

Poïétiques du design, 2014

Gwenaëlle BERTRAND & Maxime FAVARD

L'harmattan, 2016

Préface (Daniel PAYOT) p.9-16

Design = Art de la pure apparence. Et plus qu'un art, une pratique plus ou moins rusée de présentation et d'ornement, voire de maquillage et de déguisement : une sorte de parachèvement cosmétique de la production.

« Le design serait consubstantiel au capitalisme : non seulement à l'ère industrielle, ce qui ne serait qu'une détermination historique, mais une « économie politique du signe » par laquelle le capitalisme renforce et développe ses propres prérogatives et son propre discours d'autolégimitation. » p.11

Prolétariat = exploitation aux nécessités d'exploitation des richesses naturelles et de production mécanique

Capitalisme = intelligence de type sémiologique « [...] dans une société de consommation, ce qui se vend, ce ne sont pas des objets, ce sont des signes. Il aurait alors inventé le design, qui transforme les objets et les postures en signes. »

Marchandise = valeur de signe. Proximité avec le marketing, la publicité.

« [...] avec une rhétorique toujours plus sophistiquée de l'inscription des choses dans un régime marqué simultanément par l'adaptabilité, la rapidité de la circulation marchande et de la séduction. » p .11-12

Nouveau design ?

- expérimentation

- recherche de formes, de postures, de modes d'interventions, de type de relations nouveaux
- proposition de protocoles

Généralisés, pourraient nous conduire à inventer de nouvelles façons de vivre ?

Habillage → Conditions de possibilité d'une véritable expérience, personnelle et commune.

Poïétique : de *poésis* (grec) ; de la fabrication, du faire, du produire. Parler de « poïétique », en effet, c'est, à la suite de bien d'autres, avec Paul Valéry par exemple, porter une attention particulière aux modalités du faire, du fabriquer, de l'œuvrer. Une approche poïétique de l'expérience, c'est une approche pour laquelle l'expérience s'actualise et dévoile ses dimensions et ses significations essentielles dans les procédures par lesquelles les humains contemporains, plutôt que de se contenter de subir le monde ou d'en faire le constat, entreprennent d'être « cause de passage non-être vers l'être ». p.13

DESIGN ET MONDES EN DEVENIR p.17-58

Explorations du design pour des mondes futurs p.47-58

Mot « design » très limité dans sa définition : connote davantage un valeur réductrice portée sur la forme et la fonction.

Design (langue anglaise) → même terme que dessein et dessin. « Les desseins, a priori, mettent en jeu les pensées et les dessins a posteriori, en sont les traducteurs. »

Notions d'intention, de projet et d'objectif. Il caractérise une posture du designer sur le monde.

→ Soulever des enjeux sociétaux qui relèvent entre autres du politique, de l'économique, de l'humanitaire, de l'environnement ou encore de la santé.

« C'est donc bien au travers d'un design innovant souvent formulé comme des hypothèses scénarisées, que les designers tentent notamment de répondre aux problèmes actuels, s'inscrivant ainsi dans la condition du changement des paradigmes. » p.48

« Bien que l'innovation en design ne se limite pas seulement à la traduction d'une technique nouvelle, elle participe naturellement à l'évolution de la société par et pour des futurs potentiels au travers des multiples interrogations qu'elle soulève. Le design opère alors une exploration vers les nouveaux Mondes. » p.48

Caroline Naphegyi parle du design comme un « outil de questionnement et de scénarisation » plutôt qu'un « outil de communication identitaire »

Protoformes & découvertes inconventionnelles

Biophilia – Organ Crafting, Veronica RANNER, 2011

→ Difficulté des hôpitaux à répondre à toutes les demandes de greffe d'organe

→ Vers à soie génétiquement modifiés pouvant tisser les structures du cœur que l'on nous greffe (pas de risque de rejet)

Hypothèses de l'accélération

Walking City (dans le cadre du projet Halley VI), Archigram, 1964

→ Mégastructures nomades, capables de s'adapter à tous les contextes géographiques et climatiques

→ Emancipation de l'Homme sur le Monde

Utopies & Science-fiction

Projet pour habitat lunaire permanent – Foster + Partners, 2013

≈ Base lunaire habitable – International Space University de Strasbourg (ISU)

→ Utopie de colonisation de l'espace

→ S'adapter aux contraintes de la planète (autosuffisance en besoins artificiels)

→ Architecture vivante

Paradoxe de l'objet vivant

Clay Furniture – Marten Baas, 2013

Promenade – François Azembourg

→ objets détestables, inquiétants, qui dérangent

→ « incarnations » du vivant

Recherche spéculative

Phase de dessin dans la recherche d'un projet : retour au geste. Replonger dans psychè de l'enfance, période de naïvetés et de contemplations sans limites ?

→ Révéler le caractère sensible et poétique du projet : dépasser le caractère matériel de l'objet pour rentrer dans l'imaginaire

CF Erwan et Ronan BOUROULLEC

Les ruses du projet pour un monde en devenir

« Notre époque n'est plus, me semble-t-il, celle des points d'exclamation, mais plutôt celle des points d'interrogation. En d'autres termes, nous ne vivons plus dans le temps des réponses, mais celui des questions. »

Gaetano PESCE , Le temps des questions, Mnam/Cci, Centre Georges Pompidou, 1996

→ Proposer des hypothèses interrogatives sur notre temps