

I – Ce qu'il faudrait retenir du cours de Jeanne Quéheillard

II – Bibliographie, textes de référence

III – Questionnements éventuels

I – Ce qu'il faudrait retenir du cours de Jeanne Quéheillard...

1_ La naissance du design

Étymologiquement : on pourrait trouver les origines du mot « designer » au siècle de Louis XIV où des personnes de la cour étaient chargées de « dessiner » les jardins du roi. Le terme fut repris en Angleterre où il était courant de parler français à la cour puis réintroduit en France au début du siècle dernier. Car c'est avec la révolution industrielle du début du XXème siècle qu'est véritablement né le métier de « designer » .

Du point de vue de l'industrie, ce n'est pas un artiste dans le sens où il n'est pas libre de la forme qu'il donne aux objets mais doit respecter un cahier des charges. Il participe à la rationalisation de la production afin de rendre l'objet accessible au plus grand nombre. L'exemple type est la Ford T de laquelle Henri Ford dira : « chacun est libre d'en choisir la couleur pourvu qu'elle soit noire ».

2_ L'approche par le sensible

C'est à la fin de la seconde guerre mondiale que le design va connaître une révolution culturelle. Le design se formalise avec la création d'enseignements appropriés (Ecole Boulle en France) comme une démarche de projets, une recherche, un champ de productions affirmés réellement après les années 50 (voir Ettore Sottsass : « Tout est design »).

Le rapport entre le design et l'industrie a changé : **l'artiste est dans l'industrie et non plus au service de l'industrie** (voir Julio Carlos Argan, critique d'art et maire de Rome : « Le rôle créateur du designer industriel (...) est de rendre à l'art sa grande force directrice de la société »).

Le designer révèle une créativité sociale qui fait entrer certains objets dans le patrimoine (la chaise Mullca c'est la chaise d'école (dont la facilité de fabrication est mise en exergue par rapport à l'esthétisme), la chaise Thonet devient pour tous la chaise bistro).

Ces objets connaissent un succès tel qu'ils demeurent donc dans la mémoire collective.

L'approche du Designer est une approche par le sensible, une « pensée sauvage » pour citer Claude Lévi-Strauss (qui n'est pas l'inventeur du jeans à boutons).

Sa démarche est proche de celle du bricoleur qui accumule les objets en espérant qu'ils vont lui servir un jour. Cette démarche s'oppose à celle de l'ingénieur qui lui, va chercher l'objet dont il a besoin pour réaliser son projet quitte à l'inventer.

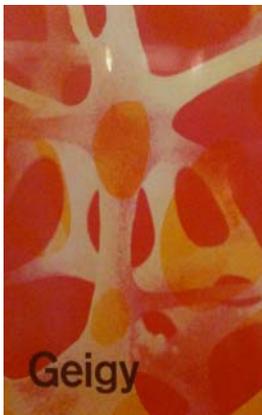
Dès lors le designer va développer des formes d'objet pour « les magnifier », les montrer en surface, et la manière dont il perçoit le monde va influencer sur l'es objet qu'il fait. Il va poser la question de la place de l'artiste dans la société.

Argan dira du Design que c'est « une expression de la créativité sociale ».

Le champ d'action du designer va s'élargir également : il devient scénographe, il a une fonction de « révélateur » pour mettre en forme un discours ou une idée en lien avec une technologie dont les ingénieurs sont les garants.

Suivant les époques et les objets apparus, nous pouvons distinguer plusieurs ères :

- l'ère des machines héroïques (objet intégrant des notions de vitesse)
- l'ère des machines domestiques
- l'ère de l'optimisme numérique
- l'ère de la grande consommation
- l'ère de la communication et de l'information
- l'ère écologique (?)...



On est entré dans un monde commun de créativité où **un grand nombre de personnes se reconnaît dans un objet commun** (ex. l'iPhone).

Aujourd'hui, penser l'objet dans sa forme physique ne suffit plus, le contenu est devenu essentiel : le design est devenu un champ de productions, il doit rendre l'objet accessible à tous et utilisable par tous.

Flashback sur la créativité des graphistes suisses qui bâtissent une **méthodologie globale de création autour de la grille** (se référer notamment à l'exemple concret des applications du graphisme suisse chez Geigy _ expo Good design, Good business).

L'essor d'Internet a rallumé l'intérêt des créatifs pour une modélisation universelle du graphisme. Le designer et le graphiste se rejoignent en une seule et même personne.

Le dessin du designer a donc une incidence visuelle.

Le travail de Jasper Morrison

Ses objets sont comme des dessins. Il part des formes qui l'entourent pour créer sa propre représentation du monde (voir le diaporama « A World Without Words » présenté en 1988).

Les premiers objets qu'il dessine sont pour lui le plus court chemin entre le dessin et l'objet.



Sa quête de simplicité l'amène à des objets dépouillés et anonymes, au plus proches de leurs dessins d'origine.

Il fait référence à la notion d'**archétype**, d'objet emblème représentant d'une présence (voir la vitrine créée pour la galerie Kréo).

Le designer aborde donc le monde avec une écriture personnelle, il ne présente plus des objets mais des images d'objets (lien anthropologique).

Morrison redonne à l'objet une utilité simple et fonctionnelle, une modestie proche de la sensation de « déjà-vu », comme faisant partie d'une mémoire commune (voir la Air Chair multicolore).



Pour approfondir ce point, il faut reprendre l'exposition conjointe des travaux de Morrison et de Naoto Fukasawa : inventaire d'objets d'utilité pour la maison présentés dans leur plus grande simplicité.

Normal Studio

Jean-François Dingjioan et Eloi Chafaï partagent ensemble leur vision d'un objet observé en commun en réfutant toute gesticulation : ils abordent l'esthétique industrielle liée au process et en font une vision cohérente qu'ils transposent dans l'objet (voir la table Greyscale pour la galerie Tools).



Ils s'investissent dans la relance de Tolix en développant une gamme de mobilier en tôle emboutie + pointe de diamant.

Cette spécificité qui n'était qu'un élément décoratif de son ancêtre le bahut en bois, est aujourd'hui l'assurance du maintien de la porte dans son armature.

(Voir aussi les bols en céramique blanche et la table en carbure de silicium)

Archigram

Groupe de 6 architectes (période 60's/70's), qui dessine un projet utopique de vie au travers des cités du futur. Pour eux, le projet existe à partir du moment où il est dessiné, l'architecte disparaît au profit des techniques de simulation virtuelle.



L'impact du numérique sur le design...

Revoir l'évolution du calendrier simple affichant seulement la date du jour, jusqu'au calendrier numérique bien plus complexe.

Finalement, le monde des images est encore plus présent aujourd'hui au travers des systèmes d'icônes.



...tout en gardant une certaine poésie.

Oscar Diaz crée un calendrier poétique où la technologie a servi à la mise au point d'un système physique naturel mis en relief poétiquement.

En résumé, l'ère du numérique signifie :

- immatérialité / matérialité
 - réalité / virtualité
 - réactivité / interactivité
 - gestion différente de l'espace et du temps
- ➔ les usages et les pratiques se transforment : le designer est celui qui rend ces usages accessibles.

Peut-on parler pour autant de design numérique ?

C'est une autre manière de travailler le design tout en reposant les limites de valorisation de la fonctionnalité à laquelle on n'aurait pas accès immédiatement.

C'est finalement la création **d'une interface** entre la fonctionnalité intérieure et le sens donné au dehors de son enveloppe.

Matali Crasset travaille ainsi sur une maison dont les murs seraient comme une peau sensible, Gilles Belley sur une jauge colorée des consommations d'énergie interne à la maison.

Le centre de recherche de Grenoble MINATEC propose de repenser l'objet par morceau de fonctionnalité. C'est en associant chaque fonctionnalité inhérente à l'objet que va se créer un nouvel « **objet-interface** » constitué de toutes ses fonctions associées.

Cocktail Designers met au point en 2004 un **kiosque électronique, véritable interface musicale entre l'artiste et son public** (plugging, objet nomade, contenu numérique, accessibilité de la musique au plus grand nombre).



Le gadget obtient une fonction de reconnaissance sociale, l'ordinateur « Animalus Domesticus » nous accompagne dans notre quotidien (revoir le sociologue Bruno Latour), le temps de fabrication du prototype se réduit considérablement (imprimante 3D).

L'interface graphique se raffine (voir les web revues).

Finalement, la problématique reste ouverte : **le design numérique relance l'écriture et pousse les designers à explorer de nouveaux outils d'interfaces ? ou reste-t-il un outil pour le designer que celui-ci est libre d'utiliser ...ou non ?**

II – Bibliographie, textes de référence pour compléter le cours de Jeanne Quéheillard

- Recherche d'informations complémentaires sur les « maîtres » :

Andrea Branzi:
Ettore Sottsass
Julio Carlos Argan
Les Futuristes italiens

- Les designers contemporains :

Jasper Morrison
Frank Gehry
Matali Crasset
Gilles Belley
Cocktail Designers
Ron Arad
Design Noir : Dunne et Raby

- Les graphistes :
Groupe de graphistes suisses Norm
Experimental Jetset
- Les designers dans l'industrie :
Voir le travail de Tampora chez AEG par Peter Berheus
Vitra à Weil Am Rhein
Normal Studio au Musée du Feu et de la Terre de Limoges
- Les ouvrages :
Yes is More
Web revue « Poptronics »
Web revue « Rosa b » par Didier Lechaine



- Et plus si affinité :
La vision panoptique de Bentham
Le texte « Orange » de Bruno Munari
« Progress » d'Andrea Branzi
« la pensée sauvage » Claude Levi-Strauss

III - Questionnements éventuels

A travers l'étude de l'évolution du Design industriel et de la place du graphisme dans l'identité visuelle (étude du cas de l'entreprise Geigy) plusieurs réflexions peuvent émerger.

- 1_ De l'opposition entre designer et ingénieur.
- 2_ L'identité visuelle : L'ornement est superflu ?
- 3_ L'apport des nouvelles technologies dans le design .
- 4_ ...à vous

1_ De l'opposition entre designer et ingénieur

Les rôles du designer et de l'ingénieur semblent être clairement établis à travers ce cours : au designer de définir l'aspect esthétique, la qualité plastique de l'objet, à l'ingénieur de définir son contenu technique.

Cela se vérifie également dans la formation des deux filières puisqu'aujourd'hui il est impossible pour un ingénieur de s'inscrire dans un 3ème Cycle de l'Ecole Boulle par exemple.

Et l'inverse est aussi vrai (moins aujourd'hui puisque des passerelles sont créées de nouveau)

Cette séparation a elle toujours existé ? Avant la seconde Guerre Mondiale, les objets désignés n'ont-ils aucune valeur esthétique ? On a voulu opposer la démarche du bricoleur propre au designer à celle plus pragmatique de l'ingénieur.

Or qu'est ce que bricoler sinon détourner les objets de leur fonction initiale afin leur faire réaliser la fonction que l'on souhaite. C'est parfois aussi la démarche des ingénieurs et si ceux de la NASA n'avaient pas eu cette faculté à « bricoler », les astronautes d'Apollo XIII ne seraient jamais parvenus à rentrer sur terre.

La dichotomie, autre méthode propre au bricoleur est également utilisée par les ingénieurs.

Exemple d'objet d'ingénieur inutile :

La société japonaise Murata spécialisée en composants électronique pour professionnels a créé un objet qui peut paraître totalement inutile puisqu'il s'agit d'un robot capable de faire du vélo (il ne sait rien faire d'autre).

Cet objet est en fait un pur objet de communication qui véhicule par son image le savoir faire de l'entreprise car il intègre des capteurs et autres produits de la société qui lui permettent de garder son équilibre.



Ingénieur japonais devant sa création

On peut également trouver des exemples dans l'autre sens :

Le Designer Oscar Sanz a sans doute étudié l'écoulement des fluides à travers le papier afin de réaliser son calendrier romantique : en ce sens il a eu une démarche d'ingénieur.

2_ L'identité visuelle : l'ornement est-il superflu ?

La discussion autour de ce thème récurrent dans le design a déjà été initiée dans le séminaire précédent. Elle est de nouveau soulevée aujourd'hui avec l'exposition « Good Design Good Business » où l'identité visuelle des produits des laboratoires Geigy devenues Novartis est évoquée.

On peut constater qu'après tant d'efforts faits sur l'aspect et visuel de leur produits au cours des années, Cette société est revenue à un packaging très simplifié avec 3 couleurs (Blanc, Jaune, Rouge) et une typographie simplifiée où n'apparaît que le nom du produit, sa contenance et autres informations débarrassées des superlatifs et du superflu.

Novartis code visuel 2010



Ce constat rejoint les réflexions de Bruno Munari dans son ouvrage « In Good Design » où il met en évidence l'inutilité d'une rose comme objet design comparé à une orange ou un pois vert.

Avec son champ de développements autour des nouvelles technologies, le design numérique ne marque-t-il pas le grand retour de l'ornement avec ses applications qui fleurissent partout ?

Ne peut-on imaginer un cycle de vie des tendances ornementales : simplicité / développement à tout va / retour à l'austérité ?

Cela pourrait-il impliquer un futur rejet de l'ornement numérique (les applications téléphoniques par exemple) vers une forme numérique dépouillée ?

3_ L'apport de nouvelles technologies dans le design

Pourquoi ce besoin de revenir au dessin originel après l'émergence des outils de conception 3D ?

Les objets Technologiques actuels nous rendent ils plus sociables ?
(ex. le kiosque de Cocktail Design qui est un anti-concert ...)

Le design numérique va-t-il devenir une discipline à part entière comme peut l'être le design de mobilier ou d'ustensiles ?

4_ Vu Par ...

Blandine

Nous terminons le cours sur la fonction critique du design par rapport à l'existant, sur la capacité du designer à imaginer de nouveaux usages au-delà de ceux déjà observés. C'est précisément cette capacité critique qui permet parfois de sortir des idées convenues pour proposer de réelles innovations (respectueuses dans l'idéal du stade MAYA décrit par Raymond Loewy).

Je fais le parallèle avec les démarches managériales en entreprise : à l'heure du retour en force du management participatif, comment trouver le juste équilibre entre « co-construction » (au risque parfois de la démagogie) et « projection visionnaire » en matière d'innovation sociale ? Qui est le mieux placé pour savoir ce dont l'utilisateur/ le salarié a besoin ?

Nous avons à plusieurs reprises évoqué la réutilisation/ le recyclage/ la réinterprétation/ l'« augmentation » par des designers de formes connues, d'archétypes, de figures familières faisant partie du patrimoine, et permettant de ce fait de « créer du commun ». Dans le champ du management et du travail, quelles sont ces figures connues susceptibles de générer consensus et appropriation au service d'un meilleur « vivre ensemble »/ « travailler ensemble » dans l'entreprise ? Comment utiliser la créativité sociale du design dans cette perspective ?

Le cours a insisté sur l'importance du dessin, notamment comme « esquisse », comme prototype permettant de donner accès à une idée. Je pose donc à nouveau les deux questions soulevées pour moi par le premier cours :

Peut-on prétendre « designer » quand on a un dessein mais qu'on ne sait pas dessiner ? Si oui, comment faire ?

Comment nous positionnerons-nous à l'issue de la formation ? Comme des « designers » dans nos univers respectifs ou comme des relais entre nos univers professionnels et le design ?

Je retiens également du cours cette description du designer comme « traducteur » entre l'ingénieur et l'utilisateur d'une part, comme créateur d'interfaces permettant de « ressentir le monde » et d'accéder à des fonctions d'autre part. Cette description m'interpelle : lorsque je dois expliquer en quoi consiste aujourd'hui mon métier, je parle en effet souvent de traduction (pas entre ingénieur et utilisateur, mais entre salariés et décideurs).

La réflexion autour de l'exposition « Good design, good business » me rappelle également l'importance du soutien du management au plus haut niveau lorsque l'on souhaite intégrer le design au cœur de l'activité de l'entreprise. La question de la responsabilité (qu'il s'agisse de celle du designer, de l'ingénieur, du manager, du consultant, etc.) demeure pour moi très importante. J'ai beaucoup apprécié le partage de nos points de vue sur l'exposition, ces derniers témoignant d'une réelle diversité dans notre « appréhension du sensible ».

Le cours m'aura enfin permis de découvrir le travail de Jasper Morrison. J'apprécie la pureté, la simplicité mais aussi l'humanité qui s'en dégage.

Aurelie

L'objet en tant qu'interface

Jeanne nous a montré que l'on pouvait voir un meuble en se focalisant sur ses contours, son volume, mais aussi en tant qu'interface en prenant en compte ce qui l'entoure. Ainsi chacune de ses surfaces deviennent des zones d'interaction.

Peut-on dire par extension que tout objet est donc inévitablement « interactif » avec le monde extérieur, même lorsqu'il n'a pas de fonction spécifique ?

Si tout « objet réel » est interactif, peut-on en dire autant d'une interface numérique dépourvue de toute fonction ?

Sur quels mécanismes le design numérique s'appuie-t-il pour que l'on puisse parler de design interactif ?

Par ailleurs, l'archétype de la « société transparente » émerge dans les années 2000 et mise sur un avenir où la technologie et le tissu urbain tendent à devenir invisibles.

Cette vision du futur inclue-t-elle l'obsolescence de la notion d'interface palpable, que ce soit celle de l'objet réel ou numérique ?

A l'air du numérique et de la transparence, qu'en est-il du contenu ?

Au même titre que l'artiste contemporain Caro Anthony, (photo ci-contre) qui s'est penché sur la conception d'une sculpture « sans extérieur »,

à l'avenir les designers ne se pencheront-ils pas sur

L'absence d'interfaces, donc de « contenant » pour se recentrer sur la profondeur ?



Thibaut

L'analyse de Jeanne sur la posture du designer a été une quasi-révélation. En combinant les formes, signes et couleurs, le designer se fixe pour objectif de rendre intelligible, utilisable, des

objets dont les fonctionnalités souvent nouvelles resteraient sans cela incomprises, donc inexploitable pour le commun des mortels. Cette œuvre d'interprétation semble tout à fait en lien avec les visées démocratiques du mouvement moderne, sauf que cette démocratisation de l'objet semble moins se jouer sur son coût de fabrication que sur sa facilité d'utilisation et le plaisir qu'on en retire.

Une question reste cependant. Le numérique permet une certaine appropriation de l'objet, une forme de personnalisation liée à l'utilisation qui en est faite. Or si le travail du designer est justement de rendre cette technologie utilisable, ne risque-t-il pas d'aller trop loin et, en voulant trop codifier l'utilisation de son objet, ne va-t-il pas de limiter les possibilités d'utilisation de l'objet, au prétexte de garder une certaine harmonie visuelle ? C'est apparemment le débat entre Apple et le monde open-source. Apple souhaite un environnement numérique fermé, sur lequel ses designers ont toute liberté de créer des expériences utilisateurs très satisfaisantes, mais où les utilisateurs se retrouvent rapidement contraints par les limites imposées par le design de ces produits. En face, l'open-source repose sur une philosophie très participative (beaucoup de projets vivent grâce à leur communauté d'utilisateurs) mais qui a parfois tendance à sacrifier l'expérience utilisateur au profit de la fonctionnalité. Même si l'open-source compte de belles réussites en termes de design (environnement graphique KDE, OS mobile MeeGo, Android), il reste quand même en retrait par rapport à la qualité du design d'Apple. Finalement, la question que semble poser le numérique au design tourne en partie autour de la place laissée à l'utilisateur pour s'approprier son objet à travers les modifications que lui-même y apporte.