



**CATALOGUE
D'EXPOSITION**

2022
2023





DU 4 OCT. 2022
AU 4 JANV. 2023

📍 **Manufacture des Tabacs**
6 rue Pr. Rollet Lyon 8^e

Préface

L'

exposition **Design, designs, designers** a pour intention d'explorer les différentes facettes du design en tant que mode de vie et de pensée qui irrigue tous les aspects de la

vie des individus. Elle donne la parole aux personnes qui font le design aujourd'hui, qu'ils soient enseignants, chercheurs, designers, entrepreneurs ou étudiants, et met en lumière le foisonnement des approches, des parcours, des cursus et des sensibilités.

Cette démarche est avant tout collective et fédératrice car elle réunit pour la première fois, dans le cadre d'un projet scientifique et culturel, quatre établissements d'enseignement supérieur du territoire : l'université Jean Moulin Lyon 3, l'université Jean Monnet Saint-Étienne, l'INSA Lyon et l'école supérieure d'art appliqué La Martinière Diderot. Cette collaboration inter-établissements met en lumière la richesse du bassin de notre territoire tant sur le plan de la recherche, de l'innovation, de la transmission et de la valorisation des savoir-faire que de nos capacités pédagogiques et scientifiques en design.

Cette exposition est le fruit d'une collaboration étroite entre un comité scientifique rassemblant des chercheurs spécialistes du design, de nombreux designers et professionnels du design, des représentants d'associations et les bibliothèques de l'université Jean Moulin Lyon 3 qui renouvellent tous les deux ans l'ambition de proposer à la communauté universitaire et au public lyonnais une « grande » exposition temporaire rassemblant des acteurs scientifiques, culturels, institutionnels, économiques et associatifs du territoire.

Pour l'occasion, une série d'événements dédiés au design, gratuits et ouverts à tous, se dérouleront pendant toute la durée de l'exposition du 4 octobre 2022 au 4 janvier 2023 à l'université Jean Moulin Lyon 3 ainsi qu'à l'université Jean Monnet à Saint-Étienne, l'INSA Lyon et l'école supérieure d'art appliqué La Martinière Diderot : expositions, journée d'étude organisée par les équipes de recherche MARGE et les bibliothèques universitaires, masterclass animées par des designers, workshop, visites guidées, présentations de travaux d'étudiants en design, etc. Cette exposition présente de nombreux objets et prototypes prêtés par des designers ainsi que des documents originaux et offre une immersion fascinante et actuelle dans le monde du design, de ses acteurs et de ses enjeux.

En outre, elle permet de soulever des questionnements essentiels sur notre relation au design, sur sa vocation et sur sa place dans nos vies.

Qu'est-ce que le design ? Un métier ? Une pratique ? Une industrie ? ... Le caractère ouvert, voire indéterminé du design, est une invitation à interroger certains préjugés à son égard, mais aussi à réfléchir à l'impact d'un recours généralisé à ses principes.

Omniprésent et impalpable, le design se réinvente à chaque époque, en suivant les tendances, les cultures et les apports des designers du monde entier. En adéquation avec les modes de vie, les valeurs et les besoins des êtres humains, il contribue notamment à la création d'objets, d'espaces, d'interfaces, à la communication visuelle et sonore, à la production de produits et de services, afin de leur donner un sens, une émotion et une identité, d'en améliorer l'accessibilité ou l'expérience.

Souvent réduit à un adjectif, le design est fréquemment associé à une discipline à part entière, née avec la révolution industrielle, avec la nécessité, ressentie face à la diffusion d'une esthétique historiciste et passéiste, de trouver la juste forme des objets issus de la production mécanisée. Certains auteurs estiment même que l'acte de design se confond avec l'histoire de l'Humanité. Dès le début cette ambition est liée ou porte également celle d'une évolution de la société par le design lui-même : rêves d'une société plus égalitaire, plus saine, plus honnête, plus libre... Comme son nom l'indique, issu du latin *designare*, « marquer d'un signe distinctif » - il articule une double signification : *dessein* et *dessin*. Il y a là un projet pour le monde et la forme des artefacts, en permanence travaillé par les questions humaines, dans une démarche d'observation, de recherche, d'analyse et de création.

Le boom informatique des années 80 engage une révolution numérique. Tout est à repenser, aussi bien les usages que les fonctions, autant la conception que la production et la commercialisation. On assiste ainsi à une extension du domaine du design vers de nouveaux territoires : le son, la lumière, les odeurs, etc. Le design accompagne et crée des modes de vie. Un de ses principes fondamentaux est d'allier forme et fonction. Le rôle du designer est d'étudier, questionner et répondre aux besoins de l'utilisateur. La conséquence est que, dans un certain nombre de cas, le designer devance les attentes de l'utilisateur, voire crée des besoins nouveaux.

Le design est aussi un processus intellectuel créatif, pluridisciplinaire et humaniste, dont le but est de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques de tous les jours, petites et grandes, liées à des enjeux économiques, sociaux et environnementaux.

Une des dernières applications des processus de travail développée par le design et appliquée à la vie de tous les jours est le design thinking dont l'objectif est de développer la créativité. Cette approche, développée

à l'université de Stanford dans les années 80, a pour but d'appliquer la démarche d'un designer pour répondre à un problème ou à un projet d'innovation. Cette manière de réfléchir et d'innover s'appuie de manière très importante sur des retours d'utilisateurs.

Le métier de designer est loin de se résumer à la conception de mobilier haut de gamme et désirable. Au contraire, son champ d'intervention est vaste ! On retrouve ce profil dans bien des domaines : industrie, artisanat, bâtiment, multimédia, conception graphique, publicité... Ainsi, les designers s'attaquent à diverses problématiques, sur des « terrains de jeu » de plus en plus variés et inattendus. Ils peuvent rendre une marque inoubliable, comme optimiser un espace public, une interface ou une organisation, et même intervenir dans les politiques publiques. Et pour cause ! Ces experts contribuent également à répondre aux enjeux sociétaux comme le changement climatique, l'éducation, la santé, etc.

Ainsi, à l'heure où nous sommes tous devenus « un peu designer », qu'est-ce qui définit ce « vrai » professionnel ? Quel rôle joue-t-il dans notre quotidien ? Comment la crise sanitaire a-t-elle affecté ce métier ? Le design répond-il aux besoins sociétaux quotidiens et futurs ? Comment organiser le monde entre la prospérité matérielle des hommes et le maintien de conditions de vie respectueuses de l'environnement ?

Les réponses à ces questions déterminent une partie de notre avenir. Elles conditionnent une très large part des évolutions futures de nos sociétés. Les poser aujourd'hui contribue à l'affermissement des consciences sur des enjeux trop souvent réduits à leur simple matérialité et dont la globalité reste bien trop souvent impensée. C'est le sens que nous avons voulu donner à cette exposition.

Eric Carpano

Président de l'Université Jean Moulin Lyon 3

Le

Design et la ville de Saint-Étienne, c'est une belle histoire qui dure depuis plus de 200 ans. Seule ville française désignée Ville créative pour le design par l'Unesco, au côté

des villes comme Berlin, Mexico, Detroit, Shanghai, Séoul, Singapour ou Montréal, elle est aussi labellisée French Tech / Design Tech, un label créé pour faire croître et rayonner les start-ups numériques françaises. Il s'agit d'une véritable reconnaissance apportée à l'écosystème numérique stéphanois et à sa spécificité design.

En effet, de la première voie ferrée d'Europe continentale, reliant Saint-Étienne à Andrézieux en 1827, à la Biennale internationale du design et la Cité du design de nos jours, en passant par Manufrance, Saint-Étienne exprime son inventivité, sa créativité et sa singularité au fil des décennies. Car, « à Saint-Étienne, le design a une particularité unique au monde : il s'intéresse à la société, aux attentes des citoyens dans un monde en constante évolution. Le design stéphanois s'est très vite intéressé aux questions énergétiques, à la place du citoyen et à la représentation citoyenne dans le monde politique, mais aussi aux problématiques d'habitat, de précarité, du rôle des quartiers, de la manière d'équiper et d'habiter la ville en général... Les Biennales sont à chaque fois le reflet de ces questionnements sociétaux¹ ».

Partie prenante de cette dynamique, l'Université Jean Monnet forme ses étudiants à cette culture du Design et de la transdisciplinarité, via notamment un master Design unique en France, combinant prospective, innovation sociale, ingénierie et création. Par ailleurs, pour la première fois de son histoire, l'Université Jean Monnet s'expose à la Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne 2022, avec un programme culturel mettant en avant sa recherche ainsi que les productions de ses étudiants. Enfin, lancé en 2021, le projet A.R.T.S (Arts, Recherche, Territoires, Savoirs) exprime la volonté de l'Université Jean Monnet de développer une

dynamique de recherche et de formation autour des arts et des questions sociétales, territoriales, éthiques et politiques qu'ils soulèvent, à leur manière propre, éclairés par une approche historique et épistémologique. A.R.T.S place en son centre la démarche, le geste et les enjeux de la création, dans une approche interdisciplinaire et transhistorique. Les arts sont un mode de compréhension du monde par les questions qu'ils posent et la manière dont ils posent ces questions.

La participation de l'Université Jean Monnet à l'événement Design Designs Designer allait donc de soi, tant le Design irrigue le tissu entrepreneurial et universitaire de la ville.

La bibliothèque universitaire Tréfilerie – Michel Durafour a choisi d'abord la question du Design à travers une exposition rétrospective des affiches des Biennales Internationales Design Saint-Étienne : Saint-Étienne, creative design : 12 années tous « Azimuts »

« Azimuts », revue née avec la Biennale Design 1998, reflète l'effervescence créative autour du design dans la cité. À cette occasion, est proposée une présentation inédite de l'ensemble des numéros.

Tous azimuts également, les étudiants du Master Design reviennent sur la place du designer dans la société à travers une série d'interviews : un regard croisé entre enseignants-chercheurs et étudiants spécialement conçu pour cette exposition stéphanoise.

L'exposition est à visiter librement et gratuitement du 4 octobre au 5 novembre 2022, dans l'Atrium de la BU Tréfilerie.

Florent Pigeon

Président de l'Université Jean Monnet,
Saint-Étienne

¹<https://www.saint-etienne.fr/d%C3%A9couvrir-sortir/saint-%C3%A9tienne-capitale-design/acteurs-design/capitale-design>



réé en 1957 sous l'impulsion du philosophe de la prospective, Gaston Berger, et du recteur Jean Capelle, l'Institut National des Sciences Appliquées de Lyon (INSA Lyon) n'a eu de cesse de mettre en œuvre et de promouvoir l'excellence, l'innovation, la diversité et l'ouverture.

Que de chemin parcouru en 65 ans ! Que de bouleversements le monde a vécu !

C'est donc naturellement que le partenariat avec l'Université Jean Moulin, Lyon 3, s'est réalisé autour de l'exposition Design Designers.

Au-delà de notre proximité géographique, étendue à nos amis stéphanois de l'Université Jean Monnet, nous avons toutes et tous à cœur de préparer nos étudiants à ce monde professionnel perpétuellement nouveau, et ce, tout en transmettant un sens de la responsabilité environnementale et sociale.

L'INSA Lyon a depuis 2019 mis en place un partenariat fort avec l'UJM, Mines Saint-Étienne, et plus récemment strate école de design et la SEPR, autour du parcours DESIGNINSA. Ce parcours qui s'adresse à nos étudiants de 5^{ème} année du cycle ingénieur vise à créer des ponts et un langage commun entre futurs designers, ingénieurs et managers.

En effet, la vision historique d'un ingénieur focalisé sur l'objet scientifique et technique, du designer focalisé sur l'usage et l'usager, du manager focalisé sur l'organisation et la dimension économique n'a plus lieu d'être. L'innovation est à la croisée de ces trois perspectives. L'innovation est partage de formations, de cultures, d'expériences... Toutes diverses.

Ces trois perspectives, une fois partagées, comprises, acceptées, permettent d'accéder à une vision prospective.

L'INSA Lyon tient à remercier l'Université Jean Moulin, Lyon 3, de nous avoir sollicités et fait confiance pour ce projet ambitieux et fédérateur de compétences et points de vue.

Frederic Fotiadu

Directeur de l'INSA Lyon



Martinière Diderot créée en 1826 est à Lyon une véritable institution. L'esprit de cette école est celui d'une exigence pédagogique qui remonte aux fondateurs, le Major Claude

Martin, puis à Charles Tabareau et aux frères Dupasquier qui ont voulu un enseignement gratuit pour tous, liant culture générale et culture technologique, favorisant l'esprit d'entreprise et ayant le souci de l'insertion professionnelle comme de l'ouverture à l'international. Elle fut rejointe en 2006 par le Lycée Diderot, qui fut de 1934 à 1984, l'École de Tissage de Lyon, autre institution majeure de la ville.

L'Ecole Supérieure d'Arts Appliqués et de Design permet des parcours en Bac STD2A, en Classe Préparatoire aux Grandes Ecoles et à l'ENS Paris Saclay (département design), en DNMADE (Licence 3) avec huit mentions et en DSAA (Bac +5) dans quatre spécialités.

Les Diplômes Supérieur d'Arts Appliqués (DNMADE et DSAA) regroupent les mentions Design d'Espace, Design Graphique, Design de Produit, Design de Mode, Design Matériaux / Textile, Costume de scène, Design Événementiel, Design Numérique.

La proximité méthodologique des enseignements, basée sur une pratique expérimentale, conceptuelle et technique, et l'objectif commun d'actions dans un contexte culturel, industriel et patrimonial fortement lié à l'innovation en région Auvergne Rhône-Alpes, en font une formation fortement ancrée sur le territoire.

La ville de Lyon, inscrite au Patrimoine Mondial de l'Unesco, troisième ville française et d'un rayonnement artistique et culturel de notoriété, fait partie d'une région forte et industrialisée, stratégique et porteuse, à très fort potentiel pour l'avenir et l'emploi.

Le soutien actif du tissu local est matérialisé par différents partenariats en région comme la Région Auvergne Rhône-Alpes, l'université Jean Monnet à Saint-Étienne, l'Université

de Lyon, l'Ecole Urbaine, l'INSA, l'Université Grenoble Alpes, la Métropole de Lyon, le Pôle des industries créatives, la Biennale Internationale du Design de Saint-Étienne, la Biennale d'Art Contemporain et biennale de la Danse, la Cité du Design de Saint-Étienne ...

L'ESAA LMD a tissé de nombreux liens avec le réseau des Ecoles de Design européennes dans le cadre d'Erasmus+ : Naples, Frosinone, Rome, Milan, Saragosse, Madrid, Berlin, Postdam ...

L'Ecole peut aussi compter sur « La Martinière and Friends », le réseau des Alumni designers internationaux aux quatre coins du monde : Brésil, Etats Unis, Japon, Inde, Thaïlande ...

Les étudiants et professeurs bénéficient ainsi de mobilités d'études ou de stages qui viennent enrichir encore leurs parcours et l'ESAA LMD de s'ouvrir à l'accueil d'étudiants étrangers.

Notre vocation est de former des professionnels du design qui soient créatifs, innovants, conscients de la réalité matérielle et économique du moment, désireux de contribuer à la mise en forme d'un monde réel.

Ce sont ces designers que nous sommes heureux de vous faire découvrir à travers des travaux remarquables, contribuant ainsi à cette très belle exposition Design, Designs, Designers.

Deux temps forts : les Workshops publics in situ au Cloître des Augustins du 17 octobre au 2 décembre puis l'exposition des diplômes dans le hall de la BU de l'université Jean Moulin Lyon 3 du 5 au 15 décembre.

Karine Natale

Proviseure de l'ESAA La Martinière Diderot

12 Le Design, qu'est-ce que c'est ?

23 Le Design influence-t-il ma
relation à la société ?

34 Quel Design pour demain ?

44 Chronologie du Design

52 L'Atelier Martine, précurseur du design en
France au début du XX^e siècle

60 Design, designs, designers : exposer l'in-
exposable

65 En peignant, en dessinant sur un design
rapporté à la réflexion

72 Bibliographie

73 Les partenaires

74 Remerciements

Exposition

DU 4 OCT. 2022
AU 4 JANV. 2023

expo



Desi

SIGN

Signs Designers

 **BIBLIOTHÈQUE
DE LA Manufacture**

LE *Design*,
QU'EST-CE QUE
C'EST ?

“ Le design, c'est l'activité par laquelle les hommes se préparent à l'improgrammable au sein d'un monde en constants changements. ”

Eric Combet

RENCONTRE



OBSERVATION



IDÉES



OBJETS

CONTRAINTES



USAGE



SERVICES

PROJET : Fautouil Egg
DESIGNER : Arne Jacobsen

DONNER FORMES AUX FAILLES DU MONDE

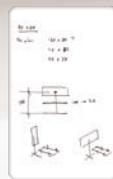
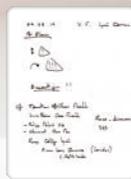
“ Le design est une méthode qui joue avec le visible et l'invisible. Le visible, c'est l'objet fini. L'invisible c'est le processus de création, la compréhension des utilisateurs et les usages du produit ou du service. ”

Jeremy Lucas Bourzier

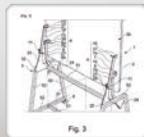
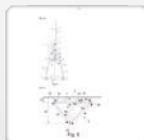
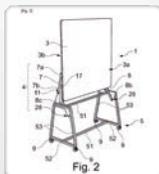
“ Le métier de designer, par définition, repose sur une demande...répondre à cette demande... dépasser les mécanismes classiques du marché et à aller au-delà de la demande, c'est-à-dire d'y répondre bien. ”

Etienne Candell

AMÉLIORER L'HABITABILITÉ DU MONDE



VISER AVANT TOUT L'USAGE



RENOUVELER LES PRATIQUES

PROJET : Bipan
DESIGNER : Agence C4B Lefebvre

“ Les designers ont un rôle social essentiel dans la société car ils permettent de « pousser » l'expérimentation des formes, de « provoquer » l'artisanat et de forcer les différents corps de métiers à sortir de la routine, à utiliser les matériaux autrement... ”

Anne-Geslin Boyaert

ACTEURS DU DESIGN ? DE L'ARTISTE AU PLASTICIEN EN PASSANT PAR L'ARTISAN

Les frontières sont poreuses, c'est une posture qui va faire la différence, une affirmation, une identité. En quelque sorte, si l'on veut vraiment cloisonner, on pourrait dire que le designer est la transition entre le plasticien et l'artisan...

Noemie Bourbon

La pratique du plasticien est liée aux arts plastiques, celle du designer aux arts appliqués (à l'industrie). L'artisan et ses créations sont définis par une matière et par sa maîtrise des outils qui permettent de transformer cette matière. Il intervient sur des pièces uniques ou de très petites séries. Le travail et les questionnements du designer sont plus globaux, concernent différentes strates d'un projet (analyse, genèse / idéation du concept, recherches, développement, fabrication) et ne sont pas forcément immédiatement attachés à une matière première.

Thomas Barra

Le designer partage avec le plasticien le processus de création par la forme et le sens, mais l'aboutissement de son travail est profondément différent. Si le travail du plasticien est d'exprimer un regard sur le monde, une émotion, celui du designer est de donner forme à un produit industriel ou numérique. Par ailleurs, le plasticien est également « product owner », il a le contrôle total de sa création, alors que le designer doit le négocier avec l'entreprise qui va produire et commercialiser cette création.

L'artisan fabrique des objets en transformant la matière. Son sens de l'art se confond avec celui de la beauté, et la culture technique est particulièrement prégnante, ce qui fait des artisans d'excellents alliés des designers.

Pierre Alex

POINT de Vue



ACTEURS DU DESIGN ? DE L'ARTISTE AU PLASTICIEN EN PASSANT PAR L'ARTISAN

L'artiste élabore des formes relevant d'un ordre symbolique sans relation à l'usage alors que le design élabore des formes qui, au demeurant, peuvent être décrites comme un langage relevant d'un ordre symbolique mais visent avant tout l'usage. A la différence du designer, l'artiste est animé par la néophilie, il s'efforce à l'inédit. L'artisan et le designer ont en commun de fabriquer des objets d'usage. Tandis que l'artisan s'efforce d'esthétiser l'usage, de fabriquer le plus bel objet d'usage, le designer veut optimiser l'usage. Leur expertise de l'objet est différente. La différence porte aussi sur la reproduction de la pratique qui situe l'artisanat par rapport à une tradition alors que le designer s'efforce de renouveler la pratique et donc le rapport entre la forme et le matériau.

Anne-Geslin Beyaert

Le design pour moi est fondamentalement un travail d'équipe amené à faire travailler ensemble différentes disciplines (sociologiques, artistiques, anthropologiques, économiques), c'est « la discipline du projet » qui compte avant tout.

Ghislaine Chabert

Le travail du designer se fonde dans une prétention à dépasser les mécanismes classiques du marché et à aller au-delà de la demande.... C'est bien ce qui se dégage de cette rencontre entre système industriel et pratiques similaires à celle de l'artisanat

Etienne Candé

POINT de Vue



DES DÉFINITIONS DU DESIGN

On peut d'emblée remarquer que le design est une pratique particulièrement résistante à une définition claire et qui fasse consensus. Plutôt que d'en choisir une parmi celles qui se proposent, on peut se demander pourquoi il en est ainsi. Ma réponse - que je ne pourrai pas suffisamment fonder dans ces quelques lignes - consiste à y voir, dès son origine vers le milieu du XIX^e siècle, non pas une activité nouvelle au sein du monde social et politique, mais une pratique sans territoire défini, parce que son dessein est de donner forme aux failles d'un monde désormais sujet à des crises graves et répétées, car, devenu industriel, il ne cesse de se transformer, d'innover, et d'être soumis à ce que Schumpeter appelle une « destruction créatrice ».

Eric Combet

Difficile de définir le design sinon comme une pratique, précisément... Mais globalement c'est une façon de voir la production des objets, des services, voire des idées, de façon pragmatique, orientée vers la réception et l'usage et fondée dans l'observation plutôt que le projet abstrait. C'est aussi un mot de la langue courante, qui réfère tantôt à l'esthétique des objets, tantôt à leur praticité, tantôt à leur qualité ou à leur valeur (et au coût qui va avec). Il n'y a pas de « but » du design en soi, mais il faut noter que le métier de designer, par définition, repose sur une demande...

Etienne Candell

On fait le design en coordonnant de multiples compétences à une culture générale très étendue : ergonomie, architecture, sciences de l'info-com, arts plastiques ... Je dirais : refaire le monde en mieux, réparer, remédier, donc porter remède. Valeurs d'usage, valeurs axiologiques, esthétiques et véridictoires : le bien, le beau, le vrai... Les valeurs esthétiques doivent être prises au sens d'une adéquation entre la forme et le sens, d'une justesse.

Anne-Geslin Beyuvert

POINT de Vue



PROCESSUS DE CRÉATION

Il reste à aborder la question du comment, c'est-à-dire de la démarche et de la méthode. Les méthodologies du design sont nombreuses, et elles véhiculent toutes, plus ou moins explicitement, une conception de ce qu'il est ou devrait être. Elles ne sont donc jamais innocentes, objectives, ou neutres. S'il s'agit seulement pour le design de se faire une place dans notre monde tel qu'il fonctionne, alors il a tout intérêt à se formaliser, et à adopter des modèles scientifiques venus des sciences humaines ou de l'ingénieur.

Eric Combet

Ces problématiques pourront alors être confrontées au terrain afin de vérifier leur bon cadrage : interviews des usagers, observations in situ... Cela permet de diminuer les écarts de perceptions, les fantasmes, les aprioris...

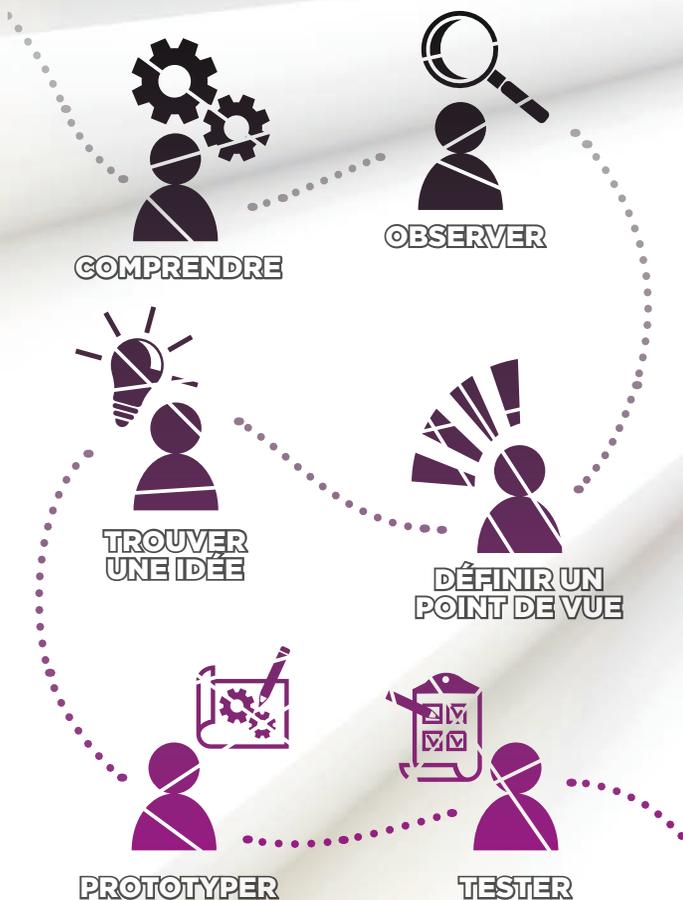
Des ateliers collaboratifs relevant de la co-construction peuvent ensuite mobiliser tant le client que les usagers, selon les projets. L'objectif est d'imaginer ensemble les premières réponses aux problématiques soulevées. Une phase de prototypage s'enclenche alors. Les idées imaginées en atelier sont confrontées au réel et aux usages tant des utilisateurs, que des clients. Des observations, ainsi que des interviews peuvent être menées de nouveau afin d'ajuster le « produit final », quelle que soit sa nature.

Jeanne Meyran-Guerin

“ Le designer créateur doit non seulement pouvoir expérimenter, mais aussi échouer ”

Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social, éd. Mercure de France, Paris, 1974, p. 195.

Victor Papanek



POINT de Vue



QUEL EST LE BUT DU DESIGN ?

Le but du design est d'arriver à exprimer un point de vue, une méthode d'organisation dans la réalisation d'un objet, d'un produit, d'un résultat. En « montrant » le processus, la pensée en action, le design réalise pleinement son but. Les valeurs du design dépendent des contraintes du problème auquel le designer est confronté. Il s'agit avant tout d'un professionnalisme maximum dans l'expression d'idées et de modes d'organisation et de production pour aboutir à un résultat satisfaisant. Étapes permettant de mettre au monde un « objet » : La prise en compte des contraintes, le temps de mise en œuvre d'un schéma de travail, individuel et souvent collectif, la mise en œuvre de forces de travail pour générer une production permettant d'illustrer les idées et le schéma mis en œuvre au départ de l'équation, et enfin l'aboutissement du résultat avec le prototype et la poursuite du développement de la production de l'objet.

Joseph Belletante

Créer, innover ou améliorer des produits originaux, impactants et qui apportent une valeur ajoutée. Mais le métier de designer se doit de le faire en apportant une réflexion en adéquation avec des usages, avec des technologies, des cultures et bien entendu aujourd'hui avec une logique éco-responsable.

Thomas Barra



BON OU MAUVAIS DESIGN

Comment définir un mauvais design, c'est très subjectif. Un design réussi est un subtil mélange d'esthétique et d'usage, d'utilité : un projet, produit, graphisme qui apporte une satisfaction d'usage et visuelle. Un design raté, ne peut qu'être amélioré, je ne sais pas si l'on peut dire qu'il est vecteur de réussite pour un autre, mais il peut être sujet à réflexion et à amélioration.

Noemie Bourbon

Il n'y a pas de bon ou de mauvais design, celui-ci doit être adapté aux contextes auxquels il se destine et les faire résonner. Il faut souligner la grande importance de la dimension émotionnelle dans le design, davantage que sa dimension utilitaire. Le design doit « raconter une histoire à l'utilisateur et lui faire vivre une expérience ».

L'essence du design est d'innover, créer de nouvelles expériences, raconter des histoires sous de nouvelles formes et de nouvelles esthétiques, révéler des façons de comprendre les autres et le monde, s'engager dans de nouveaux récits, sensibiliser à des contenus et des sujets de société, anticiper et fabriquer le futur.

Ghislaine Chabert



BON OU MAUVAIS DESIGN

Un « bon design », c'est un design en même temps original et décalé, mais séduisant, juste et performant. Citroën est maître en la matière, comme BIC et Nintendo. Par ailleurs, il faudrait interroger ce qui distingue un bon design d'un bon produit, et un mauvais design d'un mauvais produit. Pour ma part, le seul « mauvais » design auquel je puisse penser est celui d'un produit dont le sens n'est pas compris, c'est-à-dire qu'il ne répond pas à la question « à quoi cela sert » ni « comment ça s'utilise ».

Pierre Alex

Un mauvais design serait un design volontairement manipulateur. C'est le design des « dark patterns » qui, sur internet, cherchent à nous faire agir contre notre volonté. Un bon design parvient en théorie à une adéquation parfaite entre formes, usages et contextes d'interaction. Mais précisément parce que le design est un procédé itératif, cette adéquation est toujours suspendue et remise à la prochaine fois. Il y a en permanence des marges de progression, d'ajustements, particulièrement parce que les usages et les contextes ne sont jamais figés. C'est là l'un des objectifs du design : nous faire oublier qu'il existe.

Jeremy Lucas-Boursier

LE *Design*
INFLUENCE-T-IL
MA RELATION À
LA SOCIÉTÉ ?

POINT de Vue



QUELLES SONT LES PROBLÉMATIQUES AUXQUELLES PEUT RÉPONDRE LE DESIGN ?

Son impact est concret puisque le design commence à la genèse de la création de produits. Les designers sont concernés par la question environnementale : leur choix ainsi que leurs convictions aura une influence sur leur façon de réfléchir et de concevoir, le produit final, et donc sur notre environnement.

Thomas Barra

Le design social est très impliqué dans les problèmes environnementaux. Ce ne sont pas les enjeux environnementaux qui ont fait évoluer les pratiques des designers mais les designers qui, au travers de leurs projets, s'efforcent d'agir et d'apporter des solutions. Ces solutions sont très locales.

Anne-Geslin Beyaert

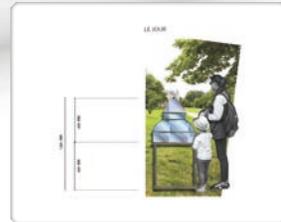
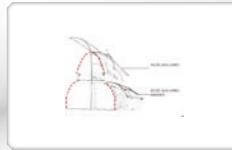
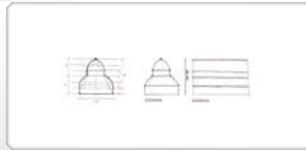
Plus les populations évolueront vers une nouvelle façon de penser les relations à l'environnement, plus le design sera amené à jouer un rôle en ce sens. Si le designer travaille sous la forme d'une entreprise, il sera amené à prendre en compte les enjeux environnementaux comme n'importe quelle autre entreprise, avec plus ou moins de conviction.

Joseph Belletante

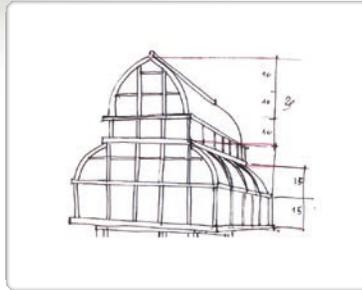
“ Le design procède d'une intention, c'est-à-dire que précisément il vise à transformer les relations entre les humains. ”

Etienne Candel

AMÉLIORER LES INTERACTIONS



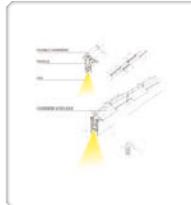
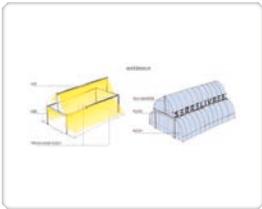
ANALYSER



INTÉGRER



OBSERVER



PROJET : Serre-livre
DESIGNER : Lavinia Sciacchitano

POINT de Vue

LE DESIGN, UNE PRATIQUE ANCRÉE DANS LA SOCIÉTÉ

Comme mode de pensée et d'action, le design a en effet envahi la société, générant des effets pervers (process et renforcement d'un mode d'administration et de management mécanique) et bénéfiques (professionnalisation des démarches de réflexion, mise en œuvre d'une pensée collective, amélioration des conditions d'habitat et de déplacement dans les espaces privés et publics). Si le commanditaire souhaite proposer un objet qui réponde à une question de société (écologie, santé, économie), alors le designer devra prendre en compte cette contrainte pour aboutir au meilleur résultat possible.

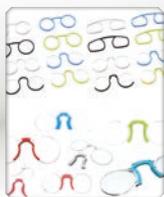
Le design va dans le sens de la société puisqu'il répond à des besoins que celle-ci vient lui poser. Il évolue donc au contact de celle-ci et n'est pas préexistant à ses évolutions. Le design n'est pas politique en soi, il s'agit de répondre à une politique par un objet qui permet d'en illustrer les contraintes et les valeurs.

Joseph Belletante

“ Le design est imperceptible en amont, car le processus de conception nous est inaccessible, d'autre part, le design est imperceptible en aval, car si l'expérience de l'objet est satisfaisante, alors l'objet designé s'efface. ”

Noemie Bourbon

DE LA FORME À L'EXPÉRIENCE DE L'OBJET



LE RÉEL
À PLAT

POUR REFAIRE AUTREMENT



ESTHÉTISME



ÉCONOMIE
+ INTERDISCIPLINARITÉ
= RÉOLUTION

PROJET : Nooz Optics
DESIGNER : Agence Distorsion



POINT de Vue

LE DESIGN, MA VIE AU QUOTIDIEN

Aujourd'hui les métiers du design se retrouvent dans toutes les étapes de notre journée quotidienne. Ils interviennent dans la conception de nos objets, de nos interfaces et applications numériques, de nos services, de nos énergies et même de notre nourriture !

Thomas Barra

*C'est l'usage et non la possession qui comptera bientôt...
Pour cette raison, le design d'objets est très menacé (il faut avoir de l'espace pour avoir des meubles...) alors que le design social est très utile pour « refaire », réparer le monde.
Dans les dernières décennies, le design s'est popularisé et de grandes enseignes (IKEA) ont tout simplement copié les meilleures productions.
Les catégories d'objets se sont diversifiées : il y a les objets en édition limitée qui contre-balaencent cette diffusion en très grandes séries.
Les designers d'objets subissent une rude concurrence et peu sortent leur épingle du jeu. On peut aussi annoncer une prochaine « crise des objets », la fin de la société de consommation...*

Anne-Geslin Beyaert



LE DESIGN, UNE PRATIQUE ANCRÉE DANS LA SOCIÉTÉ

Le design influence forcément les relations humaines puisqu'il est au cœur des interactions avec nos objets, nos usages, nos images, nos services : bref, nos échanges et nos consommations quotidiennes. Par exemple : un usage bien pensé peut rapprocher 2 personnes, les questionner, les faire communiquer entre eux. Une image quant à elle, peut permettre de communiquer parfois plus simplement que des mots. Aujourd'hui les métiers du design se retrouvent dans toutes les étapes de notre journée quotidienne. Ils interviennent dans la conception de nos objets, de nos interfaces et applications numériques, de nos services, de nos énergies et même de notre nourriture !

Thomas Barra

“ Ouverture à d'autres formes, d'autres mobilités, expériences corporelles et sensorielles nouvelles ou qui sont réactivées. ”

Ghislaine Chabert

SENSATION



START-UP



STRATÉGIE

PROJET Curvway
DESIGNER Pierre Marabese

“ La reconnaissance du design au quotidien glisse de la forme de l'objet à l'expérience de l'objet. ”

Thomas Barra

POINT de Vue



TOUS DESIGNERS ?

Dans un sens élargi, il serait possible, mais problématique, de penser toute action humaine comme « design » : après tout, toute action suit un projet, elle est dotée d'une forme et d'une fonction, d'une idée et d'une matérialité... On pourrait ainsi presque confondre design et action humaine... Mais ce serait un abus de langage. Les pratiques du bricolage ou encore celles de l'art brut en revanche peuvent mener à penser que rien de substantiel ne différencie des activités ordinaires faites d'anticipation, d'étude, de conception et éventuellement de fabrication, des activités professionnalisées et socialement instituées du design et des designers.

Etienne Candel

Tout le monde ne peut pas être son propre designer car c'est dans la confrontation à la création d'un mode d'organisation pour résoudre un problème que le design émerge, il faut des contraintes extérieures et un mode de travail impliquant du collectif pour aboutir au design. Le design est concentré dans l'apparition de produits et d'objets utiles, du point de vue du concepteur et du commanditaire. C'est dans cette utilité que le design peut être vu comme un moyen de modifier les relations humaines, dans un excès d'utilitarisme ou dans la volonté d'améliorer des situations et des contextes existants.

Joseph Belletante

Je ne fais pas partie des gens qui pensent à tort que le design est un simple état créatif accessible à tous, c'est une réelle profession d'experts formés. Certes, mener sa propre barque, faire des choix et trouver des solutions est la longue épreuve de la vie pour tout le monde, mais « designer » sous-entend travailler avec méthodologie, raison, inspiration et sensibilité.

Thomas Barra

“ Maintenir ou améliorer
l’habitabilité du monde : porter
remède. ”

Anne-Geslin Beyaert



METTRE EN SCÈNE



APPORTER DU SENS



PERSONNALISER

PROJET : Cocktail clé en main
DESIGNER : *Milk Studio*

“ Traversé par une vision,
voire une pensée de l’humain
par rapport aux choses et au
monde. ”

Etienne Candell



LE DESIGN A-T-IL UNE UTILITÉ SOCIALE ?

Un designer peut parfaitement se tenir seulement à l'intérieur du monde et le servir. Flusser, Baudrillard, Stiegler, ont montré dans le détail comment le design a participé au développement de la société de consommation en en tirant profit et reconnaissance. Mais, de même qu'il y a des artistes médiocres qui flattent l'ordre établi sans pour cela empêcher qu'il y en ait aussi de grands qui s'y opposent et créent, de même bien des designers ont non seulement lutté contre des oppressions sociales et économiques de leur temps.

Eric Combet

Il y a quelque chose de spécifique avec le design c'est qu'il procède d'une intention, c'est-à-dire que précisément il vise à transformer les relations entre les humains. C'est particulièrement tangible dans le design critique, qui nous ramène à une réflexion sur les objets ou sur la vie en société eux-mêmes, mais cela peut très bien également se concevoir par exemple dans le cas du design numérique : le design numérique affecte les relations que nous entretenons quand nous communiquons. Dans un contexte comme celui de la crise du coronavirus, par exemple, la mobilisation massive de services de visioconférence va certainement mener à un changement d'habitudes. Il est probable que l'on prenne moins l'avion ou le train, à l'avenir, pour tenir des réunions...

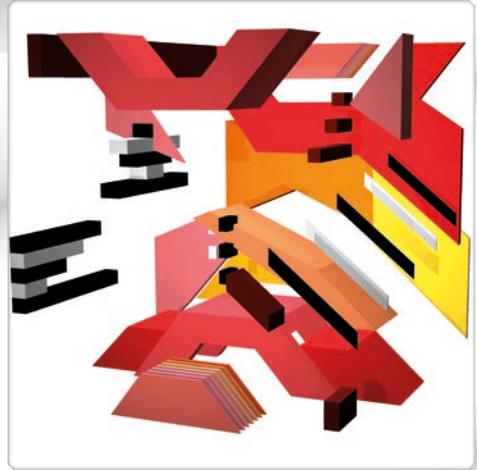
Le design est de fait omniprésent : soit dans le fait que tout objet résulte d'un design (et parfois d'un design « quelconque », sans ambition ni vision, ni même anticipation, juste un design « déjà là »). Soit dans le fait que désormais la notion de design (comme pratique professionnelle) est diffuse, largement reconnue, largement partagée, et plutôt valorisée.

Etienne Candel

QUEL *Design*
POUR DEMAIN ?

“ Le design, c'est observer, développer et matérialiser une intention préférable. ”

Bruno Lefebvre



INTENSIFIER LES COLLABORATIONS DISCIPLINAIRES



PROJET Look It-up
DESIGNER Agence Noémie Bourbon BSG - design Lab

POINT de Vue



UNE RÉPONSE ADAPTÉE AUX ENJEUX D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN ?

Le design est initialement une discipline ayant une vocation industrielle ou commerciale. Il a donc eu un rôle important dans l'industrialisation et la surconsommation apparue au XX^{ème} siècle. Cependant le but du design n'est pas seulement de faire vendre, malgré l'idée que l'on s'en fait. Il a surtout pour but d'améliorer notre qualité de vie, de s'adapter à l'évolution. La plupart des designers intègrent maintenant le besoin de penser, éthique, durable et écologique.

Noemie Bourbon

Le design est né avec une société qui s'industrialisait, donc qui vendait et consommait. Mais rapidement il a largement dépassé ce simple contexte natal. Il mute, et devient aujourd'hui petit à petit un outil stratégique qui s'ouvre aux réflexions sur comment rattacher de manière cohérente consommation et limites planétaires, anthropocène et biodiversité de manière globale. Le design a évolué dans le sens où il se découpe de plus en plus en différents métiers spécialisés.

Thomas Barra

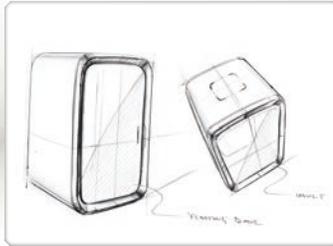
Ce que l'on appelle « Design » est né avec la société de consommation. Il est évident que le design et la marchandise sont complètement liés. Cela ne veut pas dire que le design ne peut exister en dehors du domaine de la surconsommation, mais qu'il est nécessaire d'être extrêmement prudent quand le designer s'aventure sur ce terrain, et notamment car s'il est un professionnel souvent doté d'une grande ouverture d'esprit, et de connaissances larges dans le domaine de l'art, du marketing et de la technique, sa faible culture littéraire et philosophique le condamne souvent à des réponses naïves. Je doute pour ma part de la capacité du design à faire face à la crise environnementale, mais il peut y contribuer si un mouvement global de la société se fait en parallèle.

Pierre Alex

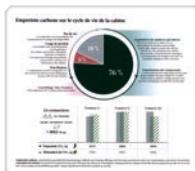
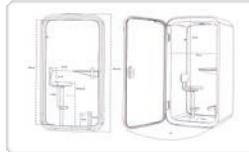
“ L'enquête et le recours aux sciences humaines, en particulier la sociologie et l'anthropologie viennent nourrir le rapport des designers avec les utilisateurs qu'ils cherchent à comprendre. ”

Jeremy Lucas Boursier

PROBLÉMATIQUES CONTEMPORAINES



BESOINS SOCIÉTAUX



AMÉLIORER LES CONDITIONS DE TRAVAIL

PROJET : Framery One
DESIGNER : Framery

TRANSFORMER LES PROBLÉMATIQUES

EN ACTIONS



FAIRE RÉPONSES AUX GRANDS ENJEUX CONTEMPORAINS

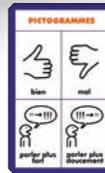
“ Le design ne peut être efficace que s’il a envisagé le plus de perspectives possibles, la phase projet de préparation et d’anticipation de la production est capitale. Elle modifie dès lors notre relation au réel en augmentant la part de réflexion et de test avant l’action pure liée à la production du résultat. ”

Joseph Belletante

“ Le design est une éducation au réel qui prendrait en compte le pouvoir d'imagination et d'élaboration de l'humain pour influencer son environnement. ”

Joseph Belletante

...
DANS LES
TERRITOIRES OÙ LE
DESIGN EST EXCLU



PROJET : Com'In Décines
DESIGNER : Agence Hengrov

POINT de Vue



DESIGN ET RECHERCHE

Faire de la recherche, c'est aspirer à donner forme à ce néant que peut être notre existence. C'est établir le dessin d'une vie et aller au bout de ses tracés. C'est aussi compromettre la pureté d'une image calme pour lui insuffler la volupté. Car oui, la science donnerait toute l'unité rationnelle à laquelle elle aspire pour un petit bout du chaos qu'elle pourrait explorer. Un bout de chaos informe.*

Or, atteindre ce « petit bout » n'est pas tâche aisée. Il faut trouver le chemin pour y arriver, ce chemin qui est au cœur de la pratique scientifique et qui entraîne une manière de 'parcourir' le monde, de l'explorer : celui de la méthode. La méthode scientifique dessine et elle donne forme à nos itinéraires informés.

C'est là qu'arrive la question du design : faire de la recherche c'est donner forme à un chemin puis l'emprunter jusqu'à ce qu'il nous dépasse, jusqu'à ce qu'il devienne objet de savoir. Réfléchir au rapprochement entre le design et la recherche, c'est reconnaître que la question des formes est similaire à celle des êtres et que nos modes de connaissances contribuent à la création des deux.

Lilyana Petrova

* Gilles Deleuze and Félix Guattari, *Qu'est-Ce Que La Philosophie* (Paris: Les Éditions de Minuit, 1991), 193-94.



DESIGN ET RECHERCHE

J'étudie la notion de succès au sein de l'industrie audiovisuelle, ainsi que les relations professionnelles et sociales au sein de ces différents groupes, mais également la réception du public, et plus spécifiquement en lien avec le design, les phénomènes de conception narrative transmédia et transtextuelle (le fait de développer un narratif, ou texte-source -fictionnel ou non- à travers différentes extensions interconnectées, disséminées via diverses plateformes, dans le but de former un tout coordonné et immersif). J'observe le travail de designers dans leur manière, tout d'abord, de créer ou d'adapter un narratif à une dissémination coordonnée créant un univers narratif immersif. L'interaction des designers avec leurs publics est quelque chose qui m'intéresse particulièrement (dans le cadre du design d'univers narratifs), et j'ai spécifiquement travaillé dessus en développant la notion de « Transtexte » (Ibid.).

Benjamin Dehry-Kurtz

POINT de Vue

UNE RÉPONSE ADAPTÉE AUX ENJEUX D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN ?

Le design est aussi associé à des formes plus vertueuses de communication marchande et de consommation. On peut donc tout à fait imaginer que le travail du designer soit réassigné et participe à la « déconsommation ».

On retrouve là une problématique centrale : comment rendre visible une pratique, des méthodes, peu visibles par définition, pour pouvoir être reconnu comme un acteur légitime, capable par exemple de vendre une prestation de design numérique. Le design a pour ambition de régler des problématiques du quotidien, grandes ou petites. Il est donc traversé par les grandes interrogations contemporaines. Dans le champ du marketing que j'observe, le design est fréquemment associé à l'idée d'une transformation des pratiques de consommation, de la relation aux objets, qui a pour toile de fond les enjeux environnementaux. Mais le design n'est pas en soi une pratique vertueuse en matière d'environnement, tout dépend de ce à quoi il est employé.

Jeremy Lucas-Boursier

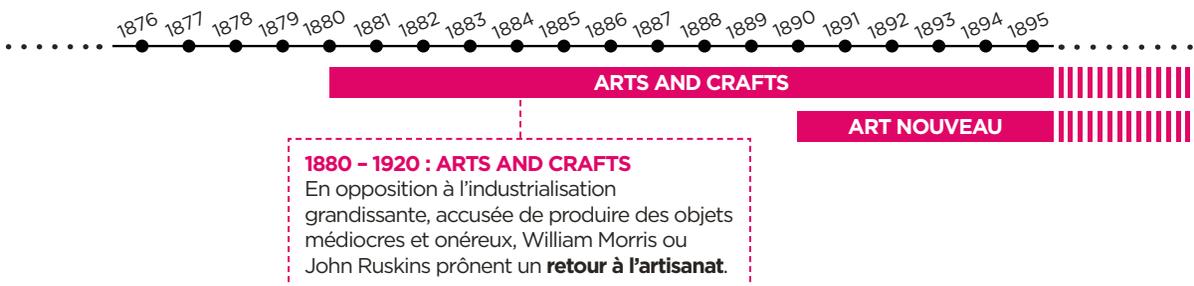
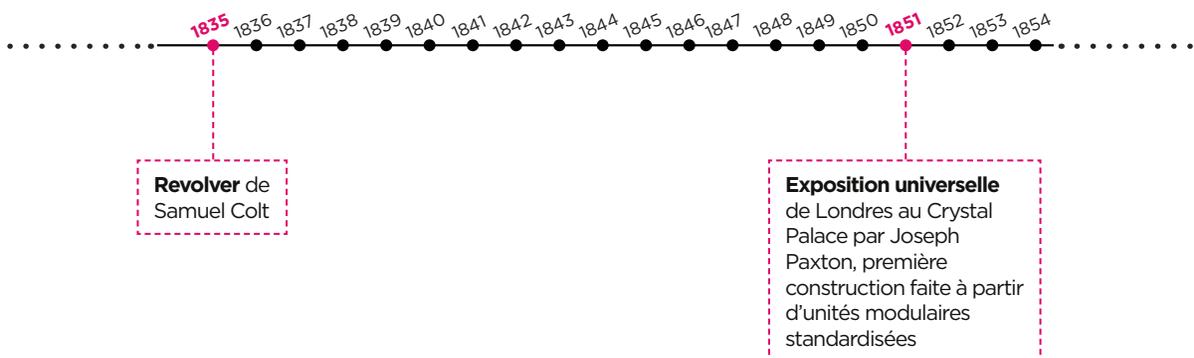
Il est intéressant de voir que le design est marqué par des âges, ou des périodes, ou encore, pour employer un mot un peu ronflant, des « paradigmes ». Ce qui me semble marquant aujourd'hui, c'est que le design comme pratique est perçu comme une réponse potentielle à l'urgence de la crise climatique. De même, face à la problématique sanitaire d'une crise majeure comme celle du coronavirus, on peut parier que les designers intégreront à leurs pratiques des objectifs de conception en lien avec les nécessités sanitaires. Il y a donc un double mouvement d'inscription des enjeux sociaux dans les pratiques de designers (typiquement : l'éco-conception comme moyen de produire de façon plus « responsable » ou plus « durable ») et de mise en oeuvre de « missions » pour le travail du design désormais chargé de se faire réponse à ces grands enjeux contemporains.

Etienne Candell

EXPO DESIGN

The image features the words "EXPO DESIGN" in a stylized, 3D font. The letters are cutouts of a white material, each containing a different image. The 'E' in "EXPO" is a dark purple color with a white silhouette of a lion. The 'X' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'P' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'O' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'D' in "DESIGN" is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'E' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'S' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'I' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'G' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The 'N' is a dark purple color with a white silhouette of a woman in a white dress. The word "EXPO" is in a smaller, red, sans-serif font above the "DESIGN" part. The entire graphic is set against a white background with a soft shadow below it.

Chronologie du Design



XIX^e SIÈCLE : RÉVOLUTION INDUSTRIELLE ET NAISSANCE DU DESIGN

La production mécanisée ouvre un chapitre de l'histoire de l'homme et de son environnement, écrit par des industriels, des ingénieurs, des techniciens et des ouvriers. De la machine à vapeur aux gratte-ciels, cette révolution transformera définitivement le paysage quotidien.

Chaise N°14 par Michael Thonet, inventeur du procédé industriel du bois cintré et précurseur du montage en kit

1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875

Deutscher Werkbund, association fondée par Hermann Muthesius et Henry Van de Velde qui réunit artistes et industriels allemands pour réconcilier qualité esthétique et production de masse.

Modèle T d'Henry Ford, première automobile de grande série. Les principes d'organisation scientifique du travail développés par Taylor sont appliqués à la chaîne de fabrication.

Texte Ornement et Crime d'Adolf Loos

Premier design global : produit, logotype, papier à lettre, affiche, emballage, usine et cités ouvrière conçues dans leur ensemble par Peters Behrens, directeur artistique de l'entreprise AEG.

Jeu Meccano de Franck Hornby

1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914

ARTS AND CRAFTS

ART NOUVEAU

1890 - 1914 : ART NOUVEAU

Inspiré du mouvement Arts and Crafts, l'**Art nouveau** connaîtra un développement international. S'opposant à la banalité des formes, il proclame une nouvelle esthétique inspirée par la nature.

Lors de l'exposition Deutscher Werkbund, la **querelle de Cologne** oppose ceux qui en appellent à la variété des formes et ceux qui prônent la standardisation : ce sont les tenants du rationalisme et du fonctionnalisme qui sortiront vainqueurs de cette dispute récurrente dans l'histoire du design.

1917 - 1932 :

DE STIJL

Le mouvement hollandais de **Stijl** développe une esthétique rationaliste.

1919 - 1933 : LES ATELIERS DU BAUHAUS

Créés par Walter Gropius, les **Ateliers du Bauhaus** revendiquent une synthèse entre les arts, une unité entre l'art et l'industrie avec la volonté de sortir l'art de son domaine spécialisé. C'est ce bouleversement des hiérarchies qui balaie l'ornement et met un point final au XIX^e siècle.

Bouteille de Coca-Cola

d'Alexander Samuelson

ARTS DÉCO

LES ATELIERS DU BAUHAUS

DE STIJL

1915

1916

1917

1918

1919

1920

1921

1922

1923

1924

1925

1926

1927

1928

1929

1930

1931

1932

1933

ARTS AND CRAFTS

CRISE ÉCONOMIQUE

UAM

STREAMLINE

1929 - 1954 : UNION DES ARTISTES MODERNES (UAM)

L'**Union des artistes modernes** accueille artistes, architectes, designers, ingénieurs – Pierre Chareau, Jean Prouvé, etc. –, réunis par affinité esthétique afin de rapprocher le modernisme et la tradition de l'art décoratif à la française. Dans une seconde période elle mettra en avant une pensée plus rationaliste, standardisée et uniformisée en s'appuyant sur l'idée que les hommes ont des besoins identiques.

1914 - 1918 : PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

La Première Guerre mondiale sera, comme la plupart des guerres, une période de développement de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux : aciers spéciaux, contreplaqués, matériaux de synthèse, etc.

1929 : CRISE ÉCONOMIQUE

Pendant la crise économique de 1929, les industriels prennent conscience de l'importance de l'esthétique dans le succès de leurs produits.

1920 - 1939 : ARTS DÉCO

Tirillé entre ornement, luxe et modernité, le mouvement **Arts déco** découvre les possibilités quasi illimitées qu'offre l'industrie. Deux tendances coexistent : l'une traditionnelle, réputée élitiste et l'autre fonctionnelle à destination de la masse.

1949 - 1987 : FORMES UTILES

Née de l'UAM, l'**association Formes utiles** encourage l'esthétique industrielle comme indissociable de la valeur fonctionnelle d'un objet.

Tupperware de Earl C. Tupper

IKEA de Ingvar Kamprad

Chaise LCW de Charles et Ray Eames

2 CV Citroën de Flaminio Bertone

FORMES UTILES

1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952

UAM (UNION DES ARTISTES MODERNES)

STREAMLINE

1929 - 1950 : STREAMLINE

L'**aérodynamisme**, lié à la fascination pour la vitesse, influence le design et se répand dans les objets de la vie quotidienne.

Stylo Bic Cristal de Marcel Biche

1939 - 1945 : SECONDE GUERRE MONDIALE

APRÈS - GUERRE

Les innovations se concentrent logiquement dans les secteurs militaires. Après la guerre, les avancées dans le domaine des matériaux (polystyrène, plexiglas, polyéthylène, etc.) entreront rapidement dans le quotidien libérant la créativité des designers. Ce sera le règne du plastique qui offre une nouvelle manière de vivre, les objets deviennent peu à peu des produits culturels.

1953-1968 : ÉCOLE D'ULM

L'École d'Ulm, héritière de la tradition du Bauhaus, promeut un design adapté aux besoins de l'individu et non au service de la société de consommation.

1966-1973 : DESIGN POP

Le mouvement Design Pop remet en cause le fonctionnalisme accusé de brider la créativité au service de la société de consommation. À l'heure de la culture des loisirs, des groupes comme Archizoom, Superstudio, Archigram exploitent les possibilités créatives de la culture populaire et des médias pour produire un design ludique, de préférence en petite série, autour de la sophistication technologique, de la culture urbaine et de la science-fiction.

DESIGN POP

ÉCOLE D'ULM

FORMES UTILES

1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970

UAM

Super cocotte-minute par SEB

Livre Mythologie de Roland Barthes

Ciseaux O-Series d'Olof Bäckström pour Fiskars

Livre La laideur se vend mal de Raymond Loewy

Recherche sur la ville, l'environnement et la culture de masse, **projet No-Stop City** par Andrea Branzi et le groupe Archizoom.

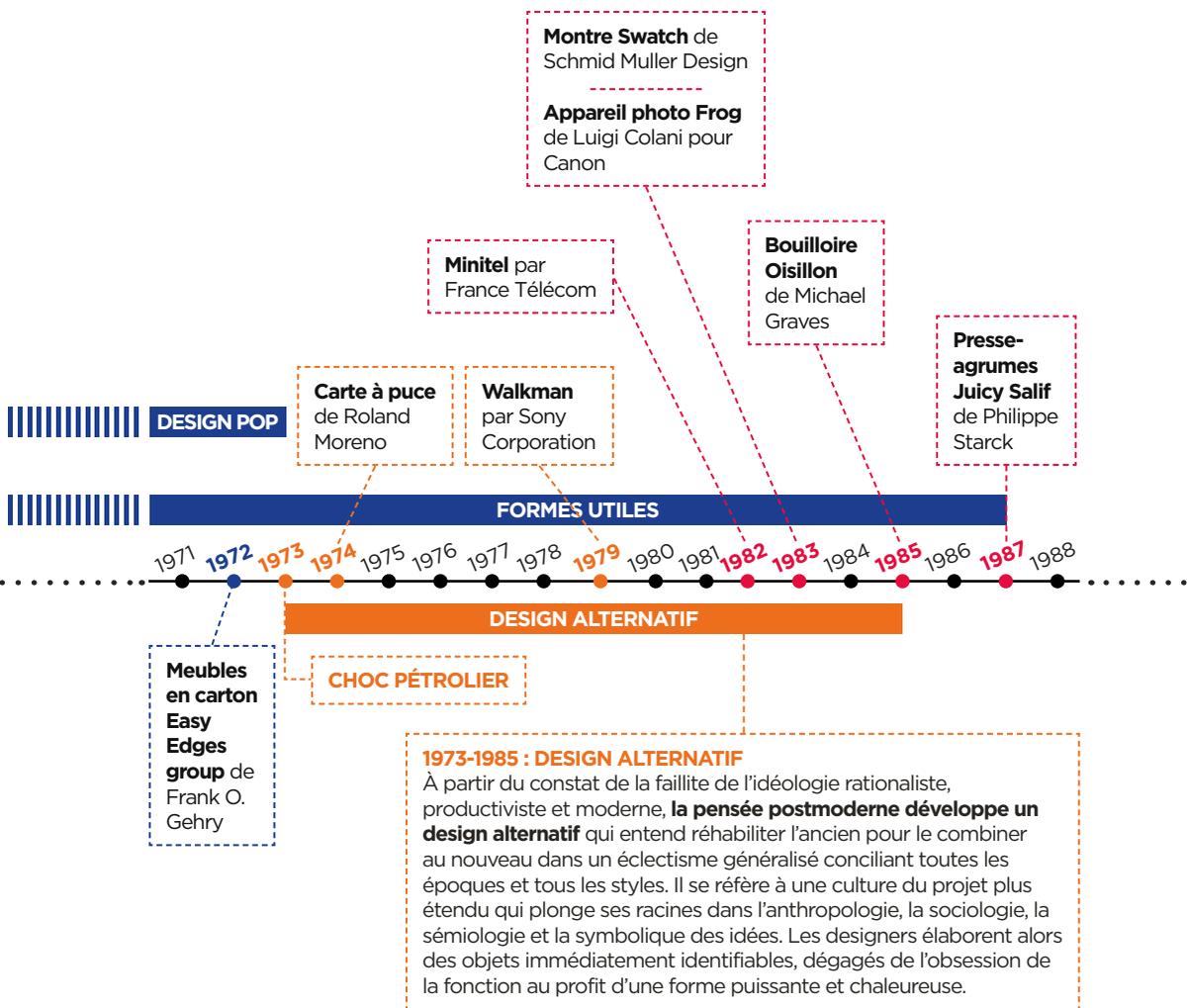
Chaise Cantilever de Verner Panton

Avion le Concorde par Sud-Aviation et British Aircraft Corporation

1973 : CHOC PÉTROLIER

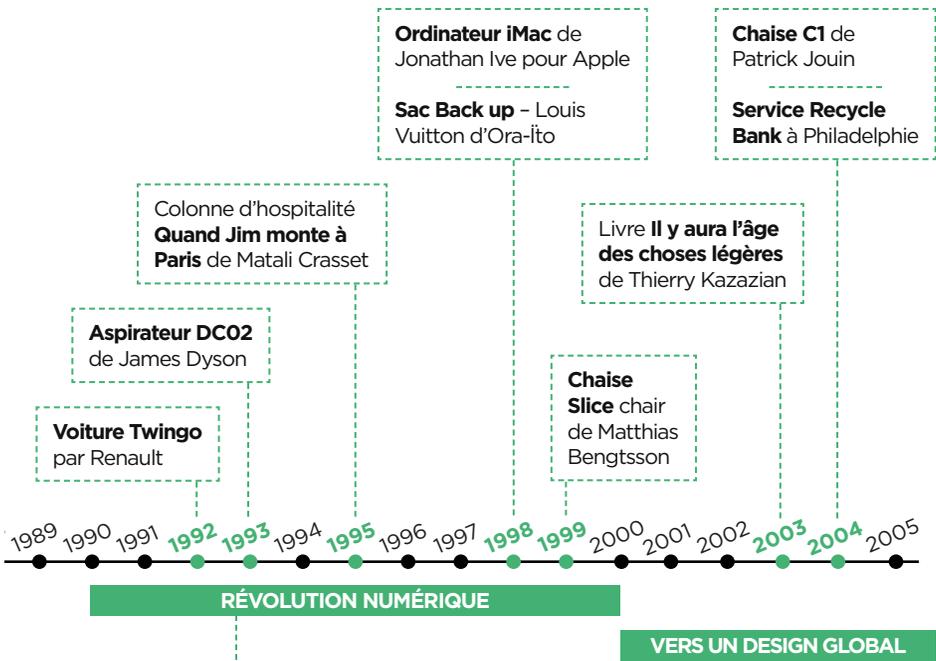
La crise énergétique et ses répercussions vont mettre un frein aux fantasmes de la décennie précédente. Les designers prennent conscience de l'importance des enjeux écologiques.

APRÈS - GUERRE



1980 - 1990 : DE L'ULTRA CONSUMÉRISME À SA CONTESTATION

Sur fond de prise de conscience des risques attachés au progrès - crise écologique, développement de la marchandisation, massification du chômage, etc. - l'univers des designers évolue. En réaction, la conception d'un produit se complexifie, les designers poursuivent leur critique du fonctionnalisme au centre des préoccupations et des process.



1990 - 2000 : RÉVOLUTION NUMÉRIQUE
L'informatique engage **une mutation profonde du design**. Tout est à repenser aussi bien les usages que les fonctions, autant la conception que la production et la commercialisation. On assiste ainsi à une extension du domaine du design vers de nouveaux territoires : le son, la lumière, les odeurs, etc.

1990 À NOS JOURS : VERS UNE NOUVELLE DONNE

Avec la chute de l'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS), une nouvelle donne se met en place. Sans concurrent, le monde occidental renforce pour un temps sa domination économique, technique, financière et culturelle.

Site internet Gapminder World
d'Hans Rosling

Filtre à air Andrea de Mathieu
Lehaneur

Nuage de saveurs Whaf de
Marc Bretillot et David Edwards

**Ferme verticale autosuffisante
Oogst1000** de Tjep

Quartier Grand Large à Dunkerque

Bureaux de Google à Zurich

**Tour de potier virtuel l'artisan
électronique** par Clair Warnier et
Dries Werbruggen en collaboration
avec Tim Knapen

Livre Introduction à une discipline
d'Alexandra Midal
IPAD d'Apple

**Livre In the bubble
de la complexité
au design durable**
de John Thackara

**Téléphone
iPhone** par
Apple

Microsoft lance sa nouvelle
interface **Windows 8**

2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020

Apple **iOS 7**

Spotify

ET DEMAIN ?

VERS UN DESIGN GLOBAL

2000 - 2010 : VERS UN DESIGN GLOBAL

Alors que la révolution numérique a été digérée, le design, tout en perdurant dans ses domaines traditionnels, se dissémine dans tous les secteurs : **social, alimentation, management, information, service, recherche, etc.** Les possibilités sont démultipliées et offrent à chacun l'occasion de s'exprimer et de répondre aux nouveaux usages. Si l'écologie était auparavant l'affaire de quelques designers, elle est aujourd'hui au cœur de la discipline

L'Atelier Martine, précurseur du design en France au début du XX^e siècle

APRÈS L'ÉCHEC DE L'ART NOUVEAU : CONTEXTE, NOUVELLES MÉTHODES DE TRAVAIL ET RÉFLEXIONS POUR UN ART DÉCORATIF MODERNE

Entre les meubles en acier tubulaire qui apparaissent au cours des années 1930 ou l'iconique *Fauteuil Sacco* des années 1960 et les arts décoratifs au tournant des années 1910 il n'y a, a priori, pas de lien apparent¹. Pourtant, on peut considérer à bien des égards que l'incapacité de l'Art nouveau à répondre aux problématiques de la demeure moderne parce qu'il est, entre autres, peu adapté à la production industrielle, pousse les décorateurs à réfléchir au caractère fonctionnel du mobilier et des aménagements d'intérieur.

En effet, l'Exposition Universelle, qui s'était tenue à Paris en 1900, avait mis en exergue le grand retard de la France par rapport aux architectes et décorateurs allemands et viennois tel que Josef Hoffmann, futur directeur de la Wiener Werkstätte et maître d'œuvre du *Palais Stoclet* à Bruxelles, dont l'envoi fait montre d'un rapport rationnel et moderniste au plan et aux volumes du mobilier. Conçu par Georges Hoentschel, le *Salon du Pavillon de l'Union centrale des arts décoratifs* édifié sur l'Esplanade des Invalides pour l'occasion, est un vibrant témoignage à la production vers 1900 mais également tout de quoi s'écartent les créateurs de l'avant-garde avec ses essences de bois sculptés luxueuses, ses décors sophistiqués et excessifs. Ces deux exemples annoncent le tournant qui s'effectue au tournant des années 1910. L'Allemagne et l'Autriche, notamment portées par le *Deutscher Werkbund* de Peter Behrens et la *Wiener Werkstätte* de Josef Hoffmann et Koloman Moser, confirment leur volonté d'associer arts appliqués et industrie, de tourner le dos aux styles historicistes et de renoncer à l'ornement comme le préconise le théoricien Adolf Loos dès 1908². Dans un contexte qui à la veille de la première guerre mondiale voit se durcir les discours nationalistes mettant en garde contre cette hégémonie étrangère, les créateurs Français appellent au sursaut. Il s'agit alors de restaurer la belle tradition nationale de

¹ Ce salon était présenté dans le *Pavillon de l'UCAD* à l'Exposition Universelle de 1900 à Paris, puis à l'Exposition internationale de Saint-Louis en 1904 puis il est finalement remonté au Pavillon de Marsan dans le cadre de l'ouverture du Musée des arts décoratifs de Paris.

² Adolf Loos (1870-1933) est un architecte Autrichien qui a défendu l'architecture moderne. Son essai *Ornement et Crime*, publié en 1908 influence tous les grands architectes et décorateurs de la période Art déco, de Josef Hoffmann à Le Corbusier en France. Il y soutient la thèse qu'il faut renoncer à l'ornement, c'est-à-dire au décoratif.

façon à ce qu'elle puisse être produite par l'industrie, soutenue par l'État et porteuse d'une dimension sociale. À partir de 1910 et jusqu'à 1914, les décorateurs-ensemblers posent les bases d'un style qui triomphera dans le cadre de l'Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes : l'Art déco. Deux voies se distinguent alors : celle d'une ligne « modernité dans la tradition » incarnée par Süe et Mare, André Groult et Jacques-Émile Ruhlmann et celle d'un modernisme inspiré par l'Europe centrale représenté par Robert Mallet-Stevens ou encore Francis Jourdain, aînés du Corbusier dont les œuvres mèneront au design après 1925. La période ne saurait pour autant se limiter à ces deux axes puisque son esthétique de transition se nourrit de toutes les recherches et tendances contemporaines : orientalisme sinon japonisme, cubisme, africanisme et arts de la scène dont la Belle époque est très friande ! C'est dans ce contexte de décloisonnement des disciplines artistiques et de construction intellectuelle la demeure moderne que naît l'Atelier Martine.

L'ATELIER MARTINE : LA MODE DES ARTS APPLIQUÉS MODERNES

Parmi la création au tournant des années 1910, l'Atelier Martine y détient une place particulière puisque la maison de décoration trouve ses origines dans les réflexions du grand couturier Paul Poiret, désireux de participer à l'aventure moderne et d'organiser ses différentes activités commerciales selon le principe du *Gesamtkunstwerk*, c'est-à-dire l'œuvre d'art totale³. Poiret l'évoque dans ses mémoires, il a été durablement marqué par la Wiener Werkstätte visitée dans le cadre de ses tournées européennes⁴. Somme toute logique, l'Atelier Martine est conçu sur la base du modèle des ateliers de Josef Hoffmann. Toutefois, l'approche que va privilégier le couturier constitue une démarche alors unique puisqu'il décide d'engager une quinzaine de jeunes filles issues du milieu ouvrier sans aucun bagages académiques mais douées pour le dessin afin, dans un premier temps, de créer des papiers peints, des tissus d'ameublement, des tapis et des panneaux muraux. Si le fonctionnement de l'atelier reste difficile à documenter, les méthodes employées se basent sur le dessin sur le motif dans un traitement très libre qui laissent aux jeunes dessinatrices la possibilité d'une expression très forte⁵. Poiret s'en justifie de la façon suivante :

« J'avais vu les Herr Professor de Berlin et de Vienne tarabuster les méninges de leurs élèves, pour les faire entrer dans un moule nouveau comme un corset de fer. À Vienne, on décomposait des fleurs et des bouquets en losanges et on en faisait des figures géométriques, dont la répétition finissait par créer un style, au fond pas

³ Le *Gesamtkunstwerk* est un concept qui a été rendu célèbre par Richard Wagner et qui désigne l'œuvre d'art total, c'est-à-dire une œuvre qui a été conçue sur le plan pluridisciplinaire.

⁴ Il convient de rappeler que Paul Poiret est avant tout un grand couturier, mais qu'il a véritablement été le premier homme d'affaire dans ce domaine. Ainsi, il a été le premier à organiser des défilés pour présenter ses collections, certains étaient même de véritables *shows*. Il souhaite également conquérir une clientèle largement internationale et a donc l'idée de mettre en place des tournées européennes avec ses mannequins. C'est dans ce cadre qu'il rencontre de nombreux artistes et s'initie aux arts décoratifs venant d'Europe centrale. Pour de nombreux décorateurs parisiens, une façon de connaître la Wiener Werkstätte était d'aller à Bruxelles pour visiter le *Palais Stoclet* construit et décoré par Josef Hoffmann. Poiret, lui, va jusqu'à Vienne pour découvrir les méthodes de la Wiener Werkstätte.

⁵ À l'ouverture de la maison de décoration sous la forme d'une école de dessin comme il y en avait tant à Paris, qu'elles soient privées ou municipales, les jeunes filles étaient chaperonnées par Madame Sérusier, femme du peintre du *Talisman*. Très peu de temps après, Poiret se sépare de ses services afin de ne pas brider la créativité de ses protégées.

⁶ Paul Poiret, *En Habillant l'époque*, Grasset, 1930, p.118.

très différent de celui de Biedermayer. Je trouvais ce travail et cette discipline des intelligences absolument criminels⁶. »

Inventer les arts décoratifs modernes, on le voit, passe par un changement de méthode. Poiret reprend le modèle de l'atelier comme William Morris, Rennie Macintosh, Josef Hoffmann et Peter Berhens avant lui mais ne s'arrête pas là, puisqu'il est également très perméable aux pédagogies nouvelles concernant le dessin⁷. En effet, dès 1879, cette discipline est rendue obligatoire dans l'enseignement secondaire puis à l'école primaire en 1882. On passe alors de la méthode géométrique qui consistait à reproduire scrupuleusement les modèles proposés à l'étude, mais exerçait de facto un certain contrôle sur la personnalité de l'enfant, à la méthode intuitive portée par Gaston Quénioux, professeur à l'École nationale des arts décoratifs⁸. Ainsi, les arts graphiques produits par l'Atelier Martine sont d'une grande fraîcheur visuelle obtenue grâce à la simplicité du trait, la lisibilité de la mise en page, l'originalité des semis végétaux (radis, cornichons, ténias, baleines et même sucre d'orges⁹) et la pureté des couleurs vives empruntées aux décors des Ballets russes¹⁰. Bénéficiant d'un succès immédiat, l'Atelier Martine expose pour la première fois au Salon d'Automne en 1912¹¹. Grâce aux talents de publiciste de Paul Poiret, l'envoi est particulièrement remarqué car l'expression libre de ces jeunes artistes féminines non professionnelles attire la curiosité des critiques. L'impact visuel est également très fort car les maquettes de l'atelier tapissent entièrement la nef du Grand-Palais où elles sont exposées. On établit alors un parallèle entre « le rude ton [des] tons crus, tranchés, où les lies de vin, les carmins et les lilas dominant [et où on se croit] transporté dans quelques pays de l'Orient [...] » et la mode des Ballets russes¹². Dès 1912 donc, l'originalité et le lien entre la maison de décoration et certaines conventions théâtrales sont établies, ce qui fera à la fois sa force mais un angle d'attaque pour ses détracteurs.

Fort de ces premiers succès, le mobilier constitue un deuxième axe de la production de l'Atelier Martine dont le décorateur Guy-Pierre Fauconnet devient directeur artistique jusqu'en 1914¹³. Si aujourd'hui très peu de meubles sont disponibles dans le marché de l'art ou conservés dans les collections nationales¹⁴, il est possible de les documenter grâce aux rares photographies publiées dans la presse de l'époque. Ils obéissent, avec de nombreuses licences cependant, au manifeste que publie le théoricien André Véra en réponse à l'hégémonie des décorateurs allemands et assimilés :

« [...] Les meubles seront construits pour répondre à des besoins généraux et non plus particuliers comme précédemment : ils seront faits pour une société, plutôt

⁷ Jusqu'au XVIII^e siècle, les corporations permettaient aux artisans de travailler de façon collaborative ce qui, grâce à leur monopole, garantissait une grande harmonie des chantiers. Le mouvement Arts and Craft de William Morris souhaite y revenir afin de lutter, notamment, contre le libéralisme. Ce modèle est ensuite suivi par de nombreux artistes au tournant du siècle.

⁸ William Mac Neil., Catherine Mèneux., Julie Ramos., *L'Art social de la révolution à la grande guerre*, Presses universitaires de Rennes, Inha, 2014.

⁹ Anonyme., « À l'Athénée », in *Le Cri de Paris*, 04 janvier 1914, p. 11.

¹⁰ Les Ballets russes dirigés par Serge de Diaghilev ont fait triompher le Théâtre du Chatelet en 1909 et ont durablement marqué la fin de la Belle époque qui est une époque de théâtre. Ils impressionnent également les décorateurs pour leur emploi d'harmonies colorées et par leur force de travail accompli de façon collaborative permettant une forte unité visuelle entre les costumes, les décors et la direction scénique.

¹¹ Le Salon d'Automne, un des premiers salons pluridisciplinaires est organisé au Grand-Palais.

¹² R. M., « Le Vernissage du Salon d'Automne », in *La Chronique des Arts et de la curiosité*, 05 octobre 1912, p. 247-251.

¹³ Caroline Manceau, *Guy-Pierre Fauconnet, un peintre classique au service des avant-gardes*, mémoire de Master 1 sous la direction de Madame Pauline Prévost-Marclihacy et de Madame Évelyne Possémé, Lille, Université Charles-de-Gaulle-Lille III, 2017 ; Caroline Manceau, *L'Atelier Martine, une étude dans le fonds d'archives de Guy-Pierre Fauconnet*, mémoire de Master 2 sous la direction de Madame Pauline Prévost-Marclihacy et de Madame Évelyne Possémé, Lille, Université Charles-de-Gaulle-Lille III, 2018. Travaux en cours.

¹⁴ Le Musée des arts décoratifs conserve en revanche plusieurs meubles : l'icône *Fauteuil Cambodgien* (2005,37,16) composé de treillis imposé dans les arts

que pour des individus. En outre, le décorateur mettra ses soins, quant à la coloration, à réaliser, non plus des modulations ténues, mais des franches oppositions de couleurs. Enfin, ces couleurs, pour s'accorder avec la gravité de la pensée, seront quelque peu pesantes [...] « [Le sujet des frises murales] ne sera donc plus imprévu. Comme en lui-même il nous importe peu, il sera simple. Aussi, tandis que le littérateur décrira l'homme, que le peintre tirera du milieu dans lequel il vit le choix de ses images, le décorateur empruntera le thème de ses variations à la nature dont il groupera en une corbeille ou tressera en une guirlande de fleurs et les fruits [...]. C'est ainsi que la corbeille et la guirlande de fleurs et de fruits en viendront à constituer la marque d'un nouveau style comme ont fait au XVIII^e siècle, par exemple, la torche, l'arc, le carquois et les flèches¹⁵. »

S'il existe une gamme qui reprend de façon scrupuleuse la charte d'un néo-classicisme élégant, l'Atelier Martine imagine de nombreux meubles construits à partir d'un module simple : le carré. Forme parfaite, elle permet de rationaliser la production et de rendre les aménagements d'intérieur fonctionnels. Fauteuils, tables, lits et meubles d'appoints inventifs sont produits en petite série par des fabricants dont on ne connaît aujourd'hui pas l'identité. Par ailleurs, les jeunes élèves de Poiret semblent avoir aussi été en charge de la décoration des meubles à la palette de couleurs franches et aux motifs végétaux préconisés par André Véra dans son essai.

Rencontrant très rapidement le succès, l'Atelier Martine est le catalyseur de cercles intrinsèquement liés puisque sa clientèle est constituée de personnalités issues de la mode et du théâtre mais aussi d'intellectuels et de mécènes. Ainsi, Jacques Doucet et Hélène Rubinstein, respectivement issus de la haute couture et de l'industrie de la beauté, ont tous les deux contribué à soutenir les débuts de la maison de décoration¹⁶. Parallèlement, on remarque que les clientes de la maison de couture de Paul Poiret se fournissent également chez l'Atelier Martine. Cette dynamique illustre l'ambition du grand couturier à créer une œuvre d'art totale qu'on pourrait presque appeler *Poiret way of life*. Ainsi, la relation qu'entretient André Spinely avec ces deux entités est caractéristique de la période. Célébrée par la critique, Mlle Spinely est une vedette montante au tournant des années 1910. Habillée à la scène comme à la ville par Poiret, la jeune femme fait même la promotion du couturier en posant pour la publicité de son parfum, le sulfureux *Fruit défendu*. Somme toute logique, les appartements de l'actrice sont entièrement décorés par l'Atelier Martine et sont en quelque sorte la synthèse de l'époque. La première pièce de son hôtel particulier est aménagée en atrium lui-même éclairé de façon

décoratifs par Josef Hoffmann vers 1900 et dont le canon est repris ensuite par des décorateurs comme Robert Mallet-Stevens et bien sûr l'Atelier Martine qui en a fait sa marque de fabrique ; une *Table d'appoint* (2005.37.17) qui est caractéristique des meubles de la maison de décoration grâce à sa structure légère, fonctionnelle et ludique radicale au sein de la production Art déco qui produit de nombreux meubles luxueux, sculptés et fabriqués avec des matériaux nobles.

¹⁵ André Véra, « Le Nouveau style », in *L'Art décoratif*, 1912.

¹⁶ Jacques Doucet a été le maître de Paul Poiret. Il est aujourd'hui connu pour son mécénat auprès de jeunes artistes comme Paul Iribe, Eileen Gray, Marcel Coard, Étienne Cournault, Rose Adler, Pierre Legrain ou encore André Breton. Un temps collectionneur du XVIII^e siècle, il vend l'ensemble de ses œuvres à Drouot en 1912 pour entièrement meubler son nouvel appartement de l'avenue du Bois de Boulogne dans le style Art déco en faisant notamment appel à l'Atelier Martine. Hélène Rubinstein a révolutionné l'industrie de la beauté en créant sa propre entreprise. Parallèlement, elle aiguise son goût en collectionnant les arts extra-européens et africains, de l'Art déco. Grande amie de Paul Poiret qui l'habilite, elle fait appel à lui et à l'Atelier Martine pour décorer son second institut de beauté parisien en 1913, le premier ouvert en 1912 ayant été décoré par Paul Iribe et par André Groult. Malheureusement, aucun document ne permet de mieux connaître ce chantier.

zénithale grâce à une verrière dont la lumière est filtrée par des treillis qui reprennent ce module de la forme parfaite du carré cher à la Wiener Werkstätte [Fig.1]. Soutenue par huit colonnes d'albâtre, la pièce est entièrement mosaïquée d'or. Si la décoration est ici luxueuse comme en témoigne également les fresques murales figurant des arbrisseaux noirs au feuillage entièrement doré à l'or fin, les meubles disparaissent au profit d'assises à l'orientale, c'est-à-dire, des coussins et des divans au niveau du sol. On remarque donc ici que l'influence zen du mobilier fonctionnaliste de la Wiener Werkstätte et des autres décorateurs contemporains qui ont nourri l'Atelier Martine permet d'amorcer une dématérialisation du mobilier annonçant le design qui tend lui-même vers l'abstraction.

DE 1912 À 1924 : DIFFUSION DES MODÈLES SOUS LE PATRONAGE DE JEAN BADOVICI

Les meubles et les aménagements d'intérieur de l'Atelier Martine sont aujourd'hui très rares sur le marché de l'art. On en trouve certains dans des collections privées mais la plupart ont été détruits au gré des nouvelles modes. De même, les œuvres de la maison de décoration ont été peu photographiées, si ce n'est à l'occasion de rares comptes-rendus des salons dans la presse de l'époque, à l'occasion de l'Exposition Internationale des arts décoratifs et modernes de 1925 ou par de rares photographes indépendants comme Thérèse Bonney¹⁷. Pourtant, la publication d'*Intérieurs français* présenté par Jean Badovici et publié en 1925 aux éditions Albert Morancé constitue un important témoignage. Arrêtons-nous d'abord sur la forme : il s'agit d'un portfolio dont l'utilisation a été très dynamique au cours des années 1910 et 1920. *Intérieurs français* est un véritable recueil de modèles¹⁸, comme on le faisait d'ailleurs au XVIII^e siècle pour diffuser le goût, qui publie les aménagements d'intérieurs d'André Groult, de Süe et Mare, de Pierre Chareau, d'Eileen Gray, de Francis Jourdain, de Jacques-Émile Ruhlmann, de Robert Mallet-Stevens et de l'Atelier Martine. En 1925, après un dernier sursaut lors de l'Exposition des arts décos, la maison de décoration ne produit presque plus¹⁹. Ce n'est donc pas anecdotique que Jean Badovici²⁰, ardent défenseur de l'architecture moderne qui s'est ensuite associé à Eileen Gray notamment pour construire la *Villa E 1027* symbole du style international, diffuse des planches de l'Atelier Martine.

Sur ces planches, de nouveaux usages de la demeure moderne sont illustrés comme la cabine téléphonique et le bar, en plus de pièces traditionnellement réservées aux riches mécènes et collectionneurs comme le studio²¹. On remarque également que l'Atelier Martine s'est fait une spécialité des problématiques visant des espaces peu aménagés comme

¹⁷ Thérèse Bonney a photographié quelques intérieurs de l'Atelier Martine à la fin des années 1920. Ces photographies sont aujourd'hui conservées à la Smithsonian Library.

¹⁸ On pourrait émettre de nombreuses conjectures sur le titre de ce portfolio. Notons qu'il regroupe des architectes et des décorateurs qui, pour la plupart, ont commencé vers 1912 et se sont illustrés dans un style influencé par la tradition, à l'image de Süe et Mare et Jacques-Émile Ruhlmann. On peut considérer que ce portfolio rassemble donc la quintessence d'un style français dont la critique s'était d'abord évertuée à ne pas le considérer comme tel puisque les architectes et décorateurs Allemands et Viennois avaient eu une influence indéniable sur leur production.

¹⁹ L'Atelier Martine connaît surtout une période dynamique entre 1912 et 1914. Après la première guerre mondiale, il faut attendre la démobilisation de Paul Poiret puis la fin de son voyage au Maroc pour que l'activité reprenne réellement, même si la maison aurait décoré quelques pièces de théâtre pendant le conflit et participé à des œuvres caritatives dont l'Atelier du Soldat Français organisé au Grand Palais, alors transformé en hôpital. Au début des années 1920, le style qui avait contribué à leur célébrité s'essouffie et l'absence de renouvellement menace d'enlèvement. Poiret et l'Atelier Martine propose trois péniches entièrement décorées pour l'Exposition des arts décoratifs et industriels modernes en 1925 mais qui représente un gouffre financier. La maison de décoration participe une dernière fois au Salon d'Automne en 1926 et à la décoration du *Paquebot Île-de-France* en 1927 puis se résout à fermer au début des années 1930 après des années passées à vivre. Caroline Manceau, *L'Atelier Martine, une étude dans le fonds d'archives de Guy-Pierre Fauconnet*, Op.cit., p. 30-31.

²⁰ Jean Badovici (1893-1956) est un architecte et théoricien d'origine roumaine. Proche d'Eileen Gray et de Le Corbusier, il défend l'architecture moderne comme le Bauhaus ou De Stijl dans sa revue *L'Architecture vivante*, publiée de 1923 à 1925. Il seconde Eileen Gray dans la conception et la construction de la *Villa E 1027* puis participe au Congrès international d'architecture moderne (CIAM).

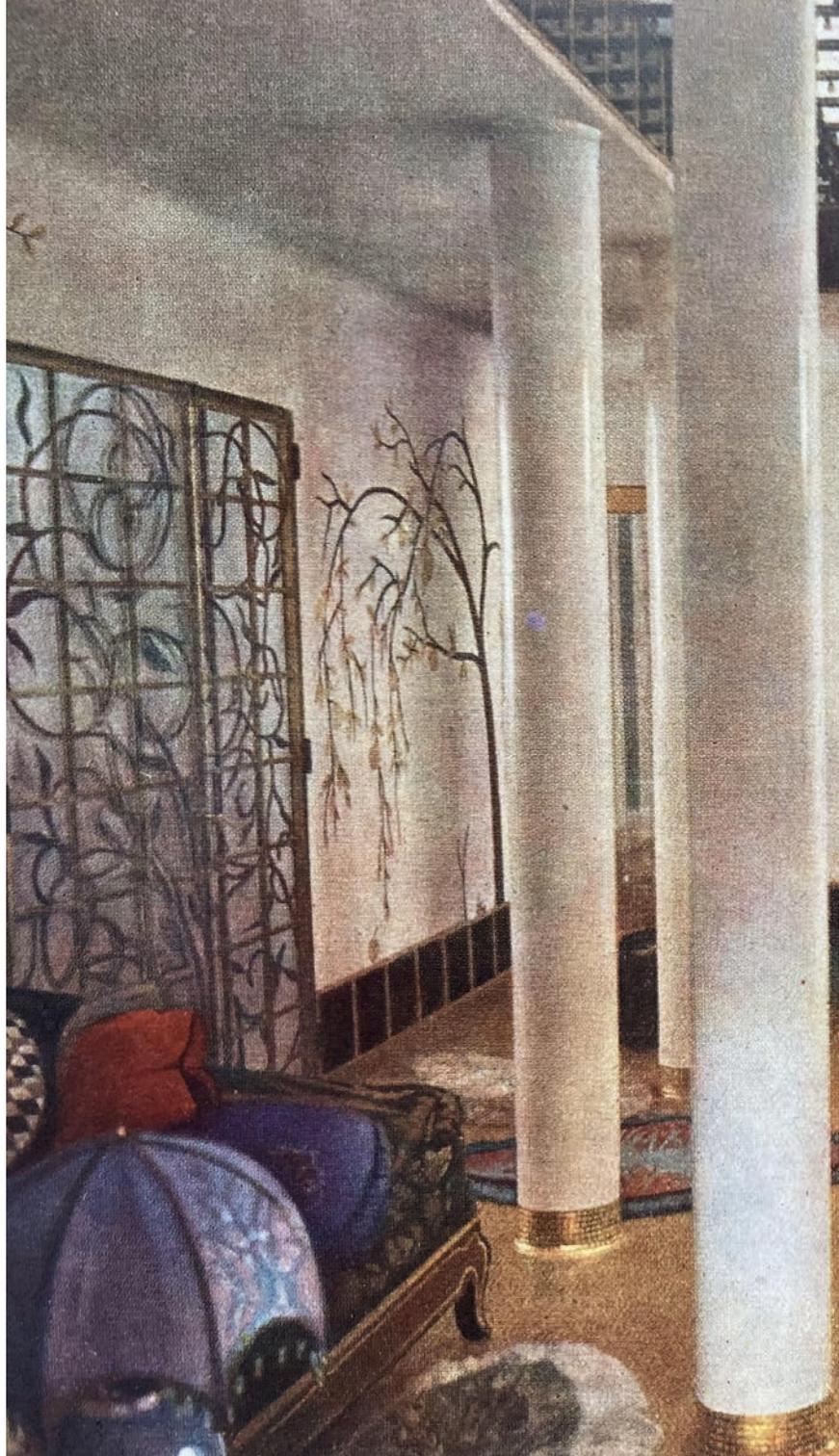
²¹ Le studio est l'héritier du studiolo italien, c'est-à-dire le cabinet de curiosités d'un collectionneur.

les halls ou les cages d'escalier. Bien entendu, les tapis, papiers peints et différents objets en textile comme les coussins sont présents et détourneraient presque l'attention des propositions d'aménagement de l'espace qui sont singulières. Les meubles sont tous intégrés au plan des pièces et l'ensemble est construit à partir d'un module de base, le carré, qui est reporté sur l'ensemble des surfaces. C'est d'ailleurs l'illustration même du propos d'Adolf Loos : les éléments décoratifs ne sont pas apposés mais proviennent de l'agencement des matières. Ainsi, on retrouve le même motif de treillis sur le parement des murs, le piétement de la table et la rampe de l'escalier du bar. Il y a donc un désir de cohésion et de grande épure que la franche polychromie des intérieurs de l'Atelier Martine tend souvent à faire oublier. Toutefois, la maison de décoration a incarné un passage à la modernité et une synthèse de nombreuses influences qui cohabitent parfois de façon ludique : influences de la Wiener Werkstätte, influences orientales des assises qui furent, comme Jean-Michel Frank dans les années 1930, l'objet de critiques particulièrement vives puisqu'en imaginant « des petits matelas pour fumeries d'opium », l'Atelier Martine est visé pour apologie de mœurs scabreuses influences néo-classiques pour certaines pièces de mobilier.

Passer des prémices de l'Art déco au design ne va pas de soi. Pourtant, il y a chez l'Atelier Martine, sous le faste de la Belle époque et de l'amusement que représente la mode à certains égards, une véritable dimension sociale en essayant de trouver des propositions d'aménagement moderne. Les aménagements d'intérieur de la maison de décoration incarnent à eux seuls l'émulation intellectuelle et artistique de la période, comme le prouvent ses références esthétiques russes, anglo-saxonnes, extra-orientales, viennoises et néo-classiques agencés de façon pêle-mêle. Les besoins de l'industrie, du fonctionnalisme puis de la reconstruction auront raison de tout ce qui déconcentre l'œil, mais dès les années 1910, les fondements des arts appliqués modernes sont présents.

Caroline Manceau

Historienne de l'art, diplômée de l'Université de Lille



[Fig.1]

Robert de Beauplan,
*Le home exotique et
moderne d'une artiste,*
Mlle Spinelly in
L'Illustration,
1924.

Collection
Caroline Manceau



Design, designs, designers : exposer l'in-exposable

On peut constater que le mot « design » est de plus en plus utilisé comme une sorte de préfixe qui vient précéder le nom d'à peu près tout domaine ou pratique : design fiction, design d'auteur, design industriel, design management, design spéculatif, design social, design des politiques publiques, design de service, design d'objets, design d'espace, design graphique, design numérique, design génératif, design textile, design de mode, design événementiel, ou slow, ou high tech, ou low tech, ou frugal... La liste est potentiellement infinie. On désespère d'en venir à bout, et on en vient à parler de design global, ou de « design world »²⁴.

Chez lui partout, assignable nulle part ; tel est le design. Comment exposer, penser, enseigner, une activité aussi peu encline à se comporter comme une discipline territorialisée ?

Il y a peu de pratiques dont on puisse dire qu'elles concernent tout. Plutôt que de déplorer cette nature inclassable du design et d'en rechercher une définition qui serait enfin capable de le saisir, on pourrait essayer de comprendre pourquoi il est ainsi multiforme, indiscipliné, et pourquoi, pour une exposition, il conserve quoi qu'on fasse quelque chose de fuyant et d'in-exposable.

Les designers László Moholy-Nagy et Victor Papanek se sont ouvertement opposés à une définition du design comme activité disciplinaire, spécialisée. Pour le premier, le design est « un design pour la vie » qui n'est pas réductible à « une profession », de sorte que « l'idée du design et de la profession de designer doit passer de la conception d'une fonction spécialisée à celle d'une attitude généralement apte à l'ingéniosité et l'inventivité »²⁵. Pour le second, le design se situe « à l'interface de plusieurs disciplines », et « toute tentative de faire du design un secteur séparé, une chose-en-en soi, va à l'encontre de sa valeur propre de matrice fondamentale de la vie »²⁶.

Pourquoi cette résistance, chez ces deux designers majeurs du 20^{ème} siècle, à l'assignation du design à une place déterminée dans l'organisation culturelle et socio-économique de notre monde ?

²⁴ Richard BUCKMINSTER FULLER, *World Design Science Decade, 1965-1975*, éd. World Resources Inventory Southern Illinois University, Carbondale, USA ; phases 1 et 2, de 1963 à 1971 (documents en ligne sur le site du Buckminster Fuller Institute : www.bfi.org).

²⁵ László MOHOLY-NAGY, *Vision in Motion*, éd. Paul Theobald, Chicago, USA, 1947, p. 42.

²⁶ Victor PAPANEK, *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*, Chapitre 12, trad. Robert Louit et Nelly Josset, éd. Les presses du réel, Dijon, 2021, p. 373.

Afin de le comprendre, il faut saisir le sens de ce que Victor Papanek appelle la « matrice fondamentale de la vie », puisque telle est sa définition du design. Il compare l'animal et l'homme pour préciser ce sens :

« La réaction de l'espèce humaine face à son environnement est différente de celle des animaux. L'espèce animale s'adapte auto-plastiquement aux modifications du milieu (la fourrure s'épaissit l'hiver, la race se transforme totalement sur un cycle de 500 000 ans) ; seule l'humanité transforme la terre elle-même pour satisfaire ses besoins et ses désirs. Ce travail de création et de remodelage est passé sous la responsabilité du designer »²⁷.

On comprend donc que Victor Papanek appelle « design » la disposition spécifiquement humaine qui consiste à créer de manière artefactuelle ses conditions de vie. Un anglophone a tendance à entendre immédiatement dans le mot « design », non pas seulement la modernité d'une activité liée au monde industriel, mais cette caractéristique ontologique permanente de l'être humain, qui, en tant qu'*homo faber*, ne cesse d'être le faiseur d'un monde évolutif et changeant (non pas l'auto-plasticité des animaux, mais la cosmo-plasticité proprement humaine). C'est en ce sens ontologique que Victor Papanek écrit « les hommes sont tous des designers »²⁸. Selon un tel concept, le design est bien la matrice fondamentale de la vie humaine qu'on ne peut pas limiter à une place dans le monde, puisque le design est ce qui crée, et recrée sans relâche, cette place elle-même.

Le design a ainsi quelque chose de résolument inventif. Pourtant cette inventivité n'est pas séparable d'une inquiétude, et c'est sans doute cet aspect négatif qui pousse inconsciemment notre époque à vouloir le formaliser excessivement et lui donner le statut stabilisé, voire académique, d'une discipline. En effet, l'homme ne peut créer un monde qu'en abolissant un autre. C'est ce que fait remarquer le philosophe Vilém Flusser, en notant que « selon l'étymologie " to design " veut dire " dé-signer " quelque chose, lui ôter son " signe " »²⁹. Le premier hominidé qui brisa une pierre pour en obtenir un tranchant a dé-signé l'existant naturel « pierre », et y a vu un potentiel d'objet tranchant, qu'il a donc désigné autrement. Depuis cet acte inaugural, cette « création destructrice »³⁰ – comme l'appelle au cœur de notre capitalisme libéral et industriel Schumpeter – ne s'est jamais interrompue, et avec la puissance de la production industrielle s'est même considérablement accrue : d'abord parce que ses innovations incessantes ont jeté les moins innovants, puis tout le monde, dans la précarité sociale ; ensuite parce qu'elle a rendu possible une production liberticide de l'homme par l'homme

²⁷ Ibid., chap. 8, p. 229.

²⁸ Ibid., chap. 1, p. 41.

²⁹ Vilém FLUSSER, *Petite philosophie du design*, trad. Claude MAILLARD, éd. Circé, Paris, 2002, p. 7.

³⁰ Joseph SCHUMPETER : le « processus de destruction créatrice constitue la donnée fondamentale du capitalisme : c'est en elle que consiste, en dernière analyse, le capitalisme, et toute entreprise capitaliste doit, bon gré mal gré, s'y adapter », dans *Le capitalisme peut-il survivre ?*, chapitre III « Le processus de destruction créatrice », trad. Gaël FAIN, éd. Payot et Rivages, Paris, 2011, p. 51.

grâce à une économie de l'attention et une programmation du désir, dont témoignent entre autres aujourd'hui des designers comme Tristan Harris (ancien designer de services numériques chez Google, et fondateur du *Center for Human Technology*), ou Mike Monteiro³¹ ; et enfin parce qu'elle a de plus en plus exposé la terre à une crise écologique majeure. Par conséquent, si l'on regardait lucidement ce qui nous arrive, on se rendrait à l'évidence qu'il n'y a pas de faire sans défaire, pas de création sans destruction.

Vilém Flusser en tire, lui, toutes les conséquences, notamment celle-ci : « qui a décidé de devenir designer s'est décidé contre la bonté pure »³². Cette phrase ne signifie pas que le designer se situe exclusivement du côté du mal, mais qu'il n'y a pas, pour lui et par lui, de bonté pure, mais seulement un « bon à quelque chose »³³, relatif, réversible, évolutif, changeant. Ce danger inhérent à l'homo faber, qui se définit par une action ouverte et non par une essence finie, fait du design à la fois un remède et un poison, c'est-à-dire un *pharmakon*, pour reprendre le terme qu'utilise Bernard Stiegler³⁴.

Le mot « design » ne devrait donc pas seulement désigner pour nous une activité historiquement datée, mais un potentiel créateur-destructeur fondamental de l'homme. Bon gré mal gré – plutôt mal gré – nous évoluons vers une telle conception. Elle n'est pas confortable et rassurante, mais elle a la vertu de faire comprendre pourquoi le design, en se portant vers toutes les failles du monde qu'il a lui-même engendrées, ne se réduit pas à ce monde. Le design est inclassable, car, plus que social ou politique, il est une activité cosmogonique.

Dans ces conditions, exposer le design c'est *en extension* couvrir de manière toujours parcellaire un champ d'action en perpétuelle mutation. Il ne s'agit pas d'un point de fuite confus et nébuleux, donnant libre cours à des accumulations faciles et paresseuses, mais de l'expression, sinon rigoureuse, du moins fidèle de sa nature. Contrairement à une idée reçue et tenace, le design n'arrive pas en second, au sein d'un monde fait, avec pour but d'esthétiser du déjà là. Il ne cesse au contraire de donner forme aux failles du monde, de désigner ce qu'il a lui-même dé-signé. Or, le plus déroutant avec lui, en même temps que le plus intéressant, n'est pas cette simple extension, mais ce qu'il implique *en compréhension*.

En effet, le design est intimement lié à une recherche par le *faire*. La difficulté est que cette recherche n'est jamais complètement formalisable, car le faire qui se confronte à un monde en crise, faillé (dé-signé), se rapporte non seulement à un inconnu, mais à un inconnu de nature chaotique. Nous valorisons beaucoup aujourd'hui nos actions en termes de « compétence » et

³¹ Mike MONTEIRO, *Ruined by design : how designers destroyed the world, and what we can do to fix it*, éd. Independently published, San Francisco, USA, mars 2019.

³² Vilém FLUSSER, op. cit. note 6, p. 32.

³³ Ibid., p. 33.

³⁴ Bernard STIEGLER, notamment dans *Ce qui fait que la vie vaut la peine d'être vécue. De la pharmacologie*, coll. Bibliothèque des savoirs, éd. Flammarion, Paris, 2010.

d' « expertise ». Le problème est qu'il n'y a pas d'experts en chaos. Il n'y a d'experts que dans un domaine, dans un monde. L'idée de design expert est dénuée de sens. Le design essaie, tente quelque chose, fait face à un potentiel chaotique plus ou moins intense. Bref, le design en sa pointe créatrice-destructrice n'est pas une expertise, mais une expérimentation.

Cette expérimentation a deux caractères majeurs. D'une part, il s'agit d'un faire comme *essai*, qui délibérément renferme un laisser-faire, un pour-voir. On ne sait pas. On cherche par le faire, et le faire n'est pas l'application d'un modèle préalable, théorique (scientifique ou discursif), esthétique (l'art appliqué), ou économique (la rentabilité). Ce design, véritablement heuristique, est donc très résistant à une programmation de son agir. C'est bien pourquoi le designer-chercheur Anthony Masure met en cause, non seulement l'idée de programmation, mais l'idée même du design comme « science du projet, comme activité essentiellement définie par l'acte de conception »³⁵. Faire, devant un inconnu chaotique, ce n'est pas projeter des conceptions préalables, c'est essayer des formes, car, comme l'écrivait déjà dans les années 70 le designer Ettore Sottsass :

« Il y a des situations qui, un jour ou l'autre, plus ou moins, arrivent à tout le monde, des situations sur lesquelles aucun contrôle n'est possible (...) Qu'est-ce que le dessin a à voir avec le destin ? Il vaudrait mieux s'habituer à dessiner l'incertitude plutôt que de présumer du dessin de la certitude »³⁶.

Le design comme expérimentation est donc essentiellement lié à une « méthodologie du doute »³⁷.

Mais, d'autre part, il n'y a pas de doute ni d'essai sans qu'une place essentielle soit faite à l'erreur. Cela aussi heurte notre idéologie de la réussite, et notre valorisation coutumière par la performance. Pourtant la force véritable, car inventive, n'est pas de réussir, mais de savoir échouer. Victor Papanek, il y a cinquante ans, l'affirmait déjà :

« La "nouveauauté" suppose souvent une expérimentation, et l'expérimentation implique l'erreur. Dans notre société orientée vers le succès, l'éventualité de l'erreur, bien qu'étant une des composantes nécessaires de l'expérimentation, est une hérésie. Le designer créateur doit non seulement pouvoir expérimenter, mais aussi échouer (...). Le "droit à l'erreur" ne doit pourtant pas dégrader le designer de sa responsabilité. C'est là sans doute le point crucial : il faut insuffler au designer une envie d'expérimenter qui aille de pair avec un sens des responsabilités dans l'erreur »³⁸.

³⁵ Anthony MASURE, *Design et humanités numériques*, introduction, éd. B 42, Paris, 2017, p. 12.

³⁶ Ettore SOTTASS J., « Dessins pour les destins de l'homme » (1972-1974), dans *Ettore Sottsass, Métaphores*, édition établie par Milco Carboni et Barbara Radice, trad. Béatrice Arnal, éd. Skira/Seuil, Paris, 2002, p. 43.

³⁷ Ibid., « Que veut dire être designer? », dans *Ettore Sottsass Jr. De l'objet fini à la fin de l'objet*, catalogue d'exposition, éd. CCI Centre Pompidou, Paris, 1976, pp. 18-19.

³⁸ Victor PAPANEK, op. cit. note 3, chapitre 7, p. 218.

En raison de cette méthodologie irréductible à une formalisation, le design est, dans nos Grandes Écoles et nos universités, le plus souvent hébergé par les disciplines déjà constituées et reconnues (arts plastiques, sémiotique, sociologie, philosophie, marketing, ingénierie, etc.), qui lui appliquent des façons de faire qui ne lui sont pas propres. On fait donc volontiers des recherches *sur* le design, ou même *avec* lui, mais beaucoup plus rarement *en* design³⁹. La reconnaissance de cette recherche en design, ou par le design, est aujourd'hui émergente, et dans cette exposition il s'agit aussi de montrer comment elle est en train de s'inventer.

Avec le design, décidément, pas de création sans déstructuration, et même la recherche se cherche en se faisant. Il faut l'accepter : on ne peut pas exposer le design sans s'exposer à sa nature in-exposable.

Eric Combet

Professeur de chaire supérieure à l'ÉSAA la Martinière Diderot, Lyon
Enseignant chercheur associé au laboratoire ECLLA, Université Jean Monnet, Saint-Étienne

³⁹ Cette tripartition de la recherche concernant le design a été théorisée par Alain Findéli et Pierre-Damien Huyghe : Alain FINDÉLI, « la recherche en design. Questions épistémologiques et méthodologiques », pp. 159- 171, notamment dans la conclusion p. 171, in *La critique en design, contribution à une anthologie*, direction Françoise Jolland-Kneebone, coll. Critiques d'art, éd. Jacqueline Chambon, Nîmes, 2003 ; et Pierre-Damien HUYGHE, *Contre-temps*, éd. B 42, Paris, 2017.

En peignant, en dessinant sur un design rapporté⁴⁰ à la réflexion

Massimilio Fuksas est un architecte qui peint. C'est une chose qu'on lit et qu'on voit. A son propos, les biographies abrégées rappellent presque systématiquement cet élément : il « reçoit d'abord une formation de peintre avant de se tourner vers la carrière d'architecte. Il s'initie à la couleur auprès de Giorgio de Chirico, personnage qui marquera toute sa carrière. D'ailleurs, il ne délaissera jamais la peinture en parallèle de sa carrière d'architecte »⁴¹. Et c'est bien d'une fidélité dont il est question, à une pratique initiale, qui n'intéresse pas a priori le projet. D'autres, et ils sont nombreux, dessinent : c'est le cas de Pierre Charpin qui revendique l'autonomie d'une pratique distincte du dessin appliqué au projet, et qu'il nomme du « dessin de dessin »⁴². Celle-là profite en effet, de formats plus généreux et d'une facture singulière ne correspondant pas au genre de l'esquisse. Néanmoins ces deux sortes d'images, peintes et dessinées, quand bien même sont-elles réalisées « à côté », ne sont jamais sans rapport aux productions qui occupent l'actualité de l'un, architecte, et de l'autre, designer : dans la récente monographie intitulée *Fuksas : building*⁴³, la reproduction des peintures précède bien la présentation des réalisations, et l'architecte confirme lui-même qu'il « commence avec un tableau »⁴⁴. Pareillement, si Pierre Paulin témoigne d'une pratique du dessin « à part entière »⁴⁵ - dans l'atelier exclusivement, et à part de l'agence⁴⁶ -, celle-ci se montre sur le site officiel du designer mêlée à la mosaïque des projets : c'est une communauté de formes qui s'affiche. Probablement quelque chose ne s'explique pas, dans la façon dont les passages s'effectuent⁴⁷. On peut supposer simplement que ce montage, dans lequel les images ne succèdent pas aux intentions, avantage une imagination. On peut voir aussi, et au moins, dans cet accotement, une qualité qui serait d'ordre *réflexif*. Car il s'agit bien dans ces images de *réfléchir* un objet dans les deux sens du terme : le refléter, avec ce que cela implique d'un examen patient et attentif, et commencer à le penser. Que cette « réflexion » nous incite à agir avec plus de circonspection voire de prudence, on peut le penser. Qu'elle ait besoin pour s'effectuer, de se tenir à distance on doit l'entendre. Là s'envisage une façon de produire qui contrevient au déroulement bien conduit du projet. Non pas qu'elle cherche à « aller contre » une méthode fructueuse et une opérativité attendue, mais qu'elle l'approche en « venant » littéralement « contre ». Ceci reste une des positions tenue historiquement par le designer, et par certaines des écoles de design.

⁴⁰ « remettre à son endroit initial ce qu'on a pris », dictionnaire CNRTL.

⁴¹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Massimiliano_Fuksas et <https://www.francebureau.com/p-doriana-massimiliano-fuksas.html>. Le site du Frac Centre-Val de Loire préfère cette formule : « Venu tardivement à l'architecture, Massimiliano Fuksas s'adonne d'abord à l'art de la peinture, avec lequel il conserve jusqu'à ce jour un rapport privilégié et « matriciel », qui inspire l'élaboration de ses projets », <https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/fuksas-massimiliano-58.html?authID=356>.

⁴² On rencontre la formule sur le site officiel du designer : <https://www.pierrecharpin.com/works/la-part-du-dessin#img-4>. L'ouvrage *Dessiner le design* consacre un chapitre à ce type de production graphique, « le dessin pour le dessin », dans *Dessiner le design*, sous la dir. De C. Rubini, Les arts décoratifs, Paris, 2009.

⁴³ *Fuksas : building*, Actar, 2011.

⁴⁴ Dans *Les entretiens de Chaillot*, captation de la conférence prononcée le 10 décembre 2007, Cité de l'architecture et du Patrimoine. <https://www.citedelarchitecture.fr/fr/video/au-centre-du-centre-massimiliano-fuksas-architecte-rome>

⁴⁵ On rencontre la formule sur le site officiel du designer ; <https://www.pierrecharpin.com/works/la-part-du-dessin>

⁴⁶ "[l'atelier] réunit les conditions idéales pour dessiner et lorsqu'il m'arrive d'avoir des idées de dessin hors de ce lieu, c'est tout de même entre ses murs que ces idées prennent forme". Pierre Charpin à propos de l'exposition « Pierre Charpin, la part du dessin », Hôtel des arts / TPM, <https://metropoletpm.fr/actualites/pierre-charpin-part-dessin>

⁴⁷ Massimilio Fuksas commente les images de ses projets et de ses peintures, tout en disant ne pas « faire de rhétorique sur [son] travail », in *Les entretiens de Chaillot*, op. Cit.

Frank Lloyd Wright dans les premiers, établit des liens explicites entre ce qui peut être fait au titre d'une formation, et les métiers de l'industrie. Manifestement quelque chose d'essentiel doit se jouer, dans ces « centres de stylistique »⁴⁸ qu'il répugne à appeler des « écoles » et qui accueilleraient une génération d'étudiants intéressée au design. A cet endroit là, Frank Lloyd Wright les appelle encore des « dessinateurs », disposant de machines. Dans plusieurs passages précédant et relatant les contenus de deux conférences données à L'université de Princeton, il fournit un descriptif assez précis du fonctionnement de ces centres. Il n'y est jamais question de s'y passer d'un nombre de savoirs, ni d'une maîtrise des outils de production qui appelle certaines compétences ; mais de ces deux apports, aucun n'est central ou suffisant : ni les enseignements ni les apprentissages ne sont donnés tout à fait *par* et *dans* l'« école »⁴⁹. Elle, si elle établit bien des liens avec l'université et profite des dotations en matériel de l'industrie, se tient ailleurs, « dans le cadre d'un beau paysage et d'un accès pas trop facile ». S'adressant ensuite à « vous, jeune homme qui débutez », l'architecte a ces mots : « Tous se retrouvent, dans le camp des activités de l'Amérique d'aujourd'hui, qui sont commerciales. Le bureau d'un architecte peut avoir sa place non loin de ce champ. Une école dans laquelle les machines modernes et les procédés techniques nouveaux seraient étudiés pour leurs possibilités, voilà ce que devrait être le coin, à vous réservé, dans ce champ »⁵⁰. Ces possibilités donc, qui sont celles de la machine, se découvrent mieux dans l'« école » et d'autres endroits qui se tiennent à côté d'un « commerce » suffisamment important et suffisamment opérationnel. Dans cet « à côté » s'installe comme une distance, dans laquelle le designer ne lâche pas son monde, au contraire. Certes nous ne vivons pas dans l'Amérique d'alors, il n'empêche : on pourrait trouver encore une actualité, à cette résistance à envisager le design comme une activité tout à fait « intégrée »⁵¹.

Une généalogie trop rapide des écoles historiques de design ne montrerait pas cela : depuis l'organisation des enseignements dans un premier Bauhaus jusqu'aux considérations sur « l'éducation des designers et la formation d'équipes de design intégré » de Victor Papanek, on verrait d'abord un mouvement qui aura replacé progressivement le design au centre. Un examen plus attentif pourtant, révélerait moins une continuité, qu'il ne permettrait de dégager un moment de rupture dans lequel les formations se sont effectivement recentrées vers un « coeur de discipline » - quand bien même cette discipline se serait voulue généraliste. La fondation de l'école d'Ulm n'est probablement pas pour rien dans ce recentrement, et on lit une position telle dans les propos de Max Bill, parus lors des échanges ardues qu'il a avec le peintre Asger Jorn. Max Bill communique alors sur la fondation de la toute nouvelle « école de la forme », dans un article intitulé opportunément « The Bauhaus idea from

⁴⁸ Dans F. L. Wright, *L'avenir de l'architecture, vers l'éclatement des villes*, Gonthier, 1966, p. 99.

⁴⁹ Frank Lloyd Wright pense que « ces centres pourraient être en rapport avec l'université grâce à des cours universitaires sur l'histoire de l'art, l'architecture et l'archéologie », et qu'ils pourraient « entrer en contact avec l'industrie commerciale », dans F. L. Wright, op. cit., p. 99 à 101.

⁵⁰ F. L. Wright, op. cit., p. 197.

⁵¹ On pense à la pratique dite du « design intégré » dans les entreprises.

Weimar to Ulm »⁵², qui multiplie les associations entre la Hfg et la précédente institution allemande⁵³. Sur ce point l'autre peintre réagit, d'abord positivement en proposant sa participation à ce qu'il pense pouvoir être une « section de recherches artistiques synthétiques et libres », mais la communication se crispe quand Max Bill renvoie le danois du côté des académies d'art. Le débat se trouve alors déporté, et règle plus qu'il ne la pose, la question de la place des arts dits « plastiques » dans les enseignements en design. En 1956 et au sein même de l'école cette fois, se tient une autre polémique qui conduira Max Bill à se retirer des fonctions de recteur, puis à démissionner peu de temps après. Celle-là concerne la façon d'approcher des contenus devenus plus conceptuels qu'objectifs, qui a montré une préférence pour la connaissance des lois générales et les méthodes analytiques ; elle correspond aussi à un moment dans lequel se sont formés des groupes de développement. Cette controverse n'a rien à voir avec la première, à priori. On pourrait néanmoins remarquer ceci : dans cette histoire des écoles de design, l'éloignement des pratiques passant pour seulement « artistiques » va de pair avec un engagement dans la production. C'est le cas à l'Hfg d'Ulm qui a collaboré assez directement avec l'entreprise Braun dès le milieu des années 1950 ; au New Bauhaus monté outre-atlantique par Lazlo Mohol-Nagy également, se sont développés plusieurs partenariats, quand le fameux cours préliminaire et les enseignements de peinture eux, avaient disparu du programme pédagogique. Il ne s'agit pas d'accuser une tendance mercatique contre laquelle des pratiques « artistiques » se seraient prémunies, mais de questionner une ambition qui préoccupe le monde du design. Cette ambition est double et corrélée ; elle consiste à se vouloir « directement opérationnel » et « totalement intégré ».

On lit les deux injonctions, à « l'opérationnalité » et à « l'intégration », aussi souvent dans l'ouvrage de Victor Papanek que dans les écrits manifestes de l'école d'Ulm⁵⁴. Elles n'y recouvrent pas strictement les mêmes significations, et on ne peut réduire certains écarts. Mais on retrouve bien une tendance, ici et là, à envisager le designer comme un opérateur : lancé dans le monde pour mieux y accomplir une action⁵⁵. Sur ce « mieux » on peut discuter, et l'efficacité recherchée par Tomas Maldonado, recteur de la Hfg à partir de 1957, ne va pas dans le sens du design « socialement et moralement engagé » que Victor Papanek appelle de ses vœux. On aurait pu imaginer presque, plus de parentés entre lui et Max Bill qui le premier a évoqué, dans un contexte politique et économique d'après-guerre, la nécessité de former des designers socialement responsables. Mais précisément, il était question d'une responsabilité, et pas encore d'un engagement. Cet engagement, on peut penser qu'il aura détourné le designer des questions de *forme* et même de « Gute form », pour l'impliquer dans des *dispositifs*, qu'on a voulu

⁵² M. Bill, « The Bauhaus idea from Weimar to Ulm », dans *Architects Year Book 5*, sous la dir. de H. Read, éd. Morton Shand, Londres, 1953.

⁵³ Pour une analyse des filiations effectives et fabriquées entre la Hfg à ses débuts et le Bauhaus : N. Pezolet, « *Le Bauhaus imaginaire contre un Bauhaus imaginaire* » : la polémique autour de la question du fonctionnalisme entre Asger Jorn et Max Bill, Université Laval, 2008.

⁵⁴ On lit cette exigence d'« opérationnalité » dans V. Papanek, *Design pour un monde réel*, Les presses du réel, Dijon, 2022, p.125 ; La « recherche opérationnelle » est abordée au titre d'une méthode par Tomas Maldonado, pour un designer devenu « responsable, enfin, de la productivité maximum dans la fabrication », qui travaillera « en étroite collaboration avec un groupe nombreux de spécialistes » et qui « est destiné à s'intégrer à la réalité » ; dans T. Maldonado, « La formation du designer », conférence à l'Exposition universelle, Bruxelles, 1958.

⁵⁵ « L' appel à l'action » est une formule employée par Alison J. Clarke dans l'introduction de la dernière édition de l'ouvrage de Victor Papanek. La « mission » confiée au designer et qui consiste à « servir l'humanité sur le plan culturel et matériel », n'est pas si loin du design tel qu'envisagé dans le premier temps de la fondation de l'école d'Ulm, imprégné d'un programme socio-politique capable de « moraliser » la production. L'opérationnalisme scientifique promu par Tomas Maldonado ensuite, constitue une autre facette de cette participation active, du designer aux réalités sociales et économiques ; pour les formules entre guillemets : « Victor Papanek : itinéraire d'un agent provocateur du design », dans *Design pour un monde réel*, op. Cit., p. 8.

inclusifs⁵⁶. Il n'est qu'à comparer les trois schémas fameux que sont l'organigramme du Bauhaus, le plan des enseignements à la Hfg d'Ulm, et celui des graphiques de Victor Papanek présentant « l'équipe minima de design ». Les représentations peuvent paraître se ressembler ; elles ne sont pourtant pas équivalentes, en ceci déjà : les deux premières se veulent ou se disent être des programmes d'études, quand la dernière est une représentation aussi valable pour la formation que pour la profession. Aussi, le mot « design » apparaît, mais pas de la même façon et jamais tout à fait « pour lui-même ». Positionné parmi les différentes sphères disciplinaires dans le graphique de la Hfg, le « design produit » désigne l'un des champs d'application possiblement spécialisé d'une activité de conception ; il est « pris » entre les cours fondamentaux qui occupent le centre, et la couronne des enseignements théoriques. Personnifié dans la figure du designer chez Victor Papanek, il est positionné au cœur d'un schéma centrifuge qui le dépasse. Alors, design et designer font partie intégrante d'équipes et de démarches qu'ils ne contrôlent ni ne coordonnent. On peut les penser alors contraints dans ces dispositifs d'insertion, ou débordés par une ambition multiforme et extensive. La centralité des modèles ne doit par ailleurs pas masquer la linéarité des fonctionnements : le design pourrait devenir dans ces cas, une démarche consistant en une suite d'opérations qui procèdent directement des savoirs, et relayer des conclusions énoncées par avance⁵⁷.

L'organigramme du Bauhaus lui, est d'une autre circularité. On passe des enseignements « élémentaires », aux « études » portant sur les outils et les matériaux, à la pratique répartie en différents ateliers, jusqu'à cet aboutissement que Walter Gropius appelle dans certains textes, « l'Edifice ». Les mots inscrits au centre du schéma sont plus concrets : il y est question de « chantier », de « site de test », de « construction et d'ingénierie ». Ceux-là correspondent à des conditions techniques de réalisation, et ressortent au terme seulement, d'une formation déroulée dans le temps. Mais précisément, il s'agit d'un *terme*, et non d'un *résultat*. Car rien ne lie les différentes régions du schéma, pas plus les quartiers placés sur une même couronne que ces couronnes entre elles. Aussi, on n'y voit pas le mot « design », qu'on associe volontiers à cette « création artistique » revendiquée par Walter Gropius comme étant « technique » et d'époque. Mais précisément, cette création ne s'enseigne pas : c'est une idée commune au premier directeur du Bauhaus et à Frank Lloyd Wright, et on la rencontre dans bien d'autres propos d'époque et d'aujourd'hui⁵⁸. Au mieux, on proposera des lieux et des organisations favorables. Ça n'est pas rien, et là réside toute l'ambition de l'école. Car la « création artistique » dont il est question ne reprend en rien les critères, stylistiques et « de goût », des académies. Walter Gropius s'en explique dans un texte intitulé « Le Bauhaus, idée

⁵⁶ Alison J. Clarke évoque l'influence du modèle scandinave dans « la vision d'un design socialement inclusif », op. cit.

⁵⁷ On lit chez Victor Papanek des passages sur les objets « mal étudiés ». Les solutions méthodiques envisagées par le designer consistent à développer d'autres études qui sont préalables, et assument le design comme étant « une activité de résolution des problèmes » ; dans V. Papanek, *Design pour un monde réel*, Les presses du réel, p. 89 pour la dernière formule et p. 176 pour les développements cités.

⁵⁸ « L'art ne s'apprend pas ! », dans W. Gropius dans « Le Bauhaus, idée et organisation », *Art et théorie*, 1900-1990, sous la dir. de Ch. Harrison et P. Wood, éd. Hazan, Paris, 1997, p. 384 ; et « L'art créateur ne peut être enseigné », dans F. L. Wright, *L'avenir de l'architecture : vers l'éclatement des villes*, op. cit., p. 102. Plus récemment et avec un peu de provocation, Joann Sfar, interviewé longuement sur la façon dont « un artiste construit une oeuvre » et « comment se déroule le processus de sa fabrication », témoignait de son implication en tant qu'enseignant dans un des ateliers de l'ENSBA en déclarant : « j'ai la chance d'être professeur aux Beaux-Arts de Paris depuis maintenant un an et demi, j'y suis arrivé avec la certitude qu'une école d'art ne sert à rien, et qu'un professeur d'art ne sert absolument à rien du tout », certitude qu'il ne dément pas dans la suite. J. Sfar dans La masterclasse de Johan Sfar, Bnf, Cnl, France culture, vers la minute 18 ; <https://www.youtube.com/watch?v=YBLSN6RaSMw>

et organisation »⁵⁹ : elle, dépend d'une « disposition nouvelle du sujet devant son travail », un travail qui, dans une société moderne et industrielle, se trouve être « mécanisé ». Cette « disposition » ne va justement pas consister à insérer tel champ disciplinaire ou tel acteur dans une circuit de production. Dans son cursus d'enseignement, Walter Gropius a pensé d'autres formules : d'une part, celles-ci se veulent progressives – elles donnent du temps à l'acquisition des connaissances et à l'exercice des gestes techniques - ; d'autre part, elles échappent à la logique successive des opérations et préfèrent confronter, les savoirs, les pratiques et les idées. On pense par exemple à la façon dont le cours d'atelier et le cours de forme se font face dans des apprentissages et un suivi simultanés, qui ne manque pourtant pas d'une unité. Un tel montage n'a pas endommagé l'accomplissement d'un « faire », il l'a tout simplement différé. On veut signifier ici deux choses étroitement liées : on a remis à plus tard l'engagement du designer dans les cycles de production ; en ne se donnant pas l'efficacité comme objectif premier, on a pu produire des différences⁶⁰.

Alors l'enjeu pour le Bauhaus, quel était-il ? Justement pas de correspondre mieux et plus aux attendus. En ce sens au moins, on peut dire de l'école qu'elle s'est orientée vers un design « expérimental » : c'est-à-dire moins « conforme », sans qu'il faille y voir un manque. Au contraire, ce moins de conformité a demandé un travail, que Walter Gropius dit être « formel » et qui a garanti l'individualité des productions. Le dessin et la peinture sont concernés par cette question. Le directeur du Bauhaus y vient en différents moments du texte précédemment cité et publié en 1923. La date est signifiante : elle correspond à ce deuxième temps de l'école qui a vu sa devise et une partie de son équipe changer. La place de la peinture n'y est pas remise en cause - ni sa portée historique ni son importance dans les enseignements ; d'une certaine manière, elle est replacée ou mieux placée. Car comme chez Frank Lloyd Wright, c'est bien celui qu'on nomme alors, parfois, un « artiste » et même ici un « peintre moderne »⁶¹, qui se rendra capable par une activité pratique d'animer la production mécanique. Plus précisément, dans les enseignements du Bauhaus, la peinture et le dessin – sans réduction des partages entre les deux registres, et sans limitation à ces champs-là - sont associés à un travail de la « forme », dans le cadre du cours préliminaire puis dans le cours dédié. C'est dire qu'ils sont présents dans le cursus, dès son début. On doit lire aussi que ce « travail formel » qui comporte une « qualité artistique »⁶², n'est en aucune des deux situations d'enseignement, déconnecté du réel : il vient avec l'observation et par la représentation.

⁵⁹ W. Gropius dans « Le Bauhaus, idée et organisation », op. cit.

⁶⁰ On doit à Pierre-Damien Huyghe toute une pensée démonstrative du différer et la différence qui implique la peinture dans un régime de « gestation », à l'encontre d'une orientation strictement économique du design ; P.-D. Huyghe, « L'hypothèse d'une peinture mineure », dans *Art et Industrie, Philosophie du Bauhaus*, Circé, 1999, précisément p. 104.

⁶¹ W. Gropius dans « Le Bauhaus, idée et organisation », op. cit., p. 388

⁶² A propos des travaux réalisés dans le cadre du cours préliminaire qui « présentent une qualité artistique seulement en ce sens que chaque expression, originelle et légitime, de l'individualité constitue la base de cette discipline créatrice singulière que l'on appelle art » ; W. Gropius dans « Le Bauhaus, idée et organisation », op. cit., p. 386.

Ces remarques sont générales, mais elles nous feraient repenser une histoire et une actualité. Car le bref exposé qui précède distingue bien un moment, à partir duquel on a fait d'un design un instrument suffisamment central pour orienter les cycles de production. Quelles qu'aient été les directions prises, ce design-là a paru tout à la fois plus fiable et plus performant. Il n'a pourtant demandé aucune qualité exceptionnelle et renoncé même, à imaginer des inédits⁶³. Un autre temps, probablement premier, avait envisagé une pratique qui n'était pas moins engagée dans le monde. On la penserait même mieux engagée, si on la comparait aux conduites aujourd'hui répandues dont bénéficie la « profession ». Celles-ci consistent à valoriser un « designer intégré », affilié à des « équipes prolifiques combinant différentes spécialités », qui « va connaître et comprendre rapidement l'entreprise, sa culture, ses marchés, son savoir-faire », et dont la « force de proposition peut être opérationnelle plus rapidement »⁶⁴. On n'y dispose évidemment plus de cet écart, qui passerait à tort pour un retrait. Lui, donnait de la place à ce que je serais tentée d'appeler une « intuition réflexive ». J'emprunte la formule à Jean-Paul Sartre, qui évoque vers le début de *L'Être et le Néant*, ces « actes spéciaux »⁶⁵ pouvant mettre en question nos agissements. Il n'est pas dit qu'ils ne les retardent ni même qu'ils les précèdent, mais qu'en les *réfléchissant* il les dégage de leur sens trop commun. Le philosophe n'en cite pas d'exemples précis ; il n'est pas penseur des techniques, mais des possibles et d'une liberté dont on doit pouvoir répondre. Un designer estimera peut-être, lui, la peinture, le dessin, et aussi le film ou la photographie rendus à de simples enregistrements, comme étant de ceux-là. Pratiqués aux côtés du projet et tenus dans une relative indétermination, ils n'anticipent pas un résultat et probablement, retiennent un élan. Dans cette retenue, on peut voir comme une précaution : que le design et l'école de design, d'emblée, ne s'envisagent pas dans le registre d'une *entreprise* - ni d'une affaire, ni d'une action - et se réservent une part de la réflexion.

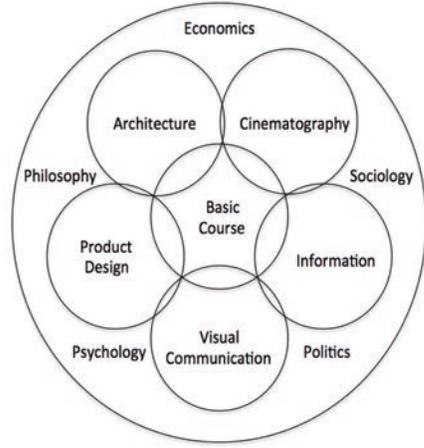
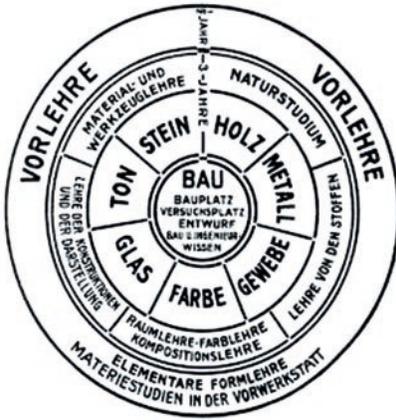
Cécile Fournel

Professeure agrégée en CPGE arts et design à l'ESAA la Martinière Diderot et docteure en Théories et Sciences de l'art et du design

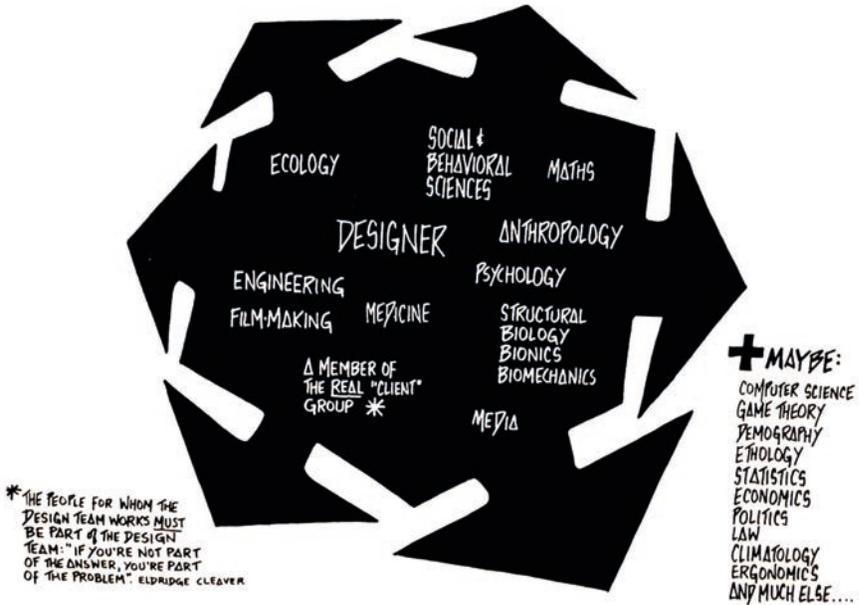
⁶³ Le principe du « redesign » qui intéresse Tomas Maldonado dans les années 1950, se pense en termes d'adaptations, de reconditionnements et d'autres redites (qui sont fonction des exigences d'une automatisation généralisée, notamment).

⁶⁴ <http://acdi-asso.fr/index.php/le-design-integre/>

⁶⁵ J.-P. Sartre, *L'Être et le néant, Essai d'ontologie phénoménologique*, Gallimard, p. 84.



The minimal Design Team:



Principes de l'enseignement au Bauhaus d'après W. Gropius, 1922 ; Représentation schématique du programme d'enseignement de la Hfg d'Ulm ; L'équipe minima de design, Victor Papanek.

Bibliographie

PUBLICATIONS (OU RÉÉDITIONS) RÉCENTES QUI FONT L'ACTUALITÉ DE LA PENSÉE SUR LE DESIGN

AICHER Otl, *Le monde comme projet*, B42, Paris, 2015

BONY ANNE, *Le Design*, Larousse, 2004

DERHY KURTZ B.W.L. et BOURDAA, M. (eds.) (2016) *The Rise of Transtexts : Challenges and Opportunities* ; collection : "Routledge Research in Cultural and Media Studies". New York et Londres : Routledge

FAVARDIN Patrick, BLOCH-CHAMPFORT Guy, *Les Décorateurs des années 60-70*, Norma, 2007.

FLUSSER Vilém, *Petite philosophie du design*, Circé, Belfort, 2002.

FOREST Dominique (dir.), *Mobi Boom, l'explosion du design en France*, MAD, cat. exp, Arts décoratifs UCAD, 2010.

Grand Palais, *Design, miroir du siècle*, Grand Palais, cat. exp., Apci, 1993.

HUYGHE Pierre-Damien, *Art et industrie, philosophie du Bauhaus*, Circé, Belfort, 2002.

HUYGHE Pierre-Damien, *A quoi tient le design*, De l'incidence éditeur, 2014.

LLOYD WRIGHT Frank, *L'avenir de l'architecture, vers l'éclatement des villes*, Gonthier, 1966.

LOOS Adolf (1908), *Ornement et crime*, Payot et Rivages, 2003.

MIDAL Alexandra, *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, 2009.

MOHOLY-NAGY Laszlo, « Nouvelle méthode d'approche, le design pour la vie » dans *Peinture photographie film*, éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1993

PAPANEK Victor, *Design pour un monde réel*, les presses du réel, Dijon, 2022.

Collectifs :

Le design, Essais sur des théories et des pratiques, sous la dir. de Brigitte Flamand, Institut français de la mode - Regard, Paris, 2006.

Dessiner le design, sous la dir. de Constance Rubini, Les arts décoratifs, Paris, 2009

OUVRAGES "HISTORIQUES" SUR LE DESIGN

BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, collection tel, Gallimard, 1968

De CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien 1. Arts de faire* ; collection Folio essais, Gallimard, 1990.

De CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien 2. Habiter, cuisiner*, collection Folio essais, Gallimard, 1994

De NOBLET Jocelyn, *Design, le geste et le compas*, Somogy, Paris 1988.

GIEDION Siegfried, *La mécanisation au pouvoir*, CCI, 1980

HERMANT André, *Formes utiles*.

LOOS Adolph, *Paroles dans le vide et Malgré tout*, éditions Ivrea, Paris, 1994

Les partenaires



UNIVERSITÉ
JEAN MONNET
SAINT-ÉTIENNE



BIBLIOTHÈQUE
UNIVERSITAIRE
SAINT-ÉTIENNE

INSA

INSTITUT NATIONAL
DES SCIENCES
APPLIQUÉES
LYON



VILLE DE
LYON | 6^e

musée
de l'imprimerie
et de la communication
graphique



la martinière: diderot:



CENTRE
D'ENTREPRENEURIAT
LYON | SAINT-ÉTIENNE
Université de Lyon



marge

ETIS

Équipes Traitement
de l'Information
et Systèmes

DESIGNERS⁺
Réseau de professionnels
du design et métiers associés

SILVERA

framery

SERIOUS ABOUT HAPPINESS

Fritz Hansen®



LAFABRIQUEHUMAINE
Pour des managers agiles et heureux

DISTORSION

DESIGN ET INNOVATION

mito

INTEGRA ENTREPRENEUR COLLABORATION
POUR L'ENTREPRENEURIEUR

curvway
SIDE ANYTIME ANYWHERE

C+B
LEFEBVRE

Noémie BSC-design lab

tho balo L

Remerciements

La réalisation de l'exposition **Design, designs, designers** et des événements connexes n'aurait jamais été possible sans la volonté :

- Pour l'**Université Jean Moulin Lyon 3**, de son président, **Éric Carpano**, de **Benoît Auclerc**, chargé de mission aux affaires culturelles, d'**Aurore Cartier**, directrice des bibliothèques universitaires et de son adjointe **Valérie Bertrand**, de **France Laredo**, coordinatrice du service des affaires culturelles, de **Stéphane Nivet**, directeur du service communication, de **Philippe Topalian**, responsable par intérim du Pôle Audio-Visuel et Multimédia
- Pour l'**Université Jean Monnet** de Saint-Étienne, de son président **Florent Pigeon**, de **Caroline Bruley**, directrice par intérim des bibliothèques universitaires
- Pour l'**INSA Lyon**, de son directeur, **Frédéric Fotiadu** de son directeur de la formation, **Christian Olagnon**, de son service culturel
- Pour l'école supérieure d'arts appliqués **La Martinière Diderot**, de sa proviseure **Karine Natale**

COMMISSARIATS DES EXPOSITIONS

- Pour l'exposition **Design, designs, designers** à l'Université Jean Moulin Lyon 3 : **Lionel Mignot**, responsable de la mission culture des bibliothèques universitaires
- Pour l'exposition **Saint-Étienne, créative design : 12 années tous « Azimuts »** à l'Université Jean Monnet Saint-Étienne : **Geneviève Gardin**, responsable du Centre de documentation recherche en Arts, **Catherine Giraud**, chargée de l'animation et **Olivier Valois**, chargé des collections d'arts à la bibliothèque universitaire Tréfilerie - Michel Durafour
- Pour l'exposition **Amours digitales** à l'INSA Lyon : **Stéphane Pontarollo**, chargé de mission Design auprès de la Direction de la Formation, coordinateur Anglais GMPPA, IFA, TCA, INSA Lyon

WORKSHOP PUBLIC IN SITU ESAA LA MARTINIÈRE DIDEROT

- **Delphine Mille**, professeure agrégée de design et métier d'art à l'Institut Universitaire et Technologique de Besançon département information et communication des entreprises
- **Christine Ravit**, professeure en design et métiers d'art à l'ÉSAA la Martinière Diderot, Lyon - Coordinatrice du DNMADE savoir-faire / produit / innovation sociale, parcours inventer le design

COMITÉ SCIENTIFIQUE EXPOSITION DESIGN, DESIGNS, DESIGNERS

- **Pierre Alex**, designer, fondateur de l'agence Distorsion, professeur de design d'interaction à Strate école de design
- **Thomas Barra**, designer produit, objets, espaces et menuiserie d'agencements - agence et atelier tHO.Ba.Co design
- **Joseph Belletante**, directeur du Musée de l'Imprimerie et de la Communication graphique, spécialiste des études visuelles
- **Léa Bougeault**, designer produit, directrice artistique et cofondatrice de Miit Studio
- **Noémie Bourbon / Noémie BSG - design lab**, scénographie, aménagement d'espaces, création d'univers colorés dans l'espace réel et virtuel, réalité augmentée
- **Étienne Candel**, professeur des universités en Sciences de l'Information et de la Communication, IUT Paris Descartes, Université de Paris CELSA, co-directeur de Quaderni, revue interdisciplinaire questionnant l'articulation Communication - Technologies - Pouvoir, membre du Conseil de laboratoire du Cerlis, membre du Conseil de département Information-Communication (IUT Paris - Rives de Seine)
- **Corinne Cauquil Mourichoux**, manager Manufactory Sans Souci, centre d'Entrepreneuriat Lyon Saint-Étienne
- **Ghislaine Chabert**, professeure des universités en sciences de l'information et de la communication, département information-communication, faculté des lettres et civilisations, Université Jean Moulin Lyon 3, responsable du master audiovisuel médias interactifs numériques jeux, parcours designer-scénariste de projets audiovisuels multi-supports et parcours management des transformations télévisuelles, membre du laboratoire MARGE
- **Éric Combet**, professeur de chaire supérieure à l'ÉSAA La Martinière Diderot, Lyon - enseignant chercheur associé au laboratoire ECLLA, Université Jean Monnet, Saint-Étienne
- **Benjamin Derhy-Kurtz**, sociologue français, spécialiste de la télévision, des médias, de la culture, et du transmédia - directeur pédagogique à l'Université Catholique de Lyon - chercheur au Laboratoire MARGE de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Gerald Falquerho**, cofondateur de La Fabrique Humaine
- **Cécile Fournel**, professeure agrégée, CPGE design à l'ÉSAA La Martinière Diderot, Lyon - docteure en théorie et sciences de l'art, spécialité design
- **Céline Fraquelli**, responsable commercial France Framery
- **Anne Geslin-Beyaert**, professeure en sciences de l'information et de la communication (sémiotique) à l'Université Bordeaux-Montaigne
- **Bertrand Guillemot**, directeur du pôle Éducation et Médiathèque Silvera
- **Marion Laïch**, chargée de mission association Designers plus
- **Aude Laznowski**, directrice stratégique et cofondatrice de Miit Studio
- **Bruno Lefebvre**, dirigeant de l'agence de Design Lefebvre Productions, vice-Président 2016-2022 de l'Alliance France Design, délégué au Design Produit, correspondant Rhône-Alpes, administrateur de Designers Plus, correspondant Grenoble

- **Jérémy Lucas Boursier**, doctorant en sciences de l'information et de la communication au CELSA (GRIPIC - Sorbonne Université), spécialiste de l'interaction entre le design numérique, l'expérience utilisateur et la communication en ligne
- **Caroline Manceau**, historienne de l'art, spécialiste des arts décoratifs
- **Céline Michelland**, designeuse partenaire de La Fabrique Humaine
- **Jeanne Neyran-Guérin**, designer global et social chez Mengrov
- **Anna Pastore**, directrice de l'Institut culturel italien de Lyon
- **Lilyana V. Petrova**, artiste-chercheuse, maîtresse de conférences, Sciences et Techniques en Société, laboratoire ETIS (UMR 8051), ENSEA, CY Cergy-Paris Université, CNRS - Associée au laboratoire MARGE de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Anne-Françoise Sanvoisin**, responsable projet Silvera Lyon
- **Lavinia Sciacchitano**, architecte diplômée au Politecnico de Milan (Italie)
- **Lionel Suzet**, designer associé chez PIOPIO

SCÉNOGRAPHIE EXPOSITION DESIGN, DESIGNS, DESIGNERS

- **Claire Davy**, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3

GRAPHISME ET COMPOSITION

- **Frédéric Gerland**, service communication de l'Université Jean Moulin Lyon 3

AUDIOVISUEL

- **Alexandre Bocquier**, service production audiovisuelle, PAVM - Direction du numérique de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Charles de Filippo**, service production audiovisuelle, PAVM - Direction du numérique de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Marie Gonnet**, service production audiovisuelle, PAVM - Direction du numérique de l'Université Jean Moulin Lyon 3

COMMUNICATION

- **Valérie Bertrand**, directrice adjointe des bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Malwina Debroise**, directrice adjointe au service de la communication de l'Université Jean Moulin Lyon 3

SITES WEB

- **Emmanuelle Bruyas**, webmestre de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Vanessa Derouen**, webmestre, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3

RÉSEAUX SOCIAUX

- **Dorine Sartoretti**, chargée des réseaux sociaux et appui à la mission culture, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3

ADMINISTRATION ET FINANCES

- **Valérie Reymond**, responsable du département de l'administration et des ressources, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Dominique Poignet**, gestionnaire chargée du suivi du budget, département de l'administration et des ressources, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Gilles Courtial**, gestionnaire chargé du suivi des dépenses, département de l'administration et des ressources, bibliothèques universitaires de l'Université Jean Moulin Lyon 3

SCÉNOGRAPHIE POUR L'EXPOSITION DES DIPLÔMES DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN DU PÔLE SUPÉRIEUR D'ARTS APPLIQUÉS DE LA MARTINIÈRE DIDEROT

- **Véronique Cura**, professeure en design et métiers d'art à l'ÉSAA la Martinière Diderot, Lyon - coordinatrice du DNMADE parcours conception spatiale et lumière
- **Carole Dupon**, professeure agrégée en design et métiers d'art à l'ÉSAA la Martinière Diderot, Lyon - coordinatrice du DNMADE parcours conception spatiale et lumière
- **Julie Rochand**, professeure agrégée en design et métiers d'art à l'ÉSAA la Martinière Diderot, Lyon, en DNMADE événementiel, parcours design expérimentiel
- **Christelle Vidal**, professeure en design et métiers d'art à l'ÉSAA la Martinière Diderot en DNMADE événementiel, parcours design expérimentiel



ILLUSTRATION 3D
Simulation de l'exposition

LA RELATION À LA SOCIÉTÉ ?



LE DESIGN, UNE PRATIQUE ANCRÉE DANS LA SOCIÉTÉ

Le design est une pratique ancrée dans la société. Il est une réponse à des besoins sociaux, culturels, économiques et politiques. Il est une manière de penser et d'agir qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes.

“ Le design est impensable en amour, car le processus de conception nous est inconnu. Et dans tout, le design est impensable en amour, car si l'expérience de l'objet est satisfaisante, sans l'aspect érotique, c'est faux ”

Alain Barbe

DE LA FORME À L'EXPIRIENCE DE L'OBJET



ESTHÉTISME

LE RÉEL À PLAT POUR REFAIRE AUTREMENT

ÉCONOMIE + INTERDISCIPLINARITÉ = RÉSOLUTION



BON OU MAUVAIS DESIGN

Le design est une pratique ancrée dans la société. Il est une réponse à des besoins sociaux, culturels, économiques et politiques. Il est une manière de penser et d'agir qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes.

Alain Barbe

Il est un acte de pensée qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes. Le design est une pratique ancrée dans la société. Il est une réponse à des besoins sociaux, culturels, économiques et politiques. Il est une manière de penser et d'agir qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes.

Alain Barbe

Le design est une pratique ancrée dans la société. Il est une réponse à des besoins sociaux, culturels, économiques et politiques. Il est une manière de penser et d'agir qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes.

Alain Barbe

Le design est une pratique ancrée dans la société. Il est une réponse à des besoins sociaux, culturels, économiques et politiques. Il est une manière de penser et d'agir qui vise à améliorer la qualité de la vie et à résoudre des problèmes complexes.

Alain Barbe



COMPRENDRE

TROUVER UNE IDÉE

PROTOTYPER

TESTER



“ Main
l'habilité
remède. ”

1. L'ESPACE DE CREATIVITE
2. L'ESPACE DE TEST
3. L'ESPACE DE PRODUCTION
4. L'ESPACE DE MARCHÉ

MET



APPORTER



PERSONALISER

“ Traversé ne
voire ”

POINT
de
TOUS DESIG

POINT
de
de vie

UNE BRASSE
D'APPEL A NOUVEUX
DÉPARTS ?

Chaque projet a ses défis, il s'agit de les anticiper et de les gérer. Le succès d'un projet dépend de la qualité de la planification, de la communication et de la gestion des ressources. Le design est un outil essentiel pour structurer le projet et assurer sa réussite.

Le design est un processus créatif qui vise à résoudre des problèmes complexes de manière innovante et esthétique. Il implique une collaboration étroite entre les designers et les clients pour comprendre leurs besoins et les traduire en solutions concrètes.

“ Le design est une focalisation au H&M qui grandit et en compte le soutien d'innovation et d'élaboration du l'humain pour influencer son environnement. ”

Jean-François

FORMER LES PROBLÉMATIQUES EN ACTIONS DANS LES TERRITOIRES OÙ LE DESIGN EST EXCLU

ÉPONES AUX GRANDS CONTEMPORAINS

Le design ne peut être efficace que s'il s'intègre à une stratégie globale, en tenant compte de la production et de la distribution. Il est essentiel de travailler avec les acteurs du territoire pour créer des solutions durables et adaptées aux besoins locaux.

Jean-François

LEO BURNETT



Le présent catalogue est offert
gracieusement dans le cadre de l'exposition
« Design, designs, designers »
visible du 4 octobre 2022 au 4 janvier 2023
à l'Université Jean Moulin Lyon 3.
Il ne peut pas être vendu.

© UNIVERSITÉ **JEAN MOULIN** LYON 3

Création - Conception - Mise en page
SERVICE **COMMUNICATION**
Frédéric GERLAND



expo
DESIGN
Designs Designers



📍 **Manufacture** des Tabacs

📍 Campus des **Quais**

📍 Campus de **Bourg-en-Bresse**

WWW.UNIV-LYON3.FR