

Alain CADIX
Contribution N°1

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
Réel
Responsabilité
Scénarios
Situations (préférables c/ existantes)
Sociologique
Stratégies
Synthèse créative
Techniques
Technologies
Viable (projet)

20

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 » ?