

Forum « *Faire (notre) école* »

Quels enseignements pour quelle école
pour quel design pour quel monde à
quelle époque et...**pour quels élèves ?**

ENSCI – Les Ateliers / C.I.

8 octobre 2010

*Ecole nationale supérieure de
création industrielle*

***Création industrielle
ou
Design ?***

*Partons pour **Design**...*

Ma définition :

le design

est

l'art de donner forme aux objets, à dessein

Mais il y a bien d'autres définitions...

Exemple :

Design is thinking made visual

Saul Bass

... plus ou moins convaincantes

Objet 1

Concret – Tangible

- Toute chose qui affecte les sens
- Chose solide ayant unité et indépendance et répondant à une certaine destination
 - Chose : terme le plus général par lequel on désigne tout ce qui existe et qui est observable comme un objet concret, abstrait, réel, mental
- Article, instrument, outil,...

Objet 2

Abstrait – Intangible

- Tout ce qui se présente à la pensée, qui est occasion ou matière pour l'activité de l'esprit
 - Ce qui est donné par l'expérience
-

Cas des néo – objets

Forme

- Configuration extérieure, bord, limite (R. Thom)
- Idée, essence, modèle et principe d'action
- *Gestalt* : Structure organique qui s'individualise dans un champ perceptif
 - La structure comme un ensemble organisé de rapports (en lien direct avec la fonction)
- Manière d'exprimer sa pensée

Peut on séparer ce que l'on perçoit de l'objet
de ce qu'il permet de faire ,
c'est à dire de sa fonction ?
Et de ce qu'il est,
c'est-à-dire de sa technologie ?

Dessein

dans le *Projet* de l'école

- Entre qualité de vie et compétitivité
- Cinq axes structurants (nervures) :
 - Créer des liens sociaux et des espaces de coopération
 - Mieux vivre l'allongement de la durée de la vie
 - Rendre plus viables les concentrations urbaines
 - Développer des usages raisonnés de l'eau, des énergies, des matières premières
 - Rendre plus aisé d'accès – ou d'usage – des systèmes (techniques) complexes

En exergue du *Projet* de l'école

László Moholy – Nagy

Walter Gropius

Herbert A. Simon

Andrea Branzi

ICSID

László Moholy - Nagy

*La **forme** ne procède pas seulement de la **fonction**, elle procède également des **progrès** des **techniques** et des **arts** ainsi que du contexte **sociologique et économique** d'une **époque** donnée.*

Walter Gropius

*Donner une **forme adéquate**
aux **conditions de vie***

Herbert A. Simon

*Transformer des **situations** existantes
en **situations** préférables*

ICSID

*Le design est le principal levier
d'humanisation innovante des technologies*

Andrea Branzi

*Le designer est un inventeur de **scénarios** et de **stratégies** ; (son) projet doit s'exercer sur les territoires de l'**imaginaire**, créer de nouveaux **récits**, de nouvelles **fictions**, qui viendront augmenter l'épaisseur du **réel**.*

Et dans *Libération*
du 22 janvier 2010

Naoto Fukasawa
Jean-Marie Massaud
Philippe Nigro

Naoto Fukasawa

*Je ne suis pas un **artiste**, je suis un **professionnel** qui repense notre **quotidien**. Je ne mets pas mes opinions personnelles en avant. Au contraire, ce sont nos **modes de vie** et nos **besoins actuels** qui créent naturellement le design.*

Jean-Marie Massaud

*Mon activité obéit à une ambition : participer à l'aventure du **progrès**. (...) L'urgence est de passer d'une croissance quantitative à une **croissance qualitative**. Le « style design » (est le) bras armé d'un **marketing** toxique (...). Les enjeux sont ailleurs : une mutation de l'économie de « l'avoir » à celle de « **l'être** ». Le design, discipline de **synthèse créative**, est une des clés qui permettront de réconcilier **désir et responsabilité**.*

Philippe Nigro

*Il est fascinant de penser à ce qu'il y a derrière chaque objet : (...) la mise en marche d'une machine énorme appelée **industrie**, qui implique de **nombreuses personnes** pour rendre le **projet viable**. Le design est un **art appliqué** qui nécessite un dosage entre **recherche libre** et attention rigoureuse aux **modes de production**. C'est un perpétuel **apprentissage**.*

Mots – clés (extraits des citations)

Apprentissage
Artiste (pas un)
Arts / Art appliqué
Besoins (actuels)
Conditions de vie
Croissance
Désir
Dessein
Economique
Epoque donnée
Etre c/ Avoir
Fictions
Forme
Fonction
Humanisation
Imaginaire
Industrie
Innovante
Marketing
Modes de production

08/10/2010

Modes de vie
Objet
Personnes (nombreuses)
Professionnel
Progrès
Projet
Qualitatif c/ Quantitatif
Quotidien
Recherche libre
Récits
Réal
Responsabilité
Scénarios
Situations (préférables c/ existantes)
Sociologique
Stratégies
Synthèse créative
Techniques
Technologies
Viable (projet)

Le design : confluence de champs disciplinaires

- Arts, esthétique
- Techniques, technologies, sciences
- Sciences humaines et sociales
 - dont histoire, philosophie
- Sciences de gestion
- Économie, écologie

Le designer : savoir-faire, aptitudes, attitudes

- Créer des liens entre connaissances -> synthèse créative*
- Maîtriser une expression formelle*
- Conduire un projet (de design)*
- En équipe, en environnement interculturel
- Prendre des risques, face à l'inconnu, à l'incertitude
- Le tout avec une éthique, un sens des responsabilités

Des mots aux champs

| | | |
|---|--|---|
| Arts, esthétique Artiste (pas un) Forme (créer une) Objet Fiction Recherche libre Récit Réel Scénarios | Techniques, technologie Fonction Modes de production Sciences | Sciences humaines, sociales Besoins Conditions de vie Désir Epoque donnée Humanisation Imaginaire Modes de vie Quotidien |
| Sciences de gestion Stratégies Marketing Innovation Projet Besoins Viable (projet) | Economie, écologie Croissance Avoir et être Industrie Innovation Progrès Qualitatif et quantitatif Viable (projet) | Savoir-faire, aptitudes Apprentissage Fiction Professionnel Projet Responsabilité Synthèse créative |

Questions d'enseignement(s)

- Quelles connaissances et quels savoir-faire pour tous ?
- Quelles connaissances et quels savoir-faire pour chacun, selon son profil et son projet ?
- Quelles aptitudes pour tous ?
- Quelles aptitudes pour chacun, selon son projet et ses talents ?
- Comment acquérir les un(e)s et développer les autres ?
- Comment les évaluer ? En niveau ou en progression ?
- Comment mieux articuler connaissances et pratiques ?
- Quelle place pour « apprendre par le faire » ?