sites existants, un pour les femmes et l'autre pour les hommes sont distincts spatialement mais supposent une même rigueur organisationnelle car si chaque lieu peut accueillir 1896 étudiants, il y a 632 tables d'étude, 632 lits, 124 toilettes, etc. Il est ainsi nécessaire d'alterner jour et nuit ce rythme infernal.

L'espace public, quant à lui, fait le bonheur des consommateurs puisqu'il est représenté par une zone commerciale de grande taille, ouverte en continue et proposant tout type de service, de l'habillement au soin, en passant par le divertissement. Néanmoins, son bâti semble s'effriter et exposer une ruine comme si ce modèle était déjà plus qu'un souvenir auquel les esclaves de *Slave City* se rattachaient. Les habitants, qui ne sont ni professeurs, ni étudiants, travaillent 7 heures par jour sans être rémunérés financièrement et la seule récompense qu'ils possèdent est la possibilité d'aller dans un bordel après les 7 heures de travail. Toutefois, ce qui semble déterminer aisément l'élaboration ironique d'une utopie politique, c'est qu'en plus de disposer d'hommes asservis, la ville génère 7,8 milliards de profits pour une population qui n'excède pas les 200 000 habitants. Par conséquent, non seulement, c'est la première ville énergétiquement autonome mais également, son organisation rapporte plus d'argent que nécessaire au budget de fonctionnement et ainsi son capital boursier est largement excédentaire.

Slave City, Atelier Van Lieshout, plan de la ville fictive.

Slave City, Atelier Van Lieshout, photographie de maquette.

B. La mesure de l'écart

La ruine est discernable lorsque l'on peut « mesurer l'écart avec la vie d'avant» ainsi ce motif apparaît chez Diane Scott, d'après une forme en «suspension» pour laquelle l'individu ressent une «extériorité définitive», un hors temps ou plutôt comme l'auteure l'écrit, « un trou dans le temps historique du présent »[793], c'est-à-dire, une brèche. En effet, pour l'auteure, « seule la catastrophe est datée», la ruine, en revanche, est «une zone temporelle incertaine». Il semblerait alors que la ruine soit une incertitude temporelle mais une certitude quant à l'écart qu'elle édifie et lorsque son motif est usité virtuellement et présenté publiquement alors la volonté semble se situer vers l'espoir de voir se produire un sursaut global d'un micro-humanisme avant l'apparition même de la catastrophe.

792. Diane Scott, *Ibid.*, p. 6.

1. Le sursaut d'un «micro-humanisme»

Pour Emmanuele Quinz, le design critique serait une mise à distance qui nous libère de nos sens, de notre sensibilité et de nos émotions dans le but de comprendre objectivement les enjeux de notre société. L'auteur suppose d'ailleurs une nouvelle pertinence du design qu'il retrouve dans le travail du designer Anthony Dunne, il écrit :

> « Dunne parle de design noir (comme le genre cinématographique), qu'il présente comme une tactique conceptuelle capable de "générer des moments existentiels", de "dramatiser" par des scénarios troublants, très souvent imprégnés d'un humour grinçant et noir, les actes du quotidien et les interactions avec les machines, afin d'en rendre visible le côté obscur.»[794]

Slave City, Atelier Van Lieshout, photographie de maquette.

793. Emanuele Quinz «A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel», dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit,* p. 40. Cite Anthony Dunne, Fiona Raby, *Design Noir,* p. 46.

Cette idée d'un «design noir» semble à préférer de la distinction classique utopie et dystopie dans la mesure où la période contemporaine se détermine par l'abandon des perceptions dichotomiques et privilégie un ailleurs prolifique, c'est-à-dire un côté obscur qui serait le foisonnement d'un murmure quotidien. Il semblerait ainsi que le projet *Slave City* de l'atelier Van Lieshout puisse être pensé comme une représentation de ce design noir. Les auteurs du projet n'inventent pas complètement leur modèle, ils puisent les idées dans le quotidien. Lorsqu'ils évoquent un souci de rentabilité et d'efficacité, ils ne font que projeter et intensifier les relations déjà existantes entre le

gouvernement et les entreprises, également, lorsqu'ils s'amusent de cette solution de bio gaz, ils ne manquent pas de montrer que l'une des sources principales de cette énergie est la combustion du corps humain mais pire encore, avant cette dite aporie, ils proposent l'instauration du cannibalisme, ainsi, les plus faibles sont mangés et ce qui reste de leur dépouilles à la sortie des abattoirs est incinéré. Par conséquent, au travers de ce projet, ils dépeignent de nombreuses interactions sociales et montrent « le côté obscur » qui sous tend chacune d'entre-elle. À ce propos d'ailleurs, Anthony Dunne explique qu'« il ne s'agit pas d'être négatif, mais de stimuler les échanges et les débats entre les designers, l'industrie et le public [...] »[795] Ce design noir, nous le souhaitons pas, néanmoins, sa représentation est majeure car nous comprenons rapidement que ces scénarios sont les pendants du présent et ainsi, le design critique pourrait se définir par cette nouvelle catharsis. Au delà des méandres de la ruine, la purgation des passions humaines adviendrait au travers d'un ingénieux virtuel préventif et sa démonstration, susciterait en nous, la volonté d'anticiper.

794. Anthony Dunne & Fiona Raby, «Plaisirs compliqués», dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 165.

Emanuele Quinz envisage le design critique comme un moyen de «provoquer un frisson de doute, un sursaut de conscience : un micro-humanisme. »[796] Cet appel à l'action singulière semble, dans le projet *Slave City*, s'aider de la manifestation de formes organiques, rappelons d'ailleurs Diane Scott qui suppose que par les ruines, la nature reprend ses droits. Néanmoins, les membres de l'Atelier Van Lieshout ne manquent pas de coupler à cette organicité, toute la rigidité de certaines infrastructures et de certains dispositifs. Le plan urbanistique, la topographie et certains bâtiments de *Slave City* montrent, en effet, une volonté de *mimésis* formelle avec notamment, la représentation de certains organes reproducteurs qui marqueraient d'une certaine manière, le symbole de la vie, néanmoins, ce dernier apparaît comme piégé par une organisation trop rigoureuse du bâti, souvent édifié sur de nombreux étages.

795. Emanuele Quinz, *Ibid.*, p. 42.

Dans l'une des mises en situation à l'échelle 1 qu'ils proposent, nous pouvons observer, par exemple, la salle du conseil de la Ville avec notamment, une table à manger sur laquelle un service en porcelaine semble traduire formellement l'idée du dialogue, tels des fragments hétéroclites, chaque ustensile forme un ensemble mais les chaises, en revanche, semblent exalter l'impossibilité de se lier à l'autre. Le sursaut d'un micro-humanisme suppose alors qu'advienne une réflexion collective, portée sur un ensemble global, néanmoins

Slave City : Table with Mexican Crockery, 2005, AVL.

cela doit s'appréhender d'une façon singulière afin de nous interpeller. À la fin de son ouvrage, Emanuele Quinz s'interroge sur la valeur de ces images et se demande si ces dernières, c'est-à-dire, «les images dystopiques du design critique créent-elles un écart ou au contraire subliment-elles et "naturalisent-elles" les comportements qu'elles voudraient stigmatiser?»[797]

796. *Ibid.*, p. 42. Dans sa note de bas de page, l'auteur nous dit qu'il doit cette réflexion à Claire Brunet lors de leur intervention à deux voix «Pour une critique du design critique», Sorbonne, Paris.

2. Le risque de la sublimation

À l'aide d'un autre exemple issu de ce projet, apparaît clairement un personnage que les membres de l'Atelier estiment comme majeur, il s'agit celui du *Butcher,* c'est-à-dire, du boucher. Dans une conception sociétale qui accepte le cannibalisme, le boucher est alors, le bourreau d'autrefois. L'étalage des ruines fait ainsi place à celui de la décadence, forme ultime de survivance dans un monde de l'après-catastrophe. Cette déchéance pourrait alors amener à la fascination des propositions. Comme nous l'avions également abordé en première partie de cette thèse, le modèle de la catharsis expose à la fois, la virtualité de l'acte et la sublimation d'une extériorité, ce serait d'ailleurs l'entremêlement des deux qui purgerait les passions. À la différence de ce que peut supposer Emanuele Quinz, il ne s'agirait pas de craindre la fascination mais, au contraire, de la désirer afin qu'elle stimule suffisamment notre intellect. Nous l'avons déjà précisée avec Jean-François Lyotard, la sublimation permettrait de détourner les énergies primitives vers des pensées intelligibles.

De plus, nous pourrions penser à l'enfant de jeune âge qui dédramatise toute sorte de situation, d'imagerie de violence, de mort et d'horreur vers le jeu. Dans leurs premières années d'éveil, les enfants ne semblent pas distinguer le bien du mal, ce sont les parents ainsi que les institutions qui lui apprennent à les différencier au fil des années. Il existe d'ailleurs des jouets en plastique qui sont les copies d'armes, le fameux pistolet notamment qui, utilisé de manière décomplexée par l'enfant, l'amène à aborder le monde de l'adulte au travers de ses «PAN, PAN, t'es mort!». Il y a certainement, une forme de sublimation de l'objet et de l'action chez l'enfant mais ce même sentiment permet un premier contact avec certaines formes réelles. Néanmoins, ce qui peut ouvrir la réflexion à ce propos est la pensée de Paul Ardenne qui semble révéler une crise du sujet par la sublimation lorsqu'il explique que le design ne parvient pas à inclure l'homme,

Man Being Butchered and Split, Atelier Van Lieshout, 2009.

c'est-à-dire, chaque individu dans «une représentation du monde», il suppose alors que le sujet est :

> « [...] pour l'essentiel aliéné, prisonnier de son trop-plein de représentations, ne sachant même plus, pour finir, quelle est la forme du monde. Constat d'échec, en l'occurrence. Le design, dans cette partie, jouant comme un amplificateur de crise : toujours plus de jeu avec la représentation, une image de nous-mêmes diffractée à l'extrême, dans laquelle nous ne retrouvons pas tant le sujet que l'objet – de manière contre-démocratique, de fait.»[798]

797. Paul Ardenne, «Conférence», le 27/10/2007, publiée dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, *op. cit*, p. 151.

Selon Paul Ardenne, il semblerait que la multiplication des représentations amplifie la crise du sujet et le design serait dans «l'impossibilité» de nous aider à «retrouver le sujet que nous sommes». Paul Ardenne va encore plus loin et revendique le design comme un échec des systèmes représentatifs du monde puisque selon lui, les conceptions singulières et multiples, empêcheraient le recours à une forme d'essentialité de la logique du monde. Il écrit d'ailleurs que le design est :

> «[...] quelque chose qui se refuse à l'expérience vraie du monde pour lui préférer le contact mou, moelleux et protecteur de son réaménagement orchestré par des esthètes décervelés, amants de la forme mais vendus à l'accentuation du simulacre universel, du monde vécu non plus comme volonté mais comme représentation, tout bonnement, comme «signe» et non comme "être" ?»[799]

798. *Ibid.*, pp. 151-152.

D'après cette dernière citation, il n'y a plus de doute, Paul Ardenne accuse le design de tous les travers du monde et en comparant violemment les designers à des «esthètes décervelés» sans apporter aucune nuance, l'auteur montre son absence de connaissance du milieu et son incapacité à essayer de comprendre ce qui l'entoure. En effet, nous ne pouvons pas assigner ces propos au design critique notamment, car nous ne reconnaissons pas la définition qu'il en donne, «contact mou, moelleux et protecteur de son réaménagement ». Également, pour l'auteur, le design serait affaire de «trahison» dont l'imminente duplicité serait dû au sentiment d'une «violente et cruelle frustration» ressentie lorsque l'individu ne peut accéder à l'objet convoité ou lorsque ce dernier comprend que la satisfaction de son acquisition ne peut être véritablement motrice d'un «sentiment de solidarité et d'un territoire commun»[800]. Son accablant discours porte ainsi le design au rang d'une discipline factice, du faux-semblant et de l'illusion, néanmoins, si nous ne pouvons infirmer que le design critique ait régu-

799. *Ibid.*, pp. 143-144.

lièrement recours à des simulacres, nous ne pouvons que privilégier la pensée de Jacques Rancière, selon laquelle « feindre, ce n'est pas proposer des leurres, c'est élaborer des structures intelligibles. »[801] Ainsi, Paul Ardenne, n'a peut-être jamais compris que parmi ce jeu des représentations se profilait, à certains égards, une subtile volonté de renouer avec le sujet.

800. Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, éditions La Fabrique, Paris, 2000, avant-propos, p. 56.

5. CONCLUSION DU CHAPITRE 3

Dans ce chapitre nous avons essayé de comprendre comment la distance entre deux entités pouvait être à la fois un jeu et un enjeu de réinvestissement du territoire des possibles dans la mesure où désirer habiter ce lieu, suppose aussi de se laisser captiver par ce dernier. Nous avons alors rapidement découvert qu'investir un espace, c'est l'aborder de manière transversale – et non seulement frontale – imbriqué de plus, dans un savant mélange entre le réel et le virtuel, toutefois, cette perméabilité peut être source de déconvenue. Notre intérêt s'est alors porté sur les formes de déplacements dans l'espace comme symboles des transversalités réussies. Nous avions cité à ce propos, le *Tricyclopolitain* de Luc Schuiten ainsi que la *Slow Car* de Jurgen Bey. Le premier véhicule déterminait un regain pour repenser la mobilité en ville sous une nouvelle forme d'énergie et d'ergonomie mais également, par une conception aisément différente du transport qu'il soit collectif ou individuel. Il existerait ainsi des projets par lesquels nous serions invités à questionner notre rapport au monde et à accepter de pouvoir le repenser autrement. À ce propos d'ailleurs, Jean Baudrillard supposait que le monde devait se présenter à nous de manière plurielle et ainsi, c'est bien la question du dissensus que nous devons chercher. Le second véhicule que nous devons à Jurgen Bey, permettait de fonder l'hypothèse d'un déplacement «allochronotope», terme emprunté à Donna Haraway et qui suggère de penser le dispositif en dehors d'un espace et d'un temps. Nous avions alors construit un parallèle entre ce qualificatif et les «non-lieux» de Marc Auger et par lesquels l'auteur justifie sa préférence pour une «surmodernité» plutôt qu'une postmodernité.

Il était aussi important de soulever la question de la transversalité propre à ces lieux de passage et par lesquels la traversée du territoire est aussi création de nouveaux espaces et ainsi, la transversalité serait l'ouverture à une expérience duelle entre une intériorité et une extériorité. C'est sans autre détour que la présente hypothèse nous a amené à envisager ce principe comme une manière d'interroger le monde. Il est apparu comme assez évident que la théorie de la fonction oblique démontrée par Claude Parent et Paul Virilio, était pourvue de cette détermination. L'oblique n'est pas seulement une manière différente d'aménager le territoire, elle était pour ces auteurs, le salut de l'homme en tant que sujet habitant ce monde. Cette «architecture de l'effort» est alors le moyen de prendre connaissance et conscience

du monde sans pour autant être confronté à des aspects moralisateurs et culpabilisants. Nous avons alors rapproché cette pensée à celle de l'écosophie, concept philosophique cher à François Roche et qui, pour lui et son équipe, est aussi une manière de construire. Dans une volonté de lier la robotique et la biologie comme deux moyens de construction, François Roche et Stéphanie Lavaux vont définir leurs machines comme des dispositifs amenant aux subjectivités et non plus, à la rationalité, cherchant ainsi les malentendus plutôt que les consensus au travers d'une architecture éphémère et en mutation. Cette perception nous a amené à entrevoir ces moyens de construire l'espace à proximité du concept de l'urbanisation faible porté par Andrea Branzi. Ainsi, la «dimension sociale devenait une dimension spatiale»[802] et il était alors nécessaire de penser «une nouvelle typologie urbaine»[803].

801. Andrea Branzi, «postface», dans *No-Stop City. Archizoom Associati*, traduction par Émilie Gourdet, Simon Pleasance et Étienne Schelstraete, Éditions HYX, 2006, p. 151.

802. *Ibid.*, p. 154.

Repenser un territoire n'est alors pas semblable à faire table rase de l'existant. Au contraire, à l'image de l'hétérotopie, il s'agirait d'ancrer l'imaginaire dans un lieu réel. Toutefois, assez rapidement nous avions encore constaté que c'était la notion d'espace qui prêtait à débats si bien que l'assimilation de l'hétérotopie à un contre-espace que nous devons à Michel Foucault, devenait stimulante. Nous sommes également, arrivés à la conclusion que les hétérotopies, au même titre que le design critique, dénonçaient le réel par l'invention d'un espace autre ou en d'autres termes, par la création d'une illusion pour en dénoncer une autre. Réinvestir le territoire des possibles en passerait alors nécessairement par le modèle de l'hétérotopie, néanmoins la question de l'espace, dans son échelle comme dans sa substance demeurait. Michel Foucault exprimait d'ailleurs la chose suivante, « le corps est le point zéro du monde, là où les chemins et les espaces viennent se croiser le corps n'est nulle part : il est au cœur du monde [...]»[804] ainsi, il existerait un territoire des plus difficiles à investir et il s'agirait du corps humain ou post-humain. Dans ce passage, les projets *Pathogen Hunter* de Susana Soares et Mikael Metthey ainsi que *Design Fictions* de Natsai-Audrey Chieza ont offert de nouvelles chimères, celles d'un corps humain augmenté par la biologie synthétique ou par des outils d'auto-diagnostique. Envisager les possibles, nous l'avons vu, c'est aussi penser la science, la technologie et le design dans un rapport au quotidien. Il va de soit qu'aujourd'hui plus qu'hier encore, la question de l'habiter est aussi celle d'une recherche fondamentale par laquelle la fiction, cet espace autre, n'est pas l'abandon du concret mais sa reconnaissance. En effet, selon Emanuele Quinz, la fiction serait un caractère hérité à chaque objet si tant est qu'il eut en amont un «cadre fonctionnel». De là, l'auteur défend l'artefact comme «gé-

803. Michel Foucault, *Le corps utopique* suivi de *Les hétérotopies*, postface de Daniel Defert, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 18.

notype» plutôt que prototype car a lui seul, il peut exprimer la fiction qui l'anime.

Cette nouvelle conception de l'objet comme « génotype » a amené à déterminer une forme de communication en faveur de la question du préférable susceptible quant à elle, d'engager des changements sociétaux de grande ampleur. Tobias Revell suppose d'ailleurs que cette question peut être abordée à travers l'image numérique comme des «jeux fertiles» garantissant une impartialité. Ces jeux s'opèrent dans l'investigation des causalités puisque le virtuel, réel espace de liberté, permet d'expérimenter et de générer de nombreuses variantes et variations sans le souci de la répercussion et ainsi, par cet exercice des probabilités, ce n'est pas tant la question d'un probable qui est soulevé mais plutôt l'intérêt pour le préférable, ce que d'ailleurs le futurologue Stuart Candy suppose comme essentiel.

Cette volonté doit aussi en passer par un puissant phénomène de réception afin de ne pas la confondre à une utopie de vie. Ainsi, il m'a semblé intéressant de poursuivre la recherche vers la question de la catharsis, par ailleurs déjà employée par certains designers. Dans la mesure où nous admettons que le cône de Stuart Candy, est irrémédiable, alors ce dernier est source de peine mais le préférable utilisé dans une inversion cathartique amènerait à des résultats probants, telle était mon hypothèse. Nous avons pu voir que la puissance du dramatique permettait, en revanche, de canaliser l'individu, c'est-à-dire de le maintenir dans un état de réception réflexive et ainsi, la sublimation du drame aiderait à mettre en jeu et en enjeux la question du préférable. Lorsque Diane Scott annonce que les «ruines inventent le règne des choses»[805] et que l'objet qui en est issu montre son intensité, il s'agit alors de voir en ces ruines toute la puissance et la force de commémoration d'un commun entré dans l'histoire. Lorsque nous confrontons cette idée à la ruine du corps observée dans le projet *Slave City* réalisé par l'Atelier Van Lieshout, nous pouvons supposer que l'effet est emprunté au modèle de la catharsis. Diane Scott ajoute que la ruine amène à l'expérience d'une extériorité temporelle d'après laquelle l'individu ressentirait précisément le sursaut d'un micro-humanisme. Le design-noir qualifié ainsi par Anthony Dunne serait alors, une forme de ruines et donc de catharsis, c'est-à-dire une obscurité donnée à chaque situation mais à la fois, modèle de purgation des passions.

804. Diane Scott, «Nos ruines», dans Vacarme 60, Ruines Modernes, 26 juin 2012, [en ligne] <http://www.vacarme.org/article2175.html>, (consulté le 03/01/2016), p. 11.

Par conséquent, réinvestir le territoire des possibles c'est aussi consentir à mettre à mal ce dernier et parfois, aller jusqu'à son abandon pour mieux revenir ensuite. Néanmoins, il semblerait que la philosophe et professeure Chris Younès ne soit pas convaincue par l'emploi d'une forme de cataclysme au sein de la conception, l'auteure écrit :

> «Le catastrophisme n'est souvent qu'un alibi au laisser-faire ou un prétexte au repli nostalgique sur un passé idéalisé. Être présent au monde, ouvrir des possibles de rencontre et de retrait, veiller à la singularité des situations, mettre en relation par des rythmiques dynamiques, maintenir un sens en partage, ménager les lieux et les milieux, c'est prendre soin de l'habiter et du cohabiter.»[806]

L'auteure semble supposer que le recours au désastre est facilement perverti dans son intention et revête essentiellement soit d'un «alibi», soit d'un «repli nostalgique». Chris Younès semble alors appeler à l'investissement du présent dans son immédiateté afin de «prendre soin de l'habiter et du cohabiter». L'auteure me semble avoir parfaitement raison, la meilleure façon de «prendre soin» ou de guérir un mal est d'agir. Cependant, le soin est aussi une préoccupation et une inquiétude, il me semble alors cohérent de voir à l'œuvre des designers au travers d'actes préventifs, notamment par le moyen d'un jeu et d'enjeux de distanciation avec le réel sans néanmoins, oublier que le principe de l'hétérotopie permet d'ancrer son illusion dans un rapport de confrontation avec le réel et pour lequel le modèle de la catharsis est parfois l'ultime évidence pour arriver à un sursaut de micro-humanisme.

805. Chris Younès, «Au tournant de la modernité, habiter en Terre et monde», dans, *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie, op. cit,* p. 373.

« Le défi consiste à brouiller les frontières entre la réalité et la fiction, de sorte que le conceptuel acquiert davantage de réalité, et que le réel soit simplement considéré comme une possibilité limitée. »[807]

806. Anthony Dunne & Fiona Raby, «Plaisirs compliqués», dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, p. 168.

CONCLUSION DE LA THÈSE

MISE EN ŒUVRE D'UN ESPACEMENT

1. ÉPUISEMENT DU CRITIQUE

Au regard des deux parties, nous sommes amenés à conclure que le design critique ne détermine pas une rupture, mais plutôt la déconstruction d'un vaste système. Finalement, le terme *critique* limite parfois l'envergure des projets étudiés. Si aujourd'hui nous pouvions user d'un autre champ lexical, d'un autre qualificatif comme celui de la déconstruction, nous pourrions alors imaginer un design *déconstructif* plutôt que critique. L'intérêt serait de pouvoir préciser les manières de faire le projet en dehors du préconçu qu'il s'agit de porter à défaut le système. Le principe de déconstruction amènerait plus naturellement à envisager les ouvertures et en ce sens, l'écart produit n'en serait que plus assumé. Cette nouvelle appréciation rappelle que pour qu'il y ait déconstruction, il demeure conjointement la création d'un espacement.

Pouvoir dévier et différer d'une conduite était l'une des recherches de Jacques Derrida lorsque l'auteur abordait notamment la question de la *différance*. Ce néologisme fut prononcé pour la première fois lors d'une conférence[808] qu'il donnait en 1968, non pas dans la volonté d'exprimer un nouveau concept mais afin de comprendre un système en mouvement. La *différance* ainsi témoignée, suppose de conserver une trace écrite puisqu'avec le mot « différence », ils partagent la même phonétique. Dans ce jeu de l'écriture, préexiste l'idée d'exposer une relation non duale entre les concepts *a priori* opposés comme par exemple, mot et concept, nature et culture ou encore, sensible et intelligible. En proposant ainsi la déconstruction de ces opposés, Jacques Derrida mettait un terme à une philosophie occidentale occupée par les réflexions platoniciennes. Issu du verbe différer et emprunté au latin *differre*, le terme signifie de pouvoir différer dans le temps et l'espace ce qui amène ainsi à engager un mouvement abolissant tout phénomène de réitération du sens, toujours suspendu dans l'avant et l'après et à l'écart du maintenant, il n'est jamais le même. Ce sont de ces rapports différentiels que Jacques Derrida parvenait à supposer que l'Être et le sens, ne sont que les effets de ce mouvement. Il y aurait ainsi une perte de la consistance, c'est-à-dire de la substance comme élément originaire et indicible au profit d'un sens toujours en devenir et dont l'espacement créé, endosse le rôle d'un vide salutaire.

807. Jacques Derrida, «La différance», conférence publiée en 1968 dans *Le bulletin de la société française de philosophie*, vol. 62 ainsi que la même année, dans *Théorie d'ensemble*, Seuil, Paris et rééditée dans *Marges de la philosophie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1970.

La caractéristique majeure qui définissait la philosophie occidentale était qualifiée de «logocentrisme» par Jacques Derrida, du fait que cette perception inclusive amenait indéniablement à penser d'après le *logos*, c'est-à-dire, soi-même. Afin de contrer cette unilatéralité, l'auteur cherchait dans son principe de la déconstruction, « non pas la démolition mais la désédimentation de toutes les significations qui ont leur source dans celle du *logos*.»[809].

808. Jacques Derrida, *De la grammatologie* (1967), réédition Minuit, 1997, p. 21.

D'après l'inévitable société du spectacle dont Guy Debord nous prévenait de son processus de totalisation, le modèle social se voit pris au piège d'une systémique permanente du signe. Le projet de design pourrait alors être une méthode discursive dont les digressions ne sont pas tant critiques mais déviantes au profit d'une transgression du système dominant. Il ne s'agirait pas de démolir les structures qui édifient la pensée mais de les habiter différemment, de les « défaire, décomposer, désédimenter »[810] depuis l'intérieur et sans s'attacher aux formes de cette occurrence puisque pour Jacques Derrida, « l'entreprise de déconstruction est toujours d'une certaine

809. Jacques Derrida, *Psyché. Inventions de l'autre*, tome II, Galilée, Paris, 2003, p. 11.

manière emportée par son propre travail »[811], ce qui garantit qu'un modèle ne se substitut pas à un autre.

Aux antipodes d'un discours et d'une méthode inclusifs, le projet critique ou plutôt déconstructif, amènerait à concéder son rôle aux abords des transversalités, des déplacements, des voyages au même titre que pour Nicolas Vieillescazes[812] la théorie est possibilités et non détermination. La déconstruction pour Jacques Derrida était une pratique issue de l'intérieur, au questionnement intrinsèque mais poussée vers son extériorité. Engagée par un mouvement de *différance*, la déconstruction témoignerait de nouvelles possibilités d'interprétation dont il n'y a ni permanence de l'être, ni immédiateté.

Dans cette logique du mouvement, ce qui advient par surprise semble échapper à toute possibilité de permanence ou de récurrence. Et ainsi, de l'événement et plus particulièrement, de son événementialité, Jacques Derrida parvenait à démontrer l'idée d'une possibilité impossible. L'auteur expliquait que « si ce qui arrive ou l'arrivant étaient possibles, ils n'arriveraient pas. L'événement serait neutralisé par sa simple possibilité. Il faut donc que ce qui vient arrive comme impossible, comme ce qui n'était pas encore possible.»[813] Ce moment envisageable acquiert alors toute l'amplitude du rôle de surprendre et de démontrer l'impossible car «dès qu'il y a événement, par exemple, il y a de la déconstruction dans l'air. L'événement n'est pas programmable. Il prend par surprise, il inquiète, il déconcerte. L'événement c'est la déconstruction.»[814]

Par ailleurs, la singularité de l'instant amène à exclure les généralités qui ne sont plus des énoncés nécessaires à la compréhension d'un phénomène. Dans ce triple rapport, individu, dispositif et contexte, l'événement est le moyen de déconstruire la force des représentativités de l'espace social. En d'autre terme, s'il est déconstruction comme le soutenait Jacques Derrida alors, de son pendant impossible, il est aussi espacement.

Mais ce qui relève encore plus fortement d'un épuisement du critique est intrinsèque à son propre recours dont la résultante est de réitérer le même système. Alors que la forme empruntée à la déconstruction rendrait légitime et intelligible ces volontés de faire acte de *différance*, celle liée à la critique positionnerait, trop souvent, le projet dans un rapport dual. Ainsi, par les principes de la déconstruction, les écarts induits n'aident pas la diversification des possibles

810. Jacques Derrida, *De la grammatologie* (1967), *op. cit.*, p. 39.

811. Nous pourrions envisager un écho à la pensée Derridienne lorsque Nicolas Vieillescazes reprend les propos du critique littéraire Edward Saïd en écrivant : « Edward Saïd disait que la théorie est "voyageuse" : déplacée, détachée du lieu et du contexte de sa naissance, traduite dans une autre langue, elle se traduit aussi en autre chose : soudain, elle vient répondre à des problématiques qui lui étaient pourtant, au départ, étrangères ; venant se loger dans un espace discursif déjà constitué, elle permet en retour de problématiser cet espace, d'en révéler non seulement les manques, mais aussi les présupposés et la structure. » Nicolas Vieillescazes, «Le cas Jameson, ou Le retour du refoulé», dans *La totalité comme complot, conspiration et paranoïa dans l'imaginaire contemporain* de Fredric Jameson, 1991, Les Prairies ordinaires, Paris, 2007 pour la traduction française, p. 5. Nicolas Vieillescazes est traducteur et éditeur chez Les Prairies Ordinaires.

812. Jacques Derrida, entrevue radiodiffusé avec Alain Veinstein, *Surpris par la nuit*, France Culture, 17 décembre 2001, 85 minutes, [en ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=g-ZMX3RDTiI>, consulté le 13 février 2016.

813. Jacques Derrida, entretien avec Franz Olivier Giesbert dans *Le Point* n°1674 du 14 octobre 2004, p. 108.

mais répondent à la fragilité d'un système qui repose essentiellement sur la conception des opposés. Nous pouvons témoigner de cela par la question du privé et du collectif dont Jacques Derrida défendait que l'un ne puisse aller sans l'autre car l'appropriation de soi suppose une expropriation collective. Dans ce jeu double, l'identité n'est pas en proie à une destruction mais à la permanence de sa déconstruction. Le principe d'altérité devient alors essentiel à l'émergence et à la persistance d'un espacement qui concentre ainsi, une politique de l'ex-appropriation par laquelle l'adaptation et la reconnaissance de l'autre en passe par une forme de dépouillement. Cette pensée des antagonismes ou plutôt leur dépassement, est essentielle dans la mesure où Jacques Derrida précisait que l'inversion ou la différence ne permettait pas de disloquer une administration mais que la tâche en revenait à la *différance*.

Avec les constats de la croissance démographique, de l'accélération du progrès scientifique, de l'augmentation du niveau de vie, de l'importance nouvelle donnée aux loisirs, etc., les structures traditionnelles de la société éclatent et dévoilent des villes inadaptées à ces changements. Il est alors préférable d'« organiser l'avenir au lieu de le subir.»[815] À L'échelle de la ville et de ses infrastructures, Andrea Branzi développe le concept d'urbanisme «faible» et «diffus» que nous avons déjà abordé dans ses balbutiements avec la *No-Stop City*, puis amorcé avec le projet *Eindhoven* en 2000. Mais afin de comprendre cette pertinence au regard d'un principe attribué aux attraits de la déconstruction, nous pouvons expliciter le projet *Agronica* datant de 1995.

814. GIAP, extrait du Manifeste, mai 1965.

En le regardant de plus près, nous comprenons toute l'amplitude des propos du designer. Andrea Branzi prend le temps de poser un contexte, celui de la nature et de l'artificiel réconciliés ou du moins, apaisés puisque l'un n'est plus le captif de l'autre. En ramenant la nature dans les villes et en repensant ces mêmes villes, il montre qu'un autre rapport pourrait être envisagé, non pas celui de la confrontation et de la soumission mais celui d'un équilibre. Les structures imaginées par l'auteur suivent une trame orthonormée dont le quadrillage est rigoureux, néanmoins, ces même structures s'accomplissent dans les flux et les mouvements. Ainsi, il est assez opportun de penser que leur mobilité engage un phénomène de transversalité même si techniquement le flux suit une logique orthonormée, la transversalité est dans l'accomplissement d'une troisième donnée qui est celle du mouvement.

Agronica, Andrea Branzi, 1995, *idem* à droite.

2. FLUX ET MOUVEMENTS

L'auteur met en libre accès une archive vidéo par laquelle, nous apercevons la perspective du projet. C'est une ville en devenir, toujours dans le transitoire et le transitif. Elle offre une temporalité nouvelle dans la mesure où le déplacement est constant et la fixité absolue est absente. Bien entendu, il y a quelques points de repères, de fixité et d'ancrage mais l'essentiel de la structure est mobile. Ce vaste réseau qui fait lien d'un bout à l'autre de la maquette est aussi ce qui fait sens. Andrea Branzi dépasse l'ordonnancement lorsqu'il offre la possibilité du mouvement, de l'échange et du flux et il détermine ainsi, la structure dans son propre rapport à l'auto-déconstruction. Elle se déconstruit et s'agence à volonté, jamais la même, jamais égale, elle est constamment dans un nouveau rapport d'elle-même. Cette perspective amène à penser que le mouvement est essentiel à la déconstruction.

Par ailleurs, l'échelle de ces déplacements semble être locale, de l'ordre du micro. *Micro* étant alors la dimension donnée à une localité et *macro* a une globalité, toutefois, il convient justement de rompre avec cette idée reçue de deux polarités distinctes et autonomes. Comme nous l'avons entrevu avec Jacques Derrida, la conception duale des opposés serait une erreur puisque la structure oppositionnelle est en soi une aporie qui nous exclut du sens. La philosophe et critique Manola Antonioli explique d'ailleurs que selon Félix Guattari, la «perspective transversale est la condition nécessaire de toute "micropolitique". »[816] L'auteure poursuit en précisant qu'il n'est ni évident, ni astucieux d'établir une distinction binaire puisque «la micropolitique ne s'oppose pas simplement à la macropolitique, mais dessine une nouvelle topologie qui met en contact transversalement des phénomènes sociaux de grande échelle (d'ordre molaire) avec un niveau "moléculaire" de l'analyse et de l'action.»[817] Ce positionnement rend ainsi légitime une pensée des transversalités dans la mesure où cette dernière instaure une relation entre les subjectivités et les réalités sociales. Manola Antonioli explique que :

> «La production de subjectivité et la transversalité sont ainsi toujours intimement liées par une série de traits communs : il s'agit toujours de traverser et de faire coexister des domaines, des niveaux et des dimensions qui ne présentent apparemment aucun point de contact (désir et politique, nature et machine, individu et groupe, gestes, affects, percepts, concepts et langage), de se dépla-

815. Manola Antonioli, «Micropolitique et transversalité», *Gilles Deleuze et Félix Guattari. Une rencontre dans l'après Mai 68*, sous la direction de Manola Antonioli, Frédéric Astier et Olivier Fressard, édition L'Harmattan, Ouverture philosophique, Paris, 2009, p. 99.

816. *Ibid.*, p. 101.

cer ou d'opérer une déterritorialisation constante entre plusieurs territoires et plusieurs formes d'existence.»[818]

817. *Ibid.*, p. 86.

La transversalité offre alors à la verticalité des institutions et à l'horizontalité désorganisée des individus, une alternative confrontée par des flux de correspondances. Cette nébuleuse en devenir repose en partie sur une perception des liens et un double jeu d'énonciation collectif et individuel. Pour Félix Guattari et Gilles Deleuze, la «production de subjectivités» vient de ces agencements qui mettent en exercice tous les éléments hétérogènes de notre monde et déterminent notre niveau d'interactivité. Dans cette perspective et comme l'énonce Manola Antonioli, «la production de subjectivité devient le moteur même des infrastructures productives »[819] et la transversalité, son mode d'apparition.

818. *Ibid.*, p. 102.

Les déplacements simultanés ou alternatifs des infrastructures amènent ainsi à reconsidérer en permanence la question du territoire et de son appartenance. De cette déterritorialisation constante, Andrea Branzi engage l'énergie des flux et des mouvements dans l'amplitude d'une dissolution architecturale. Cette disparition à prévoir laisse place à l'avènement de nouvelles coexistences.

3. LE DEGRÉ ZÉRO : DISSOLUTION DE L'ARCHITECTURE POUR UNE STRATÉGIE DE L'ÉVÉNEMENTIEL?

Les choix colorimétriques ainsi que la simplicité des formes et des matériaux engagés, renforcent le caractère neutre des éléments artificiels et développent une unité dans les échanges. Il ne subsiste aucune limite physique apparente, c'est un unique territoire dans lequel l'idée de propriété privée semble elle-même dissoute. Il n'y a aucun enclos pour les animaux ou les humains, le carré de pelouse bordé d'une clôture a disparu au profit d'une ouverture continue. Tout est diffus jusqu'à la dissolution même de l'architecture, il ne subsiste que les structures auxquelles, désormais, l'homme est attaché puisqu'elles accompagnent l'évolution des individus. C'est alors le constat d'une absence de peau, d'enveloppe au profit d'une ossature, elle-même plus tout à fait composée d'éléments enchevêtrés mais plutôt d'éléments déployés dans une ère du flux, de l'information et de l'événement. Si nous considérons le mouvement comme un principe de déconstruction, alors cette perspective nous amène aussi à la logique de l'événementiel.

Agronica, Andrea Branzi, 1995.

Toutefois, cette réflexion n'est pas le propre du projet *Agronica*, d'une autre manière, avec *la No-Stop City*, les différents membres du groupe se différenciaient déjà des autres radicaux par la particularité d'une architecture en prise avec l'évolution capitaliste du quotidien et le recours presque systématique de la performance consumériste à l'intérieur même d'un excès d'uniformisation du motif urbain. Mais ce prisme totalitariste par lequel «l'Occident est passé d'une civilisation architectonique à une civilisation commerciale»[820] était selon Frédéric Migayrou, une «stratégie de l'événement» lorsqu'il explique que :

> « Cette réduction du projet à un état primaire prend alors une tournure plus phénoménologique, véritable "epoche", "suspend" de toute signification intentionnelle pour retourner vers un degré zéro selon la notion imposée par Roland Barthes.[...] Les notions de "champ neutre", de "surface neutre", surface vidée du sens de l'inscription, de la fondation, récusent toute permanence pour privilégier une stratégie de l'événement, la réalisation d'environnements spontanés, de micro-ambiances [...] »[821]

À la question phénoménologique abordée par l'auteur, nous supposons alors une réflexion objective des différents phénomènes. Ainsi, la neutralité exprimée par Andrea Branzi serait le moyen de se défaire de toute « signification intentionnelle » pour amener le projet au «degré zéro». Frédéric Migayrou engage d'ailleurs cette neutralité selon le concept de Roland Barthes. L'expression « degré zéro » est, en effet, empruntée à la linguistique notamment lorsqu'il s'agit d'une écriture amodale. En 1953, Roland Barthes reprend cette réflexion afin d'échapper au difficile choix de deux termes. Il semble alors que l'écriture neutre puisse permettre à l'auteur de ne pas marquer son positionnement. Roland Barthes expliquait à propos de l'écriture neutre qu'elle «accomplit un style de l'absence qui est presque une absence idéale du style ; l'écriture se réduit alors à une sorte de mode négatif dans lequel les caractères sociaux ou mythiques d'un langage s'abolissent au profit d'un état neutre et inerte de la forme.»[822] Ce retrait de la part de l'auteur, permettrait au lecteur d'entrer dans une forme de liberté et rejoint cette idée d'un terrain neutre pour une «stratégie de l'événement» et du «spontané» que Frédéric Migayrou suppose du travail d'Andrea Branzi depuis la *No-Stop City*. Un vaste territoire neutre permettrait de multiplier les micro-explorations sociétales et en ce sens, nous pourrions aussi rejoindre les propos de Félix Guattari lorsqu'il supposait l'avènement de singularités par l'échelle du micro.

819. Andrea Branzi, «La métropole primitive», dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires*, [catalogue de l'exposition sous la direction de Constance Rubini, Musée des arts décoratifs et du design à Bordeaux, du 10 octobre 2014 au 25 janvier 2015], Gallimard, (coll. Alternatives), Paris, 2014, p. 98.

820. Frédéric Migayrou, *No-Stop City : les variétés du neutre*, dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires*, édition Gallimard, 2014, p. 76.

821. Roland Barthes, *Le Degré zéro de l'écriture, suivi de Nouveaux Essais critiques*, Paris, Seuil, 1972, p. 59.

Cette perception n'est pas sans rappeler les préoccupations des situationnistes lorsque Patrick Marcolini explique que « "construire des situations" [c'est] organiser les circonstances de la vie quotidienne de telle sorte que s'y multiplient les expériences les plus intenses.»[823] L'auteur définit la situation comme «la coprésence» des personnes et de «l'environnement matériel» et c'est justement ce lien, cette « unité sujet-objet socialement déterminée » qui fait situation. Mais il ajoute que ce rapport se veut changeant, «reconfigurable dans le temps» dans la mesure où cette coprésence unifiée est aussi potentiellement le lieu et le temps dans lesquels les deux parties peuvent «s'affecter réciproquement» et ainsi pour paraphraser les propos de l'IS, ces «gestes qui sont le produit du décor et d'eux-mêmes», «produisent d'autres formes de décor et d'autres gestes». La situation qui « "se prête à une infinité de combinaisons" et ne peut réellement se voir définir de frontières, sera alors réinterprétée dans le cadre de la théorie des moments comme un élément de transition [...].»[824]La dissolution de l'architecture est autant une dissolution des frontières, abolissant de fait, toute forme d'exclusion physique. Les moments deviennent alors ces transversalités émancipatrices.

822. Partrick Marcolini, *Le mouvement situationniste – une histoire intellectuelle*, éditions L'Échappée, Introduction, p. 7.

823. Partrick Marcolini, *ibid.*, Ch. *Trajectoires, Situations*, pp. 73-74.

Cependant, dans *Agronica*, la figure humaine a presque disparu. Au sein de cette grande étendue de pelouse et de pylônes, rares sont les silhouettes humaines que nous parvenons à distinguer, tout juste deux sur une plateforme et une autre sur un vélo. Pourtant, l'événement semble être le moteur des déplacements structurels et intensifie la question de l'agencement que nous rapprochons à nouveau du travail de Félix Guattari lorsqu'il suggérait de dépasser sa propre réflexion sur les groupes-sujets au profit de l'importance nouvelle accordée à la question de l'agencement. Ce que le psychanalyste suggérait c'était de toujours comprendre un énoncé dans son ensemble de suites infinies et finalement, de ne pas faire l'erreur de l'analyser seulement dans un instant précis sans passé, ni devenir en perspective. Le mouvement est alors ce qui traverse ces instants arrêtés et l'événement est le rapport de l'individu au mouvement.

Agronica, Andrea Branzi, 1995.

Dans le projet *Territorio Enzimatico* datant de 2006 et dont il ne subsiste à ma connaissance qu'une vidéo de l'installation proposée par Andrea Branzi, nous remarquons, à l'aide de ce support de diffusion, que la figure humaine est non seulement présente mais inonde en quelque sorte le territoire au rythme des flux assurés par les infrastructures. Le titre énonce l'idée d'un territoire définit par une enzyme, c'est-à-dire, une protéine synthétique capitalisée en faveur

Territorio Enzimatico, Andrea Branzi, 2006.

des individus. En effet, d'après la vidéo, nous prenons connaissance d'un abondant fourmillement signifiant certainement l'énergie de l'homme décuplée par ce territoire mieux adapté. Le « degré zéro » dont nous parlions, serait le premier degré inerte de l'infrastructure qui supporte le déplacement de la structure et ainsi, lorsque cette apparente inertie parvient à se déployer dans un mouvement continu, elle est non plus «neutre» et «faible» mais diffuse.

Par ailleurs, l'absence de stylisation du territoire permet d'explorer encore plus massivement l'expérience du mouvement et de l'événement. Dans ce projet, la figure humaine est principale, elle danse en quelque sorte avec les structures à l'aide d'un déplacement constant, fluide et sans le moindre accroc. La projection de cette image animée sur la maquette fait l'état de deux temps distincts, d'abord, celui de l'infrastructure dans son «degré zéro», ensuite, celui de l'individu. Néanmoins, nous apercevons aussi, que les silhouettes humaines ne sont pas les seules à se déplacer et que ces trajets sont accompagnés par la structure, elle-même mobile. Nous remarquons très distinctement, les surfaces bleues se déplacer et accompagner les individus dans l'exploration de leur territoire mais à cela s'ajoute des éléments plus confus. En effet, Andrea Branzi inclut également dans la perception de ce territoire, des ondes qui impactent l'espace et se propagent sur l'ensemble.

Ces ondes, composées d'une suite de cercles, semblent libérer la trame orthonormée qui régule la position des structures et suggèrent ainsi, d'entrevoir la possibilité d'un nouveau dépassement, tel un indice de déconstruction de la trame. Le cercle et le carré, deux composants essentiels à la pensée architecturale sont ici, décriés dans leur insuffisance pour penser le caractère libre des événements ou comme l'exprimait Jacques Derrida, l'impossible possible. Andrea Branzi amène ainsi l'architecture au point de sa propre aporie, se constituant initialement d'après une logique de la force, celle du bâti, elle est désormais plébiscitée par la question de l'auto-déconstruction de sa propre structure au profit de l'événement et de sa virtualité. Plus que des structures édifiant un ensemble, il imagine des anti-structures accompagnant les flux et les mouvements vers la dissolution de l'architecture.

Territorio Enzimatico, Andrea Branzi, 2006.

4. LES ANTI-STRUCTURES

Les anti-structures ne sont plus les structures qui maintiennent une peau mais des dispositifs qui déstructurent en permanence l'objet et empêchent toute représentation statique. Cette pensée va à l'encontre d'un processus d'édification et s'engage vers le maintient d'une spontanéité déconstructiviste qui s'accomplit au travers de mouvements sans fin. Les anti-structures sont alors, les principes mêmes sur lesquels reposent la déconstruction. Elles en sont les éléments clés permettant de contrer une idéologie de la structure. Si nous revenons au projet *Agronica*, les anti-structures se donnent à voir au travers de tous les éléments en action et encouragent ainsi, une expérience du territoire mobile. Positionnés à différentes hauteurs, ces éléments ne sont pas la négation de la structure mais sa déconstruction sur les différentes couches horizontales qui composent le paysage. Comme en cartographie, les points du relief positionnés à une hauteur identique, coordonnent un terrain. La particularité de celui d'*Agronica* se définit par les variations qui le créent et le recréent en permanence.

La proximité entre deux anti-structures arrête l'élan et le relance dans le sens-inverse si bien qu'il n'y a ni collision, ni arrêt des flux. Ces dispositifs portés par le mouvement sont une ouverture de l'architecture vers le vivant. Le médium vidéo permet de se rendre compte que ces anti-structures transcendent la notion même de paysage en recréant infiniment de nouveaux points de vue. Plus l'étendue de la ville est importante, plus les impressions seront multipliées et ainsi, à la grandeur du terrain, les anti-structures répondent par la diversité des compositions. La structure alors organisationnelle devient compositionnelle. Elle compose avec le vivant et soumet des variables avec lesquelles il faut composer.

Agronica, Andrea Branzi, 1995.

5. «LA DÉSAGRÉGATION DÉFINITIVE DU PROJET»

Le recours au médium de la vidéo va à l'encontre des supports traditionnellement utilisés dans le projet architectural. Si l'élément premier est bien la maquette, outil par excellence de l'architecte, cette dernière est complétée par l'apport de la vidéo et de l'imagerie de synthèse. Que ce soit pour le projet *Agronica* ou *Territorio Enzi-*

matico, Andrea Branzi semble parachever comme il le suppose, une «désagrégation définitive du projet». Il présente alors :

> «[...] un système pollinisateur d'hypothèses et d'expérimentations anarchiques, plus proche d'une époque comme la nôtre, expérimentale et anarchique. Il ne s'agit donc pas de chercher une reconstitution, mais peut-être de constater la désagrégation définitive du projet (sans doute déjà bien avancée). Cette hypothèse n'est pas le fruit du pessimisme, bien au contraire: elle veut mener à de nouveaux degrés de réalisme intransigeant, solide et, par conséquent de liberté.»[825]

824. Andrea Branzi, «La métropole primitive», dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires, op. cit.*, p. 97.

Selon ses mots, Andrea Branzi encourage à explorer « un système pollinisateur d'hypothèses et d'expérimentations anarchiques » afin d'embrasser une désagrégation du projet déjà présente. Désagréger ne détermine pas une suppression mais suggère de «décomposer un corps en ses éléments constitutifs. »[826] Il s'agit alors de la perte de l'unicité d'un ensemble organisé qui définissait auparavant le projet. Nous sommes amenés à faire le constat d'une absence de cohésion au profit d'une visibilité des différents « éléments constitutifs ». La division de ces disparités renforce l'impression d'une anarchie du projet mais en même temps, permet de voir à l'œuvre, le potentiel de la déconstruction car cette dernière, selon Daniel Payot, « est toujours aussi une forme d'hommage, même si elle n'est pas conciliante avec les présupposés dégagés, même si elle montre la voie de leur rejet.»[827]

825. CNRTL, désagréger, [en ligne] <http://www.cnrtl.fr/definition/désagréger>, (consulté le 10 mai 2016).

826. Daniel Payot, échange à propos de la déconstruction et de Jacques Derrida, juin 2016.

Cette recherche porte sur le design et si, néanmoins, nous investissons ces deux exemples, *Agronica* et *Territorio Enzimatico*, que l'on pourrait davantage reconnaître dans une recherche en architecture, c'est que d'une part, la question des structures et des infrastructures a été revendiquée comme un questionnement lié au design depuis Georges Patrix, Victor Papanek, Joe Colombo en passant par Andrea Branzi et d'autre part, ces deux projets sont manifestes de la crise de l'habiter, celle qui précisément est le moteur des exemples étudiés dans la présente thèse. Mais l'ouverture que nous proposons depuis le début de cette conclusion et à plus forte raison, ici, c'est que cette crise de l'être au monde et aussi une crise du projet. Le propos soutenu dans la première partie qualifiait le design critique de provisoire dans la mesure où par le constat d'un état en crise, il fallait agir promptement. Ce transitif a profité à l'émancipation des

conceptions monolithiques et de là, une nouvelle forme politisée de ce design critique est apparue. Démontrer sa pertinence, tout comme son caractère légitime, était alors l'enjeu de cette seconde partie.

Mais à l'achèvement de cette dernière et au regard de la première, il est apparu que cette crise du projet dont témoignent les exemples que nous avons qualifié jusqu'à maintenant de design critique, était amoindri par son qualificatif. Lorsqu'Andrea Branzi suppose «une désagrégation définitive du projet», il prétend que même si «la culture du projet a traversé deux guerres mondiales, le conflit atomique, l'extermination raciale, les grandes dictatures de gauche et de droite, sans aucune perturbation apparente sur la ligne horizontale de son propre langage»[828], des minorités ont contrecarré cet optimisme jusqu'à déterminer un profond changement dans la manière même d'appréhender et de concevoir le projet. C'est bien entendu toute la contre-histoire sur laquelle la recherche se fonde et dont le propre est de mettre en doute une économie mondiale du projet et de sa performance.

827. Andrea Branzi, *op. cit*, p. 107.

Cependant, Andrea Branzi va plus loin lorsqu'il dénonce «une désagrégation définitive du projet» et qui, à juste titre, ne peut pas être comprise de la seule manière du critique mais plus exactement de la déconstruction, c'est-à-dire, par l'abandon d'une relation duale avec les opposés et par l'acceptation de la *différance*. Cette désidémentation du projet est difficilement entendu par le qualificatif «critique» pourtant, les projets associés à ce dernier semblent en relever les tenants et d'après les espacements qu'ils créent, ils actent la volonté d'une déconstruction.

Récemment, avec la série d'objets *Grandi Legni* de 2009 imaginée pour la galerie *Nilufar* à Milan, Andrea Branzi renonce aux fonctions prédéterminées de ces objets et les laissent en attente d'usages et d'investissement par l'individu. Lorsque nous observons l'ensemble de cette série, nous pouvons penser au groupe *Memphis* avec lequel il a collaboré. Il ne s'agit plus d'éléments colorés aux motifs criards mais d'une certaine manière, ses objets sont aussi en attente, disposés dans l'espace de manière indéterminée tout comme leur raison d'être l'est. Catherine David, directrice adjointe du Centre Georges Pompidou à Paris, explique qu'«en ouvrant des disruptions parfois brutales mais non dénuées de fantaisie et d'humour, elles "n'organisent pas l'environnement mais le déstructurent" et induisent un "reset" général de l'expérience cognitive et sensible de l'espace et

des matériaux. »[829] Ce qui semble pertinent dans cette citation, c'est l'idée que les ruptures amorcées par le designer «déstructurent» l'environnement dans la perspective de nouvelles appréhensions. Il s'agit alors bien comme Jacques Derrida le prétendait d'aller vers les anti-structures susceptibles de «désédimenter des structures (toutes sortes de structures, linguistiques, "logocentriques", "phonocentriques" [...] socio-institutionnelles, politiques, culturelles et surtout, d'abord, philosophiques).»[830] De ces démontages successifs, Catherine David précise qu'il n'y a pas lieu de faire l'amalgame avec un débat qui porterait sur le design et l'art[831] mais de comprendre que cette déconstruction ouvrent des espacements poreux, des « "espèces d'espaces" inédits, hybrides, instables et poreux aux déplacements et circulations multiples des signes qui constituent les nouveaux territoires physiques et culturels d'un monde globalisé mais non homogène.»[832]

Comme Andrea Branzi a déjà pu l'expliciter, l'industrie n'est qu'un moyen, ce n'est pas ce qui détermine et qualifie le statut de l'objet, ainsi, loin de ce débat qui pour lui ou pour Catherine David n'en est pas un, il semble chercher à déconstruire les structures qui encadrent et supportent l'objet vers des « espèces d'espaces », proches d'un Georges Perec qui embarquait de ces mots la théorie des dimensions multiples d'un même lieu. Georges Perec était un auteur des plus talentueux en ce sens qu'il a su observer avec humilité et témérité le monde qui l'entourait. En quatrième de couverture de son ouvrage *Espèces d'espaces*, Georges Perec écrivait :

> « L'espace de notre vie n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction, on a parfois la vague impression que ça se coince quelque part, ou que ça éclate, ou que ça cogne. Nous cherchons rarement à en savoir davantage et le plus souvent nous passons d'un endroit à l'autre, d'un espace à l'autre sans songer à mesurer, à prendre en charge, à prendre en compte ces laps d'espace. Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le réinventer (trop de gens bien intentionnés sont là aujourd'hui pour penser notre environnement...), mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le lire ; car ce que nous appelons quotidienneté n'est pas évidence, mais opacité : une forme de cécité, une manière d'anesthésie. [...] »[833]

D'après cette encourageante ouverture à la lecture, nous comprenons que Georges Perec a ainsi rédigé cet ouvrage d'après les usages qu'il

828. Catherine David, «Oggetti di confine», dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires, op. cit.*,, pp. 81-82. Extraits de citations empruntées à Andrea Branzi dans *The Tools Do Not Exist, Conversation between Andrea Branzi and Alessandro Robottini*, publié à l'occasion de l'exposition *Andrea Branzi Oggetti, territori, volatili*, Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin, 2013.

829. Jacques Derrida, *Psyché. Inventions de l'autre*, tome II, Galilée, Paris, 2003, p. 11.

830. À propos, dans le chapitre intitulé *La sculpture et l'objet domestique*, Anne Beyaert-Geslin, professeure des Universités, suppose que la différence des deux réside dans le fait que l'objet de design est «à la fois objet à *voir* et objet de *faire*». Dans l'ouvrage *Sémiotique du design*, publié avec le concours de l'Institut SHS de l'Université de Limoges sous les Presses Universitaires de France, Paris 2012, p. 71.

831. Catherine David, «Oggetti di confine», dans *Andrea Branzi : Objets et Territoires, op. cit.*, p. 81.

832. Georges Perec, *Espèces d'espaces*, éditions Galilée, réédition de 2000.

avait de l'espace et dans la volonté de pouvoir l'interroger ou « de le lire ». Avec ses « espèces d'espaces », l'auteur semblait percevoir une désagrégation de l'espace lui-même en constatant les différents éléments qui constituent un ensemble. Ainsi, lorsqu'Andrea Branzi conçoit ses anti-structures-objets, témoins de fragments d'histoire, de mœurs et de singularités, il tente de proposer des outils afin d'aider à lire l'environnement et à le questionner. La mixité de ses matériaux et l'hétérogénéité de ses assemblages semblent révéler la condition plurielle de notre monde mais également, la volonté d'aider «à mesurer, à prendre en charge, à prendre en compte ces laps d'espace» afin de comprendre un peu mieux l'opacité de notre quotidien.

Composés d'anciennes poutres en bois issues de la vallée de Val Badia en Italie, de mosaïques de l'école de Spilimbergo et de marqueteries en pierres dures florentines, les différents artefacts de la série n'ont pas pour fonction d'organiser et de remplir un espace intérieur telle la condition d'un meuble mais comme Andrea Branzi l'énonce, de vider une pièce. Cette perspective du vide pourrait être fédérée à celle des dimensions multiples d'un même lieu, ces « espèces d'espaces». Si d'un premier abord, les deux paraissent contradictoires, nous pourrions supposer que ne plus considérer un objet comme un ensemble, mais comprendre ce qui le constitue, serait semblable à vider le lieu de ses typologies. En faisant abstraction de ces dernières, les possibilités fictionnelles de l'espace se créent, se décuplent, se déconstruisent et s'agencent sans fin.

Plus que de simples produits, ce sont alors des anti-structures-objets et il semblerait que ce soit par cette logique de l'«anti» que le designer parvient à proposer une déconstruction plutôt qu'une démolition de l'ensemble. Il n'y a plus d'unité qui se donne à voir mais des rapports hétéroclites entre plusieurs éléments. La recherche d'équilibre et l'harmonie compositionnelle sont fragiles mais les masses sont habilement retenues. Ce jeu d'équilibre n'est pas tant la réminiscence d'une civilisation architectonique que la volonté atemporelle du projet. L'histoire est alors désédimentée de sa logique et les lectures de certains principes comme la roue en bois, l'embrèvement avec tenon ou encore les ferrures d'assemblage, participent de cette déconstruction en relatant une histoire primitive de la construction tout en s'exposant dans le présent. Les éléments en bois peint, bases de l'édification, énoncent alors un signal originel, intensifié par les techniques artisanales de la pierre et de la faïence, mais ils actent également, une *différance*.

Grandi Legni, Andrea Branzi, 2009, série de plusieurs objets exposés à la galerie Nilufar, Milan.

6. L'OBJET N'EST PAS SUBSTANCE, IL EST ESPACEMENT

L'absence de dualité entre les techniques d'antan et le design d'aujourd'hui, annonce des objets libérés des entraves de leur déterminisme catégoriel. De ce fait, nous comprenons que l'objet en soi n'est pas substance puisqu'il ne peut pas incarner un événement ou une personne, mais il est une surface de projection. Il n'y a alors pas de consistance à attendre puisqu'il s'agit de virtualité. Comme Freud l'expliquait, le fantasme s'assouvit dans l'imaginaire et ainsi, l'objet s'investit pour sa capacité à être un support de projection, c'est-à-dire, un outil psychique qui met en relation l'individu avec son histoire. Cependant, cette indiscernabilité est mouvement puisque l'individu entre en situation de recherche de sa propre expérience. L'objet devient une mnémonique, entre trace et archive, le rapport au passé est parfois pourvu de failles et remet en cause les structures du souvenir telle une forme de réécriture. Ce qui semble alors positif dans ce processus de déconstruction des connaissances autobiographiques, c'est que l'objet devient un outil de transfert qui permet à l'individu de procéder à une « unité transductive »[834], c'est-à-dire, une extériorité de sa personne qui est certainement aussi un acte de relations. Par conséquent, le vide sans substance n'est pas un néant mais le terrain d'une relation de l'imperceptible.

Grandi Legni, Andrea Branzi, 2009, *idem* à gauche.

833. Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* (1964), Éditions Millon, col. Krisis, Grenoble, 2005, p. 31.

7. UNE ESTHÉTIQUE RELATIONNELLE

«[...] il ne faut pas oublier l'esthétique relationnelle : cette nébuleuse qui prétend que l'art ne fait plus d'objets mais produit des relations sociales.»[835] Par ces quelques mots, Jacques Rancière énonce qu'il est important de se rappeler que la création «produit des relations sociales» avant de manifester un résultat. Pour Andrea Branzi, la résolution du dispositif permet l'avènement de ces relations puisque dans son achèvement, l'objet revêt de deux fonctions, d'abord réelle et utilitaire puis symbolique. L'auteur précise qu'il s'agit «[...] d'objets à utiliser et en même temps d'une présence fictive, témoignage d'un récit "différent" de la vie même»[836], à la fois outil et «support de rêverie», fiction ou réalité autre. Andrea Branzi suppose aussi que les artefacts ont une identité, ce sont «comme des acteurs jouissant d'une vie propre, presque des présences animistes» permettant d'établir des «relations poétiques» à l'intérieur d'un «territoire littéraire» et aux antipodes «des monuments de l'Antiquité classique» [837] qu'il considère comme figés.

834. Jacques Rancière, «L'art politique est-il réactionnaire ?», entretien dirigé par Marion Rousset posté le 6 janvier 2009 sur Regards.fr, [en ligne] <http://www.regards.fr/acces-payant/archives-web/l-art-politique-est-il,3698>, consulté le 13 février 2016. Article paru dans Regards n°58 janvier 2009.

835. Andrea Branzi, «L'âme des objets», dans *Qu'est-ce que le design?*, par Andrea Branzi avec la collaboration de Marilia Pederbelli, adaptation française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, édition Gründ pour l'édition française, 2009, p. 69, édition italienne Giunti, 2007, titre italien: *Capire il design.*

836. *Ibid.*

Il semblerait alors que la série d'objets *Grandi Legni* puisse amener tout usager dans l'aptitude d'un principe d'individuation. Au travers d'une iconographie empruntée à l'histoire, à la religion et au mythe, Andrea Branzi semble déplacer la valeur du meublant vers la sollicitation d'un espace de recueil. Dans un principe de déconstruction, la question de notre existence n'est plus cimentée à celle du temps mais à la virtualité des représentations qui suppose de pouvoir s'organiser soi-même dans un ensemble de flux.

Grandi Legni, Andrea Branzi, 2009.

Au sein d'un jeu entre récit de soi et fiction de soi et depuis Roland Barthes, les mythologies, au pluriel, apparaissent comme intimement liées et dévolues à un quotidien. Pour Andrea Branzi, ces mythologies semblent également, individuelles, composées de fragments à la fois fictifs et autobiographiques. Envisager alors le mythe comme un système sémantique imparfait, amène à conclure que l'économie relationnelle pourrait accuser la puissance de l'énonciation. À ce propos, Roland Barthes disait que «le mythe est une parole»[838], de son origine latine *mythos* qui signifie «fable, récit», les mythologies modernes concernent les réalités matérielles du quotidien. D'ailleurs, chez Andrea Branzi, lorsque la quotidienneté est mystifiée, c'est autant par les biographèmes de l'individu que ceux d'un collectif. En effet, dans les différents visuels, nous pouvons observer la présence d'objets personnels et quotidiens avec livres, classeurs et bouteille d'eau accompagnée d'une représentation d'un mythe. C'est dans ce rapport des deux que le designer rend légitime la question d'un témoignage du mythe et des mythologies au travers des objets et que cette même coprésence participe au principe d'individuation.

837. Roland Barthes, *Mythologies*, (1957), œuvres complètes, tome 1, p. 823.

8. L'ÉNONCIATION

Pour Gilbert Simondon, l'individuation est le devenir de l'être ancré entre le psychisme, le collectif et la technique puisque « [...] l'être possède une *unité transductive*, c'est-à-dire qu'il peut se déphaser par rapport à lui-même, se déborder lui-même de part et d'autre de *son centre*. Ce que l'on prend pour *relation ou dualité de principes* est en fait étalement de l'être, [...] le devenir est une dimension de l'être, [...] »[839] L'auteur dépeint un être complexe, non assujetti à un modèle.

838. Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* (1964), Éditions Millon, col. Krisis, Grenoble, 2005, p. 31.

L'architecte et artiste Didier Faustino concentre sa recherche sur l'intimité relationnelle entre le corps humain, l'espace et l'autre. Avec le projet *Doppelgänger*[840] créé en 2011, il s'agit de mesurer le pouvoir de l'énonciation en tant que processus relationnel et la part de l'autre dans une quête identitaire. L'outil utilisé est en quelque sorte, une jonction artificielle prévue pour solidariser deux corps de manière ponctuelle. Ce masque blanc coordonne deux individus dans l'espace et les renvoie à leur propre énonciation, un peu comme s'ils étaient à la recherche de leur *alter ego*. D'ailleurs, la pièce se justifie par une duplication de son envers et un léger pivotement de l'axe, identique mais non semblable.

839. *Doppelgänger* est un mot allemand qui signifie «sosie».

Expérimenter le dispositif à deux, c'est endurer la proximité et la frontalité de l'autre ainsi que l'impossibilité d'énoncer et d'exposer. Mais l'intérêt est de pouvoir rechercher son altérité autant que son identité. L'objet, dans sa production et son mode d'apparaître, semble relever de cette dialectique. Si aucune difficulté de production n'est à supposer dans la mesure où la prothèse est réalisée par impression 3D, dans sa réception cependant, subsiste la sensation d'une tension par le truchement des formes et contre-formes qui détermine la possibilité du contact. De son caractère ouvert et de son évidemment, ce dispositif immaculé blanc intensifie l'attente de l'autre. C'est bien là une aporie puisque sa forme pourrait laisser présager la puissance de l'énonciation identitaire; en effet, tel un mégaphone, l'outil serait susceptible d'amplifier la portée de la voix, mais ce temps est bref car c'est en position de l'énonciateur que l'autre est invité à prendre place.

Doppelgänger, Didier Faustino, 2011.

Michel Freitag aborde d'ailleurs ce qu'il nomme «la nature du sujet politique» par une «genèse de l'identité et de l'altérité, individuelles et collectives»[841]. L'auteur suppose que «rien n'est alors aussi décisif, pour l'analyse du politique, voire pour toute analyse de la société, que la manière dont on comprend conceptuellement, explicitement ou implicitement, la constitution de l'identité dans son rapport à l'altérité [...]»[842] Ainsi, le masque proposé n'empêche pas le contact, il révèle un lien, une évidence de l'enchevêtrement. Cet entre-deux, conçu autour de sa centralité et de ses ouvertures, témoigne de la *différance* Derridienne pour laquelle la constitution de points d'altérités est essentielle à celle de l'être.

840. Michel Freitag, «L'identité, l'altérité et le politique», dans *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, textes rassemblés de Michel Freitag avec la collaboration de Yves Bonny, Presses Universitaires de Rennes, [col. Le sens social, dirigée par Yves Bonny et Jean-Manuel De Queiroz], Rennes, 2002, p. 139.

841. *Ibid.*

Doppelgänger, poudre polyamide.

Gilles Deleuze[843] suggérait de comprendre que les synthèses noétiques, c'est-à-dire de la connaissance, s'amorçaient d'après des synthèses perceptives qui elles-mêmes, reposaient sur des synthèses organiques. La subjectivité s'éprouve aussi bien en elle-même, au travers de l'anatomie du corps que dans son extériorité et Gilles Deleuze entendait «rappeler le caractère multiple, mobile et communicant de l'individualité : son caractère impliqué.»[844]

842. Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris, 1968, 12e édition, 2011, 409 p.

843. *Ibid,* p. 327.

9. LA DÉCONSTRUCTION DES CORPS

Le professeur Gilbert Vincent suggère un « investissement» de soi-même, suffisamment fertile afin de produire une « anatomie politique ». « C'est l'investissement micro-politique voire infra-politique du corps ; [au travers] de techniques de production qui produisent une sorte d'anatomie politique, [...] »[845] Gilbert Vincent met en avant cette perspective d'un corps infra-politique dont l'anatomie est politique. Le corps devient une condition du politique et l'objet, l'espacement nécessaire afin que cette condition advienne. La déconstruction des corps, de leurs comportements et de leurs visibilités est perceptible dans le projet *Hyper Lip*[846] de Sascha Nordmeyer datant de 2009. Nous découvrons qu'une simple prothèse faciale réalisée de manière sérielle peut amener à l'idée d'une déconstruction du corps politique. Cette dépolitisation des corps est avant tout la volonté de déconstruire une société des médias omniprésents et ainsi, comme nous pouvons le constater avec la série de photographies ci-après, le corps témoigne d'une fausseté de son principe d'énonciation.

844. Gilbert Vincent, «L'empire des normes», article de l'ouvrage collectif : *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, sous la direction de Gilbert Vincent, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995, p. 36.

845. Initialement intitulé *Communication prothesis* et exposé en 2011 au MoMA de New York pour l'exposition *Talk To Me : Design and the Communication between People and Objects,* présentée du 24 juillet au 7 novembre 2011.

Michel Foucault remarquait que dans les différents lieux communs de la société comme l'école, l'usine, l'hôpital, l'administration, etc. il y avait systématiquement la présence d'une technique et d'une volonté de politique des corps dans la mesure où les individus sont conviés à se placer suivant une répartition politique des espaces. L'auteur précisait qu'«il y a eu, au cours de l'âge classique, toute une découverte du corps comme objet et cible du pouvoir.»[847] En effet, le corps est la seule richesse de tous, c'est sur lui que les peines s'appliquent, ce qui prévaut à un «quadrillage des corps et des comportements.»[848] Le pouvoir peut d'une part, assurer l'exclusivité et le contrôle des modèles comportementaux et d'autre part, il peut administrer les conduites, c'est ce que l'auteur appelait la biopolitique. Ainsi, l'utilisation de mécanismes de surveillance « non pas tant sur ce que font les individus – est-ce conforme ou non à la loi? – mais sur

846. Michel Foucault, Surveiller et Punir, Paris, Gallimard, 1975, réédition de 2005, p. 138.

847. Michel Foucault, *Sur la sellette*, Les nouvelles Littéraires, n°2477, mars 1975, repris in DE, vol. 2, texte n°152.

ce qu'ils peuvent faire, de ce qu'ils sont capables de faire, de ce qu'ils sont sujets à faire, de ce qu'ils sont dans l'imminence de faire »[849], amène à envisager le contrôle des corps comme une «orthopédie sociale»[850].

848. Michel Foucault, *La vérité et les formes juridiques*, conférence à l'université de Rio de Janeiro, mai 1973, repris in DE, vol 2, texte n°139.

849. Michel Foucault, *Surveiller et Punir*, *op. cit.*

Corriger ainsi les malformations sociales au niveau de sa structure suppose une maîtrise complète et imparable des infrastructures et des dispositifs. Mais c'est sans compter sur l'apparition de quelques espacements implantés par certains designers que le témoignage des incohérences de cette «orthopédie sociale» peut s'opérer. L'hyper lèvre rouge de Sascha Nordmeyer est cet écart qui déconstruit le monde de l'image et l'adule de faux-semblants car l'individu qui porte cette prothèse faciale, ne peut plus énoncer mais conserve et affiche un large sourire rougeoyant. Cet appareillage universel qui s'adapte parfaitement à toutes les bouches et corrige l'infirmité de tous les sourires, témoigne ainsi, de l'ironie du corps privé de parole.

Néanmoins, la déformation appliquée à l'objet est expression. En effet, au contraire de la prothèse de Didier Faustino créée par un jeu de symétrie, celle de Sascha Nordmeyer ne se présente pas sous la forme d'un ovale parfait, au contraire, elle s'éloigne de l'objet industriel symétrique pour advenir expression. Cette dernière serait alors stimuler dans l'absence d'harmonie organisationnelle de l'objet qui, associé au corps, le déconstruit. Ce n'est d'ailleurs pas anodin, si cet instrument s'appelle aussi *prothèse de communication* et que du ridicule des situations créées, le designer défend l'amélioration des compétences communicationnelles. À l'égale déformation de l'objet se traduit celle du visage, opérant ainsi des grimaces, à l'opposé de la bienséance.

Hyper Lip, Sascha Nordmeyer, 2009, édité chez Artecnica. © Roe Ethridge.

Cette perspective d'un corps politique explique sans doute pourquoi l'objet, extension de nos membres, est susceptible de procéder à une déconstruction du cadre établi par le moyen d'une déconstruction des corps. Le commissaire d'exposition Jan Boelen explique que « le design est un instrument pour découvrir, analyser et exploiter les écarts, les failles dans l'environnement de tous les jours.»[851] Cet héritage des avant-gardes amène le designer à penser les failles, les faiblesses et à montrer les fragilités. La prothèse extensive de Sascha Nordmeyer déconstruit la figure de l'homme comme tout puissant et rend la situation risible, incrédule.

850. Jan Boelen, «Le design des tactiques», entretien dirigé par Emanuele Quinz, dans *Strange design : du design des objets au design des comportements*, *op. cit*, 2014, p. 293.

Cet élément rouge que les personnes portent et qui rappelle le sourire des clowns, devient le stigmate des faux-semblants sans pour autant blâmer l'homme mais son organisation en un sujet-social plus qu'un sujet-être. Lorsque l'on regarde les photographies de ces femmes et hommes portant cet *hyper lip*, nous pouvons, en effet, déduire les appartenances sociales de chacun par leurs uniformes.

Le terme biopolitique que Michel Foucault employait suppose de gouverner les êtres vivants à travers des biopouvoirs qui mettent en gérance tous les aspects de la vie tels que l'alimentation, le travail, la santé, la sexualité, etc. Si dans un premier temps, le philosophe utilisait ce terme afin d'exprimer le développement de l'État au travers d'un ordre maintenu, dans une seconde approche, il l'exploitait afin de supposer un dépassement de sa condition à des fins de désassujettissement.

10. LA DÉSADAPTATION – LE DÉ-PROJET

Selon Pierre Litzler, le déconstructivisme permet « d'appréhender la complexité, l'instabilité, à travers une conception et disposition à l'image de notre temps. Afin de rendre compte et d'inscrire l'architecture et le design dans l'instabilité et le chaos du monde contemporain les déconstructivistes instaurent une attitude qui déforme, dé-structure, dé-règle. »[852] Tout comme Jacques Derrida qui supposait que la philosophie devait faire acte de *différance*, en faisant différer inlassablement le sens d'un texte, d'une pensée. Il s'agit alors de déconstruire pour reconstruire mais certainement pas à l'identique mais plutôt comme Gilles Deleuze le soutenait, procéder à une déterritorialisation pour une reterritorialisation avec ce que l'on perd et ce que l'on gagne de ce voyage.

Hyper Lip, Sascha Nordmeyer, 2009, © Roe Ethridge.

851. Pierre Litzler, «La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux», article publié dans *Poïétiques du design – Vers de nouveaux paradigmes de la conception?*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Esthétiques série Ars, Paris, pp. 19-31, extrait cité p. 28.

En février 1976 dans la revue *Casabella*, Alessandro Mendini énonce l'idée du dé-projet. Il le définit comme «le projet conçu à l'envers : au lieu d'augmenter la quantité d'informations et de matière, le dé-projet l'enlève, la réduit, la mimétise, la simplifie.»[853] Le dé-projet suppose ainsi de défaire ce qui a été fait. Cette désadaptation au monde tel qu'il apparaît et non tel qu'il est, n'est pas une rupture entre l'être et l'artificiel mais un éloignement des codes de l'être au paraître que l'on retrouve dans certaines manières de faire le projet.

852. Alesandro Mendini, *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, édition et essais introductifs par Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014, p. 127.

Dans cette perspective, il s'agit de concevoir un design de la soustraction sans pour autant se détacher de la conception d'appareils, de prothèse, etc. car c'est au travers de ces derniers que subsiste la mise en œuvre d'un espacement. Ce bénéfice du vide instaure un nouveau rapport de la discipline, non plus seulement assimilée à l'abondance, elle peut désormais s'épanouir par sa propre déconstruction.

De ces dix premiers points, nous avons déterminé comment le design que l'on qualifie aujourd'hui de critique pourrait, de manière plus évidente, être considéré comme la mise en œuvre d'un espacement qui, par conséquent, justifie l'épuisement du terme critique. Ainsi, c'est par le jeu des flux et des mouvements expérimenté au travers du projet que le degré zéro advient, c'est-à-dire, une dissolution du bâti au profit de l'événementiel. Les anti-structures, quant à elles, mettent en œuvre la désagrégation définitive du projet. De là, nous comprenons que l'objet n'est pas substance mais il est vide, il est cet espacement conjoint à la déconstruction. Cette perte de l'unicité amène à concevoir une esthétique relationnelle pour laquelle la place du «je» et la question de l'énonciation sont primordiales. En advient alors une déconstruction du corps qui annonce la pertinence d'une désadaptation.

Au nombre de cinq, les projets abordés dans cette conclusion : *Agronica*, *Territorio Enzymatico, Grandi Legni* d'Andrea Branzi, puis, *Doppelgänger* de Didier Faustino et enfin, *Hyper Lip* de Sascha Nordmeyer, soumettent également, l'expérience d'un rapport d'échelle. D'abord par la structure, l'infrastructure et l'objet puis, les prothèses, nous avons traversé les échelles du projet de design afin de découvrir une politique qui s'effectue dans la corporéité de l'être avant même qu'elle ne se mobilise sur la scène publique. Au risque que le design soit l'un des instruments d'un corps-esclave, il peut tout aussi différer de cette condition non inéluctable.

11. LE CORPS COMME OPÉRATEUR DU CRITIQUE

Au fil de la recherche, la question du corps et de sa relation à l'objet est devenue notable. La considération des biopouvoirs de Michel Foucault aide à percevoir un lien entre l'organicité du politique et la technique de sa mise en œuvre. Et c'est par *différance*, c'est-à-dire par l'appréhension d'une relation non duale entre organique

et technique que certains designers parviennent à faire du corps un opérateur du critique et de l'objet, outil, instrument, prothèse, un espacement.

Lors d'une conférence tenue à Strasbourg, Pierre-Damien Huyghe expliquait que si selon Walter Benjamin, «le cours de l'expérience a baissé»[854], c'est parce que nous vivons «une époque qui ne fait plus du fragile corps, une expérience.»[855] Et ainsi, «envahi de machins»[856], d'éléments motorisés, nous n'expérimentons plus à partir de notre corps. Pierre-Damien Huyghe donne l'exemple de l'automobile qui a clairement acté «des capacités de déplacement qui ne sont plus physiques.»[857] Le conférencier déduit alors que nous sommes désormais confrontés à deux registres, le corps d'une part et l'expérience indirecte d'autre part. *A priori*, nous pourrions rapprocher cette conclusion des «non-lieux» de Marc Augé ainsi que de son constat qu'aujourd'hui, dans ces lieux qui n'en sont pas, nous sommes devenus des passagers. Si nous pouvons envisager un rapprochement des deux théories, nous pourrions aussi nous demander si le passage, cette traversée d'un lieu, pourrait être aussi l'expérience de la transversalité ? Nous penserions alors à Félix Guattari afin d'envisager cette ouverture comme la possibilité de retrouver une expérience singulière, celle vécue en tant que sujet. Néanmoins, il ne s'agit pas de prétendre revenir en arrière quand le corps était encore dans l'expérimentation de tout mais d'essayer d'entrevoir la possibilité qu'au travers de quelques réminiscences d'un corps comme sujet et donc possiblement opérateur du critique, nous pourrions disposer de moments intelligibles. Ces préludes, en eux-mêmes, sont certainement provisoires mais ils permettent d'inscrire le projet de design au delà d'une discipline artificielle et aux abords de quelques réflexions critiques portées sur nos praxis et nos logis.

Pour conclure, nous pouvons rappeler que la première partie de cette thèse repose sur des fondements historiques et contextuels susceptibles de défendre une antériorité du design critique. Nous avons alors témoigné d'un lien entre les crises politiques, économiques et sociales vécues en Occident après la Seconde Guerre mondiale et l'émergence de nouvelles pensées du projet de design. Cette discipline devenait un moyen de prétendre à une reconstruction plus humaine et responsable. En effet, c'est à la fin des années 1960 avec les radicaux que nous avons pu constater une historicité évidente du projet de design critique. Les designers de cette époque, construisaient peu mais réinvestissaient cette pratique qui tendait à

853. Walter Benjamin, cité par Pierre-Damien Huyghe lors de sa conférence «À quoi tient le design» à Strasbourg le 31 mai 2016, pendant le colloque «Misère symbolique ou émancipation des systèmes de représentation.», Université de Strasbourg.

854. Ibid.

855. Pierre-Damien Huyghe, *Ibid.*

856. *Ibid.*

se perdre dans les méandres de l'industrie. Alors que l'acte même de produire se dissipait dernière les problématiques machiniques, ces architectes et designers ont sollicité des techniques pauvres, avec de petites séries et ont ré-insufflé de l'énergie dans ce métier qui se laissait progressivement dépasser par la crise de l'objet et de son statut.

Toutefois, comme nous l'avons constaté, ces fondements historiques étaient abordés par le biais d'un pendant actuel. Ces échos qui résonnent d'une période à l'autre permettent d'interroger plus vastement ce que l'on nomme encore aujourd'hui, le design critique. L'entremêlement des références de l'histoire du design de ces cinquante dernières années à l'aspect plus théorique de la recherche, à savoir : *le design critique et les nouveaux enjeux de conception,* a donné corps à ces contextes historico-géopolitiques qui ont amené les designers vers de nouvelles manières de faire le projet. La question de la poïétique se défend alors autant dans la matérialité de l'acte et des techniques usitées que dans un rapport nouveau aux images fixes et animées.

Puis, c'est dans la seconde partie que le rapport du corps à l'artefact s'intensifie. Si bien que nous avons pu constater que le design critique ouvrait son champ d'investigation vers les domaines de la biologie synthétique et ainsi, la figure du designer se perd progressivement dans les élucubrations d'un absolu créateur. Désormais, son intervention peut s'étendre au delà d'un tout artificiel et vers l'organique. Le corps redevient alors nécessairement opérateur du critique et les *protoformes* imaginées ordonnent les espacements nécessaires conduisant ainsi à l'investissement «infra-politique du corps».[858]

857. Gilbert Vincent, *op. cit,* p. 36.

INDEX

Index des auteurs, praticiens et des identités collectives

A

Alvar **Aalto** *63, 167*
Alchimia *71, 74, 75, 76, 77, 218, 354*
Maddalena D'**Alfonso** *52*
Laurence **Allard** *413*
Anton **Alvarez** *379, 380, 422*
Emilio **Ambasz** *57, 66*
Paola **Antonelli** *380*
Manola **Antonioli** *435, 484, 485*
Archigram *127, 156, 157*
Archizoom *51, 62, 64, 137, 162, 163, 164, 166, 167, 169, 170, 197, 239, 245, 285, 402, 473*
Paul **Ardenne** *171, 172, 173, 246, 267, 271, 272, 340, 341, 355, 356, 374, 375, 422, 469, 470, 471*
Antonin **Artaud** *213, 214, 251, 463*
Marc **Atallah** *107, 109, 114, 131, 135*
Marc **Augé** *434, 435*
James **Auger** *357, 359, 360, 422, 452, 453*

B

Maarten **Baas** *382, 383*
Gijs **Bakker** *353*
Roland **Barthes** *81, 486, 496*
François **Bauchet** *44*
Jean **Baudrillard** *39, 40, 41, 42, 44, 46, 51, 60, 61, 80, 81, 122, 123, 124, 126, 129, 130, 151, 152, 156, 175, 176, 178, 200, 201, 247, 393, 431, 437, 438, 463, 464, 472*
Martine **Bedin** *130, 136, 315, 390*
Nelly **Ben Hayoun** *208, 209, 213, 214, 215, 216, 251, 464*
Walter **Benjamin** *36, 193, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 303, 304, 340, 385, 388, 391, 423*
Pieke **Bergmans** *222, 223, 251, 314, 315, 316, 343, 399*
Jurgen **Bey** *224, 324, 354, 432, 434, 472*
Anne **Beyaert-Geslin** *492*
Samuel **Bianchini** *299, 300, 302, 342*
Philippe **Bihouix** *290*
Jan **Boelen** *382, 415, 420, 464, 500*
Bolidiste *77*
Yves **Bonny** *348, 497*
Giampiero **Bosoni** *57, 58*
Anthony Van Den **Bossche** *90, 91, 92*
Boston Dynamics *338*
Andrea **Branzi** *43, 46, 51, 52, 58, 62, 67, 110, 137, 138, 153, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 191, 196, 197, 201, 203, 219, 220, 222, 245, 246, 266, 267, 268, 269, 277, 285, 340, 367, 402, 403, 196, 443, 473, 482, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 495, 496, 502*
Marie-Ange **Brayer** *139, 148, 151, 153, 155, 371*
Marcel **Breuer** *220, 222*
François **Brument** *395, 396, 397, 398, 424*
François **Burkhardt** *43, 222*
Alex **Burrett** *189, 190, 192, 248*
Michael **Burton** *410, 411, 424*

C

Stuart **Candy** *186, 248, 461, 474*
Marie-Haude **Caraës** *50*
Nacho **Carbonell** *374*
Achille **Castiglioni** *53*
Pier Giacomo **Castiglioni** *53*
Germano **Celant** *137, 138, 139, 151*
Paula **Cermeno** *274*

Michel de **Certeau** *127*
Natsai-Audrey **Chieza** *449, 451, 473*
Michèle **Cohen-Halimi** *189, 248*
Revital **Cohen** *334, 335, 336, 344, 417*
Joe **Colombo** *69, 82, 83, 84, 130, 167, 168, 169, 170, 246, 362, 363, 364, 490*
Beatriz **Colomina** *401, 402*
Peter **Cook** *127*
Kristina **Cranfield** *287, 342*
Matali **Crasset** *80, 81, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 109, 111, 112, 116, 130, 131, 240, 241, 242, 243, 252*
Phil **Cuttance** *374, 376, 377, 379, 422*

D
Riccardo **Dalisi** *151, 245*
Catherine **David** *491, 492*
Guy **Debord** *101, 131, 208, 215, 231, 250, 311, 423, 480*
Paolo **Deganello** *64, 162*
Yves **Delègue** *79, 95, 102, 103, 108, 126, 264*
Gilles **Deleuze** *211, 212, 224, 237, 251, 261, 262, 263, 264, 270, 294, 296, 319, 320, 321, 322, 323, 366, 428, 435, 484, 485, 499, 501*
Jacques **Derrida** *194, 21, 480, 481, 482, 484, 488, 492*
Arlette **Despond-Barré** *397*
Theo **Deutinger** *416*
Philip K. **Dick** *112*
Droog *353, 354, 355, 356, 421, 422*
Jean **Dubois** *316, 343*
Camille **Dumoulié** *214, 215*
Anthony **Dunne** *180, 181, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 228, 229, 230, 231, 232, 235, 237, 238, 239, 240, 248, 249, 252, 324, 325, 326, 327, 328, 332, 430, 455, 460, 464, 467, 468, 474, 476*
Goliath **Dyèvre** *86, 87, 90, 131*

E
Ray **Eames** *272, 341*
David **Edwards** *48*

F
Didier **Faustino** *497, 500, 502*
Anne-Marie **Fèvre** *117, 118, 121, 442*
Alain **Findeli** *36, 297*
Vilém **Flusser** *19, 277, 278, 280, 282*
Michel **Foucault** *3, 119, 145, 172, 173, 174, 177, 182, 188, 216, 241, 242, 247, 249, 250, 271, 413, 434, 444, 445, 473, 499, 500, 501, 502*
Paul **Fouquié** *173, 174, 185*
Jean **Fourastié** *29*
Michel **Freitag** *348, 349, 351, 352, 355, 421, 497*
Sigmund **Freud** *461*
Front *307, 308, 309, 310, 343*
Richard Buckminster **Fuller** *33, 216*

G
Maël Le **Garrec** *262, 319, 340, 341*
Catherine **Geel** *53, 71, 72, 81, 146, 156, 165, 166, 269, 290, 292, 309, 501*
Maxime **Gianni** *274, 275*
Cécile **Gintrac** *84, 365*
Matthieu **Giroud** *84, 365*
Global Tools *70, 71, 130, 158, 182, 302*
André **Gorz** *185, 393, 394*
Benjamin **Graindorge** *43, 44, 45, 46, 129*
Clément **Greenberg** *361, 362, 363, 364*
Félix **Guattari** *211, 212, 224, 237, 251, 261, 294, 296, 323, 400, 428, 435, 484, 485, 486, 487*
Alessandro **Guerrerio** *74*
Hans **Gugelot** *368*
Francis **Guibal** *286, 288, 294, 295, 342*

H

Donna **Haraway** *413*, *414*, *425*, *432*, *472*
Haus-Rucker-Co *144*, *146*, *181*, *184*, *242*, *245*
Jaime **Hayon** *371*, *372*, *373*
Chloé **Heyraud** *46*, *50*
Dorry **Hsu** *204*, *205*
Victor **Hugo** *92*, *93*
Bruno **Huisman** *270*
Johan **Huizinga** *295*, *296*
Aldous **Huxley** *284*, *288*, *341*
Pierre-Damien **Huyghe** *35*, *317*, *423*, *427*

I

Idiots *91*, *93*
Dominique **Iehl** *202*, *203*, *205*, *251*

J

Alexandra **Jaffré** *202*, *203*, *204*, *251*
Charles **Jencks** *352*, *353*, *355*, *356*, *421*
Henri-Pierre **Jeudy** *341*
Yves **Jubinville** *299*

K

Tiphaine **Kazi-Tani** *317*, *343*
Onkar **Kular** *121*, *122*, *123*, *124*, *132*

L

Bruno **Latour** *349*, *350*, *351*, *352*, *353*, *421*, *427*
Stéphanie **Lavaux** *439*, *440*, *473*
Lysianne **Léchot** *296*, *297*, *298*
Mathieu **Lehanneur** *48*, *129*, *277*
Claire **Leymonerie** *273*
Atelier Van **Lieshout** *465*, *466*, *467*, *468*, *469*, *474*
Pierre **Litzler** *1*, *78*, *85*, *154*, *155*, *197*, *244*, *245*, *260*, *276*, *439*, *501*
Raymond **Loewy** *33*, *49*
Jimmy **Loizeau** *357*, *359*, *360*, *422*, *452*, *453*
Adolf **Loos** *75*, *399*
Jean-Claude **Lugan** *403*, *404*, *409*, *410*, *424*
Jean-François **Lyotard** *194*, *195*, *347*, *421*, *469*

M

Michel **Maffesoli** *349*, *355*, *360*, *361*, *421*, *422*
Tomàs **Maldonado** *34*, *35*, *36*, *37*, *38*, *54*, *66*, *129*
Ezio **Manzini** *49*, *50*, *180*, *278*
Patrick **Marcolini** *311*, *343*, *487*
Karl **Marx** *339*, *390*, *391*, *392*
Gordon **Matta-Clark** *113*
Maxwen *104*, *105*, *106*, *176*, *177*, *178*, *186*, *188*, *267*, *268*, *24*, *276*, *277*, *278*, *279*, *280*, *305*, *322*, *368*, *370*, *389*, *410*
Memphis *52*, *58*, *60*, *61*, *62*, *63*, *64*, *65*, *130*, *136*, *203*, *298*, *354*, *491*
Alessandro **Mendini** *53*, *60*, *70*, *71*, *72*, *73*, *74*, *75*, *76*, *77*, *81*, *130*, *146*, *165*, *218*, *219*, *220*, *222*, *246*, *251*, *268*, *269*, *270*, *302*, *309*, *340*, *341*, *368*, *400*, *439*, *501*
Mikael **Metthey** *446*, *448*, *473*
Alexandra **Midal** *83*, *106*, *107*, *112*, *122*, *133*, *168*, *169*, *273*, *274*, *313*, *455*
László **Moholy-Nagy** *258*, *259*, *260*, *340*
Thomas **More** *126*
Edgar **Morin** *352*, *462*

N

Adolfo **Natalini** *30*, *83*, *158*, *390*
Michiko **Nitta** *410*, *411*, *424*
Michel **Nodé-Langlois** *325*, *326*, *337*
Sascha **Nordmeyer** *499*, *500*, *501*, *502*
Nicolas **Nova** *106*, *107*, *109*, *114*, *116*, *131*, *132*, *135*

O

Ernesto **Oroza** *290*, *291*, *292*, *294*, *304*, *342*

P

Victor **Papanek** *31, 32, 33, 34, 129, 172, 34, 452*
Claude **Parent** *436, 437, 472*
Daniel **Payot** *264, 279, 280, 289, 303, 304, 306, 309, 340*
Georges **Perec** *36, 101, 102, 492*
Maurizio **Peregalli** *65*
Gaetano **Pesce** *54, 55, 56, 130, 225, 226, 227, 228, 252, 260, 267, 278, 282, 298, 313, 314, 343, 383, 384, 385, 388, 389, 392, 393, 395, 399*
Gianni **Pettena** *137, 153, 384*
Olivier **Peyricot** *46, 48*
Walter **Pichler** *144, 145, 149, 181, 184, 359*
Ugo La **Pietra** *139, 144, 148, 149, 151, 152, 153, 155, 156, 157, 182, 242, 244, 245, 284, 285, 286, 341, 371*
Alphonse **Piffault** *40*
Chantal **Pontbriand** *36*

Q

Emanuele **Quinz** *60, 61, 62, 130, 137, 153, 156, 166, 223, 224, 284, 285, 299, 302, 303, 314, 324, 342, 382, 384, 415, 432, 454, 455, 464, 467, 468, 469, 473, 500*

R

Fiona **Raby** *180, 181, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 228, 229, 230, 231, 232, 235, 237, 238, 239, 240, 248, 249, 252, 324, 325, 326, 327, 328, 332, 430, 460, 467, 468, 476*
Franco **Raggi** *77, 182, 219, 220, 302*
Jacques **Rancière** *103, 104, 109, 110, 113, 114, 115, 127, 131, 195, 196, 343, 346, 444, 471, 495*
Renny **Remakers** *353*
Tejo **Remy** *354, 355*
Pierre **Restany** *46*
Tobias **Revell** *455, 456, 457, 474*
François **Ribes** *270*
Jennifer **Robinson** *365*
François **Roche** *298, 417, 437, 439, 440, 442, 443, 473*
Dominique **Rouillard** *145, 146, 149, 152, 157, 158, 159, 162, 163, 164, 166, 245*
Emmanuel **Rubio** *463*
Stijn Guilielmus **Ruys** *399, 400*

S

Jean-Marie **Schaeffer** *94, 131*
Luc **Schuiten** *312, 313, 417, 429, 430, 431, 472*
Diane **Scott** *464, 465, 467, 468, 474*
Michel **Serres** *324, 351, 353, 356, 357, 359, 360, 365, 422*
Vandana **Shiva** *417*
Gilbert **Simondon** *187, 248, 495, 496*
Peter **Smithson** *155*
Susana **Soares** *446, 448, 473*
Thomas **Soriano** *193, 249, 258, 259, 261, 263*
Ettore **Sottsass Jr** *58, 60, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 73, 74, 80, 130, 132, 133, 151, 160, 169, 170, 171, 180, 224, 298, 452*
Bernard **Stiegler** *174, 175, 178, 186, 187, 193, 247, 248, 277, 397*
Superflux *115, 117*
Superstudio *30, 137, 157, 158, 159, 160, 162, 191, 245, 285, 191*

T

Noam **Toran** *117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 132*

V

Paul **Valéry** *209*
Tuur **Van Balen** *329, 330, 332, 334, 344*
Quentin **Vaulot** *86, 87, 90, 131*
Aurélien **Vernant** *245*
Jacques **Viènot** *35*
Paul **Virilio** *209, 210, 211, 215, 251, 257, 304, 393, 436, 437, 463, 464, 472*

W

Marcel **Wanders** *354*

Pascale **Weil** *107*, *108*, *135*, *136*, *224*, *252*, *356*

Y

Chris **Younès** *426*, *428*, *429*, *475*

Z

Zeus *64*, *65*

Index des notions

A

allochronotope *13, 18, 413, 432, 472*
altérité *153, 193, 244, 249, 436, 482, 497*
alternatif *10, 228, 252, 432*
Anthropocène *177, 521*
Antidesign *10, 83, 167, 168, 169, 170, 246, 519*
anti-structures *488, 489, 492, 493, 502*
appareillage *174, 316, 357, 359, 414, 453, 500*
artefact *4, 5, 43, 48, 66, 70, 78, 80, 82, 97, 120, 122, 166, 167, 222, 260, 262, 265, 307, 314, 320, 334, 370, 374, 375, 377, 382, 389, 392, 396, 399, 446, 448, 451, 473, 504*
attitude *4, 8, 17, 20, 21, 36, 43, 56, 57, 66, 82, 110, 138, 152, 170, 220, 228, 276, 277, 278, 317, 318, 343, 350, 355, 362, 364, 367, 422, 428, 501*
autopoïétique *13, 403, 404, 409, 412, 424*

B

besoin *27, 30, 39, 41, 44, 76, 78, 81, 83, 120, 137, 154, 172, 176, 177, 186, 205, 231, 238, 257, 263, 277, 288, 292, 307, 322, 338, 357, 365, 370, 449, 452, 453, 461, 464*
biopolitique *173, 247, 271, 413, 499, 501*
biotope *415, 420, 425*
bricolage *53, 139, 224, 231, 236, 244, 278, 330, 344, 345*

C

catharsis *118, 162, 203, 214, 251, 461, 462, 463, 468, 469, 474, 475*
chaosmos *211, 213, 243, 464*
conception *4, 5, 12, 17, 18, 30, 33, 34, 36, 45, 51, 56, 57, 64, 66, 71, 78, 82, 87, 95, 96, 105, 110, 112, 113, 115, 116, 129, 138, 154, 155, 165, 175, 182, 185, 204, 213, 214, 224, 225, 228, 229, 232, 237, 245, 260, 278, 280, 289, 297, 307, 313, 318, 325, 329, 345, 347, 352, 355, 361, 363, 366, 367, 370, 373, 380, 382, 385, 395, 396, 397, 398, 400, 403, 405, 411, 412, 422, 423, 424, 427, 432, 438, 442, 443, 469, 472, 474, 475, 482, 484, 501, 502, 504, 521, 524, 526, 535*
Contredesign *10, 169, 170, 171, 246*
corporéité *428, 439, 502*
corps *4, 11, 12, 20, 21, 22, 23, 24, 32, 61, 73, 97, 98, 99, 111, 130, 139, 145, 146, 148, 149, 151, 160, 173, 174, 180, 181, 182, 184, 191, 192, 203, 204, 214, 232, 236, 238, 252, 270, 271, 272, 274, 275, 277, 287, 297, 302, 307, 324, 328, 332, 334, 336, 337, 338, 341, 342, 357, 363, 374, 379, 403, 411, 414, 420, 422, 423, 425, 436, 438, 439, 442, 444, 446, 448, 449, 451, 456, 465, 468, 473, 474, 490, 497, 499, 500, 502, 503, 504, 518, 522*
crise *4, 17, 18, 20, 27, 29, 30, 46, 49, 50, 51, 66, 77, 78, 129, 130, 157, 163, 182, 203, 209, 216, 219, 274, 275, 290, 291, 303, 341, 445, 469, 470, 490, 491, 504*
critique *4, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 23, 24, 27, 35, 52, 53, 64, 67, 70, 71, 72, 73, 79, 80, 82, 84, 85, 100, 101, 104, 105, 106, 109, 110, 111, 112, 117, 119, 127, 131, 138, 139, 149, 153, 155, 156, 158, 159, 162, 165, 168, 181, 182, 193, 194, 208, 209, 216, 218, 220, 222, 223, 225, 226, 243, 248, 251, 252, 261, 265, 266, 269, 272, 275, 280, 284, 285, 286, 287, 289, 294, 297, 299, 314, 315, 318, 320, 321, 322, 324, 325, 326, 327, 339, 340, 341, 342, 343, 348, 350, 351, 361, 362, 364, 365, 368, 380, 384, 385, 393, 394, 395, 400, 410, 413, 415, 421, 428, 442, 445, 449, 451, 452,*

453, 455, 461, 462, 463, 464, 467, 468, 469, 470, 473, 479, 481, 484, 490, 491, 497, 502, 503, 504, 516, 518, 519, 521, 522, 523, 524, 525, 533

CYBERNÉTIQUE *325, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 424, 425*

CYBORG *13, 413, 414, 425, 521, 525*

D

DÉBORDEMENT *251, 275, 306, 307, 343*

DÉCONSTRUCTION *19, 263, 351, 463, 479, 480, 481, 482, 484, 485, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 495, 496, 499, 500, 502*

DÉMARCHE *34, 85, 101, 129, 130, 139, 144, 151, 157, 162, 167, 168, 169, 180, 181, 190, 216, 244, 246, 252, 258, 267, 276, 277, 278, 285, 297, 301, 305, 308, 312, 315, 317, 325, 368, 372, 373, 399, 443, 461, 523, 524*

DÉMOCRATIQUE *33, 57, 58, 171, 172, 173, 246, 340, 470*

DÉONTOLOGIE *35, 186, 523*

DÉPASSEMENT *9, 37, 78, 80, 86, 109, 137, 139, 165, 182, 188, 208, 239, 242, 243, 246, 272, 306, 308, 337, 348, 360, 371, 422, 438, 453, 482, 488, 501*

DÉPLACEMENTS *18, 19, 168, 181, 232, 311, 352, 363, 421, 429, 431, 472, 481, 484, 485, 487, 492*

DÉ-PROJET *72, 501*

DÉRIVE *11, 101, 166, 310, 311, 313, 314, 319, 320, 343, 371*

DÉSADAPTATION *4, 284, 501, 502*

DÉSAGRÉGATION *14, 489*

DÉSÉDIMENTATION *21, 480*

DÉSÉDIMENTER *480, 492*

DESIGN RADICAL *136, 137, 153, 166, 172, 224, 242, 246*

DÉTERRITORIALISATION *261, 262, 429, 435, 485, 501*

DIÉGÈSE *116, 132*

DIFFÉRANCE *480, 481, 482, 491, 493, 497, 501, 502, 535*

DISPOSITIF *4, 21, 22, 23, 55, 60, 117, 121, 127, 144, 145, 146, 149, 151, 154, 156, 158, 169, 181, 182, 241, 242, 244, 258, 259, 261, 277, 305, 310, 315, 330, 332, 334, 335, 336, 359, 370, 376, 379, 380, 383, 405, 408, 409, 411, 414, 418, 423, 434, 451, 454, 472, 481, 495, 497, 516*

DYSFONCTION *4, 70, 130, 181, 248, 320, 321, 322, 323, 324, 326, 343*

DYSFONCTIONNEL *75, 177, 268, 462*

E

ÉCART *4, 13, 18, 19, 37, 46, 67, 90, 95, 96, 99, 102, 103, 108, 114, 126, 190, 194, 218, 220, 223, 242, 248, 251, 261, 291, 310, 311, 323, 325, 326, 327, 383, 410, 411, 424, 425, 427, 430, 437, 438, 446, 452, 456, 457, 460, 461, 467, 469, 479, 480, 500*

ÉMANCIPATION *12, 18, 58, 152, 243, 244, 245, 255, 257, 273, 277, 284, 291, 295, 299, 307, 329, 339, 340, 342, 345, 347, 363, 367, 368, 371, 374, 375, 404, 410, 431, 490, 503*

ÉQUIPEMENTS *21, 40, 197, 200, 246, 402*

ESPACEMENT *4, 204, 479, 480, 481, 482, 499, 502, 503*

ÉTHIQUE *31, 48, 129, 135, 171, 172, 178, 186, 191, 195, 214, 229, 236, 237, 250, 255, 286, 287, 288, 292, 319, 328, 329, 341, 446, 449, 452, 517*

ÉVÉNEMENT *20, 116, 138, 152, 155, 208, 209, 213, 219, 228, 245, 280, 290, 305, 307, 321, 323, 353, 354, 356, 376, 379, 410, 428, 463, 465, 481, 485, 486, 487, 488, 495, 521*

F

FAILLES *127, 239, 262, 289, 319, 342, 495, 500*

FARCEUR *317, 343*

FÊLURE *11, 303, 304, 306, 307, 308, 309, 310, 343*

FICTIF *18, 21, 96, 108, 332, 342, 343, 357, 411, 465*

FICTION *9, 18, 20, 84, 85, 86, 94, 95, 96, 98, 100, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 121, 126, 127, 130, 131, 132, 134, 135, 151, 159, 162, 190, 229, 231, 238, 240, 241, 270, 284, 292, 295, 296, 312, 343, 344, 346, 359, 410, 411, 413, 424, 444, 451, 452, 454, 455, 456, 457,*

460, 473, 474, 476, 495, 496, 522, 530, 535

FICTIONNER *104, 106*

FORME DUELLE *175, 176, 247*

FRAGMENT *4, 5, 20, 24, 56, 139, 249, 292, 304, 342, 355, 356, 377, 422, 442*

FUTUROLOGUE *186, 248, 460, 474*

G

GREFFE *180, 184, 185, 330, 334, 411*

GROTESQUE *72, 74, 202, 203, 204, 205, 251, 518, 525*

H

HÉTÉROCLITE *20, 23, 24, 422*

HÉTÉROGÈNE *20, 21, 23, 24, 62, 65, 422, 428, 436*

HÉTÉROTOPIE *119, 434, 444, 445, 451, 473, 475*

HOMME *3, 4, 18, 30, 34, 35, 37, 38, 40, 42, 46, 48, 50, 64, 69, 70, 72, 73, 81, 83, 87, 91, 92, 93, 97, 99, 103, 107, 108, 109, 111, 120, 121, 126, 131, 135, 138, 139, 144, 145, 146, 149, 153, 154, 155, 156, 167, 177, 180, 181, 184, 187, 188, 193, 194, 195, 196, 197, 200, 201, 205, 208, 216, 224, 230, 231, 243, 244, 250, 252, 259, 265, 269, 277, 279, 280, 282, 286, 294, 301, 302, 308, 326, 327, 328, 330, 332, 337, 338, 339, 341, 344, 345, 357, 359, 373, 376, 380, 384, 391, 392, 393, 395, 398, 400, 411, 412, 414, 415, 418, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 427, 428, 429, 431, 432, 436, 439, 440, 443, 448, 449, 451, 452, 456, 457, 460, 462, 469, 472, 485, 488, 500, 501, 517, 518, 519, 522, 524, 525, 527*

HYBRIDATION *4, 43, 45, 180, 188, 291, 319, 440*

HYBRIDE *50, 93, 353, 398, 403, 421, 425*

HYPERTÉLIE *61, 62, 130*

HYPOMNÉMATA *174, 175, 186, 187, 247*

HYPOMNÉSIE *174, 186, 187*

I

INDIVIDUATION *22, 64, 145, 154, 163, 173, 174, 175, 182, 186, 187, 245, 247, 248, 261, 264, 277, 304, 320, 325, 340, 341, 393, 437, 495, 496, 520, 527*

INFRAMINCE *21, 461*

INFRASTRUCTURES *21, 69, 157, 169, 197, 200, 229, 236, 237, 289, 292, 312, 468, 482, 485, 487, 490, 500, 523*

INSTRUMENT *54, 145, 151, 153, 159, 162, 169, 175, 180, 193, 203, 205, 211, 238, 259, 269, 285, 286, 290, 311, 500, 503*

J

JEU *18, 21, 22, 23, 35, 45, 50, 57, 61, 94, 95, 104, 105, 146, 156, 173, 176, 177, 178, 182, 190, 203, 209, 225, 226, 231, 244, 245, 247, 251, 268, 274, 279, 280, 295, 296, 305, 342, 355, 363, 370, 397, 428, 429, 440, 457, 469, 470, 471, 472, 474, 475, 480, 482, 485, 493, 496, 500, 502*

JEUX PARRÈSIATIQUES *216, 249*

L

LOGIQUE *4, 17, 18, 21, 36, 44, 50, 60, 62, 65, 81, 83, 101, 120, 122, 135, 152, 155, 156, 157, 158, 162, 163, 164, 169, 174, 208, 222, 235, 241, 242, 243, 252, 261, 269, 276, 277, 286, 289, 290, 291, 300, 302, 314, 319, 328, 349, 350, 359, 360, 363, 367, 368, 370, 371, 373, 374, 375, 376, 377, 385, 388, 390, 396, 401, 402, 403, 412, 414, 415, 422, 424, 430, 435, 436, 438, 440, 442, 453, 455, 461, 462, 470, 481, 482, 485, 488, 493*

M

MACGUFFINS *122, 123, 124, 132*

MACHINIQUE *21, 37, 50, 174, 212, 265, 375, 383, 423, 440*

MÉCANOSPHÈRE *224*

MÉGASTRUCTURE *20, 158, 159, 245*

MOBILITÉ *68, 77, 168, 197, 205, 232, 235, 236, 246, 267, 330, 376, 379, 423, 430, 431, 432, 434, 435, 472, 482*

MONDE *8, 17, 18, 19, 21, 33, 35, 37, 40, 41, 43, 45, 46, 50, 56, 57, 62, 63, 67, 72, 73, 76, 79, 82, 83, 86, 91, 93, 98, 99, 100, 101, 104, 105, 107, 108, 112, 116, 126, 127, 129, 133, 135, 144, 146, 148, 149, 151, 154, 158, 162, 164, 165, 172, 174, 175, 177, 178, 180, 181, 182, 185, 187, 188, 189, 192, 196, 200, 204, 209, 211, 215, 224, 225, 228, 231, 232, 238, 240, 241, 242, 244, 249, 255, 262, 266, 271, 276, 280, 287, 288, 294, 295, 296, 298, 306, 309, 312, 314, 315, 316, 317, 323, 324, 325, 326, 330, 337, 343, 344, 348, 350, 351, 352, 355, 357, 359, 365, 367, 368, 370, 371, 374, 388, 395, 397, 408, 415, 417, 418, 420, 421, 426, 427, 428, 431, 432, 435, 437, 438, 439, 445, 446, 452, 456, 469, 470, 472, 473, 475, 485, 490, 492, 493, 500, 501, 519, 523, 524, 527, 528, 529, 533*

MOUVEMENT *31, 62, 65, 67, 71, 77, 107, 111, 112, 132, 139, 151, 152, 155, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 175, 196, 197, 202, 203, 212, 231, 246, 262, 263, 267, 271, 299, 306, 307, 308, 310, 311, 316, 343, 356, 363, 367, 379, 383, 398, 404, 422, 423, 428, 436, 438, 480, 481, 482, 484, 485, 487, 488, 489, 495, 519*

MUTATIONS *8, 18, 29, 38, 87, 90, 91, 230, 231, 236, 320, 335, 413, 425, 446, 464*

N

NÉGUENTROPIE *174*

O

OBJET *29, 30, 33, 34, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 60, 61, 62, 64, 66, 67, 72, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 82, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 103, 104, 108, 109, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 130, 131, 132, 145, 146, 153, 154, 156, 157, 158, 163, 168, 169, 177, 184, 188, 190, 194, 195, 196, 197, 204, 205, 218, 220, 222, 223, 224, 225, 227, 229, 231, 238, 246, 247, 255, 258, 259, 260, 263, 264, 265, 271, 273, 274, 275, 290, 292, 294, 296, 297, 301, 302, 303, 308, 310, 314, 315, 321, 322, 324, 325, 326, 327, 328, 334, 335, 340, 341, 342, 343, 344, 346, 350, 354, 363, 368, 370, 377, 379, 380, 382, 390, 391, 395, 397, 398, 400, 408, 415, 421, 431, 437, 438, 443, 448, 449, 453, 454, 455, 461, 465, 469, 470, 473, 474, 487, 489, 492, 493, 495, 497, 499, 500, 502, 503, 504, 522, 526, 532, 536*

OUTIL *9, 54, 58, 78, 94, 98, 107, 109, 111, 113, 115, 119, 121, 124, 127, 130, 132, 181, 182, 184, 185, 202, 216, 232, 240, 274, 283, 286, 310, 314, 320, 321, 327, 332, 344, 357, 375, 390, 395, 396, 451, 452, 453, 463, 489, 495, 497, 503*

P

PARASITE *237, 357, 359, 360, 365, 422, 520*

POÏÉTIQUE *18, 255, 258, 367, 374, 504*

POLITIQUE *18, 30, 52, 53, 54, 59, 70, 71, 73, 85, 95, 103, 104, 110, 113, 115, 126, 127, 131, 134, 135, 136, 139, 153, 159, 166, 171, 185, 189, 195, 196, 200, 203, 204, 208, 213, 230, 236, 237, 244, 250, 255, 265, 267, 271, 286, 287, 289, 291, 299, 313, 335, 343, 350, 357, 367, 374, 375, 388, 413, 422, 423, 435, 440, 444, 446, 466, 471, 482, 484, 495, 497, 499, 500, 502, 504, 516, 517, 520, 521, 524, 526, 527, 530, 535*

POST-HUMAIN *13, 446, 449, 452, 473*

POSTMODERNITÉ *36, 57, 58, 70, 195, 201, 222, 250, 347, 348, 349, 351, 352, 353, 355, 356, 360, 361, 384, 415, 421, 422, 434, 464, 472, 497, 518, 521, 525*

POST-SCIENCE *416*

PRÉFÉRABLE *4, 13, 20, 117, 126, 186, 240, 243, 427, 455, 460, 461, 474, 482*

PROTHÈSE *4, 18, 144, 390, 449, 497, 499, 500, 502, 503*

PROTOFORME *4, 18, 269, 270, 341, 342*

PROVISOIRE *18, 27, 30, 180, 182, 184, 490*

R

Radicaux *20, 137, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 162, 165, 166, 171, 226, 244, 245, 246, 266, 341*

Réalité Intégrale *175, 176, 180, 247*

S

SABOTAGE *11, 316, 343*
SCÉNARISATION *20, 23, 94, 463*
SINGULARITÉ *65, 77, 105, 146, 160, 196, 250, 276, 282, 288, 360, 372, 422, 475, 481*
SOCIALITÉ *349, 360, 421, 428*
STRATÉGIE FATALE *60, 130*
STRUCTURE HYPOMNÉSIQUE *174*
STRUCTURES *12, 21, 67, 69, 80, 83, 91, 102, 109, 123, 126, 127, 163, 164, 165, 169, 197, 204, 219, 222, 229, 232, 236, 237, 288, 328, 329, 363, 403, 409, 417, 436, 440, 471, 480, 482, 485, 488, 489, 490, 492, 493, 495, 502*
SUBLIME *174, 194, 195, 196, 205, 212, 250*
SYNESTHÉSIE *139, 244*
SYSTÉMIQUE *36, 39, 63, 121, 123, 169, 339, 368, 376, 403, 404, 405, 408, 409, 410, 411, 412, 424, 480, 519*

T

TECHNOLOGIES R *186*
TRANSGRESSION *49, 119, 131, 182, 223, 240, 261, 262, 413, 480*
TRANSVERSALITÉ *13, 365, 428, 434, 435, 436, 472, 482, 484, 485, 503, 524*

U

UBIQUITÉ CAPITALISTE *162, 245*

V

VIRUS *223, 315, 343*

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Giorgio **Agamben**, *Qu'est-ce qu'un dispositif?* (2006), traduit de l'italien par Martin Rueff, Payot & Rivages, Paris, 2007.

Marc **Augé**, *Non-Lieux*, Paris, Seuil, [Coll. « La librairie du XXIe siècle »], 1992.

Roland **Barthes**, *Le Degré zéro de l'écriture, suivi de Nouveaux Essais critiques*, Seuil, Paris, 1972.

Roland **Barthes**, *Mythologies*, édition du Seuil, 1957, réédition Essais, 2014.

Jean **Baudrillard**, *Car l'illusion ne s'oppose pas à la réalité*, Descartes & Cie, Barcelone, 1998.

Jean **Baudrillard**, *Le pacte de lucidité on l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris, 2004.

Jean **Baudrillard,** *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968, réédition, 2004.

Jean **Baudrillard**, *La société de consommation*, Denoël, 1970, [coll. Folio essais], réédition, 1997.

Jean **Baudrillard**, *Les objets singuliers. Architecture et philosophie*, Calmann-Lévy, 2000.

Jean **Baudrillard**, *Oublier Foucault*, Galilée, [Coll. *L'espace critique* dirigée par Paul Virilio], Paris, 1977.

Jean **Baudrillard**, *Vérité ou radicalité de l'architecture ?*, publication posthume, Sens&Tonka, 2013.

Nally **Bellati**, *Le Nouveau réalisme italien*, édition française : Pierre Terrail, Paris, 1991.

Walter **Benjamin**, Daniel Payot, *La raconteur suivi d'un commentaire de Daniel Payot*, Circé, 2014.

Walter **Benjamin**, *La petite histoire de la photographie* (1931), Allia, 2012.

Walter **Benjamin**, *Œuvres,* tomes II et III, traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch, Gallimard, [Coll. Folio essais], Paris, 2000.

Anne **Beyaert-Geslin**, *Sémiotique du design*, Presses Universitaires de France, [coll. Formes sémiotiques], Paris, 2012.

Andrea **Branzi**, *No-Stop City : Archizoom associati*, HYX, Orléans, 2006.

Andrea **Branzi**, *Le design italien : « La Casa Calda »*, L'Équerre, Paris, 1985, version française, Idea Books, 1984, version italienne.

Andrea **Branzi**, *Nouvelles de la métropole froide, Design et seconde modernité* (1988), Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1991.

Remo **Bodei**, *Géométrie des passions. Peur, espoir, bonheur : de la philosophie a l'usage politique.* Traduit de l'italien par Marilène Raiola, les Presses Universitaires de France – Pratiques Théoriques, 1997.

Remo **Bodei**, *Le prix de la liberté. Aux origines de la hiérarchie sociale chez Hegel.* (1977), traduit de l'italien par Nicola Giovannini, Éditions du Cerf, Paris, 1995.

Lucius **Burckhardt**, *Le design au-delà du visible*, éditions les Essais du Centre Georges Pompidou, 1991.

Bernard **Calet**, *Où en est-on aujourd'hui ?*, HYX, Orléans, 2011.

Germano **Celant**, *Arte Povera*, Art édition, Villeurbanne, 1989, traduction de l'anglais par Anne Machet, « Pour une identité italienne » publié par le Centre Georges Pompidou, puis, traduction renouvelée par MM.J.-G d'Hostes et Fabio Palmiri.

Michel de **Certeau**, *L'invention du quotidien, 1. : Arts de faire*, Luce Giard, [coll. Folio/Essais], Paris, 1990, 1ère édition, Gallimard, 1980.

Marguerite **Cocude**, *L'homme biologique*, avec la collaboration de Muriel Jouhaneau, PUF, Paris, 1993.

Michèle **Cohen-Halimi**, *Stridence spéculative : Ardono Lyotard Derrida*, [col. Critique de la politique], Payot & Rivages, Paris, 2014.

Beatriz **Colomina**, *Cernés par les images, l'architecture de l'après-spoutnik* (2002), traduit et édité par les éditions B2, collection Société, 2013.

Guy **Debord**, *La Société du Spectacle*, 1967, Éditions Gallimard, Paris, 1992, 3ème édition française.

Yves **Delègue**, *Imitation et vérité en littérature : Origine et devenir d'une mutation*, Presses Universitaires de Strasbourg, 2008.

Gilles **Deleuze**, *Différence et répétition* (1969), Presses Universitaires de France, Paris, 2011.

Gilles **Deleuze**, *Pourparlers* (1972 à 1990), Les éditions de Minuits, première édition 1990, Paris, 2003.

Gilles **Deleuze**, *Le pli : Leibniz et le Baroque*, Éditions de Minuit, Paris, 1988.

Jacques **Derrida**, *De la grammatologie* (1967), réédition Minuit, 1997.

Jacques **Derrida**, *Psyché. Inventions de l'autre*, tome II, Galilée, Paris, 2003.

Philip K. **Dick**, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, J.-C. Lattès, 1979.

Louis **Doucet**, *La foi affrontée aux découvertes scientifiques*, chroniques Sociales, Paris, 1994.

Camille **Dumoulié**, *Nietzshe et Artaud : pour une éthique de la cruauté*, Presses Universitaires de France, Paris, 1992.

Anthony **Dunne**, *Hertziennes Tales : Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (1997), première publication la Royal Académie d'art et de design de Londres, 1999, seconde édition MITPRESS, 2006.

Brigitte **Fitoussi**, *Objets affectifs, le nouveau design de la table*, éditions Hazan, Paris, 1993.

Vilèm **Flusser**, *Petite philosophie du design*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Éditions Circé, Belfort, 2002.

Michel **Foucault**, *Le courage de la vérité : Le gouvernement de soi et des autres II. Cours au Collège de France 1984*, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, Gallimard, Éditions du Seuil, [coll. « Hautes Etudes »], Paris, 2009.

Michel **Foucault**, *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*, Nouvelles Éditions Lignes, 2009.

Michel **Foucault**, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris, 1996.

Michel **Foucault**, *Surveiller et Punir*, Paris, Gallimard, 1975, réédition, 2005.

Jean **Fourastié**, *Les Trente Glorieuses, ou la révolution invisible de 1946 à 1975*, Paris, Fayard, 1979.

Andre **Gorz**, *Misères du présent : richesse du possible*, [col. Débats], Galilée, Paris, 1997.

Richard **Huelsenbeck**, *En avant Dada, l'histoire du dadaïsme*, 1920, Paris, Allia, 1983.

Victor **Hugo**, *Les Misérables*, Tome 2 : « Cosette », Pagnerre, Paris, 1862, [en ligne sur Gallica].

Aldous **Huxley**, *Le meilleur des mondes*, Pocket, Paris, 2002, texte original *Brave New World* traduit par Jules Castier, 1932.

Pierre-Damien **Huyghe**, *Art et industrie. Philosophie du Bauhaus*, Éditions Circé, 1999.

Pierre-Damien **Huyghe**, *Modernes sans modernités. Éloge des mondes sans style*, éditions Lignes, 2009.

Dominique **Iehl**, *Le grotesque*, Presses Universitaires de France, [coll. Que sais-je ?], Paris, 1997.

Baptiste **Jacomino**, *Apprendre à philosopher avec Foucault*, ellipses, Paris, 2014.

Claude **Javeau**, *Les paradoxes de la postmodernité*, Presses Universitaires de France, [coll. L'interrogation philosophique, dirigée par Michel Meyer], Paris, 2007.

Charles **Jencks**, *Le langage de l'architecture post-moderne* (1977), traduit de l'anglais par Catherine Collet et Chantal de Vallée, 4e édition française, Éditions Denoël, Paris, 1985.

Naomi **Klein**, *No logo, la tyrannie des marques*, traduit de l'anglais par Michel Saint-Germain, éditions Actes Sud, 2001.

Henri **Laborit**, *L'homme et la ville*, Flammarion, Rennes, 1971.

Bruno **Latour**, *Nous n'avons jamais été modernes. Essais d'anthropologie symétrique*. 1ère édition chez La Découverte, Paris, 1991, réédition La découverte & Syros, Paris, 2014.

Guillaume **le Blanc**, *La pensée de Foucault*, Ellipses, [col. Philo dirigée par Jean-Pierre Zarader], Paris, 2006.

Maël **Le Garrec**, *Apprendre à philosopher avec Deleuze*, ellipses, Paris, 2010.

Pierre **Litzler**, *Desseins narratifs de l'architecture*, L'Harmattan, [col. Esthétiques, série « Ars »], Paris, 2009.

Jean-François **Lyotard**, *L'enthousiasme : la critique kantienne de l'histoire*, Galilée, [Col. La philosophie en effet], Paris, 1986.

Jean-François **Lyotard**, *Le postmoderne expliqué aux enfants*, Galilée, Paris, 2005.

Jean-Claude **Lugan**, *La systémique sociale* (1993), Presses Universitaires de France, [coll. Que sais-je ?], 5ème édition, Paris, 2009.

Michel **Maffesoli**, *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1988.

Tomás **maldonado,** *Environnement et idéologie (Vers une écologie critique)*, (1970), Union générale d'éditions, [Col. 10/18], traduit de l'italien par Giovanni Joppolo, Paris, 1972.

Ezio **Manzini**, *Artefacts vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, Les Essais, Centre Georges Pompidou, Paris, 1991.

Ezio **Manzini**, *La matière de l'invention*, Les Essais, Centre Pompidou, Paris, 1989.

Patrick **Marcolini**, *Le mouvement situationniste – une histoire intellectuelle*, L'Échappée, Montreuil, 2013.

Karl **Marx**, *Munuscrits de 1844*, Premier Manuscrit, point n°23, archives MLM.

Florence De **Mèredieu**, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Larousse, 2008.

Gérard **Mermet**, *La place du design dans la société aujourd'hui*, Larousse, Paris, 2003.

Alexandra **Midal**, *Design : Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, Agora, Paris, 2009.

Alexandra **Midal**, *Antidesign : Petite histoire de la capsule d'habitation en images*, Épithème, 2003.

Edgar **Morin**, *Science avec conscience* (1982), Éditions du Seuil, [Coll. Points Sciences], Paris, 1990.

Lewis **Mumford**, *Les transformations de l'homme* (1956), traduit de l'américain par Bernard Pecheur, L'Encyclopédie des Nuisances, Paris, 2008.

Bruno **Munari**, *L'Art du design,* Pyramyd, Paris, 2012.

William **Myers**, *Bio design : Nature, Science, creativity*, Thames & Hudson, Londres, 2012.

Michel **Nodé-Langlois**, *Questions de philosophie : Au service de la Sagesse III*, Desclée de Brouwer, Perpignan, 2014.

Nicolas **Nova**, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014.

Ernesto **Oroza**, *Rikimbili - Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*. La Cité du design et les Publications de l'Universitaire de Saint-Étienne, 2009.

Victor **Papanek**, *Design pour un monde réel* (1971), traduit de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Mercure de France, Paris, 1974.

Claude **Parent**, *Vivre à l'oblique* (1970), réédition en fac-similé réduit, Jean-Michel Place éditions, Paris, 2004.

Georges **Perec**, *Je me souviens*, Hachette, Paris, 1978.

Georges **Perec**, *L'Infra-ordinaire*, Le Seuil, Paris, 1989.

Georges **Perec**, *Espèces d'espaces*, Galilée, réédition, 2000.

Gabriele **Pezzini**, *Projet métaprojet, à la recherche d'un paradigme du design,* Archibooks et Sautereau éditeur, Paris, 2012.

Norman **Potter**, *Qu'est-ce qu'un designer : objets. lieux. messages.* (1969), traduit de l'anglais par Gilles Rouffineau et Damien Subotticki, La Cité du design, St-Étienne, 2011.

Barbara **Radice**, *Memphis : the New International Style*, Electa, 1981.

Jacques **Rancière**, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000.

Jacques **Rancière**, *le spectateur émancipé*, La Fabrique, Paris, 2008.

Judith **Revel**, *Le vocabulaire de Foucault*, [col. Vocabulaire de ...], Ellipses, Paris, 2002.

Dominique **Roland**, *Matali Crasset : New Territories*, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, 2009.

Dominique **Rouillard**, *Superarchitecture : le futur de l'architecture 1950-1970*, La Villette, Paris, 2004.

Emmanuel **Rubio**, *Vers une architecture cathartique 1945-2001*, Donner Lieu, Paris, 2011.

Michel **Serres**, *petite poucette*, Le Pommier, [Co. Manifestes], Paris, 2012.

Michel **Serres**, *Le parasite*, Grasset et Fasquelle, 1980.

Gilbert **Simondon**, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information* (1964), Millon, [coll. Krisis], Grenoble, 2005.

Philippe **Starck**, *Impression d'ailleurs,* L'Aube, France, 2012.

Bernard **Stiegler**, *De la misère symbolique*, Flammarion, [coll. Champs Essais], Roubaix, 2012.

Deyan **Sudjic**, *Le langage des objets,* traduit par Claire Reach, Pyramyd, Paris, 2012.

Serge **Tisseron**, *Comment l'esprit vient aux objets.* Aubier-Montaigne, Paris, 1999.

Serge **Tisseron**, *Petites mythologies d'aujourd'hui.* Aubier-Montaigne, Paris, 2000.

Bernard **Tschumi**, *Chronomanifestes 1950-2010*, HYX, [coll. Frac Centre], Orléans, 2013.

Paul **Virilio**, *L'accident originel*, Galilée, Paris, 2005.

Pascale **Weil**, *À quoi rêvent les années 90 – Les nouveaux imaginaires consommation et communication*, édition revue et complétée, du Seuil, 1993.

François **Zourabichvili**, *Le vocabulaire de Deleuze*, [col. Vocabulaire de ...], Ellipses, Paris, 2003.

Ouvrages collectifs

Laurence **Allard**, Delphine **Gardey** et Nathalie **Magnan** (dir.), *Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais, Sciences-Fictions-Féminismes*, Exils Éditeur, Paris, 2007.

Manola **Antonioli**, Frédéric **Astier**, Olivier **Fressard** (dir.), *Gilles Deleuze et Félix Guattari. Une rencontre dans l'après Mai 68*, L'Harmattan, Ouverture philosophique, Paris 2009.

Chantal **Béret**, Max **Hollein**, Rem **Koolhaas**, *Shopping : A Century of Art and Consumer Culture*, Éditions Hatje Cantz, 2002.

Gwenaëlle **Bertrand**, Maxime **Favard** (dir.), *Poïétiques du design I : Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, L'Harmattan, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], Paris, 2014.

Gwenaëlle **Bertrand**, Maxime **Favard** (dir.), *Poïétiques du design II : Éco-conception*, L'Harmattan, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], Paris, 2015.

Gwenaëlle **Bertrand**, Maxime **Favard** (dir.), *Poïétiques du design III : Conception et politique*, L'Harmattan, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], Paris, 2015.

Françoise **Birgy** (dir.), *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997.

Jacques **Bonnaval**, Claire **Fayolle**, *François Bauchet*, De Virginie, 2000.

Christophe **Bonneuil**, Jean-Baptiste **Fressoz**, *L'événement Anthropocène, La Terre, l'histoire et nous*, du Seuil, Paris, 2013.

Yves **Bonny**, Jean-Manuel De **Queiroz** (dir.), *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, textes rassemblés de Michel Freitag, Presses Universitaires de Rennes, [col. Le sens social], Rennes, 2002.

Dominic van den **Booqerd**, Tom **Morton** (dir.), *New Tribal Labyrinth : Atelier Van Lieshout,* Frame, Amsterdam, 2014.

Giampiero **Bosoni** (dir.), *Il Modo Italiano, design et avant-garde en Italie du 20e siècle*, Musée des Beaux-Arts de Montréal, 2006.

Andrea **Branzi**, Marilia **Pederbelli** (dir.), *Qu'est-ce que le design ?,* traduction française par Catherine Bodin-Godi et Cécile Breffort, Gründ, 2009.

Cuno **Brullmann**, le **Departement of Housing and Design Vienna University of Technologie** (dir.), *Re-Searching Utopia. When imagination challenges reality*, Niggli Verlag, Suisse, 2014.

François **Burkhardt**, Cristina **Morozzi**, Pierre **Staudenmeyer** (dir.), *Andrea Branzi*, Dis Voir, Paris, 1997.

Marie-Haude **Caraës** et Chloé **Heyraud**, *Jardin & Design*, Cité du design-actes Sud, Saint-Etienne, 2010.

Edgardo D. **Carosella** (dir.), *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, Hermann, Paris, 2014.

Germano **Celant** (dir.), *Identité italienne, l'art en Italie depuis 1959*, Centre Pompidou, Paris, 1981.

Jehanne **Dautrey**, Emanuele **Quinz** (dir.), *Strange design : du design des objets au design des comportements,* It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Monique **David-Ménard** (dir.), *Chaos*, Hermann, Paris, 2013.

Daniel **Defert**, François **Ewald**, Jacques **Lagrange** (dir), *Michel Foucault : Dits et écrits, tome 2 : 1976-1988*, Gallimard, [Col. Quarto], Paris, 2001.

Gilles **Deleuze**, Félix **Guattari**, *Qu'est-ce que la philosophie ?,* Éditions de Minuit, Paris, 1991.

Gilles **Deleuze**, Félix **Guattari**, *l'Anti-Oeudipe*, collection critique, éditions de Minuit, Paris 1973.

Gilles **Deleuze**, Félix **Guattari**, *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, Éditions de Minuit, [coll. Critique], Paris 1980.

Gilles **Deleuze**, Claire **Parnet**, *Dialogues* (1977), Flammarion, [Col. Champs essais], Malesherbes, 2014.

Sophie **Dubuisson**, Antoine **Hennion**, *Le design : l'objet dans l'usage -la relation objet-usage-usager dans le travail de 3 agences,* Éditions Les presses de l'école des mines, Paris, 1996.

Anthony **Dunne**, Fiona **Raby**, *Speculative everything : design, fiction and social dreaming*, The MIT PRESS, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2013.

Juan **Enriquez**, Steve **Gullans**, *Homo Évolutis*, TED Books, 2011.

Brigitte **Flamand** (dir.), *Le design Essais sur des théories et des pratiques*, du Regard, 2006.

Catherine **Geel** (dir.), *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, Les presses du réel, France, 2014.

Cécile **Gintrac**, Matthieu **Giroud** (dir.), *Villes contestées : Pour une géographie critique de l'urbain*, Les prairies ordinaires, 2014.

Adélie **Hoffenberg**, André **Lapidus**, *La société du design,* les Presses Universitaires de France, [Collection Sup], Vendôme, 1977.

Bruno **Huisman**, François **Ribes**, *Les philosophes et le corps*, Dunod, 1992.

Françoise **Jollant-Kneebone** (dir.), *La critique en design – contribution à une anthologie.* Critiques d'art – éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 2003.

Lysianne **Léchot Hirt**, Andréa **Muller** (dir.), *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain*, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008.

Lysianne **Léchot Hirt** (dir.), *Recherche-création en design : modèles pour une pratique expérimentale*, Métis Presses, Genève, 2010.

Alexandra **Midal** (dir.), *Design, l'anthologie 1841-2007*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, HEAD, 2013.

Claude **Prelorenzo**, Dominique **Rouillard** (dir.), *Le temps des infrastructures*, L'Harmattan, Paris, 2007.

Renny **Remakers**, Gijs **Bakker** (dir.), *Droog Design: Spirit of the nineties*, 010 publishers, 1998.

Dominique **Roland** (dir.), *Matali Crasset : New Territories*, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, 2009.

Bernard **Stiegler** (dir.), *Le design de nos existences : À l'époque de l'innovation ascendante, Entretiens du nouveau monde industriel*, Mille et une nuits, Paris, 2008.

Bernard **Stiegler**, **Ars Industrialis** [Marc Crépon, Georges Collins, Catherine Perret et Caroline Stiegler] (dir.), *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, Flammarion, [Col. Champs essais], Paris, 2006.

Frédéric-Gaël **Theuriau** (dir.), *L'évolution de la démarche critique dans le monde culturel*, Vaillant, 2015.

Jacques **Viénot** (dir.), *Lois de l'esthétique industrielle, code de déontologie*, L'Institut d'Esthétique Industrielle, 1952.

Gilbert **Vincent** (dir.), *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995.

Articles

Alvar **Aalto**, « Humaniser l'architecture » (1940), *La table blanche et autres textes*, Parenthèses, Marseille, 2012.

Manola **Antonioli**, « Micropolitique et transversalité », *Gilles Deleuze et Félix Guattari. Une rencontre dans l'après Mai 68*, sous la direction de Manola Antonioli, Frédéric Astier et Olivier Fressard, L'Harmattan, [coll. Ouverture philosophique], Paris 2009.

Olivier **Assouly**, *L'Indiscipline de la recherche en design,* Ateliers de la recherche en design, Nîmes, 2006.

Gwenaëlle **Bertrand**, « Intentions et enjeux du faire œuvre critique en design », *L'évolution de la démarche critique dans le monde culturel*, ouvrage collectif sous la direction de Frédéric-Gaël Theuriau, éditions Vaillant, 2015.

Gwenaëlle **Bertrand**, Maxime **Favard**, « Chercher l'équilibre », *Poïétiques du design II : Éco-conception*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015.

Gwenaëlle **Bertrand**, Maxime **Favard**, « La mécanique des temps : jeux de dialogues entre design et politique », *Poïétiques du design III : Design et Politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2015.

Andrea **Branzi**, « Pour une architecture enzymatique », *Inter : art actuel*, n°120, sous la direction de Luc Lévesque et Patrice Loubier, traduction de Luc Lévesque en collaboration avec Gianpiero Moretti, Intervention, printemps 2015.

Andrea **Branzi**, « La métropole primitive », *Andrea Branzi*, sous la direction de Constance Rubini, Gallimard, [coll. Alternatives], Paris, 2014.

Marie-Ange **Brayer**, « Ugo La Pietra, la fin des modèles », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], HYX, Orléans, 2009.

Germano **Celant**, « Notes pour une guérilla » (1967), *Identité italienne, l'art en Italie depuis 1959*, sous la direction de Germano Celant, Centre Pompidou, Paris, 1981.

Matali **Crasset**, « Nano-ordinaire : scenarii quotidiens avec les nano-énergies », *L'empathie ou l'expérience de l'autre*, [catalogue de la Biennale 2013], EPCC Cité du design, 2013.

Guy **Debord**, « girum imus nocte et consumimur igni », *Écrits cinématographiques complets*, Champ Libre, Paris, 1978.

Arlette **Despond-Barré**, « Agir sur le monde », *Le design, Essais sur des théories et des pratiques*, sous la direction de Brigitte Flamand, du Regard, 2006.

Denis **Duboule**, «La Génétique: un atout ou un poids pour le trans-humanisme ?», *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, sous la direction de Edgardo D. Carosella, Hermann, Paris, 2014.

Anthony **Dunne**, Fiona **Raby**, « Plaisirs compliqués », *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Anthony **Dunne**, Fiona **Raby**, « Between reality and the impossible », *Téléportation*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2010.

Michel **Freitag**, « Pour une théorie critique de la postmodernité », *L'oubli de la société : Pour une théorie critique de la postmodernité*, textes rassemblés de Michel Freitag avec la collaboration de Yves Bonny, Presses Universitaires de Rennes, [col. Le sens social, dirigée par Yves Bonny et Jean-Manuel De Queiroz], Rennes, 2002.

Clément **Greenberg**, « La peinture moderniste » (1961), *Art en théorie, 1909-1990. Une anthologie par Charles Harrison et Paul Wood*, sous la direction de Charles Harrison, Paul Wood, Paris, Hazan, 1997.

André **Gorz**, « Violence de l'économie », dans *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, ouvrage collectif sous la direction de Gilbert Vincent, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995.

François **Gros**, « Les grandes étapes de la biologie et l'ingénierie du vivant », *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, sous la direction de Edgardo D. Carosella, Hermann, Paris, 2014.

Francis **Guibal**, « Normalisation, violence, sens », *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, sous la direction de Gilbert Vincent, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995.

Donna **Haraway**, « Manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXème siècle », (1991), traduit de l'anglais par Marie Héléne Dumas, Charlotte Gould, Nathalie Magnan en 2002 pour l'ensb-a, puis re-publié dans *Haraway, Manifeste cyborg et autres essais, Sciences-Fictions-Féminismes*, anthologie sous la direction de Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Exils Éditeur, Paris, 2007.

Celia **Izoard**, « L'utopie des technopoles radieuses », *Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale*, n°9, publiée par l'association des Ami-e-s de Clark Kent et édité par Agone, Montreuil, 2015-2016.

Alexandra **Jaffré**, « Vous avez dit bizarre ? : Une vision de grotesque et design », *Les sens du beau*, [Catalogue de la Biennale du design de Saint-Étienne, 2015], EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2015.

Roger **Keil**, Julie-Anne **Boudreau**, « Métropolitiques et métaboliques : l'étatisation des politiques écologiques à Toronto », *Villes contestées : Pour une géographie critique de l'urbain*, ouvrage collectif sous la direction de Cécile Gintrac et Matthieu Giroud, Les prairies ordinaires, 2014.

Antonin **Lambert**, Mathieu **Brier**, « Devenir paysan », *Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale*, n°9, publiée par l'association des Ami-e-s de Clark Kent et édité par Agone, Montreuil, 2015-2016.

Ugo **La Pietra**, « Immersions 1967-1970 », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009.

Ugo **La Pietra**, « L'Architecture Radicale », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009.

Ugo **La Pietra**, « Le Commutateur », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009.

Claude **Lévi Alvarès**, « Une culture du même et les mécanismes de sa reproduction », *Sujets en souffrance – l'économie de la violence dans les sociétés administrées*, sous la direction de Gilbert Vincent, Presses Universitaires de Strasbourg, 1995.

Claire **Leymonerie**, « Quand l'objet technique perturbe les frontières du genre: les appareils ménagers et la répartition du travail domestique au XXe siècle », revue *Pétunia*, dans *C'est pas mon genre ! About Women - Design from France*.

Pierre **Litzler**, « La conception design, un processus de jeux et d'enjeux sociétaux », *Poïétiques du design – Vers de nouveaux paradigmes de la conception ?*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, Paris, 2014.

Pierre **Litzler**, « Éco-design, éco-durable : quelques échos pour un changement de paradigme », *Poïétiques du design II : Éco-conception*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, L'Harmattan, Paris, 2015.

Pierre **Litzler**, « Architecture et design : la politique par le poétique », dans *Poïétiques du design III : Politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, L'Harmattan, Paris, 2015.

Tomàs **Maldonado**, « La speranza progettuale » (1970), *Design l'Anthologie : 1841-2007*, Cité du design et l'école supérieure d'art et de design de Saint-Étienne, HEAD, Haute école d'art et de design de Genève, 2013.

Alessandro **Mendini**, « Confessions » (1984), *Écrits d'Alessandro Mendini : Architecture, design et projet*, sous la direction de Catherine Geel, Les presses du réel, 2014.

Alessandro **Mendini**, « Existenz Maximum » (1990), *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, avant-propos par Pierangelo Caramia, sous la direction de Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014.

Alessandro **Mendini**, « Le langage corporel dans l'architecture » (1975), *Écrits d'Alessandro Mendini : architecture, design et projet*, sous la direction de Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014.

Alessandro **Mendini**, « Survie subtile » (1974), *Écrits d'Alessandro Mendini : Architecture, design et projet*, sous la direction de Catherine Geel, Les presses du réel, France, 2014.

Alessandro **Mendini**, « Fragilisme 2 », *Fragilisme* 2002, Actes Sud, 2002.

Alessandro **Mendini**, « Fragilisme 3 », *Fragilisme* 2002, Actes Sud, 2002.

Alexandra **Midal**, « Les Pionnières du design », *C'est pas mon genre ! About Women - Design from France,* catalogue d'exposition.

Marie-Hélène **Mioche**, Rodolphe **Dogniaux**, « Un esprit qui fait du bruit : poltergeist Lehanneur », *Azimuts n°32*, Cité du design, Saint-Étienne, 2009.

Daniel **Payot**, « Métis, mimésis : les petites ruses politiques du design », *Poïétiques du design - Conception et politique*, ouvrage collectif sous la direction de Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard, Édition L'Harmattan, [Coll. Esthétiques, série « Ars »], Paris, 2015.

Daniel **Payot**, « Transmission et catastrophe », *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997.

Gaetano **Pesce**, « Furniture by Architects » (1981), *Gaetano Pesce 1975-1985*, Presses de l'imprimerie Icam, Strasbourg, 1986.

Marc **Pointet**, « Utopie : un lieu qui par définition n'existe pas », *Re-Searching Utopia. When imagination challenges reality*, sous la direction de Cuno Brullmann et le Departement of Housing and Design Vienna University of Technologie, Éditions Niggli Verlag, Suisse, 2014.

Chantal **Pontbriand**, « Notes sur la performance, 1977-78 », *Fragments critiques, 1978-98*, Nîmes, Jacqueline Chambon, Paris, 1998.

Emanuele **Quinz**, « A slight strangeness. Objets et stratégies du design conceptuel », *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Pierre **Restany**, « préface », *Animaux domestiques – le style néo-primitif* par Nicoletta Branzi, Philippe Sers éditeur, Paris, 1988.

Bertrand **Saint-Sernin**, « Histoire des légitimation et des critiques de l'artifice dans l'actions humaine sur la nature selon la tradition occidentale », *Nature et artifice : l'homme face à l'évolution de sa propre essence*, sous la direction de Edgardo D. Carosella, Hermann, Paris, 2014.

Diane **Scott**, « Nos ruines », dans Vacarme 60, Ruines Modernes, 26 juin 2012, [en ligne] <http://www.vacarme.org/article2175.html>, (consulté le 03/01/2016).

Gilbert **Simondon**, « L'individuation psychique et collective» (1989), *Réenchanter le monde : la valeur de l'esprit contre le populisme industriel*, [Col. Champs essais], Flammarion, Paris, 2006.

Thomas **Soriano**, « Benjamin dans une école d'art », *Tradition, transmission, enseignement : une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997.

Ettore **Sottass Jr**, « Projet de meubles pour une exposition au MoMA » (1972), *Ettore Sottsass Jr, '60-'70*, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006.

Ettore **Sottass Jr**, « Dessiner un yantra » (1970), *Ettore Sottsass Jr, '60-'70*, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006.

Ettore **Sottass Jr**, « Le contre-design », *Ettore Sottsass Jr, '60-'70*, HYX, Frac Centre, Orléans, 2006.

Etienne **Souriau**, « Les grands caractères de l'Univers filmique », *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.

Bernard **Stiegler**, « Industrie relationnelle et économie de la contribution », *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, Mille et une nuits, Paris, 2008.

Aurélien **Vernant**, « Ugo La Pietra, une science de l'extériorité », *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, sous la direction de Marie-Ange Brayer, traduction par Étienne Schelstraete, [catalogue de l'exposition Frac Centre], Orléans, HYX, 2009.

Chris **Younès**, « Au tournant de la modernité, habiter en Terre et monde », *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, sous la direction de Thierry Paquot, Michel Lussault et Chris Younès, La Découverte, Paris, 2007.

Chapitres d'ouvrages

Josef **Breuer**, Sigmund **Freud**, « Communication préliminaire » (1993), chapitre I, *Études sur l'hystérie*, 1895.

Michel **Foucault**, «Introduction», Le rêve et l'existence, de Ludwig Binswanger, Desclée de Brouwer, Paris, 1954.

László **Moholy-Nagy**, « Haus-Pinakothek », *Malerei, Photographie, Film*, Albert Langen Verlag, Munich, 1925, série « auhaubücher ».

Entretiens

Marc **Atallah**, « entretien avec Marc Atallah », dirigé par Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014.

Jean **Baudrillard**, « Le meurtre de la réalité », dirigé par Antoine Perraud, *Télérama Magazine*, janvier 2008, [en ligne], <http://www.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol5_1/v5-1-article4-perraud.html>, (consulté le 27/09/2014).

Martine **Bedin**, « entretien avec Martine Bedin » dirigé par Delphine Travers, *Martine Bedin : Prova d'autore*, sous la direction de Somogy éditions d'art, Paris, 2003.

Pieke **Bergmans**, « Du design comme virus », dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Jurgen **Bey**, «Construire l'image d'un mode qui ne convient pas tout à fait », dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Philippe **Bihouix**, dirigé par Philippe Vion-Dury, journaliste chez Rue 89, [en ligne], < http://rue89.nouvelobs.com/2014/06/01/low-tech-va-falloir-apprendre-a-sappauvrir-252389>, (consulté le 20 juin 2015).

Julian **Bleecker**, « entretien avec Julian Bleecker », dirigé par Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014.

Jan **Boelen**, « Un design des tactiques », dirigé par Emanuele Quinz, *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Andrea **Branzi**, « La poétique de l'équilibre, entretien avec Andrea Branzi », dirigé par Cristina Morozzi, François Burkhardt, Dis voir, 1997.

Andrea **Branzi**, « Un monde fait d'exceptions », *Les ruptures fertiles, Design et innovation disruptive*, sous la direction d'Yves Mirande et Nicolas Henchoz, Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne, 2014.

François **Burkhardt**, entretien dirigé par Véronique Hahn et Arnaud Sompairac, *les Cahiers du CCI n°2, Design : Actualités fin de siècle*, sous la direction de Jean Maheu, Centre Georges Pompidou, CCI, Paris, 1986.

Matali **Crasset**, « Matali Crasset dessine la ville de demain », dirigé par Blandine Dauvilaire pour *Grains de sel, le mensuel urbain des familles*, Lyon, depuis 1999.

Matali **Crasset**, «Entretien», *Scène de ménage : avis aux usagers du scénario* par Marguerite Davault, Yu Chen et Corp, publié dans la revue Azimut n°33, Cité du design, Saint-Étienne, 2009.

Jacques **Derrida**, entretien avec Franz Olivier Giesbert, *Le Point n°1674*, 14 octobre 2004.

Michel **Foucault**, «Sur la sellette», *dirigé par J.-L. Ezine, Les nouvelles Littéraires*, n°2477, mars 1975, repris dans DE, vol. 2, texte n°152.

Catherine **Geel**, « L'agilité de la discipline », dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Stijn **Guilielmus Ruys**, « Instaurer un champ de tension visuelle », dirigé par Jehanne Dautrey, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Alexandra **Midal**, « entretien avec Alexandra Midal », dirigé par Nicolas Nova, *Futur : la panne des imaginaires technologiques*, Les moutons électriques, Montélimar, 2014.

Gaetano **Pesce**, « entretien par Marie-Jeanne Geyer », *Gaetano Pesce 1975-1985*, Presses de l'imprimerie Icam, Strasbourg, 1986.

Gaetano **Pesce**, entretien dirigé par Xavier de Jarcy, *Télérama n°3301*, 17 avril 2013.

Gaetano **Pesce**, entretien « Le design en chair et en os » dirigé par le Studio Lo, *Azimuts n°32*, Cité du design, Saint-Étienne.

Gianni **Pettena**, « Éliminer les frontières et les séparations », dirigé par Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, It : éditions, Villeurbanne, 2014.

Pablo **Picasso**, « Picasso parle » (1923), *Pablo Picasso, Propos sur l'art, recueil d'entretiens*, sous la direction de Marie-Laure Bernadac et Androula Michael, Gallimard, Paris, 1998.

Jacques **Rancière**, « L'art politique est-il réactionnaire ? », dirigé par Marion Rousset posté le 6 janvier 2009 sur Regards.fr, [en ligne]< http://www.regards.fr/acces-payant/archives-web/l-art-politique-est-il,3698>, consulté le 13 février 2016. Article paru dans *Regards n°58* janvier 2009.

Jacques **Rancière**, « Entretien avec Jacques Rancière », dirigé par Muriel Courbes et Bernard Aspe, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, Mayenne, La fabrique éditions.

François **Roche**, « Evolène prépare sa maison du yéti », dirigé par Sylvain Menétrey pour largeur.com et le magazine *BabooTime*, le 9 août 2009, [en ligne], < http://www.largeur.com/?p=2940>, (consulté le 20 décembre 2015).

Jean-Marie **Schaeffer**, « Pourquoi la fiction ? », dirigé par Alexandre Prstojevic, à propos de l'ouvrage Pourquoi la fiction?, Seuil, 1999, [en ligne], < http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html>, (consulté le 21 janvier 2015).

Ettore **Sottsass Jr**, «Tout est design, c›est une fatalité », dirigé par Michèle Champenois, Le Monde, le 28 août 2005, [en ligne] <http://www.lemonde.fr/culture/article/2005/08/29/ettore-sottsass-tout-est-design-c-est-une-fatalite_683436_3246.html>, (consulté le 20 janvier 2015).

Catalogues

Emilio **Ambasz** (dir.), *Italy : the New Domestic Landscape*, The Museum of Modern Art, New York, du 26 mai au 11 septembre 1972, The Museum of Modern Art, New York, 1972.

Vincent **Beaurin**, Fabrice **Domercq** (dir.), Alessandro Mendini, *Fragilisme*, Fondation Cartier pour l'art contemporain à Paris, du 29 mars au 9 juin 2002, Actes Sud, 2002.

Martine **Bedin** (dir.), *Martine Bedin : Prova d'autore*, Musée des Arts décoratifs de Bordeaux, du 7 mars au 12 mai 2003, Somogy éditions d'art, Paris, 2003.

Giampiero **Bosoni** (dir.), *Il Modo Italiano, design et avant-garde en Italie du 20e siècle,* Musée des Beaux-Arts de Montréal, 2006.

Andrea **Branzi**, Nicoletta **Branzi** (dir.), *Animaux Domestiques – le style néo-primitif*, publié à l'occasion de l'exposition *Andrea Branzi* Musée des Arts Décoratifs de Paris, du 19 avril au 3 juillet 1988, Philippe Sens éditeur, Paris, 1988.

Andrea **Branzi** (dir.), *Nouvelles Tendances, Les avant-gardes de la fin du XXe siècle*, à l'occasion de l'exposition présentée au Centre Georges Pompidou du 14 avril au 8 septembre 1987. Éditions Georges Pompidou, Paris, 1986.

Marie-Ange **Brayer** (dir.), *Ugo La Pietra : Habiter la ville*, Frac Centre d'Orléans, du 12 février au 21 juin 2009, HYX, 2009.

Marie-Haude **Caraës** (dir.), *L'empathie ou l'expérience de l'autre*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2013.

Catherine **Flood**, Gavin **Grindon** (dir.), *Disobedient Objects*, Victoria and Albert Museum, Londres, 2014.

Marie-Jeanne **Geyer** (dir.), *Gaetano Pesce 1975-1985*, Musée d'Arts Moderne de Strasbourg, du 29 mai au 17 août 1986, Presses de l'imprimerie Icam, Strasbourg, 1986.

Valérie **Guillaume** (dir.), D-*Day, le design aujourd'hui*, Galerie Sud à Paris, de juin 2005 à Octobre 2005, Centre Georges Pompidou, 2005.

Elsa **Janssen,** Alexandra **Fau** (dir.), *La tyrannie des objets,* Bernard Chauveau Éditeur, Paris, 2013.

Benjamin **Loyauté** (dir.), *Les sens du beau*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2015.

Alexandra **Midal** (dir.), *Living Rooms / Pièces à vivre*, au domaine départemental de Chamarande, du 30 mai au 3 octobre 2010, Centre d'art contemporain, 2010.

Alexandra **Midal**, *Politique Fiction*, éditions EPCC Cité du design – ESADSE, St-Étienne, 2012.

Alessandro **Mendini**, « Fragilisme 3 », *Fragilisme* 2002, à l'occasion de l'exposition *Fragilisme* présentée à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, à Paris, du 29 mars au 9 juin 2002, commissaire de l'exposition : Hervé Chandès, Actes Sud, 2002.

Gaetano **Pesce**, *El Rumore del tempo*, La Triennale di Milano, du 22 janvier au 18 avril 2005, Charta, 2005.

François **Roche**, Stéphanie **Lavaux**, Jean **Navarro** (dir.), *I've heard about...(c) : a flat, fat, growing urban experiment*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris / ARC, du 7 juillet au 9 octobre 2005, Paris-Musées, 2005.

Constance **Rubini** (dir.), *Le livre, biennale internationale design 2006*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2006.

Constance **Rubini** (dir.), *Le livre, biennale internationale design 2008*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2008.

Constance **Rubini** (dir.), *Téléportation*, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2010.

Constance **Rubini** (dir.), *Andrea Branzi : Objets et territoires*, publié à l'occasion de l'exposition au Musée des arts décoratifs et du design à Bordeaux, du 10 octobre 2014 au 25 janvier 2015], Gallimard, [coll. Alternatives], Paris, 2014.

Ettore **Sottsass Jr**, *Ettore Sottsass jr. De l'objet fini à la fin de l'objet*, Centre de création industrielle au Musée des arts décoratifs à Paris du 21 octobre 1976 au 3 janvier 1977, Centre Georges Pompidou, CCI, Paris, 1976.

Ettore **Sottsass Jr**, *Ettore Sottsass*, Mnam/Cci, au forum du Centre Georges Pompidou, du 27 avril au 5 septembre 1994, Centre Georges Pompidou, Paris, 1994.

Samuel **Vermeil**, *C'est pas mon genre ! About Women - Design from France*, Musée des Arts appliqués de Francfort-sur-le-main, du 20 octobre au 2 décembre 2012, Banque centrale européenne, EPCC Cité du design, Saint-Étienne, 2012.

Monographies

Francis **Fichot**, Alexandra **Midal** et Andreas **Hoyer** (dir.), *Matali Crasset Works*, édition originale publiée en anglais sous le titre *Matali Crasset : Works* par Rizzoli International Publications, New York, 2012, édition française : Norma, traduction par Jean-Yves Cotté, Paris, mars 2012.

Kries **Mateo** (dir.), *Joe Colombo : l'invention du futur*, Vitra Design Museum, Arts décoratifs, 2007.

Filmographie

Noam **Toran**, *Desire Management*, 2005, film 16mm, The Seamless Effects Company, collection du MoMA à New York et du FRAC Ile-de-France, 11 minutes et 19 secondes.

Noam **Toran**, *Object for Lonely Men*, 2001, vidéo DVCAM, collection du MoMA à New York, 7 minutes et 44 secondes.

Revues

Agrippine Doit Mourir, revue n°19, Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard, « Comment le joli voilier devient-il le sombre pétrolier ? ».

Azimut, n°30, 32, 33, 39, 40-41, 43, 44, Cité du Design, École Supérieure d'Art et de Design, Saint-Étienne, éditée depuis 1991.

October, Craig Owens, The Allegorical Impulse toward a Theory of Postmodernism, 1980.

Poli – Politique de l'image, « Le spectacle de l'écologie», n°3, Victoria, 2010.

Réseaux, volume 13, n°72-73, 1995, Jost François, « Le feint du monde », [en ligne] <http//web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1995_num_13_72_2718>, (consulté le 4 décembre 2014).

Z, revue itinérante d'enquête et de critique sociale, n°9, publiée par l'association des Ami-e-s de Clark Kent et édité par Agone, Montreuil, 2015-2016.

Dictionnaires Outils

CNRTL, Centre National de Ressources textuelles et Lexicales, créé en 2005 par le CNRS.

Dictionnaire de la langue philosophique, par Paul Fouquié, PUF, 6e édition, Paris, 1992.

La philosophie de A à Z, sous la direction d'Élisabeth Clément, de Chantal Demonque, de Laurence Hansen-Love et de Pierre Kahn, Hatier, Paris, 1994.

Le nouveau petit Robert, dictionnaire sous la direction de Josette Rey-Debove et Alain Rey, Dictionnaires le Robert, Paris, 1995.

Le Robert, dictionnaire historique de la langue française sous la direction d'Alain Rey, Tome 1, Paris 1998.

Le Robert, dictionnaire de la langue française, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française de Paul Robert, 2e édition, entièrement revue et enrichie par Alain Rey, Tome 2, Paris, 1992.

Mémo référence : dictionnaire de philosophie, sous la direction de Jacqueline Russ, Bordas, Paris, 1991.

Internet

Jean **Baudrillard** - *Écran Total, Libération*, Lundi 6 Mai 1996, Page 8, [en ligne] <http://www.liberation.fr/tribune/1996/05/06/ecran-total_172527>, (consulté le 25 avril 2015).

Jacques **Derrida**, entrevue radiodiffusé avec Alain Veinstein, Surpris par la nuit, France Culture, 17 décembre 2001, 85 minutes, [en ligne], < https://www.youtube.com/watch?v=g-ZMX3RDTiI>, (consulté le 13 février 2016).

Anne-Marie **Fèvre**, « L'intrigant Noam Toran », article publié le 2 août 2010, Libération.fr, [en ligne], <http://www.liberation.fr/culture/2010/08/02/l-intrigant-noam-toran_669768>, (consulté le 27 mars 2015).

Patrick **Le Lay**, « Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau humain disponible », L'Expansion – L'Express, 9 juillet 2004, entretien à propos de l'ouvrage Les dirigeants face au changement, Huitième jour, 2004, [en ligne], <http://lexpansion.lexpress.fr/entreprises/patrick-le-lay-president-directeur-general-de-tf1_1428488.html>, (consulté le 18 juin 2015).

Misbehaving, dirigé par le Codesign Lab de Telecom ParisTech et l'Université d'art et de design d'Helsinki depuis l'été 2014, [en ligne], <http://codesignlab.wp.mines-telecom.fr/portfolio/misbehaving/>, (consulté le 15 décembre 2014).

Céline **Piettre**, « Things Uncommon », article publié le 24 juillet 2010, [en ligne], < http://www.paris-art.com/marche-art/things-uncommon/noam-toran/7119.html>, (consulté le 27 mars 2015).

François **Roche**, « François Roche, l'architecte alien », *Libération Next : Design & Archi*, 04/09/2010 par Anne-Marie Fèvre, p. 3/5, [en ligne], <http://next.liberation.fr/design/2010/09/04/francois-roche-l-architecte-alien_682378> (consulté le 20/02/15).

Emmanuel **Rubio**, lors d'une émission de radio Métropolitain sur France Culture le 18 septembre 2011 avec François Chaslin, est invité à parler de son livre *Vers une architecture cathartique*, Donner lieu, 2011.

Léna **Soler**, *Certitudes, incertitudes et enjeux de la philosophie des sciences contemporaine*, Le Portique, [en ligne] <https://leportique.revues.org/236>, (consulté le 1er juin 2015).

Communications
Conférences
Compte-rendus

Paola **Antonelli**, « Conférence », le 26.10.2007, dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008.

Paul **Ardenne**, « Conférence », le 27.10.2007, dans AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain, [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008.

Paul **Ardenne**, « Micropolitiques », conférence donnée au Centre national d'art contemporain, Le Magasin de la ville de Grenoble, en 2000.

Elisabeth **Castadot**, « La voie politique de l'art à travers la pensée de Jacques Rancière », compte-rendu du colloque et de l'intervention de Jérôme Gauve.

Jacques **Derrida**, « La différance », conférence publiée en 1968 dans *Le bulletin de la société française de philosophie*, vol. 62 ainsi que la même année, dans Théorie d'ensemble, Seuil, Paris et rééditée dans Marges de la philosophie, Les Éditions de Minuit, Paris, 1970.

Jean **Dubois**, « Les méthodes hasardeuses », conférence lors du Colloque international *La Recherche-Création : territoire de recherche méthodologique*, 19-20-21 mars 2014, UQÀM, École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec, Montréal, [en ligne], < http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/>, (consultée le 10/01/2015).

Alain **Findeli**, « Toute théorie du design n'est-elle qu'une théorie de la méthode ? », conférence lors de la journée d'études internationales Design et Processus de conception, organisée par Maxime Favard et Gwenaëlle Bertrand, le 15 avril 2013, MISHA, Strasbourg.

Michel **Foucault**, *La vérité et les formes juridiques*, conférence à l'université de Rio de Janeiro, mai 1973, repris in DE, vol 2, texte n°139.

Yves **Jubinville**, présentation générale de la thématique La recherche-création entre théorie et pratique, [en ligne], <http://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/?page_id=569>, (consulté le 3 janvier 2015)

Tiphaine **Kazi-Tani**, « "Misbehaving" : faciliter des ouvertures ? », conférence donnée aux ARD 2014 à Liège, Belgique.

Ernesto **Oroza**, « Technological desobedience », conférence lors du festival Design, poverty, fiction, présenté au Grand Hornu, le 22 et 23 mars 2013, texte retranscrit par Agathe Chérouvrier et revu par Catherine Geel, le 26/03/2014, [en ligne], <http://designpovertyfiction.free.fr/CONTENT/06_ERNESTO_OROZA.pdf>, (consulté le 21 juin 2015).

Gaetano **Pesce**, table ronde avec Hal Foster, Rick Poynor, Alexandra Midal, Dario Gamboni et le public, le 26.10.2007 et retranscrite dans *AC/DC Art Contemporain, Design Contemporain,* [symposium AC/DC], Haute école d'art et de design, Genève, 2008.

Gaetano **Pesce**, conférence du 19 janvier 1989 à l'école d'architecture de Strasbourg, archive personnelle de Monsieur Pierre Vercey, architecte, enseignant et ancien collaborateur de Gaetano Pesce.

Thèse : 540 pages, environ 1 300 000 signes.

Typographie : Aller, police de caractère dessinée par Henrik Birkvig en 2009 avec la Danish School of Media and Journalism.

Résumé anglais : traduit par Patricia Monjo, Professeur agrégée d'anglais, docteur en sciences du langage. Faculté d'Éducation, Université Montpellier 2.

Gwenaëlle Bertrand
ATER en design objet.
Membre de l'équipe de recherche EA3402, ACCRA - Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistiques
Université Strasbourg.
Co-directrice, designer
www.maxwen-studio.com

Gwenaëlle Bertrand

Le design critique et les nouveaux enjeux de conception

Résumé

Ce travail de recherche contribue au questionnement sur les nouveaux enjeux de conception soulevés par le design critique. À plusieurs égards, le corpus de cette thèse repose sur une histoire de la contre-histoire. Une manière de faire et de penser dont l'historicité la plus évidente se situe à la fin des années 1960, lorsque certains designers ont souhaité porter le projet vers la mise en œuvre d'un écart afin d'interroger la société par les moyens du design. Une attitude qui instaure la conception à l'instar d'une logique de la désadaptation des habitudes et des manières conventionnelles de penser. La notion de critique, du grec *krinein*, qui signifie «séparer», «distinguer», prend ici tout son sens en instaurant, non pas une rupture, mais un déplacement, qui aménage des entre-deux et ménage des porosités de la pensée et de la conception. De l'individu augmenté à l'individu modifié, cette thèse révèle de surcroît, l'inquiétude d'une mainmise au delà de l'invention de l'artificiel et aux abords du biologique. Au gré d'un épuisement de la question du critique en design, nous décelons des moyens de déconstruire les systèmes de la discipline et ses réinventions.

Mots clés :
Design critique, crise, déplacement, espacement, désadaptation, hybridation, fragment, préférable, corps, dispositif, *protoforme*, prothèse, dysfonction.

Résumé en anglais

This research work aims to contribute to the study of the new challenges of conception raised by critical design. In several respects the corpus of this thesis is based on a history of coun¬ter history, a way of doing and thinking whose conspicuous historicity takes place in the late sixties when a few designers decided to reconsider the notion of project and stray from the straight and narrow in order to question society through the means of design. The notion of criticism - from the Greek *krinein* meaning «separate», «discriminate» - takes on its full meaning by introducing a shift (not a break) which makes room for inter¬vals and allows sensitive thinking and conception. From human enhancement to human modification, this thesis also reveals a number of concerns which go beyond the invention of artificial means and touch upon biological aspects. Considering that the critical dimen¬sion in the field of design has been exhausted, this research highlights a few ways to deconstruct the operating principles of this discipline as well as its reinventions.

Keywords :

Critical design, crisis, shifting, spacing, mismatching, hybridization, fragment, preferable, body, device, *protoform*, prosthesis, dysfunction.