

## Manifeste du Bauhaus

Le but final de toute activité créatrice est la construction ! La décoration des bâtiments était jadis la fonction la plus noble des beaux-arts et était indispensable à la grande architecture. Aujourd'hui elle n'existe que dans la complaisance dont seule peut la sortir l'activité collaborative, consciente et concertée des représentants de tous les corps de métiers. Architectes, peintres et sculpteurs doivent réapprendre à connaître et à comprendre la complexe mise en forme de la construction dans son ensemble et dans ses parties; alors leurs œuvres seront d'elles-mêmes à nouveau remplies de l'esprit architectonique qu'elles ont perdu dans l'art de salon.

Les anciennes écoles d'art n'ont pas pu produire cette unité, et d'ailleurs comment auraient-elles pu, étant donné que l'art n'est pas enseignable ? Elles doivent de nouveau s'orienter vers l'atelier. Le monde des dessinateurs doit se tourner vers le bâtir. Si le jeune se réjouit à l'apprentissage d'un métier, «l'artiste improductif» ne restera plus condamné dans l'avenir à une pratique artificielle imparfaite, et il rendra des services splendides.

Architectes, sculpteurs, peintres; nous devons tous revenir au travail manuel, parce qu'il n'y a pas «d'art professionnel». Il n'existe aucune différence, quant à l'essence, entre l'artiste et l'artisan. L'artiste n'est qu'un artisan inspiré. C'est la grâce du ciel qui fait, dans de rares instants de lumière et par sa volonté, que l'œuvre produite de ses mains devient art, tandis que la base du savoir-faire est indispensable à tout artiste. C'est la source de l'inspiration créatrice.

Formons donc, une nouvelle corporation d'artisans, sans l'arrogance des classes séparées et par laquelle a été érigée un mur d'orgueil entre artisans et artistes. Nous voulons, concevons et créons ensemble la nouvelle construction de l'avenir, qui embrassera tout en une seule forme : architecture, plastique et peinture, qui s'élèvera par les mains de millions d'ouvriers vers le ciel du futur, comme le symbole cristallin d'une nouvelle foi.

Walter Gropius

Weimar, Avril, 1919.

version allemande originale :

Das Endziel aller bildnerischen Tätigkeit ist der Bau! Ihn zu schmücken war einst die vornehmste Aufgabe der bildenden Künste, sie waren unablässige Bestandteile der großen Baukunst. Heute stehen sie in selbstgenügsamer Eigenheit, aus der sie erst wieder erlöst werden können durch bewußtes Mit- und Ineinanderwirken aller Werkleute untereinander. Architekten, Maler und Bildhauer müssen die vielgliedrige Gestalt des Baues in seiner Gesamtheit und in seinen Teilen wieder kennen und begreifen lernen, dann werden sich von selbst ihre Werke wieder mit architektonischem Geiste füllen, den sie in der Salonkunst verloren.

Die alten Kunstschulen vermochten diese Einheit nicht zu erzeugen, wie sollten sie auch, da Kunst nicht lehrbar ist. Sie müssen wieder in der Werkstatt aufgehen. Diese nur zeichnende und malende Welt der Musterzeichner und Kunstgewerber muß endlich wieder eine bauende werden. Wenn der junge Mensch, der Liebe zur bildnerischen Tätigkeit in sich verspürt, wieder wie einst seine Bahn damit beginnt, ein Handwerk zu erlernen, so bleibt der unproduktive « Künstler » künftig nicht mehr zu unvollkommener Kunstübung verdammt, denn seine Fertigkeit bleibt nun dem Handwerk erhalten, wo er Vortreffliches zu leisten vermag.

Architekten, Bildhauer, Maler, wir alle müssen zum Handwerk zurück! Denn es gibt keine « Kunst von Beruf ». Es gibt keinen Wesensunterschied zwischen dem Künstler und dem Handwerker. Der Künstler ist eine Steigerung des Handwerkers. Gnade des Himmels läßt in seltenen Lichtmomenten, die jenseits seines Wollens stehen, unbewußt Kunst aus dem Werk seiner Hand erblühen, die Grundlage des Werkmäßigen aber ist unerläßlich für jeden Künstler. Dort ist der Urquell des schöpferischen Gestaltens.

Bilden wir also eine neue Zunft der Handwerker ohne die klassentrennende Anmaßung, die eine hochmütige Mauer zwischen Handwerkern und Künstlern errichten wollte! Wollen, erdenken, erschaffen wir gemeinsam den neuen Bau der Zukunft, der alles in einer Gestalt sein wird: Architektur und Plastik und Malerei, der aus Millionen Händen der Handwerker einst gen Himmel steigen wird als kristallenes Sinnbild eines neuen kommenden Glaubens.

WALTER GROPIUS

« **Un antidesign** qui s'oppose  
au **culte triomphal de l'objet**,  
c'est-à-dire un design constitué  
d'éléments anonymes adaptés  
à une **production de masse**,  
**personnalisés** au moment de leur  
assemblage et vendus à **grandes**  
**échelle**, à des prix **abordables** »

«De tous côtés, l'**artisan**  
**vivant** est **chassé**  
de son **atelier**, pour céder  
la place à **un autre plus**  
**rapide** et **inanimé.**»

Thomas Carlyle  
*Past and Present*  
1843

«Vous pouvez **enseigner**  
à un **homme** à tracer une ligne  
droite et à la couper (...) d'après  
des **modèles donnés**, et vous  
trouverez son **travail parfait** dans  
son genre : mais, demandez-lui  
de **réfléchir** sur quelque'une  
de ces formes, (...) **son travail**  
deviendra **hésitant** ; **il pensera**  
et, neuf fois sur dix, dans son premier  
essai, cet être pensant commettra  
une **erreur**. Mais, malgré tout,  
vous en aurez fait **un homme**  
alors qu'il n'était qu'une **machine**,  
**un outil animé**»

« Voilà en bref notre  
**position d'artistes** :  
nous sommes **les derniers**  
**représentants de l'artisanat**  
auquel la **production marchande**  
a porté **un coup fatal**. »

William Morris

# Éléments du design industriel

Danielle Quarante

Édition Polytechnica  
P29 - 34

Le design est une activité directement liée à la révolution industrielle et ayant débuté avec elle. L'apparition de l'électricité, de la machine à vapeur, des matériaux semi-finis a complètement transformé le mode de fabrication des produits et des objets. La fabrication en série a entraîné une nouvelle manière de concevoir les formes.

Le design est une activité liée à la production, soit massive de produits, soit de produits s'adressant à la masse. L'objet peut n'exister qu'à un seul exemplaire mais il est *collectif*. Il ne peut se positionner comme une œuvre d'art, unique, pour la satisfaire hypothétiquement d'un seul.

Les facteurs d'évolution du design sont liés au contexte politique, historique, à l'essor de la technologie, aux mouvements de pensée survenus à une époque donnée. La réponse du designer semble être inséparable de ce contexte global.

Le design semble avoir trouvé sa définition par le jeu successif des réactions suscitées devant l'essor du machinisme. On retrouve dans l'histoire des objets et dans l'histoire de l'architecture deux réponses devant le phénomène industriel :

-La première réponse est un refus total et simple de la civilisation industrielle, un rêve de retour vers des époques passées (architecture néo-gothique, néo baroque) paraissant posséder des qualités symboliques qui seront seules capables de nous faire oublier le monde dans lequel le machinisme nous entraîne. Cette attitude n'est pas liée à une époque précise. Elle se poursuit de nos jours. La mode «Rétro» en est une des tendances.

De même, les discours formels des groupes italiens Archiroom, Alchymia, puis Memphis, sont l'expression de rapports conflictuels et contradictoires avec l'industrie, proposant face à la rationalité qu'elle engendre des réponses formelles, culturelles, et symboliques différentes, nouvelles mais certainement entachées d'un romantisme utopique. Le discours formel du Post-modernisme en architecture est également porteur de telles résonances.

-La deuxième réponse est celle qui annonce en partie la dé-

marche du designer : connaître les nouvelles possibilités offertes par la technologie, utiliser les machines pour produire des formes fonctionnelles et rendre l'objet parlant par sa fonction, utiliser les nouveaux matériaux et dessiner des produits en ayant le souci de la série, de la modularité et de l'économie des moyens employés. Cette deuxième réponse fut donnée par des architectes comme H.Labrouste, J.Paxton, P.Behrens, W.Gropius, M.Breur et par G.Eiffel, M.Thonet, CH. Mc Cormick, H.Muthésius. Elle fut développée par des théoriciens. Dès 1851, H.Cole formule ses idées fonctionnalistes. E.Viollet le Duc écrit de la technique qu'elle peut engendrer la beauté. A.Loos prêche le parfait dépouillement ornemental. En 1904, P.Souriau écrit «La beauté rationnelle» exprimant ainsi ce qui sera concrétisé plus tard par l'esthétique industrielle «La beauté naît de la stricte adaptation d'un objet (meuble d'usage, outil ou machine) à sa fin».

L'histoire du design commence en Angleterre sous le règne de Victoria. Dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, des créateurs et artistes en Europe s'efforceront de réconcilier l'Art et l'Industrie. (Mouvement and Crafts en Angleterre, Union Centrale des Arts Décoratifs en France).

Les Pays-Bas avec le mouvement De Stijl, la France, l'Autriche, la Belgique avec l'Art Nouveau, l'Espagne avec le modernisme, l'Allemagne avec le Bauhaus ont contribué à la naissance du design. Aux Etats-Unis, ce fut en 1929, que R.Loewy dessina le duplicateur Gestetner. La fuite des enseignants du Bauhaus hors d'Europe a inversé le mouvement. Ce sont les Etats-Unis qui, en retour, ont joué le rôle de leader et les enseignants réfugiés du Bauhaus ont influencé pendant longtemps l'enseignement du design en Europe.

Les thèmes des récents congrès internationaux insistent sur la notion d'économie des moyens employés et sur la recherche de l'amélioration de notre environnement. Cette réaction est directement liée à la crise économique d'une part et aux problèmes écologiques d'autre part.

Mais au-delà de ce qui pourrait être un fonctionnalisme uniformisé et standardisé, l'Italie semblait annoncer une voie totalement nouvelle. La machine devient apte à fabriquer des non-séries.

Elle autorise l'aléatoire. G.Pesce propose mille sièges ou plus, réalisés par des procédés industriels, mais tous différents, préfigurant ainsi l'artisanat industriel.

L'environnement de demain a tout à attendre sinon à espérer de l'informatique, de la micro-électronique, de la télématique. Les perspectives de création sont totalement remises en cause. L'utilisation des nouveaux matériaux tels les composites, la possibilité d'utiliser les moyens de la conception assistée par ordinateur, les outils à commande numérique et enfin la robotisation sont quelques-uns des éléments de la mutation actuelle. Notre cadre de vie devrait en être modifié. L'attitude du designer reste parfaitement novatrice, suscitant le décroisement entre les disciplines et engageant la communication.

De plus, les matériaux de l'artiste, du peintre, du concepteur de produits ont changé et c'est à eux d'apprendre à les découvrir afin de donner une identité sensible aux possibilités de la technologie.

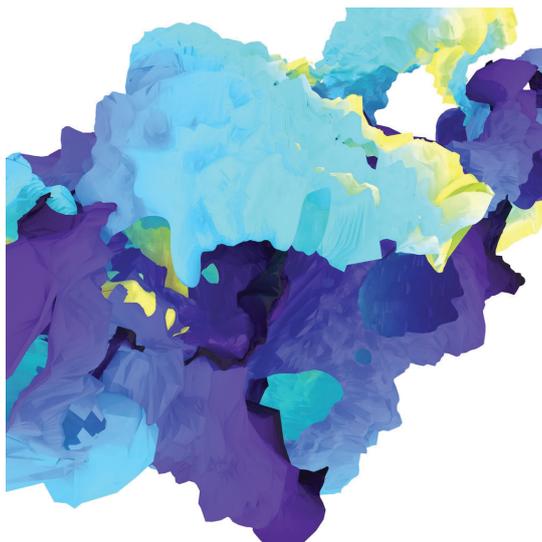
# Graphisme en France, n° 18

code<> outils <> design

Vanessa Goetz, Guillaume Allard et Johann Aussage

2012 - Édition Catalogue

## FIELD (Marcus Wendt)



FIELD a conçu un algorithme qui permet de générer des vues différentes d'une forme initialement créée en 3D. 10 000 impressions numériques différentes ont donc été réalisées pour le papetier GF Smith (2011).

Quand j'étais étudiant, j'adorais la nouvelle esthétique de la peinture et de l'architecture modernes. Je voulais associer des structures élégantes et minimalistes avec la complexité et la richesse émotionnelle. Comme si j'avais été capable de réunir Zaha Hadid et Gerhard Richter.

Il m'a fallu de nombreuses tentatives pour me rendre compte du fait qu'écrire du code pouvait jouer un rôle important en ce sens. Les outils traditionnels du design rappellent cette image vieillissante de l'artiste seul, laborieusement courbé sur son bureau pour créer des images statiques à grand renfort de travail manuel. À mesure que j'apprenais à coder, je me rendais compte à quel point travailler avec ces outils pouvaient être une source immense de dynamisme. Car il est possible de générer des créatures numériques vivantes, des films qui semblent différents à chaque nouveau visionnage et des outils de design capables de produire 10 000 peintures numériques par jour.

L'écriture de code suit une approche architecturale ascendante et insiste donc davantage sur le processus que sur le résultat final. Au lieu de travailler vers une image unique, on commence à penser en termes de possibilités d'un système. Concevoir un processus plutôt que son résultat final contraint celui qui le crée à rester très ouvert, à accepter de travailler avec des résultats inattendus et parfois, à adopter le produit final malgré quelques surprises.

Il n'est pas facile de tricher quand on travaille avec du code : avant d'écrire quelque chose, il faut déjà avoir les idées claires. C'est un peu comme planifier puis construire une maison, la grande différence étant qu'avec le code, une fois le travail terminé, il est toujours possible de revenir en arrière pour modifier les fondations et obtenir un résultat entièrement différent.