

VIRAL

17 pensées contagieuses

ASSEZ D'ESSAIS

Colophon

Textes & projets

Jean-François Bernateau, Garance Bourgoïn, Louise Caillard, Kévin Camalet, Vanessa De Moura, Alice Deleglise, Anna Gardes, Manon Génot, Robert Gevorgyan, Victoria Grente, Chloé Guerlin, Éloi Mercelot, Angélique Milot, Minh Thu Nguyen, Justine Pannetrat, Éléonore Prigent, Mathilde Trenel, Apolline Vexlard.

Module Massive Attack, la théorie c'est fantastique

Catherine Geel

Option Design – Année 3

Couverture : É. Mercelot avec A. Gardes, M. Génot et V. De Moura

Titre : L. Caillard, K. Camalet, J. Pannetrat

Introduction : G. Bourgoïn, C. Guerlin, M. T. Nguyen

Organisation de l'ouvrage : JF. Bernateau, A. Deleglise, R. Gevorgyan, V. Grente, A. Milot, M. Trenel, A. Vexlard

Design des pages intérieures : chaque étudiant (Matrice : Marie Lejault)

Relecture : Minh Thu Nguyen

Calage & imposition : supervision de Marie Lejault

Et, en hommage à l'histoire du design, ses soubresauts, sombres ou lumineux, et ses engagements, les caractères : **Barlow**, une grotesque designée par Jeremy Tribby en 2017 en hommage à l'activiste John Perry Barlow. **lowan Old Style** de John Downer, typographe mais aussi grand *sign painter*, dessinée à partir de 1991. Une font inspirée par la renaissance italienne ou le *old style* vénitien et pour certains caractères par le Goudy Old Style de l'Arts and Crafts. **DIN Alternate**. Elle doit bien évidemment son nom au Deutsches Institut für Normung, développée depuis 1931 à partir de la typographie, dessinée vers 1906 par l'administration des chemins de fer prussiens.

Crédits photographiques et des illustrations : se reporter aux articles.

.....

Nous tenons à remercier Catherine Geel et Marie Lejault pour leurs précieux conseils, leurs mots toujours bien choisis et leur engagement sans failles. Elles ont su nous transmettre le goût de l'écriture et de l'édition grâce à leur bonne humeur communicative, leurs encouragements et leur confiance. Nous remercions également l'Ensad Nancy de nous donner l'opportunité de réaliser cette édition.

Lire, chercher, écrire, lier, confronter, produire.

De mars à mai, 17 textes sont réalisés et composés sur des thèmes qui nous questionnent, nous fascinent ou nous révoltent et qui préfigurent pour certains une approche du futur sujet de mémoire. Mêlant références, citations, images et projets personnels, la construction de ces articles sont aussi l'occasion d'apprendre à chercher des informations, à synthétiser des propos et à apprivoiser les normes d'édition.

Réalisé « sous Covid-19 » et à distance, le mode un peu *commando* assumé de l'exercice prend un relief particulier, il est aussi le lieu d'un *display* qui ne remplace pas une cession de diplôme mais permet d'exposer, sur une double page un projet important dans le parcours personnel de chacun.

Ces pensées au sens littéraires, pour infuser, grignoter, s'immiscer dans des terrains où le design avec d'autres – mouvements, disciplines, organismes – peut jouer un rôle encore plus important.

Contagion des idées pour une contagions des actions...

Bonne lecture.

MATÉRIAUX
MATIÈRE
RESSOURCE
PROCESSUS
ARTISANAT
INDUSTRIE
PLASTICIEN
ÉCOLOGIE

Tous les designers sont différents, cependant ils ont un point en commun auquel ils ne peuvent échapper, ils sont confrontés un jour ou l'autre à la question de la « matière ».

Pour certains, celle-ci passe au second plan, jugée moins importante, sous-estimée, négligée, alors que pour d'autre c'est le sujet même de leurs créations, ils y consacrent du temps, ils explorent, ils donnent du sens aux matériaux.

Je me suis penché sur ces designers qui considèrent les matériaux comme étant de première nécessité dans un processus créatif, ceux qui lui donnent une place importante, ceux qui en font un projet.

ACTIVITÉ PHYSIQUE
SÉDENTARITÉ
CORPS
SPORT
LIBÉRATION
SANTÉ
ENVIRONNEMENT

L'activité physique, bien que recommandée par les organisations mondiales et nationales, n'est pas assez pratiquée et la sédentarité gagne du terrain dans nos modes de vie. L'innovation dans le sport est pourtant constante que ce soit pour améliorer les performances ou encore l'accessibilité à la pratique. Cependant, l'activité physique ne se résume pas à la seule pratique d'un sport et il existe par exemple des jeux vidéo dont le but est de nous faire bouger. Nous pouvons ajouter à cela d'autres contextes, chez soi, au bureau ou dans l'espace public, où il est possible d'être plus mobile. Dans ces trois contextes, le designer intervient encore peu ou de façon modérément efficace. Les bienfaits de l'activité physique sont nombreux et permettent aussi de créer un mode de vie plus à l'écoute de son corps et de ce qui l'entoure comme l'avait déjà compris Walter Gropius en l'intégrant dans l'enseignement donné au Bauhaus. C'est pourquoi aujourd'hui les designers – ou certains domaines du design – réfléchissent et s'attellent à concevoir soit des programmes, soit des objets ou des exercices qui puissent remplir les conditions d'une vie sédentaire sans s'affranchir des besoins journaliers de mouvements importants.

Éloge de la débrouille : le design d'urgence dans les situations de crises sanitaires et sociales

24

Louise Caillard

PHILOSOPHIE
DU CARE
DESIGN POPULAIRE
INNOVATION
DESIGN SOCIAL
USAGERS
URGENCE
HUMANITAIRE
DESIGN LOW-TECH

Guerres, catastrophes naturelles, pandémie, autant de situations qui peuvent laisser démuni un groupe d'êtres humains, à un moment de leur vie. De telles situations impactent des groupes sociaux, des cultures, des populations, des pays et l'on voit même avec la crise du SARS-CoV-2 actuelle que toute la planète peut être touchée. La vulnérabilité, un concept et une réalité, est omniprésente aujourd'hui, et nous sommes tous menacés par des situations qui nous dépassent, et sur lesquelles nous n'avons pas le contrôle. Difficile de s'en protéger, notre seul moyen d'action reste la solidarité.

Face à ces situations d'urgence, venir en aide aux plus démunis c'est le plus souvent soutenir financièrement ou proposer son aide sur le terrain. Mais il faut faire vite. Les associations humanitaires sont les premières sur le front, les représentants de l'État ne sont jamais bien loin, les citoyens sont régulièrement sollicités, et les designers ont eux aussi la possibilité de s'engager pour mettre leurs compétences au service des plus démunis.

Les conditions de création sont alors inédites : enjeux sociaux, manque de temps, absence de moyens économiques. Les nouvelles méthodes de travail, les manières de produire doivent être adaptées. De nouvelles matières premières sont utilisées et si des produits de l'industrie sont détournés, nous verrons que la production d'objets n'est pas fatalement enchaînée à l'industrie, bien qu'elle s'y articule aussi. Pourtant ces démarches ne sont pas si nouvelles. Si les designers occidentaux ont l'habitude de concevoir des objets beaux, pratiques pour le marché, dans les pays émergents dépourvus de circuits industriels, le « design » existe, mais ne correspond pas à l'imaginaire collectif du design occidental. Pour ouvrir les yeux, il nous faut partir en voyage, à la recherche de ces populations qui font preuve d'ingéniosité pour s'adapter à leurs conditions de vie, à travers la récupération, le bricolage, l'*up-cycling*, la co-production... Et nous inspirer de ceux qui se débrouillent, en toutes circonstances. La réflexion de cet article se présente alors comme un premier état des lieux anticipant un travail destiné à se complexifier.

SENSIBILITÉ
ESTHÉTIQUE
ENVIRONNEMENT
ESPACE
OBJETS

Aujourd'hui, les matières que nous utilisons sont multiples et surtout présentes partout autour de nous, mais elles représentent pour le designer au moment de la conception un enjeu de taille. C'est même un questionnement essentiel dans les projets, notamment dans le milieu de l'habitat ou dans l'univers du mobilier, de la création de simple assise à la création d'univers, d'espaces. Le textile, dans son histoire a été conçu ou du moins pensé pour la protection de l'homme. Les fourrures dès la Préhistoire le protègent et l'isolent, le réconfortent sans doute. Au fur et à mesure, la découverte du filage afin de créer des fils et de pouvoir tisser, des différents types de textile (coton, laine, ou encore de la soie) et à ce jour les nouvelles technologies permettent la création de tissus plus performants. Les mêmes questions peuvent être posées avec d'autres matériaux, Pierre Paulin, designer français et Verner Panton, designer danois du XX^e siècle, ont marqués les esprits grâce à leurs créations, expérimentations de textile et les matériaux qu'ils utilisaient. L'une des productions iconiques de Verner Panton est la *Panton Chair*, (1960) qui est une assise faite en plastique, et notamment la première chaise injectée d'une pièce. Il s'est posé ces questions sur la notion de comment rendre plus agréable une structure notamment dans les assises. Partant de ce constat sur une assise, pourquoi ne pas l'appliquer dans un espace, garder ces codes d'une structure recouverte par un textile pour créer un environnement. L'univers *Phantasy Landscape*, créé par Verner Panton en 1970, répondant à une demande lancée par Bayer l'industriel. Cette installation reprend plusieurs codes que l'on retrouve partout dans le travail de Panton, codes que l'on approfondira dans ce texte.

Homondo.

Auto-responsabilité du soin

Alice Deleglise

SOIN
AUTO-
RESPONSABILITÉ
CORPS

Pourquoi a-t-on mal au dos ? Comment le soigner ? Nous sommes presque tous confrontés au mal de dos et de façon quasi quotidienne. Depuis plusieurs années on parle même du mal du siècle. Mais comment endiguer cette douleur ? Il existe

de nombreuses formes de prise en charge comme l'ergothérapie, celle-ci est épaulée depuis plusieurs années par le design de service. Cette nouvelle approche du soin permet la création d'objets d'aide thérapeutique, l'accompagnement du thérapeute et du patient lors de la prise en charge et la transmission d'informations aux non-malades.

Il existe une véritable dualité face au mal de dos : d'un côté les gens souffrant d'une pathologie et qui bénéficient d'une prise en charge, et de l'autre les non-malades qui n'ont accès qu'à quelques campagnes de prévention.

Nous constatons qu'il n'est pas possible pour les services d'ergothérapie de prendre en charge toutes les personnes souffrant de leur dos, en revanche, on note qu'il est très simple de prendre soin de son dos au quotidien à condition d'avoir accès aux bonnes informations. L'approche plus large du soin du dos par le design permet alors d'instaurer peu à peu une forme d'auto-responsabilité du soin, c'est-à-dire la possibilité de chacune de prendre soin de soi.

« Ni les femmes ! Ni la Terre ! » Le design pour résoudre les problèmes de société

Anna Gardes

264

ACTE POLITIQUE
ENGAGEMENT
ECO FÉMINISME
LUTTES
ENJEUX SOCIÉTAUX
NORMES
RESPONSABILITÉ
INDIGNATION

Être designer ne se résume pas au fait de concevoir des objets beaux, réduit à leurs seules formes ou à leurs bonnes fonctionnalités, orientés vers le marché, en s'abstenant de toute prise de position. Cette version est possible, mais le design peut également s'emparer d'idées et devenir un outil de transmission. Historiquement— et sans être dénué d'ambiguïté — et de façon contemporaine, le design est une discipline en perpétuelle évolution qui, au fil des années, s'est appropriée les luttes qu'elle traverse.

Face aux crises environnementales et sociales que nous vivons partout dans le monde, les enjeux des sociétés du XXI^e siècle actuel semblent clairs. Les rapports du GIEC de ces trente dernières années nous poussent avec urgence à entreprendre un changement dans notre système et nos modes de vies. Les combats de l'éco-féminisme et le principe d'action du design pourraient faire partie d'une des solutions possibles vers cette transition. Le design a su, par le passé, montrer la puissance de son engagement à travers le monde. Dans son livre *Design for the real world*, Victor Papanek nous montre comment le designer peut devenir un fervent défenseur de luttes, notamment dans

les domaines de l'écologie et du social. Papanek explique que le design doit être conscientisé : le designer peut mettre en lumière des problèmes et alerter l'opinion publique sur des phénomènes sociétaux relevant de la politique (abordée ici dans son sens étymologique, politique vient du grec *polis* signifiant cité » et du suffixe d'adjectif *ikos*. On utilisera ici le mot « politique » pour « qui concerne le citoyen »). Il semble donc possible, dans notre rôle de designer, de prendre une position militante et de soutenir des luttes actuelles comme celle qu'incarne l'éco-féminisme. Dans un certain esprit que l'article éclairera, il n'y a pas à choisir entre combat écologique ou combat féministe, les deux sont susceptibles de converger en un sens et de lutter contre toutes formes de domination – celle des hommes sur les femmes et de l'Homme sur la Nature. On peut définir simplement l'éco-féminisme par le fait qu'il est un mouvement politique qui combat l'exploitation abusive des ressources naturelles, le patriarcat et le capitalisme. Ce mouvement montre comment ces systèmes de soumission ont des effets désastreux à la fois sur l'environnement et sur les femmes.

L'article va donc démontrer comment le/la designer peut décider de ne pas choisir de défendre dans ses projets soit des luttes écologiques, soit des luttes féministes, mais de traiter ensemble ces questions. Si la colère qui a permis aux femmes de lutter pour leurs droits dans les forêts du village de Mandal en Inde, c'est avec cette même colère immense mais aussi raisonnée, qu'elles ont enlacé les arbres pour les protéger et se protéger elles-mêmes. Ami designer, soyez en colère et nous avancerons ensemble vers un avenir meilleur. Ne nous contentons pas de mépriser les obstacles, affrontons-les.

Est-ce que je peux poser ma tête sur ton épaule ?

Manon Génot

216

VULNÉRABILITÉ
FRAGILITÉ
DESIGN INCLUSIF
DON
CARE
INSTITUTION
LE TOUCHER

L'article a pour colonne vertébrale le film grand public *Hors Normes* (2019) de Eric Toledano et Olivier Nakache. Il met en jeu le monde des enfants et adolescents autistes. Au sein de deux associations respectives, des jeunes issus des quartiers difficiles encadrent ces cas qualifiés « d'hyper complexes ». Le film vient se confronter au fonctionnement des institutions public-privé en santé en France aujourd'hui. Il aborde de manière générale le concept du *care* sans jamais véritablement en prononcer le mot.

L'article va d'abord définir le *care* qui est indispensable à sa compréhension. Ensuite, en s'appuyant sur différentes

scènes du film, on aborde la vulnérabilité qui est une notion fondamentalement liée au *care*. On voit alors en quoi le design inclusif peut-être considéré comme une réponse à la vulnérabilité. Puis, on traite la notion de don et contre-don comme véritable système de relation de *care*. L'article se poursuit avec un zoom sur une scène de danse qui met en jeu la pratique du geste et du mouvement. On analyse alors les bénéfices de ces pratiques au sein de structures médico-sociales. Pour finir, on rentre dans le vif du sujet en se questionnant sur le *care* au sein de la société. On ouvre des réflexions concernant la prise en charge des patients dans les institutions privé-public en santé et on s'interroge sur le message globale qui accompagne le film *Hors Normes*.

64

Le designer comme enquêteur : une remontée jusqu'à la préhistoire

Robert Gevorgyan

HISTOIRE
OBJET
ÉVOLUTION
RECHERCHE
TEMPS
GESTE
TECHNIQUE
DESIGN

Dans cet article il s'agira de considérer l'objet en tant qu'un corps physique fonctionnel et esthétique qui a accompagné l'homme au cours de l'histoire. Comment l'histoire a influencé l'évolution des objets ? Dans la préhistoire comme aujourd'hui les objets créés ont eu la plupart du temps la même idéologie : répondre à un besoin fonctionnel et esthétique. Les besoins changent au cours du temps, mais les nouveaux besoins de l'homme contemporain ont-ils une vraie différence par rapport aux anciens ? Depuis toujours tous les objets qui furent créés ont servi une évolution « logique » des objets . Ceci représente la créativité de l'homme qui nous permet de retracer l'évolution des besoins, des fonctions, des gestes. La place des outils de conception dans l'évolution d'un objet est sans doute primordiale. C'est l'invention de l'outil qui éclairera de nouvelles façons de faire, sachant que le premier objet créé par l'homme était un outil. Les outils vont permettre d'inventer des nouvelles techniques ce qui va influencer l'évolution de l'objet. Cette dernière est constituée d'inventions comme la roue (3500 ans avant J.C.) qui de pierre, puis de bois fut renforcée en métal avec une forme ronde. Encore aujourd'hui on utilise les roues sphériques mais avec des matières contemporaines. Pour conclure, nous verrons comment le designer devient un collecteur d'information en faisant des voyages dans le temps.

RÉSEAUX SOCIAUX
OBJECTIVITÉ
PHOTOGRAPHIQUE
MÉDIAS
PHOTOMONTAGE
PERCEPTION
FAUX-SEMBLANT
RÉALITÉ

Du XVIII^e au XXI^e siècle, nos sociétés ont connu de nombreuses inventions, notamment sur le plan technologique avec le développement de ce que nous appelons aujourd'hui l'appareil photo. Rapidement, des hommes s'emparent de ce nouvel outil en faisant de nombreuses expérimentations permettant l'évolution de l'objet photographique et des supports. De nombreux conflits viennent s'imposer dans nos sociétés et permettent le développement massif de supports de communication telle que la presse. La place de l'image prend donc une autre dimension, en se heurtant au rapport textuel, à la mise en page et à la manipulation. Les conflits, les grandes expositions du XX^e vont permettre de se questionner quant au statut des images. S'ouvrant peu à peu au grand public les nouveaux modes de distribution vont conquérir d'autres milieux. Les designers vont s'emparer des outils technologiques pour véhiculer autour de leurs projets, leur permettant de diversifier leur champ professionnel. Le XXI^e siècle marquera un tournant dans la place de l'image avec l'apparition des médias dits « de masse ». De la République de Weimar en Allemagne à nos sociétés contemporaines, les réflexions photographiques constituent des réalités modernes. Depuis plus de deux siècles, le développement de plusieurs canaux de distribution, de plus en plus performants, et des outils technologiques exigent de se questionner sur les limites des réalités et des faux-semblants des images.

ÉDUCATION À LA
SEXUALITÉ
APPRENTISSAGE
VALEURS
USAGE
THÉORIE
PRATIQUE
COMMUNICATION

Le sexe, quand on y réfléchit bien, est partout. Il fait partie de notre paysage quotidien ; on le voit, on l'expérimente, on le sent, on le ressent, on l'entend, on le désire, on l'aime, on le déteste, on l'apprend – parfois. Mais sérieusement, est-ce dans la société française contemporaine, évoluée et européenne, on apprend à parler de sexualité ? À 22 ans, je m'interroge ; à propos de l'éducation sexuelle que j'ai reçue à l'école, qui fut brève au collège et inexistante au lycée.

La réflexion se partage ici entre un état des lieux sans concession, une interrogation nécessaire sur ce que dissimule

ce qui semble être un impensé éducatif et de société. C'est donc avec la fracture, dont je propose l'étude ici, entre ce que prévoit le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse et la réalité des cours d'éducation à la sexualité à l'école que nous pouvons commencer. Il s'agit de parler ici des valeurs profondes et d'enjeux sous-tendus par l'apprentissage de cette discipline et cela, pour apporter un enseignement complet et ouvert. C'est pourquoi, en tant que designer, je propose d'aller plus loin et de découvrir quelles possibilités s'offrent aux jeunes pour se documenter aujourd'hui sur leur sexualité, en dehors de l'école. Enfin, montrer le lien qui s'établit entre l'éducation sexuelle et le design sera essentiel ; impulsé par la notion d'usage car oui, malgré les apparences, ces deux champs se croisent et sont liés puisqu'ils participent à la formation de l'individu.

Production protéiforme d'une modernité désirée

Éloi Mercelot

76

**MODERNITÉ
AVANT-GARDE
RÉPERCUSSION
CONSOMMATION
DÉSIR DE POSSESSION
IDÉOLOGIE**

L'émergence d'avant-gardes se fait toujours dans les milieux les plus ouverts culturellement, où ce que l'on peut voir, faire et pratiquer est sans limite. La vitesse de diffusion des idées nouvelles n'est pas la même en fonction des milieux qu'elles traversent. Elles prennent racine dans des microcosmes de connaisseurs comprenant ses enjeux, ses principes. Charles et Marie-Laure de Noailles ont été des promoteurs et les financiers de la modernité et ont favorisés la diffusion d'œuvres et de mouvements n'ayant pas encore été digérés par le grand public. En cela, ils initient un mécénat moderne dans un rapport toujours humble et bienveillant. Quand Pierre Paulin intervient à l'Élysée, il répond à une commande présidentielle qui a pour vocation de diffuser un nouveau style et de donner une nouvelle image plus « moderne » au pays. La volonté de Georges Pompidou est de faire rayonner la France moderne, le mobilier et l'excellence du goût comme démonstrateur de la puissance nationale. Dès lors qu'une bulle de penseurs, d'intéressés entoure ces mouvements, ils continueront de s'épanouir et ses principaux acteurs peuvent les faire vivre. Le fait que les plus cultivés appartiennent à la grande ville n'est pas anodin dans l'apparition de nouveautés toujours plus frappantes et rapides dans leurs apparitions. La société l'acceptera dès lors que l'envie délicate de posséder des objets d'un certain style est suscitée. Le désir de la nouveauté, son acceptation et ses règles sont intelligemment décrits dans le stade MAYA (*La laideur se vend mal*, Raymond Lœwy).

Pour accepter la modernité il faut donc la comprendre, pour la diffuser il faut qu'elle soit acceptée par des masses. Ces masses qui, vues en tant qu'ensembles sont similaires, mais où certains groupes ont des attentes, sont finalement distinctes.

La performance au détriment de la santé

Angélique Milot

176

GESTE
PERFORMANCE
MUSCULO-
SQUELETTIQUE
SPORT
TRADITION
SPYCHOLOGIE
CULTURE

Le geste répétitif provoque des troubles musculo-squelettiques. Les TMS sont des maladies qui touchent les articulations, les muscles et les tendons. Tendinopathie, syndrome du canal carpien au poignet, épicondylite au coude, hygroma du genou en sont quelques exemples. On peut dire que le geste « renvoie à la mobilisation du corps du salarié dans et pour son activité de travail, à partir d'aspects biomécaniques ». Parler de gestes, c'est s'intéresser à l'individu, à l'autre. Ses dilemmes, ses difficultés, ses enjeux, ses pathologies, ses réussites... au-delà de sa réalité corporelle. Des domaines pertinents dans le monde du design. David Rockwell, Sara de Campos et la société Contour Design font partis des designers qui proposent des solutions afin d'améliorer les conditions de travail.

L'activité physique est aussi un domaine important pour ces troubles. Le sport est souvent en lien avec la souffrance et la beauté. Ce qui ramène à la norme de l'esthétique. William Morris, se questionne vers la fin du XIX^e sur la beauté et le plaisir. En tant que designer nous estimons que le beau donne plus envie, il renvoie donc au plaisir. Le design sert aussi à essayer de motiver les gens à pratiquer du sport, à prendre soin d'eux, de leur santé. Ce n'est qu'en 1920, que l'esthétique du sport est apparue. Dans les années 2000, le designer Marco Mancini, a écrit un ouvrage qui montre les influences du mouvement futurisme dans des objets sportifs du moment. Le sport reste un domaine très vaste. Etant designer, la possibilité de s'amuser, d'avoir une réflexion de plus en plus poussée, de se surpasser se trouve dans le domaine du sport. De nombreuses choses restent encore à étudier et à perfectionner que ce soit dans le tir à l'arc pour ma part ou d'autres pratiques. Nous pouvons espérer un jour mettre en application une activité sportive sans douleurs. Ainsi ces troubles déclineront dans notre quotidien, notre corps s'en sentira moins abîmé tout en soignant certaines maladies chroniques pour une meilleure condition de vie.

ALIMENTATION
HISTOIRE
TRADITION
FUTURE
CRISE
COVID-19
TRANSMISSION
RIZ
CULTURE

Depuis le passage au stade 2 de l'épidémie du COVID-19, on peut observer les mêmes phénomènes dans les autres pays du monde (Chine, États-Unis, Italie...), les gens se ruent dans les magasins pour faire des courses de précaution. Les Français choisissent de stocker les pâtes comme nourriture de base et de survie. De son côté, le riz reste à la deuxième place, mais le contraire peut avoir lieu dans les autres cultures. Le choix de l'alimentation de sécurité des gens reflète en quelque sorte l'image de la société et son avenir. Même en habitant en France, les Vietnamiens vont choisir de stocker du riz, car c'est l'alimentation de base pour eux. Comment un peuple se relie-t-il sur un type de nourriture spécifique ? Comment ce lien évolue-t-il dans le temps ? Quel sera son avenir ? Et où un designer peut-il trouver la place pour mettre son grain de sel ? Et si l'homme se base sur une nouvelle nourriture de sécurité ? Quelle sera-t-elle ? Sous quelle forme ? Quelle sera sa saveur, sa méthode de préparation, sa culture, sa nouvelle tradition ? Autour de quoi donc, autour du riz, le designer peut-il s'inspirer pour imaginer de nouveaux futurs alimentaires dans l'avenir, surtout pour les périodes particulières (crise économique, crise sanitaire, sol stérile, changement climatique...)?

C'est beau mais est-ce bon ?

Design, cuisine expérience

Justine Pannetrat

OUTILS
CUISINE
ALIMENTATION
SENS
EXPÉRIENCE

L'article souhaite aborder par le design des questions liées à notre alimentation aujourd'hui. Comment est-ce que l'homme perçoit sa nourriture et comment il l'assimile ? C'est la notions des sensations qui en sera le centre. Nous savons que la texture, le touché, l'odorat, la vue, l'ouïe sont importants lorsque nous nous mettons à table. Mais nous rendons-nous toujours compte des façons dont nos cinq sens sont alors mis en éveil ? Lorsqu'on parle de nourriture, nous pensons directement au goût, avec cette fameuse phrase « Est-ce que c'est bon ? », mais il y a bien plus à découvrir derrière un plat. Dans une époque de l'apparence, notamment à cause des réseaux sociaux, la majorité s'intéresse au « beau » : comment photographier son plat, pour le poster sur

Instagram ? L' article veut dépasser cette question du paraître notamment, comme designer et grâce aux réflexions dont la discipline peut s'emparer avec la neurogastronomie (le goût n'est pas simplement perçu par notre langue, mais également par notre environnement, notre humeur, nos bruits, notre mémoire, nos souvenirs...) Pourquoi ne pas tenter de manger différemment et faire attention à tout ce qui nous entoure ? Créer des expériences sensorielles peuvent aider à prendre conscience de certains aspects et pourquoi pas à changer ses habitudes. Comment un designer peut-il intervenir dans cette notion « d'expérience » ? C'est grâce à une notion très courante en design et qui ne désigne pas seulement la question de la production mais la discipline elle-même : l'outil que nous comptons progresser à l'intérieur de cette réflexion. Un designer, comme un artisan, un industriel ou un cuisinier ou un chirurgien par exemple, sait que selon l'outil utilisé une influence s'exerce sur la précisions de nos gestes et de nos sensations. Aujourd'hui, notre manière de manger est traditionnelle et culturelle. Dans certaines cultures, on mange différemment. Les Asiatiques mangent principalement à la baguette par exemple. Les Français ont pour habitude d'avoir plusieurs services, et chaque couvert correspond à un plat (viande, poisson, fromage...). Plusieurs designer ont donc décidés de créer de nouveaux outils (contenant ou autres) pour réapprendre à manger et à sentir. L'utilisateur peut manger à sa manière, sans code, sans fourchette, ni couteau, juste en utilisant l'outil et son corps pour découvrir de nouvelles sensations. La nourriture et la place essentielle qu'elle occupe dans notre quotidien et dans notre société — on l'a redécouvert récemment !!! — nous rappelle que si elle est avant tout un besoin vital est aussi un domaine qui regorge de ressources précises et subtiles.

112

Couleur et ordre

Éléonore Prigent

**COULEUR
ORDRE
CULTUREL
METTRE EN AVANT
ORGANISER
HIÉRARCHISER
SIGNIFIER
EXCLURE
IDENTIFIER**

Les modes opératoires de la couleur dans les espaces physiques, visuels, sociaux sont les mêmes : signifier, organiser, hiérarchiser. Saisir le rôle de la couleur permet de mieux comprendre les objets et le fonctionnement des dynamiques de hiérarchie de valeurs, et finalement d'ordre et de contrôle.

Design industriel : du capitalisme à la consommation

278

Mathilde Ternel

CONSUMÉRISME
MARKETING
BESOINS
DÉSIRS
INDUSTRIE
PARADOXE
ALIÉNATION
CAPITALISME
STANDARDISATION

Actuellement en pleine crise sanitaire, environnementale, économique, sociale et bientôt politique devant l'avènement du virus SARS-CoV-2, notre société contemporaine se voit en pleine introspection de son propre mode de fonctionnement. À l'heure où les grands dirigeants, philosophes ainsi que designers se posent d'ores et déjà la question d'imaginer le monde d'après ; plongeons ensemble dans le ventre de la société de consommation du XXI^e siècle. Partons à la rencontre du paradoxe du designer face au capitalisme.

Un design au service des personnes déficiences intellectuelles

234

Apolline Vexlard

DESIGN
SOCIÉTÉ
DÉFICIENCE
INTELLECTUELLE
HANDICAP
MÉDICO-ÉDUCATIF
BESOINS

Le manque d'informations sur la déficience intellectuelle nous conduit encore aujourd'hui à commettre, souvent inconsciemment, de nombreuses discriminations envers les personnes atteintes d'un handicap mental. La maladresse et parfois l'indifférence à l'encontre de ces personnes est dû à un système régit par une société qui prétend être inclusive mais qui en réalité ne l'est pas. Le designer de service doit mener son enquête, observer le milieu médico-éducatif et comprendre la société dans laquelle il évolue pour saisir quels sont les réels enjeux de son travail. Cela lui permettra ainsi proposer des solutions afin d'améliorer la qualité de vie des personnes déficientes intellectuelles et intrinsèquement de les inclure réellement dans notre société.

Traduction anglaise des résumés page 294.

Articles



Fig. 1 Tara Shupe, *Rural Areas*, 2011

Éloge de la débrouille

Le design d'urgence dans les situations de crises sanitaires et sociales

Guerres, catastrophes naturelles, pandémies... autant de situations qui peuvent laisser démunis un groupe d'êtres humains, à un moment de leur vie. De telles situations impactent des groupes sociaux, des cultures, des populations, des pays... Et l'on voit même aujourd'hui que toute la planète peut être touchée. La vulnérabilité contemporaine est omniprésente, et nous sommes tous menacés par des situations qui nous dépassent, et sur lesquelles nous n'avons pas le contrôle. Difficile de s'en protéger, notre seul moyen d'action reste la solidarité.

Face à ces situations d'urgence, nous sommes appelés à réagir pour venir en aide aux plus démunis. Que ce soit soutenir financièrement ou proposer son aide sur le terrain : prendre soin des personnes touchées est une nécessité. Mais il faut faire vite. Les associations humanitaires sont souvent les premières sur le front, les représentants de l'état ne sont jamais bien loin, les citoyens sont régulièrement sollicités, et les designers ont eux aussi la possibilité de s'engager, de mettre leurs compétences au service des plus démunis.

Mais pour ces derniers, les conditions de création sont inédites : enjeux sociaux, manque de temps, absence de moyens économiques, il faut alors apprendre à réagir en conséquence. De nouvelles méthodes de travail sont mises en place ainsi que de nouvelles manières de produire. De nouvelles matières premières sont utilisées et des produits de l'industrie sont détournés. Pourtant nous verrons que ces démarches ne sont pas si nouvelles. Les designers occidentaux ont l'habitude de concevoir des objets beaux, pratiques, et de les mettre sur le marché. Mais dans les pays émergents, dans les pays dépourvus de circuits industriels, le « design » existe, mais ne correspond pas à l'imaginaire collectif du design occidental. « L'homme s'applique à débusquer les possibilités de création dans la banalité de la vie quotidienne » nous rappelle Michel de Certeau¹. La production d'objets n'est pas fatalement enchaînée à l'industrie, bien qu'elle s'y articule aussi.

Pour ouvrir les yeux, il nous faut partir en voyage, à la recherche de ces populations qui font preuve d'ingéniosité pour s'adapter à leurs conditions de vie, à travers la récupération, le bricolage, l'*up-cycling*, la co-production... Et nous inspirer de ceux qui se débrouillent, en toutes circonstances. La réflexion de cet article se présente alors comme un premier état des lieux anticipant un travail destiné à se complexifier. Nous tenterons tout d'abord de comprendre la vulnérabilité, cette situation qui nous menace tous, mais qui se trouve être répartie de manière inégale. Nous verrons par la suite comment le designer

1. Michel DE CERTEAU. *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1990.

peut intervenir, pour apporter son aide aux victimes. Il sera ensuite question d'étudier les moyens disponibles permettant aux designers de concevoir de solutions aux problèmes malgré un manque de moyens financier, de temps et parfois même de circuits industriels. Enfin, nous tenterons de savoir comment anticiper les différentes situations d'urgence, en tant que designer, et en tant que citoyens.

Tous vulnérables

La vulnérabilité traduit une situation de faiblesse à partir de laquelle l'intégrité d'un être est, ou risque d'être affectée. Le degré de vulnérabilité dépend de la sensibilité de l'individu face aux événements dommageables et sa capacité d'adaptation face à ceux-ci. Le terme de vulnérabilité peut être appliqué à différents domaines, on parle de vulnérabilité informatique, de vulnérabilité sociale, de vulnérabilité environnementale, de vulnérabilité psychologique, de la vulnérabilité d'une entreprise ou d'un écosystème, mais nous traiterons ici spécifiquement de la vulnérabilité de l'être humain face au monde et aux sociétés dans lesquelles il évolue.

Pour qu'un individu se retrouve vulnérable, celui-ci aura été, en premier lieu, en contact avec un élément déclencheur : catastrophe climatique, accident, dépression, trahison... Ce sont systématiquement des événements incontrôlables, qu'on ne peut prédire, et auxquels on ne peut échapper. Pour un être humain, la vulnérabilité peut avoir des conséquences en termes d'autonomie, de santé, d'espérance de vie, de dignité, d'intégrité physique ou psychique. Il est difficile de sortir de cet état seul, ces personnes ont besoin d'être accompagnées. Leur venir en aide, c'est les aider à retrouver une situation stable et « normale ». Entendons par « normale » un indicatif subjectif et personnel qui signifie un retour à une vie au plus proche du quotidien avant l'événement.

Imprévisibles, les situations d'urgence représentent une catégorie de cause de la vulnérabilité pour les individus dans le monde. Une urgence implique un besoin, une nécessité d'attention sans délais, et sous-entend l'immédiateté d'agissement. Nous pouvons définir différents types d'urgences. Des urgences « globales », liées à des événements touchants en même temps et au même endroit un certain nombre de personnes, les catastrophes climatiques par exemple. Et des urgences plus « spécifiques » dont l'élément déclencheur est individuel, citons entre-autre la perte d'un travail, la maltraitance d'un enfant, ou encore l'expulsion du domicile. Nous nous concentrons ici sur les situations d'urgence « globales », liées à des crises sanitaires et sociales, telles que les guerres, les pandémies, ou encore les catastrophes climatiques ou technologiques. Ce qui nous intéresse, ce n'est pas tant la cause, qui est imprévisible et incontrôlable, mais les conséquences, qui touchent au même moment et au même endroit un nombre important d'individus, pouvant aller de quelques centaines avec le récent attentats du Bataclan, à plusieurs millions avec la pandémie actuelle du SARS-CoV-2.

Un tel évènement, aussi rare qu'il soit, nous rappelle que sommes tous des êtres vulnérables, c'est un aspect constitutif de notre existence, universellement partagé, aucun de nous n'est à l'abri d'une catastrophe². Pourtant, le citoyen occidental du XXI^e siècle a tendance à se croire à l'abri de tout danger, cette idée est omniprésente dans le débat public et les discours politiques. Ces récents évènements liés à l'épidémie du SARS-CoV-2 nous ont ramenés à la réalité, le président de la République Emmanuel Macron s'est exprimé à ce sujet : « Le moment que nous vivons [...] nous rappelle que nous sommes vulnérables, nous l'avions sans doute oublié »³. Nous devons (re)prendre conscience de cette réalité, et (re)connaître notre fragilité commune, et ce, pour le bien commun. Se pose alors la question des devoirs et de la responsabilité de la collectivité envers chacun de ses membres. Être conscient de cette menace sous-entend un changement d'état d'esprit. En partant du principe que des catastrophes peuvent toucher n'importe quel être humain sur la terre, nous devons nous montrer solidaires lorsque nous avons la chance d'avoir, encore une fois, échappé au pire.

La philosophe Marie Garrau a étudié le sujet, et nous affirme que « la vulnérabilité n'est pas la propriété d'un sujet, mais l'indice et la trace du rapport que celui-ci entretient avec le monde naturel et social dans lequel il évolue »⁴. La vulnérabilité est - aussi - un attribut de certains groupes sociaux. Celle-ci se trouve être distribuée de manière inégalitaire entre les membres d'une société donnée, et vécue de manière différente. Certains individus et groupes sociaux sont rendus particulièrement vulnérables par certains types de situations. Dans cette perspective, il est alors envisageable de lutter contre les processus sociaux qui induisent l'intensification du risque de vulnérabilité. Chaque citoyen doit avoir la chance d'être perçu comme un individu à part entière, auquel revient des droits, et non comme une victime malchanceuse.

Prendre soin

Aux suites d'un tsunami, d'une vague d'immigration, de l'explosion d'une centrale nucléaire, nombre d'associations humanitaires viennent en aide aux populations les plus touchées. Elles sont immédiatement sollicitées, mettent en place des récoltes de fonds pour financer leurs interventions, et les médias ne manquent pas de mettre en avant leurs actions. Si les associations apportent les soins premiers, et prennent en charge les personnes les plus touchées, les designers ont eu la possibilité de s'engager au-delà de la prise en charge, dans un « prendre soin » plus individuel, en s'intéressant à l'utilisateur dans sa spécificité. L'éthique du *Care* se définit par sa capacité humaine à prendre soin de, à travailler avec les autres, à valoriser les relations à travers des pratiques qui favorisent l'attention, la responsabilité, la recherche d'une réponse adaptée à la situation d'autrui et l'entraide. Le *Care* promeut une philosophie de l'attention, de la sollicitude entre aidants et aidés, plus apte à garantir une société égalitaire et solidaire. Sans se défaire du soin médical, le *Care* encourage le soin au sens large du

2. Martha NUSSBAUM. *La Fragilité du bien*. Paris : L'ÉCLAT ÉDITIONS, 2016.

3. Emmanuel MACRON. Discours du 13 avril 2020, Paris.

4. Marie GARRAU. *Politiques de la vulnérabilité*. Paris : CNRS éditions, 2018. p.16-17.

terme : l'attention aux autres⁵. Le monde, pensé selon les théories du *Care*, est un monde dans lequel chaque vie dépend à un moment ou à un autre des soins et des services d'autrui.

En ayant relégué les activités du *Care* au second plan et en ayant dévalué celles qui consistent à faire attention à autrui, à prendre soin d'autrui, à délivrer un soin affectif, relationnel, physique, sans voir à quel point ces activités sont le pilier du lien social, les sociétés néolibérales ont relégué la dépendance, la vulnérabilité et tous les soins qui vont avec au niveau le plus bas et le plus dévalué des activités humaines⁶.

Catherine Tourette-Turgis, chercheuse et psychologue clinicienne, dénonce la division du soin en deux catégories, l'une primaire, l'autre secondaire. En s'appropriant la dimension du soin, le designer devient donc un acteur capable d'apporter le soin sur une dimension « secondaire », souvent mise de côté dans ce genre de situation car jugée « non-essentielle ».

Le designer est un citoyen avec ses valeurs et ses principes. Il a la possibilité, en travaillant, de s'engager dans un design social et politique, et ainsi de dépasser la problématique universelle de l'utilisation, centrée utilisateur, pour aller vers des problématiques sociales spécifiques, centrées humain. En allant au-delà de l'usage et du fonctionnalisme historique de la discipline, il conçoit des objets plus seulement utiles, mais indispensables. Au-delà des termes « migrants », « réfugiés politiques », « réfugiés climatiques », « SDF » se cachent des citoyens, des usagers du monde. Si « le design s'insère dans un marché dont les finalités ne sont, pour l'instant, ni éthiques, ni écologiques, mais exclusivement économiques »⁷ le designer a toujours la possibilité de choisir sa manière de proposer des objets au monde. « Je voudrais que mon dessin sache absorber la faim, la violence, la pauvreté, l'inégalité »⁸ confie Alessandro Mendini. En prenant en compte des problématiques sociales et sociétales, en s'engageant parfois politiquement, le designer a la possibilité de faire avancer les choses, et de contribuer à tenter de faire sortir les personnes de leur vulnérabilité. En 2016, face à la crise migratoire, l'île de Lesbos en Grèce, devient un centre de rétention. Les réfugiés enregistrés y sont accueillis le temps d'obtenir un laissez-passer pour leur permettre de continuer leur périple vers le continent. Face à l'ampleur de la situation, au nombre de nouveaux migrants arrivant chaque jour, l'île se retrouve vite débordée, ne pouvant pas apporter tous les soins nécessaires aux individus. Des étudiants en design décident alors d'organiser des ateliers de recyclage pour apprendre aux réfugiés à se fabriquer des objets de première nécessité. À partir de gilets et de canots de sauvetages abandonnés, les réfugiés de Lesbos ont pu apprendre à fabriquer, entre autres, des sacs à dos pour y ranger leurs affaires et des matelas pour ne plus dormir à même le sol (Fig. 2).

5. Joan TRONTO. *Un monde vulnérable, pour une politique du care*. Paris : La Découverte, 2009.

6. Catherine TOURETTE-TURGIS et Mélanie TOCQUEVILLE. Le care est-il un outil pour repenser l'urgence sociale ?. *Empan*, 2012/1, n° 85, p. 160-166.

7. Manola ANTONIOLI. Design et écologie, pour un design de la singularité. *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 171-178.

8. Alessandro MENDINI. Cher jeune designer, in Catherine GEEL (dir.). *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*. Dijon : Les presses du réel, 2014, p.256-259.



Fig. 2 Étudiants en design, aide aux réfugiés de Lesbos, 2016, Grèce

Les outils de la débrouille, l'invention du quotidien

Ces situations d'urgence sont des moments de créations particuliers pour le designer. Habitué à concevoir dans des conditions de travail privilégiées, il doit dans ces circonstances, s'adapter à des contraintes fortes : les principaux éléments constitutifs du cahier des charges étant généralement « résoudre un problème X », « vite » et « sans argent ». Or, le plus souvent, il est entraîné à concevoir des objets productibles en séries dans des usines, « comme si pour exister, le designer se devait de produire des objets en série et s'adapter à une production de masse »⁹. Lors de situations d'urgence, il est susceptible, dans la plupart des cas, de se retrouver dans un pays dépourvu de circuits industriels, où l'immédiateté du besoin prend le dessus sur l'esthétique et la perfection. En s'émancipant de l'industrie et du schéma de production occidentale, le designer a accès à un nouveau monde de la création, où le recyclage, la débrouille et la collaboration sont les modes d'actions principaux.

C'est toute la fabrication qui est alors repensée, engendrant des productions à petite échelle, des séries diversifiées permettant de proposer des solutions au cas par cas et de prendre en compte la singularité des individus. Les outils privilégiés des designers dans ces situations sont les machines-outils pilotées par ordinateur.

C'est le développement des outils de conception et de fabrication numérique qui a laissé entrevoir la possibilité d'un nouveau mode de production industriel, ne produisant plus le même objet par répétition, mais des objets toujours différents dans un continuum soumis à variation formant de nouvelles séries¹⁰.

L'artisanat numérique est aujourd'hui accessible au grand public, les imprimantes 3D, découpe laser, CNC (machine à commande numérique), sont « une promesse d'émancipation des concepteurs et des créateurs par l'accès à la

9. Dijbril DIOP PAPA. Du design par la débrouille au Sénégal. *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 192-195.

10. Patrick BEAUCÉ. Le design de la fin des marchandises. *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 180-184.



Fig. 3 Visières de protection contre le SARS-CoV-2, impression 3D, 2020



Fig. 4 Tejo Remy, *Rag Chair*, 1991



Fig. 5 Victoria et Luc, *Re pulp*, 2020

production de petites séries »¹¹. Ce sont de nouvelles ressources pour faire soi-même, et faire ensemble, qui permettent aux entrepreneurs, aux designers, aux artistes, aux bricoleurs, aux étudiants et aux hackers en tout genre de produire localement des objets sans dépendre d'une usine tierce, et de tester rapidement leurs prototypes auprès des usagers. Aujourd'hui, la communauté de l'impression 3D s'active en France et à l'international pour développer des solutions pour lutter contre le SARS-CoV-2 (Fig. 3)¹². Des centaines de visières en PLA ont pu être produites bénévolement. Les entreprises, mais aussi les particuliers qui ont une machine à la maison sont appelés à en faire bon usage, en fabriquant ces visières pour les livrer gratuitement aux hôpitaux et médecins de leur région.

S'il possède des compétences particulières, le designer ne doit pas rester un travailleur solitaire, particulièrement dans les situations d'urgence. Habitué aux méthodes d'observation et d'analyse en amont, cette étape n'est pas envisageable au vu de l'immédiateté du besoin. Pour pallier à la temporalité de l'urgence, des méthodes de co-conception et de co-fabrication peuvent-être mises en place. Le designer apporte la créativité et les futurs usagers l'expérience, cette forme de design collaboratif permet de gagner du temps et d'impliquer directement les populations sur le terrain. Le but de ce genre d'action doit être de produire des « capacités », et non de distribuer des biens. Les humains sont vulnérables, mais aussi capables. La collectivité a le devoir de fournir à chacun de ses membres les moyens de développer ses potentialités et d'exercer ses capacités¹³. Les pratiques des designers viennent alors à la rencontre de celles des usagers, des soignants, des associations, des bricoleurs et bénévoles, et laissent entrevoir la possibilité d'un prendre-soin partagé, commun, attentif aux singularités et aux capacités de chacun. Les matériaux utilisés lors de la fabrication doivent, eux-aussi, être pensés au cas par cas. Il doit y avoir un

11. *Ibid.*, p. 9

12. Winny CLARET. Partout en France, on fabrique des visières de protection pour les soignants grâce aux imprimantes 3D, 2 avril 2020 (page consultée le 26 avril 2020).

13. Martha NUSSBAUM. *Frontiers of justice, Disability, Nationality, Species Membership*. Cambridge : Harvard University Press, 2006, p. 190.

gissement pour qu'il puisse y avoir production. On peut créer des objets ou des environnements dans tous les pays, en fonction des disponibilités des ressources locales, il faut apprendre - non sans mal - et s'adapter et se débrouiller avec ce qu'on a sous la main, en immersion dans un environnement, un territoire :

La disponibilité de matériaux et de procédés techniques sophistiqués non plus, encore moins les besoins liés aux conditions de vie d'une population donnée qui influent sur le processus de fabrication d'un objet ou d'un service¹⁴.

Gratuit, le recyclage est la solution la plus souvent adoptée. Les hommes ont recyclé des objets, matériaux, bâtiments, en leur donnant une nouvelle vie, une nouvelle forme, une nouvelle fonction. Carton, bouteilles en plastique, bidons, boîte de conserve, chutes de bois ou de textiles deviennent alors de véritables ressources. Ces « déchets » recyclés - ou upcyclés - peuvent être utilisés de deux manières différentes. Bruts, pensons par exemple à la *Rag Chair* de Tejo Remy, chaise constituée de vieux vêtements sanglés de rubans métalliques industriels (Fig. 4), ou transformés, pour constituer l'élément principal d'un nouveau matériau, prenons l'exemple de *Repulp*, une gamme de bio-contenants fabriqués à partir de déchets d'orange : « Tout ce qui n'est pas consommé dans l'orange, Repulp le récupère et le transforme en un récipient écologique et résistant » (Fig. 5). Qu'on les possède déjà chez-soi ou que l'on puisse se les procurer à bas prix, des objets industriels déjà produits peuvent être détournés. Le designer Jean-Sébastien Blanc a par exemple proposé une série *Les indispensables du confinement*, où il détourne différents objets qu'il possède à son domicile pour résoudre des problématiques quotidiennes : se protéger du SARS-CoV-2, occuper les enfants, faire l'école à la maison, rester en contact avec ses proches, garder ses distances de sécurité, etc. (Fig. 6).



Fig. 6 Jean-Sébastien Blanc, *Les indispensables du confinement*, 2020, Instagram

14. NUSSBAUM, *op.cit.*

Ces objets ont une dimension *low-tech*, dans le sens où ils emploient des techniques simples, pratiques, économiques et populaires. Par opposition au *high-tech*, le terme *low* peut donner l'impression d'une perte, d'un retour en arrière, d'une décroissance, mais il se trouve qu'on assiste plutôt à une renaissance, un renouveau, une atteinte de la sobriété optimale avec une utilisation des moyens strictement nécessaires. Cette forme de design populaire n'est pas nouvelle, même si elle est aujourd'hui mise en avant par les médias :

When confronted with new problems, human beings tend to use their innate creativity and design capacity to invent and realize something new: innovate. It has always been like that, but today these everyday innovations are spreading, appearing in unprecedented forms and making themselves felt with greater force. Their diffusion and character result from the combination of two main factors. The first is, of course, the nature of the problems to be dealt with on different scales, including everyday experience. The second is the pervasive diffusion of information and communication technologies and their potential in terms of organizational change. In such a situation, it is likely that a growing number of people facing a problem also see an opportunity and find a new way to solve it¹⁵.

Concevoir et bidouiller des objets fait partie de notre quotidien, Michel de Certeau l'avait déjà fait remarquer et les anthropologues soulignent souvent cette dimension humaine à improviser. Pourtant, ceux qui sont étrangers au design n'en sont pas toujours conscients : « *Making tools is one of the attributes that made us human in the first place, [...] design is a general human process that we use to understand and to shape our world* »¹⁶. Si nous sommes dans un circuit où nos modes de vie contemporains sont tournés vers la consommation, il ne s'agit pas, dans les pays émergents, d'accroître leur PIB mais plutôt de pallier aux problématiques quotidiennes. De l'ordre de l'intuition, les citoyens du monde entier, et particulièrement le plus pauvres savent faire preuve d'ingéniosité, pour s'adapter à des conditions précaires à travers la récupération, le détournement ou encore le bricolage. Chacun, conditionné par son milieu, invente subtilement en détournant les objets, les codes et les usages :

La forme de design dont il est ici question se trouve dans les rues, les quartiers, les banlieues, les routes, les maisons, dans les habitacles, les accoutrements, les moyens de locomotion improbables, les outils fabriqués pour s'adapter à des conditions précaires ; il s'agit d'un design qu'on pourrait qualifier de « populaire ». [...] Les déchets sont alors appréhendés d'une nouvelle manière. Vus en général comme ce dont il convient de se débarrasser le plus vite possible, ils

15. Ezio MANZINI. *Design. When Everybody Designs – An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge : Mit Press, 2015. p. 21. « Face à de nouveaux problèmes, les êtres humains ont tendance à utiliser leur créativité et leur capacité de conception innées pour inventer et réaliser quelque chose de nouveau : innover. Il en a toujours été ainsi, mais aujourd'hui, ces innovations quotidiennes se répandent, apparaissent sous des formes inédites et se font sentir avec plus de force. Leur diffusion et leur caractère résultent de la combinaison de deux facteurs principaux. Le premier est, bien sûr, la nature des problèmes à traiter à différentes échelles, y compris celle de l'expérience quotidienne. Le second est la diffusion omniprésente des technologies de l'information et de la communication et leur potentiel en termes de changement organisationnel. Dans une telle situation, il est probable qu'un nombre croissant de personnes confrontées à un problème voient également une opportunité et trouvent une nouvelle façon de le résoudre ». Traduit avec DeepL.

16. *Ibidem* « La fabrication d'outils est l'un des attributs qui nous ont rendus humains en premier lieu. [...] le design est un processus humain général que nous utilisons pour comprendre et façonner notre monde ». Traduit avec DeepL.

occupent dans ce contexte une place privilégiée : dans une optique de récupération et de « débrouille », les objets en fin de vie peuvent devenir matière à création. Le design devient la réponse à une nécessité, la manifestation d'une ingéniosité que les conditions environnantes ont peu à peu mise en place. Le besoin de s'adapter détermine la nécessité de créer¹⁷.

L'*Hippo Water Roller* est un parfait exemple de design populaire (Fig. 7). À Maleng-Agok dans le sud du Soudan où l'eau est rare, les habitants passent une majeure partie de leur journée à sa quête, parcourant de longues distances avec de lourdes charges d'eau sur leur tête. Conçu en Afrique pour l'Afrique et fabriqué et partir de bidons jusqu'alors jetés à la poubelle, cet objet permet aux femmes, aux enfants et aux personnes âgées de recueillir cinq fois plus d'eau qu'avec un seul seau, de moins se fatiguer et de protéger leur dos. C'est dans ce genre de situation, face à un problème de plus en plus pénible, que les citoyens se mettent à faire du design, sans forcément en être conscient.

La récurrence des événements

Si nos médias ne communiquent pas sur les 2 700 séismes quotidiens qui secouent notre planète, et que tous ne font pas un nombre important de victimes, les catastrophes que nous avons évoquées plus haut sont pourtant des événements récurrents. Qu'ils soient d'origine politique comme les guerres civiles, « naturelle » comme les tsunamis, ou technologique comme les accidents nucléaires, nous sommes tous capables, dans chacune des situations, de citer différents exemples de catastrophes. Mais alors pourquoi sommes-nous toujours pris de court à chaque événement ?

Anticiper une situation d'urgence, c'est avant tout identifier les risques, et prévoir les différents scénarii qui peuvent avoir lieu. Après un inventaire de ces risques, il est nécessaire de les étudier et d'évaluer leur gravité potentielle avant de décider des actions préventives à mettre en place. Anticiper, c'est finalement prendre les précautions nécessaires pour pouvoir gérer au mieux une situation de crise, pour déterminer les attitudes à adopter avant, pendant, et après une situation d'urgence. Jean-Pierre Chevènement nous indique « quelques principes simples pour gérer les crises complexes » :

De l'information préventive à l'assistance après la catastrophe, en passant par une prise en charge complète des victimes, pendant la phase d'urgence, il faut alors trouver les solutions pour agir. Il faut savoir témoigner aux sinistrés un soutien chaleureux, personnalisé et efficace et simultanément, faire passer à l'opinion nationale, voire internationale l'information nécessaire¹⁸.

L'expérience a permis à certaines villes et certains pays de mettre en place des protocoles et des entraînements en amont pour mettre les populations en condition. Pensons par exemple au gouvernement nippon qui a élaboré un programme d'exercices pour apprendre à réagir en cas de séismes. Entraînés dès l'enfance, les Japonais savent qu'ils doivent couper le gaz et se précipiter sous une table dès les premières secousses. Dans ce contexte, le Studio Design

17. NUSSBAUM, *op.cit.*

18. Jean-Pierre CHEVÈNEMENT. Quelques principes simples pour gérer les crises complexes. 2012. (page consultée le 26 avril 2020) <<http://journals.openedition.org/communicationorganisation/2280>>.



Fig. 7 Design humanitaire et participatif, *Hippo Water Roller*, 2016, Soudan



Fig. 8 Studio Design Nendo, *Minim+AID*, 2015, Japon

Nendo a imaginé un kit de survie minimaliste et modulaire (Fig. 8). Ce kit est composé de cinq modules qui s'empilent et s'emboîtent pour former un long tube facile à transporter. Chaque module contient un objet nécessaire, que ce soit une batterie, une lampe, de l'eau, un imperméable, etc.

D'autres pays, comme la France, ont établi une série de protocoles, permettant de connaître la marche à suivre en cas de problème : évacuer une école en cas d'incendie, confiner les populations en cas d'explosion d'une usine chimique, mettre à l'abri les populations en cas de montée des eaux, etc. Mais de telles décisions, considérées au niveau local ou national, ne peuvent être prises en dehors du contexte politique et économique du territoire. En 2007, une loi relative à la préparation du système de santé face à des menaces sanitaires de grande ampleur, a pour objectif principal de constituer un stock suffisant de masques pour faire face aux épidémies. Ce stock a, entre autre, permis de faire face au virus de la grippe A H1N1 en 2009, l'État détenait alors 723 millions de masques FFP2 et un milliard de masques chirurgicaux¹⁹. Mais en 2011, « il a été décidé, suite aux crises sanitaires précédentes [...] qu'il n'y avait plus lieu de conserver des stocks massifs de masques dans le territoire » avoue Olivier Véran le ministre de la Santé en France²⁰. D'après un rapport du sénat « du point de vue des finances publiques, cela permettrait également de réaliser des économies considérables en termes de coût d'achat, de stockage »²¹. Suite à de telles décisions, la France est aujourd'hui en rupture de stock de masques pour gérer l'épidémie du SARS-CoV-2, et ce, quasiment

19. Cédric STANGHELLINI. Comment la France est passée d'un stock d'État de 723 millions de masques FFP2 à la pénurie. *Lci*, 2020. (page consultée le 28 avril 2020) <<https://www.lci.fr/sante/coronavirus-epidemie-covid-19-pourquoi-la-france-est-en-penurie-de-masques-ffp2-2148489.html>>.

20. Olivier VÉRAN, discours du 19 mars à l'Assemblée nationale, Paris.

21. Francis DELATTRE (commission des finances du sénat). L'Établissement de préparation et de réponse aux urgences sanitaires (EPRUS) : comment investir dans la sécurité sanitaire de nos concitoyens ?. 15 juillet 2015 <<https://www.senat.fr/notice-rapport/2014/r14-625-notice.html>>.

depuis le début de la crise. Les décisions sont prises, dans la plupart des cas, en mettant la menace au second plan, c'est l'enrichissement du pays qui prime sur la sécurité des citoyens.

Plus généralement, ces exercices de préparation couplés à une gestion de l'événement sur le coup permettent, malgré certaines décisions politiques, de limiter le nombre de morts et de blessés, mais après ? Comment gérer la situation lorsqu'on a perdu un proche ? Quand votre domicile a été détruit ? Quand la situation économique du pays s'effondre ? Il est ici plus difficile d'anticiper, puisque si les événements en eux-mêmes se reproduisent, le lieu de la catastrophe, la situation économique du pays, les populations et culture, les matériaux présents dans la région, l'intensité, le nombre de morts et de blessés sont imprévisibles et complètement différents d'une situation à une autre. Difficile, dès lors, d'imaginer un unique protocole applicable à cette diversité.

Les pouvoirs de l'urgence

Des protocoles sont donc, quasiment systématiquement déterminés en amont pour être en mesure de gérer, sur le moment, une crise. Mais la prise en charge - et prise en soin - des personnes touchées de près ou de loin semblent être considérés au cas par cas, en fonction des différents facteurs cités plus haut. Difficile alors pour le designer de s'approprier ces problématiques et de proposer une réponse universelle à un événement donné. Un projet d'initiative citoyenne a permis de pallier au manque de respirateur pendant l'actuelle crise du SARS-CoV-2 en proposant de détourner des masques de plongée Decathlon (Fig. 9)²². Mais cette solution n'est applicable qu'en occident, là où les magasins Decathlon possèdent des stocks prêts à être vendus. Présent dans 40 des 194 pays du monde, cette solution de respirateurs permettant de sauver des vies n'est donc applicable que dans seulement 5 % des pays.



Fig. 9 Open source, Respirateur avec masque Decathlon, 2020, Italie

22. Cédric STANGHELLINI. Oui, des masques de plongée Decathlon servent bien de respirateurs en Italie. *Ici*. 2020. (page consultée le 28 avril 2020) < <https://www.ici.fr/sante/covid-19-coronavirus-pandemie-oui-des-masques-de-plongee-decathlon-servent-bien-de-respirateurs-en-italie-2148994.html> >.

Pourtant, en tant que designer, l'intérêt d'intervenir en amont d'une catastrophe est limité. Comme nous l'avons vu, les conséquences d'un événement dépendent d'un nombre important de facteurs. Pour intervenir efficacement, il faut apprendre à développer de nouvelles formes de connaissances et d'attitudes pour résoudre des problèmes dans des situations particulières. L'urgence nous pousse justement à expérimenter. Pour le designer, l'urgence peut se révéler être un véritable moteur, qui stimule la créativité, et permet de créer dans des conditions tout à fait inédites. Les créatifs ont d'ailleurs tendance à volontairement se mettre dans des situations d'urgence : concours en temps limité (comme les *24h de l'innovation*), *Top Chef*, etc. permettent, non pas d'anticiper des événements précis, mais de s'entraîner à réagir rapidement dans n'importe quelle situation. Lors de la biennale du design à Saint-Étienne de 2013, un stand animé par 15 étudiants proposait une démonstration de « design minute ». À l'écoute de leurs problématiques quotidiennes, ces étudiants se sont mis au service des visiteurs en leur proposant des solutions créatives, éditées in situ par les outils numériques, de prototypage et de maquettage. Leur projet *1 heure pour voir le design se faire* était construite sur une stratégie et une philosophie particulière, visant à « démontrer le design par l'usage »²³

Dans un tout autre contexte, le chef étoilé Olivier Roellinger nous témoigne son expérience en tant que cuisiner invité pour la réalisation d'un dîner pour les personnes en situation de précarité extrême à partir d'invendus de supermarché²⁴. Il décrit sa journée, comme un moment extrêmement sensible : son attente en cuisine sans pouvoir anticiper ce qu'il va pouvoir préparer, l'appel du supermarché lui indiquant les produits qui pouvaient être récupérés, la pression de devoir nourrir tout le monde avec si peu d'aliments, et surtout le challenge qu'a été pour lui cette journée. Avec « des produits médiocres et en petite quantité », pas de condiments, il a réussi à mobiliser toutes ses compétences et à sortir de sa zone de confort, pour préparer près de 150 repas, fidèle à son image de chef étoilé. Il donne ici la preuve qu'en étant créatif, on peut faire de grandes choses avec peu.

Conclusion

Le design est un métier qui se ré-invente chaque jour, il s'adapte à la société dans laquelle il évolue en fonction des situations, des besoins et des demandes. C'est une démarche transversale qui se met au service de tous. Face à l'urgence sociale, en occident, mais aussi dans les pays émergents, le designer a du pouvoir et a la possibilité de jouer un rôle important. En se positionnant au carrefour d'une série de disciplines, de méthodes et de questionnements, il prend le rôle du chef d'orchestre, et, par ses conceptions, contribue à faire évoluer nos comportements et nos environnements. Les choix qu'il fait ne sont donc pas anodins. En tant que citoyen, il a tout d'abord des convictions, des

23. Agence éphémère. *Une heure pour voir le design*. Biennale du design de Saint-Étienne, 2013 <<http://agence-ephemere.designvillefontaine.com/#agence>>.

24. Olivier ROELLINGER. *Pour une révolution délicieuse*. Paris : Fayard, 2019, p.162-167.

principes et des valeurs. Face à une situation, un projet, une commande, un sujet, une idée, il choisit consciemment de s'engager, ou non. Faire du design ne se résume pas à proposer une forme séduisante, « il participe davantage à l'invention de modèles de vie »²⁵. En s'engageant dans des projets ayant un impact social positif, le designer peut évoluer dans des champs de recherche pour répondre aux divers maux du monde.

Comme nous l'avons vu, le designer a tout à fait sa place dans la gestion des situations de crises, même si ses habitudes de créations sont bouleversées. En venant en aide aux plus démunis, il participe à répondre aux objectifs du développement durable de l'ONU : éradiquer la pauvreté sous toutes ses formes et dans tous les pays, protéger la planète et garantir la prospérité pour tous. Mais le designer – et le citoyen – interviennent-ils en pleine conscience de la situation internationale ? 250 millions de personnes sont impactées dans le monde chaque année, l'augmentation des catastrophes naturelles et la prise de conscience des changements environnementaux ont rappelés à la communauté internationale et aux acteurs politiques notre vulnérabilité inhérente. On sait aujourd'hui que 91 % des catastrophes dans le monde sont passées sous silence²⁶, qu'en est-il de l'aide apportée aux populations victimes d'événements dont les médias ne parlent pas ?

Les catastrophes largement médiatisées engendrent une solidarité bien souvent internationale. Selon François Grünewald, un élan de solidarité planétaire peut s'expliquer pour différentes raisons, il nous donne ici l'exemple de la série de tsunamis qui ont eu lieu en 2004 sur les côtes indiennes, thaïlandaises et sri lankaises :

C'était d'abord une catastrophe naturelle, dont la cause n'était pas à chercher. Les médias avaient couvert l'événement pendant une longue période, montrant des victimes occidentales. Enfin, le tsunami avait eu lieu pendant une période de fêtes ce qui avait amplifié l'émotion²⁷.

La médiatisation a donc un rôle crucial sur l'aide humanitaire qui va être déployée. La plupart des catastrophes et urgences humanitaires du monde pâtissent d'un manque de communication, et donc de soutien. La négligence alarmante dont souffrent ces « catastrophes silencieuses » a conduit plusieurs organismes, dont la Croix-Rouge, à lancer une campagne de sensibilisation sur ces tragédies ignorées en février 2013 (Fig. 10). Pendant quatre semaines, un spot vidéo de 50 secondes a été diffusé dans les cinémas, à la télé, sur les réseaux sociaux et certaines sites web, partout en Europe, mettant en lumière une série de crises méconnues, et sensibilisant le public aux catastrophes dont personnes ne parle, et qui touchent pourtant 250 millions de personnes chaque année.

25. Alessandro MENDINI. *An deux mille : de quel côté être*, in Catherine GEEL (dir.), *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*. Dijon : Les presses du réel, 2014, p. 418-421.

26. La Croix rouge. *Campagne de sensibilisation sur les catastrophes silencieuses*. Youtube, 2013 <https://www.youtube.com/watch?v=DqNhMpl_emo&list=PLoZ3bStCzn2-SvrqkQ0LsoK5qxJV_d15b&index=2&t=0s>.

27. Valentin AUDIC et Félix LEBRETON. *Le design de l'engagement face à l'urgence*. Medium, 2017 (page consultée le 14 avril 2020).

On peut alors se demander si le designer - en plus de pouvoir agir directement sur le terrain - n'aurait pas un rôle à jouer dans la communication de ces événements pour générer des comportements de solidarité ? Les effets de groupe impactent la prise de décision individuelle, c'est un engrenage : plus les citoyens s'investissent, plus ils vont influencer les autres à faire de même, et ainsi de suite. En se positionnant en tant que médiateur, le designer ne pourrait-il pas utiliser ses outils de communication pour remédier au contrôle et à la sélection des informations par les médias ?



Fig. 10 La Croix rouge. *Silent Disasters*. Youtube, 2013

Bibliographie

Ouvrages

BOZZI, Pénélope et Ernesto OROZA. *Objets ré-inventés : la création populaire à Cuba*. Paris : Alternative, 2002.

CAMUS, Albert. *La peste*. Paris : Gallimard, 1972.

DE CERTEAU, Michel. *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1990.

GARRAU, Marie. *Politiques de la vulnérabilité*. Paris : CNRS éditions, 2018.

GEEL, Catherine (dir.). *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*. Dijon : Les presses du réel, 2014.

MANZINI, Ezio. *Design, When Everybody Designs – An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge : Mit Press, 2015.

NUSSBAUM, Martha. *La Fragilité du bien*. Paris : L'ÉCLAT ÉDITIONS, 2016.

NUSSBAUM, Martha. *Frontiers of justice, Disability, Nationality, Species Membership*. Cambridge : Harvard University Press, 2006.

OROZA, Ernesto. *Rikimbili – Une étude sur la désobéissance technologique et quelques formes de réinvention*. Saint-Etienne : Presse Universitaire, 2009.

ROELLINGER, Olivier. *Pour une révolution délicieuse*. Paris : Fayard, 2019.

TRONTO, Joan. *Un monde vulnérable, pour une politique du care*. Paris : La Découverte, 2009.

Articles dans une revue ou chapitre dans un ouvrage

ANDRÉS, Roxane. De l'universel au singulier : prendre soin « des » vieillissements, *Sciences du Design*, 2017/2, n° 6, p. 92-102.

ANTONLIOLI, Manola. Design et écosophie, pour un design de la singularité, *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 171-178.

BEAUCÉ, Patrick. Le design de la fin des marchandises, *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 180-184.

CAMPAGNARO, Cristian et Valentina Porcellana. Habiter le dortoir, *Journal des anthropologues*, 2013, p.134-135.

DIOP PAPA, Djibril. Du design par la débrouille au Sénégal. *Multitudes*, 2013/2, n° 53, p. 192-195.

TOURETTE-TURGIS, Catherine et TOCQUEVILLE, Mélanie. Le care est-il un outil pour repenser l'urgence sociale ?, *Empan*, 2012/1, n° 85, p. 160-166.

Articles sur internet

AUDIC, Valentin et Félix LEBRETON. Le design de l'engagement face à l'urgence, 2017 (page consultée le 14 avril 2020) <<https://medium.com/cahier-de-prospective-design-interfaces-engagement/le-design-de-lengagement-face-aux-catastrophes-naturelles-3155204187bb>>

CHEVÈNEMENT, Jean-Pierre. Quelques principes simples pour gérer les crises complexes, 2012, (page consultée le 26 avril 2020) <<http://journals.openedition.org/communicationorganisation/2280>>

CLARET, Winny. Partout en France, on fabrique des visières de protection pour les soignants grâce aux imprimantes 3D, 2 avril 2020 (page consultée le 26 avril 2020) <<https://www.francebleu.fr/infos/sante-sciences/partout-en-france-fabrique-des-visieres-de-protection-pour-les-soignants-grace-aux-imprimantes-3d-1585800660>>

STANGHELLINI, Cédric. Comment la France est passée d'un stock d'État de 723 millions de masques FFP2 à la pénurie, 2020, (page consultée le 28 avril 2020) <<https://www.lci.fr/sante/coronavirus-epidemie-covid-19-pourquoi-la-france-est-en-penurie-de-masques-ffp2-2148489.html>>

STANGHELLINI, Cédric. Oui, des masques de plongée Decathlon servent bien de respirateurs en Italie, 2020, (page consultée le 28 avril 2020) <<https://www.lci.fr/sante/covid-19-coronavirus-pandemie-oui-des-masques-de-plongee-decathlon-servent-bien-de-respirateurs-en-italie-2148994.html>>

Projets référents

Agence éphémère. *Une heure pour voir le design se faire*. Biennale du design de Saint-Étienne, 2013 <<http://agence-ephemere.designvillefontaine.com>>

BLANC, Jean-Sébastien. *Les indispensables du confinement*, 2020, Instagram <<https://www.instagram.com/jeanseb5.5/>>

Design humanitaire et participatif, *Hippo Water Roller*, 2016, Soudan <<https://www.solidarum.org/besoins-essentiels/hippo-water-roller-bidon-qui-roule-ca-coule-de-source>>

Étudiants en design, *Aide aux réfugiés de Lesbos*, Grèce, 2016 <https://www.theguardian.com/global-development-professionals-network/2016/may/06/the-volunteers-turning-refugee-lifejackets-into-symbols-of-hope?CMP=share_btn_link>

La croix rouge. *Campagne de sensibilisation sur les catastrophes silencieuses*. Youtube, 2013 <<https://www.youtube.com/watch?v=F8z5v0iaVtY>>

Open source, *Respirateur avec masque Decathlon*, 2020, Italie <<https://www.lci.fr/sante/covid-19-coronavirus-pandemie-oui-des-masques-de-plongee-decathlon-servent-bien-de-respirateurs-en-italie-2148994.html>>

Studio Design Nendo, *Minim+AID*, 2015, Japon <<http://www.nendo.jp/en/works/minimaid/>>

REMY, Tejo. *RagChair*, 1991 <<https://www.architonic.com/fr/product/droog-rag-chair/1114138>>

Victoria et Luc, *Repulp*, 2020, France <<https://www.repulp.fr>>

Visières de protection contre le SARS-CoV-2, impression 3D, 2020 <<https://www.lesechos.fr/pme-regions/innovateurs/un-reseau-dimpression-3d-se-cree-pour-les-visieres-de-protection-1192697>>

Autres

DELATTRE, Francis (commission des finances du sénat). *L'Établissement de préparation et de réponse aux urgences sanitaires (EPRUS) : comment investir dans la sécurité sanitaire de nos concitoyens ?*, 15 juillet 2015 <<https://www.senat.fr/notice-rapport/2014/r14-625-notice.html>>

MACRON, Emmanuel. *Discours du 13 avril 2020*, Paris.

VÉRAN, Olivier. *Discours du 19 mars à l'Assemblée nationale*, Paris.

Crédits photos

Fig.1. ©Tara Shup ; Fig.2. ©Angelos Tzortzinis ; Fig.3. ©DR ; Fig.4. ©Tejo Remy ; Fig.5. ©Repulp ; Fig.6. ©Jean-Sébastien Blanc ; Fig.7. ©Neozone ; Fig.8. ©Kenichi Sonehara ; Fig.9. ©LCI ; Fig.10. ©La croix rouge.

Remerciements

Un grand merci à Anna Gardes pour sa relecture, ses paroles rassurantes, et ses encouragements tout au long de l'écriture.



Pot en osier, 2005

Premiers contacts

Mon premier contact avec de la *matière* et qui a suscité mon intérêt remonte à l'époque où j'étais à l'école primaire René Cassin à Chaumont, pendant les activités du mercredi après-midi. Ce créneau était réservé à des pratiques autres que les mathématiques, l'histoire et le français, et on pouvait y trouver toutes sortes de divertissements. Par exemple des activités sportives tels que vélo, football et danse, ou occupations plus calmes comme clubs de lectures, informatique, échecs et jeux de sociétés. Pour ma part ce qui m'intéressait vraiment, c'était les loisirs créatifs, il y avait peu de choix mais dans le peu qu'il y avait je prenais du plaisir. Il ne s'agissait pas de créer des colliers de nouilles ou de décorer des pots de confitures avec des paillettes. Non, ici je fais allusion à la création par la manipulation de la matière, il y avait de la poterie, de la peinture, de la vannerie, et je crois même de la broderie, un des seuls vestiges de ces expériences est un pot de crayons en osier. J'ai quelques bribes de souvenirs de la confection de cet artefact. Je me souviens de l'endroit, une salle de classe avec des murs jaune, des bâches étendus sur le sol, les brins d'osier baignant dans un lavabo, mes camarades et moi répartis en groupe autour de tables rondes chacun sur son pot. Ce n'était pas des conditions adéquates, nous étions à l'évidence pas dans un atelier de vannier, mais l'endroit ne changeait rien au plaisir procuré par la création de l'objet. Lorsque j'ai redécouvert cet objet et que je l'ai pris en mains, il a ravivé des souvenirs, je me suis souvenu des gestes répétitifs pour entrelacer les brins humides et rigides, et comme Tim Ingold dans *Les matériaux de la vie* :

[de] ...la nature récalcitrante du matériau [...] l'osier résiste, il ne veut pas être tordu. Parfois il engage une lutte, se redressant brusquement et cinglant le fabricant au visage [...] c'était cette résistance - la friction induite par des branches qu'on avait pliées de force les unes entre les autres - qui permettait à l'ensemble de la construction de tenir [...] en tant que novices, nous n'avions que peu de contrôle sur la forme précise et les proportions...¹

La fabrication de ce petit pot en osier est peut-être ce pourquoi j'aime la technologie et les arts plastique aujourd'hui et je me rends compte que c'est aussi ce qui m'a fait prendre conscience plus tard de « ...ce que signifiait fabriquer des choses, et comment une forme surgit d'un mouvement, mais aussi les propriétés dynamiques d'un matériau. »²

Plus tard lors de la fête d'anniversaire de mes 12 ans, mes grands-parents m'ont offert ma première caisse à outils avec le strict nécessaire pour laisser parler mes mains avec la matière. La première utilisation que j'ai fait de mes outils, c'est d'enlever toute l'écorce d'une branche tombée d'un arbre et ramenée de la

1. Tim INGOLD, *Les matériaux de la vie*, *Socio-anthropologie*, 35, 2017, p.30-31.

<http://journals.openedition.org/socio-anthropologie/2519>, consulté le 15 avril 2020.

2. *Ibid.*

forêt, avec tout ce que j'avais à disposition : marteau, ciseaux à bois, râpes, et pince à épiler pour les petites imperfections, je ne me doutais pas à cet instant qu'il existait du papier à poncer. Lorsque j'en eu fini d'écorcher la branche, j'avais sous les yeux un morceau de bois aux courbes sinueuses, avec un bout plus fin que l'autre et une couleur beige naturel. Le but de mon entreprise était d'offrir un cadeau à mes grands-parents pour les remercier, la forme ressemblait étrangement à une canne, c'est donc devenu une canne pour mon grand-père, je l'ai ajusté, ai ajouté une finition, et je l'ai offerte. Cette branche qui était matière inanimée, je l'ai transformé, je lui ai trouvé un usage, une cible et en fin de compte une seconde vie. C'était sans le savoir, la réflexion que certains designers partagent pour créer : manipuler la matière pour donner naissance à de nouveaux objets et des usages. Pour eux, les matériaux ne sont pas qu'une réponse à un dessin, c'est le dessin, c'est l'essence même du projet, la base de la réflexion, du concept.

L'idée germe à partir de la matière même, au lieu de s'imposer à elle : une conception quasi florale ou efflorescente d'une beauté qui se lève, la franche symbiose du contenu et du contenant, la fin des dissociations et des clivages³

Penser avec les mains et avec la matière

Pour certains designers, la matière est un mode de penser à part entière, ils la laissent parler, ils utilisent tout ce qu'elle peut offrir pour donner vie à un projet, on pourrait même parler dans certains cas d'objets créés pour la matière. Ce mode de penser se rapproche de celui d'un plasticien, mais la différence est que le designer créé pour des usages et applique des choix esthétique, ergonomique, écologique, technique, social, économique, etc.

Il y a quand même une question qui est légitime de se poser, comment le designer peut laisser parler la matière tout en appliquant ses choix ?

Une des réponses réside dans les mains de l'homme, le designer peut parfois se passer du dessin dans l'élaboration d'un projet et utiliser le matériau comme un point de départ, mais il arrive un moment où une manipulation humaine est obligatoire. Et ce sont les procédés de fabrication, qui entrent en jeu, ils sont nécessaires et nécessitent des humains, surtout dans une phase de recherche ou de prototypage.

Prenons par exemple le projet *Grown Furniture*⁴ du designer anglais Gavin Munro, il utilise les propriétés techniques du saule, sa faculté à pousser sans difficulté et sa malléabilité pour créer du mobilier, notamment des chaises. Mais pour créer une chaise il doit intervenir, pour ce faire il applique une technique de jardinage qui consiste à donner une orientation particulière à la pousse d'une plante ou

3. François DAGOGNET, *La Matière de l'invention*, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 12-13.

4. Gavin MUNRO, mobiliers *Grown Furniture*, 2015, saule, Full Grown, Angleterre.

5. <https://fullgrown.co.uk/>

6. Tim INGOLD *op. cit.* p.29.

7. Claire DAVRIL, Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic, *Marges*, 18, 2014, p.56. <https://journals.openedition.org/marges/866>, consulté le 15 avril 2020.

8. Claire DAVRIL *op. cit.* p.57.

d'un arbre. Comparé à une chaise en bois lambda, celles de Gavin Munro ont un impact moindre sur la matière, il lui accorde une certaine liberté, il guide les branches dans un moule qui sert de tuteur et au bout de 7 à 9 ans, il « cueille » la chaise. Il n'y a pas eu de dessins du projet fini car il est aléatoire mais plutôt la recherche d'un procédé de fabrication nécessitant une compréhension et une adaptation au matériau. Sur le site internet du projet⁵, le designer explique que l'idée lui est apparue le jour où étant enfant et jouant dans un jardin, il a remarqué un bonsaï surdéveloppé qui avait l'apparence distincte d'une chaise et depuis l'idée a germé. C'est à cela que sont venus s'ajouter des choix, des justifications, des sens, comme par exemple l'aspect écologique du projet ou encore le prix fixé à 3500€ pour une chaise, justifié par le temps de production. Ce projet nous montre que le matériau est un outil de création comme un autre et permet au designer d'exprimer ses motivations à travers lui.

La différence entre une statue de marbre et une formation rocheuse [...] est la suivante : à un certain stade de l'histoire du morceau de marbre est apparu d'abord un ouvrier carrier qui, grâce à sa force et avec l'aide de marteaux et de coins, l'a extrait du socle rocheux, après quoi un sculpteur s'est mis au travail avec un burin afin, comme il le dirait, de donner forme à la pierre⁶

Penser la matière comme source du projet a certains avantages : déjà le choix de la matière ne se pose pas, elle s'impose, ensuite elle n'est plus synonyme de problèmes lors de la production car les designers ont étudié en amont ce qu'il était possible de faire avec ladite matière et ont même parfois conçu le projet à partir du processus. Il n'est plus question d'adapter la matière aux formes et aux idées mais l'inverse, d'utiliser toutes les propriétés de celle-ci pour percevoir des idées et des formes. En travaillant de la sorte, les designers se dédouanent d'un cahier des charges, d'une attente de fonctionnalité trop précise et d'une envie formelle.

Il s'agit non pas seulement d'utiliser la matière, mais de la rendre signifiante, de chercher une forme par laquelle ses particularités s'expriment, par laquelle elle pourrait se donner à lire⁷

Au lieu d'être perçue comme source de contraintes, la matière est ici encensée. Au lieu de se battre avec elle, ces designers jouent avec ses propriétés [...] Ils tournent les projecteurs non pas sur leur travail, mais sur la matière qu'ils ont choisi de travailler⁸



Gavin Munro,
Grown Furniture, 2015

La matière s'exprime... et le designer ?

Le designer fait-il office de marionnettiste ? Il dirige la matière, il la fait parler, mais quelles sont ses intentions ?

Marcel Wanders est un designer néerlandais influent dans les années 1990. Ses créations sont toutes plus originales les unes que les autres, mais l'une d'entre elles a marqué les esprits et se retrouve dans plusieurs musées à travers le monde, il s'agit de la *Knotted Chair*⁹. Conçue en 1996 lorsque Marcel Wanders faisait partie du collectif Droog Design, cette chaise utilise la technique traditionnelle du macramé, le designer a tressé une corde de fibre d'aramide autour d'un axe de carbone puis a immergé le tout dans de la résine. En faisant ceci il a obtenu l'effet escompté, l'impression qu'un filet de pêche tient tout seul comme par magie, ici l'intention du designer est de procurer des émotions à la personne qui vient à la rencontre du siège. Dans un premier temps par la vue, l'incompréhension saisit l'utilisateur, il ne comprend pas comment ce siège peut tenir debout sans renforts, la logique est bouleversée, puis vient le moment du contact, une envie irrésistible de s'asseoir dessus. Lorsque le geste est amorcé c'est l'étonnement qui prend place, l'utilisateur se rend compte que le siège en plus de tenir debout, supporte son poids et s'adapte à sa morphologie. Marcel Wanders essaie d'insuffler ce genre d'émotions dans de nombreux projets, le *Sponge Vase*¹⁰ et la *Sparkling Chair*¹¹ sont d'autres projets dans lesquels à chaque fois le matériau joue un rôle primordial, que ce soit l'utilisation d'une éponge dans le processus de fabrication du *Sponge Vase* ou le polyéthylène moulé pour la *Sparkling Chair*.



Marcel Wanders, *Knotted Chair*, 1996

...le *Sponge Vase* (Vase éponge), un objet qui aurait pu ressembler à une éponge de mer, vu de loin. À vrai dire, c'était bel et bien une éponge au départ, que Wanders avait plongée dans de l'argile et cuite dans un four à poterie. L'éponge brûle alors intégralement, laissant à la place une réplique en porcelaine avec un puits à l'intérieur pour y mettre une fleur!²

Pour résumer, Marcel Wanders utilisé dans ces trois cas les matériaux pour susciter des émotions dans certains de ses projets, mais ce n'est pas le cas de tous les designers, chacun a sa manière d'utiliser la matière, Charles et Ray Eames ont voués leurs carrières au contreplaqué moulé pour obtenir du « confort » dans leurs sièges ou Ron Arad qui utilise la plupart du temps les derniers matériaux et technologies de pointes dans le seul but de montrer les innovations avec des pièces souvent en séries limitées.

À travers une sélection de trois projets que je trouve intéressant, je vais montrer brièvement les motivations de chacun des designers qui utilisent les matériaux comme fait d'armes de leurs projets.

La matière comme processus : Vase Douglas¹³ (2007)

Le travail de François Azambourg repose sur une réflexion portée par les modes de production et sur les caractéristiques des matériaux, il le montre clairement avec le projet Douglas, un vase en verre soufflé de forme cubique avec des empreintes de hêtre. Ici la matière « hêtre » joue le rôle de créer la texture et la forme par le moule tandis que la matière « verre » est là pour recevoir et matérialiser l'objet. Le processus est simple : une boîte en hêtre qui sert de moule, le verre incandescent y est plongé puis soufflé, le moule brûle, se consume, se déforme et ressert un petit nombre de fois, le vase va donc avoir une forme unique.

Le designer expérimente avec les matériaux, ainsi il inscrit son projet dans une manière de produire ancestrale tout en proposant de le faire autrement, d'être un innovateur.



François
Azambourg,
Douglas, 2007

9. Marcel WANDERS . chaise *Knotted Chair*. 1996. Fibres de carbone et d'aramide et résine époxy. 71.1x50.2x62.2 cm. Cappellini, Italie.
10. Marcel WANDERS. vase *Sponge Vase*. 1998. porcelaine. 10x11x11 cm. Moooi, Pays-Bas.
11. Marcel WANDERS. chaise *Sparkling Chair*. 2010. polyéthylène moulé. 42.3x77.6x49 cm. Magis, Italie.
12. Ingrid FETELL LEE. *Voir la beauté du quotidien et s'en émerveiller* [2018]. Vanves : Marabout, 2019, p. 192.
13. François AZAMBOURG. vase *Douglas*. 2007. verre soufflé, 21x15x15 cm. CIAV, France.



Mi Zhou,
Soapapack, 2019

La matière comme usage : Soapapack¹⁴ (2019)

La réflexion à la base de ce projet de la designer Mi Zhou est de changer l'emballage en plastique des gels douche et shampoing par un substitut plus écologique et qui ne génère pas de déchets. Le matériau est fondamental dans ce projet même s'il n'est pas à la base de la réflexion, il répond tout de même à la problématique et de manière efficace, le savon est l'unique matière de l'objet, il est à la fois contenu et contenant.

Une fois le savon liquide épuisé, l'emballage solide sert de savon pour se laver et ainsi ne produit aucun déchet, il existe de nombreuses alternatives au plastique, certes plus écologique mais celles-ci se dégradent à moyen et long terme, ici il ne reste rien après usage et de plus présente un avantage dans sa dégradation.

La matière comme manifeste : For the Rest of Us¹⁵ (2018)



Alex Sizemore & Hank
Beyer,
For the Rest of Us, 2018

Pendant une année entière, les designers Alex Sizemore & Hank Beyer ont parcouru les États-Unis à la recherche de sources matérielles régionales et de leurs processus, personnes, histoire, politique et valeurs associées. Cette expédition a eu pour but de créer ce projet manifeste, un ensemble d'ordinateurs de bureau déclinés en différents matériaux : glace, tourbe, charbon, calcaire, saindoux, cire d'abeille, grès et argile.

Ici, la matière fait office d'outil pour dénoncer, porter un message. Sur le site internet du projet, Alex Sizemore cite :

Ce projet vise à stimuler le discours et à remettre en question les idées préconçues courantes sur la matérialité dans les objets du quotidien en déplaçant la notion que les matériaux les meilleurs pour l'industrie sont les meilleurs pour l'humanité¹⁶

Ces trois projets montrent différents points de vue de ce qu'il est possible de faire avec la matière, il en existe d'autres, mais selon moi ce sont les trois principaux : processus, usage, message.

14. <https://www.mizhoudesign.com/soapack>

15. <https://alexsizemore.com/fortherestofus>

16. <https://alexsizemore.com/fortherestofus>

Conclusion

L'histoire du design peut s'écrire à travers celle des matériaux. Le designer, aujourd'hui, dispose d'une grande liberté et d'une vaste palette. Il peut employer le plus ancien des produits naturels, le bois, jusqu'aux plus récentes fibres artificielles en passant par la gamme infinie des plastiques et des alliages métalliques ultrasophistiqués. Il a aussi à sa disposition un catalogue de procédures variées qui inclut les techniques artisanales aussi bien que les technologies de pointe.¹⁷

Mon avis sur l'utilisation de la matière à la source est mitigé car je suis encore un jeune designer qui découvre de nouvelles façons de travailler à chaque projet et par conséquent je ne sais pas encore quelle est la méthode la plus efficace et avec laquelle j'ai le plus d'affinité. Cependant le choix du matériau dans un projet est pour moi quelque chose de primordial, il ne doit pas être négligé et encore moins sous-estimé. Tous les designers et projets que j'ai présentés précédemment m'en ont convaincu, le matériau est décisif. J'ai déjà pu procéder de la sorte pour certains projets, notamment pour un workshop autour du matériau bronze, le but était de se servir de la masse du bronze pour créer un objet. Avec mon équipe, nous avons créé une gamme de plusieurs patères qui se soulèvent d'une main pour y déposer un vêtement de l'autre, ainsi la force qu'exerce la masse du bronze sur l'habit permet de le maintenir plaqué contre le mur de l'entrée (voir pages projets : $p=mg$).

Pour terminer je citerai Victor Papanek qui, en 1973, écrit dans son ouvrage manifeste *Design for the Real World* : « Disposant d'une infinité de matériaux et de procédés nouveaux, l'artiste, l'artisan et le designer subissent la tyrannie du choix absolu. »¹⁸

17. Élisabeth COUTURIER, *Design contemporain Le Guide*, Paris : Flammarion, 2015, p. 121.

18. Victor PAPANÉK, *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*, Paris : Mercure de France, 1974, p. 66.

Bibliographie

Ouvrages

COUTURIER Élisabeth. *Design contemporain Le Guide*, Paris : Flammarion, 2015.

FETELL LEE Ingrid. *Voir la beauté du quotidien et s'en émerveiller* [2018], Vanves : Marabout, 2019.

GUIDOT Raymond. *Design carrefour des arts*, Paris : Flammarion, 2003.

HEILBRUNN Benoît, Olivier PEYRICOT, Valérie GUILLAUME. *L'ABCdaire du design*, Paris : Flammarion, 2003.

HODGE Susie. *Pourquoi est-ce un chef d'oeuvre ? 80 objets design expliqués*, Paris : Eyrolles, 2014.

MANZINI Ezio. *La Matière de l'invention*, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989.

PAPANÉK Victor. *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*, Paris : Mercure de France, 1974.

Articles

DAVRIL Claire. Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekeley, Konstantin Grcic, *Marges*, 18, 2014. <https://journals.openedition.org/marges/866>, consulté le 15 avril 2020.

INGOLD Tim. Les matériaux de la vie, *Socio-anthropologie*, 35, 2017. <http://journals.openedition.org/socio-anthropologie/2519>, consulté le 15 avril 2020.

Crédits

Photographie et illustrations de Jean-François Bernateau.



Fig. 1 V.Panton *Phantasy Landscape, Visiona 2*, 1970.

Le textile, une évolution au service du design

L'explication des termes employés dans ce texte semble un préalable à cet article. En premier lieu le textile, qui nous semble évident, est un matériau qui peut être tissé, coloré, ou encore tricoté. Il en existe de différentes sortes plus appropriées à la mode, aux vêtements, ou encore à l'ameublement, il est dit traditionnel. On trouve aussi des textiles techniques utilisés par exemple dans le domaine du bâtiment comme les textiles géothermiques et encore pour les textiles médicaux ou ceux mis au point pour certains vêtements sportifs. Le textile est un des matériaux utilisés par le designer, comme d'autres matières. Ces dernières peuvent être vues comme des outils qui permettent au designer de concevoir des objets, des dispositifs ou des environnements. L'argile, le béton sont des matériaux, le fer ou la pierre des matières que l'on peut venir sculpter ou structurer.

Nous allons par ailleurs aborder différents types de projets et que l'on pourrait mettre dans les catégories qu'un designer italien Alessandro Mendini (1931- 2019) nommerait « durs » ou « mous ». Ces deux types de catégories ne sont pas forcément à dissocier et ne sont pas applicables à tous les projets. Les projets dit « durs » s'appliquent à l'utilisation de matériaux lourds ou imposants et qui sont palpables, ils s'apparentent souvent à l'architecture, à l'existence des choses. Contrairement aux projets dit « mous » qui eux sont davantage orientés vers le sensoriel, quelque chose de non palpable, qui provoque un sentiment, une émotion. Par rapport à l'explication plus approfondie de ces deux types de projets que fournit Alessandro Mendini, nous apporterons quelques variations. L'architecture est comme pour Mendini, le point de départ de ma réflexion avec en perspective l'utilisation de la matière en architecture et comment cette dernière est venue à s'immiscer dans nos intérieurs. Les liens entre les matériaux lourds, imposants dédiés en temps normal à la construction, à l'architecture et la matière plus légère et douce qu'est le textile seront évoqués. L'utilité de cette dernière matière dans notre environnement et son effet sur nous seront centraux. Et enfin la connaissance de son corps grâce à la matière et aux textiles qui nous permettent de mieux prendre conscience de notre corps, de le connaître seront également un des axes de cette proposition. Plus généralement l'article a comme thème : la matière autour de l'homme, pour l'homme.

Projet dur et projet mou

Les architectes, s'ils pensent aux fondations de leur projet avant toute chose et aux matériaux utilisés qui sont durs et solides, pensent aussi les formes de ces bâtiments, structures, architectures et l'adéquation entre les deux. Antoni Gaudi (1852 - 1926), représentant du modernisme catalan a marqué historiquement l'architecture de Barcelone avec ses architectures inscrites aujourd'hui par l'UNESCO au patrimoine mondial de l'humanité. Sept de ses œuvres s'y

inscrivent (Fig.2, 3 et 4). Sa capacité créative à penser son architecture dans son ensemble, de manière globale lui permet de prendre en compte toutes les questions, des questions structurales, les aspects fonctionnels et jusqu'aux aspects décoratifs. Il est l'un de ceux qui introduisent de nouvelles techniques dans le traitement des matériaux. Ses architectures s'intègrent dans leur environnement c'est-à-dire à la structure urbaine de Barcelone et ses parcs. Ses œuvres s'inspirent de la nature et sont visuellement organique. On peut même affirmer qu'elles sont d'apparence molle. Le traitement des courbes, renflements et bourrelés leur donne cette sensation.



Fig. 2 A.Gaudi,
Casa Batllo

Ces techniques et les mots utilisés ici renvoient aux méthodes de tapisserie destinée à accroître le confort des corps et sont utilisée par les tapissiers et les fabricants mais aussi pensées par les designers. Pierre Paulin (1927-2009), reprendra et fera évoluer ces codes et établira par des études poussées cette façon de rendre une structure plus douce, lui qui voulut être sculpteur. « Les textiles élastiques et, partant, une certaine façon de les tendre autour des structures, devenaient indispensables à étudier... N'ayant pu sculpter « le dur », c'est « le mou » qu'il va affermir »¹. Donc rendre le mou dur et le dur d'aspect mou. La relation entre architecture et objet, pour Pierre Paulin, semble être en corrélation avec les matériaux utilisés en architecture et ceux utilisés en ameublement donc sur les objets.



Fig. 3 A.Gaudi, Casa Milà

Verner Panton (1926-1998), avec son œuvre *Phantasy Landscape*, (1970) est une installation (Fig. 5). Ce projet a pour origine la demande de l'entreprise Bayer qui souhaitent, à l'occasion de chaque salon du meuble à Cologne, promouvoir divers produits synthétiques en relation avec l'ameublement, ce sera le cas pas moins de deux fois pour Verner Panton pour des installation nommée *Visiona* et *Visiona 2*. Pour l'édition de 1970, *Visona 2* montre un environnement sous forme de paysage fantastique. Des pièces composées de couleurs vives et de formes organiques est un des points forts du travail



Fig. 4 A.Gaudi, Crypte de
la Colonia Guell

1. Catherine GEEL. Pierre Paulin et la technique : le textile comme métastructure. *Pierre Paulin, designer*. Paris : Archibooks, 2008. p. 66.

de Panton. Son but dans *Visiona 2* était d'expérimenter de nouvelles formes en donnant naissance à des espaces oniriques qui représentaient une vision radicale des intérieurs du XX^e siècle. La culture pop et les transformations sociales des années 1960-1970 imprègnent les transferts que le designer réalise vers la sphère domestique. Sol, murs, plafond et meubles ne font qu'un. Verner Panton abandonne en grande partie les meubles individuels traditionnels et la distribution conventionnelle des pièces orientée vers la fonctionnalité. Il nous offre à la fois un monde onirique et figuratif. Une grotte aux sièges stalactites et stalagmites, un fond sous-marin habité de coraux lumineux et voluptueux. On y trouve les expérimentations de Panton : la couleur vive et intense, les jeux de lumière et la performance des textiles. L'utilisation du textile dans cette œuvre est prise à contre-pied, Il semble devenir structure. Habituellement on le retrouve sur les vêtements ou des petits objets comme des fauteuils ou assises, avec Verner Panton le textile devient environnement et nous enveloppe. Cette installation peut très bien renvoyer au texte d'Alessandro Mendini : « C'est parce que l'architecture est faite de parties nues et hostiles que les matériaux tendres réchauffent, revêtent, amortissent, reconduisent au ventre maternel. »² En effet, une forme de coquille nous frappe et peut rassurer par ses couleurs et ses formes délicates qui permettent à l'ossature de paraître plus douce et accueillante. (Fig. 6) Si l'on s'imagine alors la structure, ce serait une impression totalement différente et l'utilisation de ces matières dites douces ou « molles » qui viennent envelopper la structure, nous permet de voir le lien entre projet « dur » et projet « mou ». Pourquoi ces formes nous attirent et nous apaisent ?



Fig. 5 V.Panton *Phantasy Landscape*, Visiona 2, 1970

2. Alessandro MENDINI. Éloge de l'étoffe « 1974 ». In Catherine GEEL (dir.), *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*. Dijon : Les presses du réel, 2014. p. 104.

Le revêtement des objets (chaises, fauteuils, sofa...) par des textures agréables au toucher et complétés par des accessoires (coussins, plaids...) qui se trouvent dans nos espaces d'habitation, n'est pas optionnel, c'est ce qui donne le pouvoir de nous projeter, de nous laisser imaginer, comme par exemple l'art de vivre danois appelé *hygge*³.

La matière autour de l'homme

Pierre Paulin s'est intéressé à cette notion d'habitat et d'ameublement dans nos espaces de vie, au-delà de l'importance d'avoir un mobilier qui soit dans l'air du temps : « nous voulions pouvoir faire rentrer le mobilier nouveau dans cette maison »⁴. Comme le dit Claude Pompidou, la première dame de l'époque concernant l'Élysée que devait rénover Pierre Paulin dans les années 1970. La question de l'ameublement dans l'habitat était centrale dans ce projet, la demande était de créer un aménagement de l'Élysée dans les codes de l'époque, Paulin quant à lui souhaitait créer un univers à l'opposé de l'architecture du lieu. Pour le designer, le but est de brouiller l'architecture, le « dur », dans certaines de ces œuvres il utilise des techniques utilisées pour des objets comme les lampes



Fig. 6 Couverture du magazine *Mobilia* de Août 1967

3. Le *hygge*, aujourd'hui, est complètement considéré comme un art de vivre qui permet de rester positif lors des longs hivers danois, où le soleil ne se montre que très rarement. Mais il s'agit, aussi et surtout, d'une philosophie, et d'un optimisme quotidien. Le *hygge* est un sentiment de bien-être lié à une ambiance conviviale et chaleureuse. Ainsi, une atmosphère, une décoration, un lieu.
4. Catherine GEEL. Les aménagements : matrice et superstand in *Pierre Paulin, designer*. Paris : Archibooks, 2008. p. 47.

de Klint qui ont un pliage particulier, il va reprendre cette notion de pliage en grand volume plissé. On retrouve cette notion de globalité, de création d'environnement « on ne peut s'empêcher de souligner les liens conceptuels qui existent entre le travail sur l'espace et celui sur les assises réalisées par Pierre Paulin »⁵.(Fig. 7)
L'enveloppement du corps est présent dans la conception des objets de notre habitat :

Il s'agit de mettre en espace une notion de translation, celle de l'objet domestique par excellence, l'assise, à l'espace qui l'accueille et de montrer comment les volumes des sièges ou ceux plus architecturaux des pièces sont des espaces qui, vécus intérieurement ou extérieurement, bâtissent un enveloppement des corps.⁶

Si l'on reprend l'exemple de Verner Panton on peut également voir dans ses créations de forme, une cohérence de forme dans diverses propositions. La *Panton Chair* reprend certains codes de son œuvre immersive *Phantasy Landscape* : les lignes souples et les couleurs jouent un rôle essentiel dans ces deux projets. Si on les met côte à côte, cela créerait un univers grâce aux formes employées, une discussion entre les objets. Ils se répondent, un confort d'assise suit les formes du corps afin de reprendre cette forme organique qui nous évoque un cocon, que l'on peut retrouver dans l'œuvre *Phantasy Landscape*, où le corps se love dans les nombreux recoins et renforcements de cet abri douillet.(Fig.8 et 9) La création de cet « univers de formes » et d'une ambiance a lieu grâce au travail sur la forme et aux capacités du textile à suivre et épouser la structure. L'espace peut aussi être vu différemment par les personnes du sensuel au psychédélique qu'induit l'anglais *phantasy*, la liberté d'interprétation est totale. Cette notion de place de notre corps dans l'espace face aux objets qui nous entourent, Pierre Paulin va l'employer en créant un espace recouvert de textile à l'Elysée dans la pièce calfeutrée. Cette pensée s'applique toujours aujourd'hui d'une manière différente mais vers la même volonté de créer un enveloppement.

On peut dire qu'appliquer une même couleur sur le plafond et sur les murs créait un enveloppement. Ces notions pour structurer l'espace de nos intérieurs comme le fait de choisir un mur d'une couleur différente pour créer un espace plus petit ou dynamiser l'espace ou encore mettre le plafond d'une autre couleur afin de faire paraître les



Fig. 7 P. Paulin structure et Mushroom n°560, 1959



Fig. 8 V. Panton flying chair, 1964



Fig. 9 V. Panton Amoebas, 1970

5. *Ibid.*

6. Catherine GEEL. Les aménagements : matrice et superstand. *op cit.* p. 47.

murs plus petits sont connues. Ce ne sont pas que des astuces d'aménagement de lieux afin de créer un endroit où l'on se sent bien, mais bien une connaissance ou une science des perspectives et des volumes alliées aux répercussions physiques de la connaissance des couleurs. La création, grâce aux couleurs, d'espaces cloisonnés abstraits, une couleur pour chaque pièce, dans nos habitats, permettant une meilleure lisibilité des espaces dans un intérieur qui aujourd'hui est ouvert de part en part en fait partie.

La matière pour l'homme

Le mobilier également dans l'habitat est un point important, notamment pour créer un espace personnalisé, mais aussi, afin d'habiter le lieu, les meubles que nous possédons nous permettent de prendre place entre les quatre murs (ou plus) dont dispose notre maison, appartement, studio. Quand Alessandro Mendini, dit qu'il « voudrait ouater toutes les pièces avec des tapis, des coussins, des tentures, des festons. Des pièces totalement moelleuses, faites seulement d'étoffes, de façades et d'arches de textiles, de statues et de meubles de tissus »⁷, il met aussi en perspective cette sensation du mou comme environnement avec le choix de multiplier les assises aux divers matières, revêtement, textiles, en y rajoutant des plaids ou multiples coussins les capacités de projection du designer qui travaille dans ce champ. Au-delà du rêve d'enfant d'avoir toutes les pièces de la maison remplies de tissu, de matériaux mous, de coussins comme une gigantesque cabane, ce sont bien des qualités spécifiques des matériaux qu'il faut exploiter. Verner Panton l'a fait avec son œuvre *Phantasy Landscape*, Pierre Paulin mène des recherches sur le textile tout au long de la fabrication de ces assises, il fait évoluer les types de textiles avec lesquels il recouvre ses structures, des recherches autour des tissus extensibles ou dit *stretch*. Notamment grâce aux brevets déposés par Dupont Nemours par exemple, qui a déposé le brevet du Lycra en 1958. La découverte de ce matériau, connu pour ses propriétés élastiques et esthétiques, n'est néanmoins pour les créations de Pierre Paulin, pas assez résistant, il a donc continué ces recherches. Un autre brevet déposé par Arflex permet à Pierre Paulin d'avancer dans ses expérimentations, et de réaliser la housse d'une assise d'un seul tenant. La découverte de tous ces matériaux permet de se diversifier dans l'offre des formes possibles à réaliser pour Pierre Paulin. Ces textiles élastiques lui permettent de « sculpter le mou »⁸ à l'inverse de pouvoir rendre mou le dur. D'une association avec tapissier qui travaille chez Artifot, Nico Cilissen et de Pierre Paulin naît la mise au point de patronages précis des textiles préfabriqués qui vont venir housser le mobilier.

L'impression du textile dans les créations de Pierre Paulin dépasse largement le choix d'un coloris, d'une tenue, d'un grain. Elle est la condition de réalisation de l'assise, et de l'étude des aménagements réalisés dans les années soixante et soixante-dix par Pierre Paulin, pour les stands ou des installations plus pérennes, confirme aisément l'importance presque psychologique qu'il y a pour le designer à entourer ses créations de cette douceur⁹.

7. Alessandro MENDINI, *op cit.* p. 251.

8. Catherine GEEL. Pierre Paulin et la technique : Le textile comme métastructure. *op cit.* p.47.

9. *Ibid.*

Verner Panton, avec qui Paulin entretient une relation amicale, exprime l'apport formidable des recherches de Paulin concernant le textile, qui lui ont d'ailleurs permis d'expérimenter lui aussi les textiles extensibles, néanmoins le travail de Paulin reste le plus inventif dans cette utilisation selon lui. Verner Panton, grâce à ces recherches, a pu expérimenter un environnement total dans son œuvre *Phantasy Landscape* réalisé grâce à des textiles élastiques.

Le sensible peut donc être moteur dans la création d'un projet comme *Phantasy Landscape* car les spectateurs ou utilisateurs de cette œuvre ressentent des émotions et des sensations lorsqu'ils entrent dans cette structure. A contrario une œuvre du même tenant réalisée en une matière « dure » n'aurait pas eu le même effet, au niveau du confort et de l'enveloppement la sensation n'aurait pas été la même. Quant à la forme on aurait pu avoir cette similarité de forme en sculptant la matière, néanmoins la sensation de douceur au toucher aurait été différente. Réussir à faire parler les sens, notamment celui du toucher. La technique de marketing la plus connue pour faire parler nos sens est celle de stimuler notre sens de l'odorat, grâce à la simple diffusion d'odeurs sur les lieux de vente, c'est le marketing sensoriel. Cette technique est utilisée pour installer une relation entre le consommateur et une marque utilisant ce système. Une hypothèse que l'on pourrait poser, en prenant pour exemple l'œuvre de Verner Panton, est celle de créer une identité sensorielle autour de cette œuvre qui permettrait d'associer un parfum à une forme. Effectivement les expériences sensorielles qui touchent au sens de l'odorat sont plus marquantes que n'importe quelle autre expérience avec un autre sens. Les matériaux, les textiles peuvent éduquer les sens « les tournant sensible et matériel reflètent une même volonté de se rapprocher de la matière : le corps »¹⁰.

Les objets que les designers créent sont de plus en plus orientés vers une appréhension du corps, un soin au corps, une attention particulière. En 1950, on voit l'apparition de l'ergonomie dans le design industriel, pour un design « centrée sur l'humain » ainsi que l'expression design sensoriel ou *sensory design*¹¹, un design centré sur l'homme, ses besoins, sa santé, ses sensations. Alexandra Borsari et Émeline Brulé¹² traitent de la notion de l'évolution de la question des sens dans le design. Les objets créés sont pensés en prenant en compte les sens qu'ils mobilisent et les sensations qu'ils induisent.es pour

10. Alexandra BORSARI et Émeline BRULÉ. Le sensible comme projet : regards croisés. 2016. (page consultée le 24 mars 2020) <<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2016-1-page-176.htm>>

11. *Sensory design* (Design sensoriel) concerne la maîtrise dans la conception et le développement, de tous les aspects perçus d'un produit. Seules les sensations peuvent être maîtrisées dans le processus de perception d'un objet. Maîtrisées c'est-à-dire spécifiées, prédites, conçues, provoquées, mesurées et garanties en qualité de conformité.

12. Alexandra Borsari, chercheuse en anthropologie, est associée au CoDesign Lab de Télécom ParisTech, ses axes de recherche portent sur l'environnement et l'habitat à partir d'une approche par les objets, les techniques et l'innovation. Emeline Brulé, designer et doctorante à Télécom ParisTech, ses recherches portent sur les usages et le design des technologies dans les classes inclusives accueillant des enfants vivant avec des déficiences visuelles.



Fig. 10 Ernesto Neto, *Celula Nave*, 2004

développer les sens notamment lors de l'enfance, ses appréhensions des matières, matériaux, textures leur permettent d'appréhender le monde qui les entoure. Notamment en leur permettant de s'exprimer au travers de leur sensation, d'apprendre des mots liés au lexique des sensations comme doux, mou, dur, agréable, chatouilleux, rugueux, etc.

Cette expérimentation des matières permet aux enfants de mieux s'exprimer, de devenir plus précis, d'évoluer et également de communiquer et interagir avec les autres. De prendre également conscience de leur corps et développer mental et capacités cognitives. Ces développements permettent aux enfants l'acquisition comportementale et intellectuelle. Les « salles sensorielles utilisées pour le développement psychomoteur, les enfants peuvent explorer en toute sécurité diverses installations, objets, textures, dans des lumières colorées à intensité variable, avec un fond sonore » et L'« exploration nécessaire à la construction de leur schéma corporel, associée à des notions nécessaires à la vie quotidienne, par exemple associer le concept des clés »¹³. La matière devient facteur d'éducation. Ernesto Neto, avec *Celula nave* (Fig. 10), réalisé en 2004, reprend ces notions de mou face au corps, pour le corps, avec le corps. Réalisé pour la salle principale du musée Boijmans Van Beuningen dans le cadre de l'exposition *Perception de l'espace* en 2004, cette installation propose une installation molle, une interaction avec le public : les visiteurs viennent se lover dans les énormes poufs mis à leur disposition. Il n'engage pas seulement la vue mais le toucher et l'odorat.

En entrant dans cet espace, il semble que la gravité soit temporairement suspendue. Les formes oscillent à chaque contact, de sorte que l'environnement

13. Alexandra BORSARI et Émeline BRULÉ, *op cit*.

change constamment. Dans ses œuvres, Neto joue avec les différentes formes de perception, avec ce qui est visible et ce qui ne peut pas être immédiatement perçu. Les matériaux - nylon et polyester, remplis de sable - ressemblent à la peau d'un corps qui avale le visiteur. Si on met en lien avec cette œuvre celle de Verner Panton, on peut faire une liaison entre ces formes souples qui appellent le visiteur à venir se loger dedans et la notion d'immersion du corps pour reconforter. Cette sensorialité est utilisée pour les personnes atteintes d'un handicap autistique, le mou et le fait d'être recouvert d'une matière molle, souple, douce permet de les calmer, la matière utilisée pour procure des soins. Cette mollesse attire et reconforte, rapelle des sensations que l'on avait lorsque l'on était dans le ventre maternel, c'est la paréidolie : un phénomène psychologique impliquant un stimuli sensoriel (vue ou odorat). Les formes souples, les couleurs y sont pour beaucoup. Les sens peuvent être stimulés grâce à la technologie également, pas uniquement par quelque chose de matériel, - relation entre projet dur et projet mou.

Pour conclure nous pouvons dire que ces environnements utilisant des nouvelles techniques de matériaux, tendent en tant que spectateur à développer nos sens et notre imagination. Toshiyuki Inoko est co-fondateur de TeamLab, un musée dédié au numérique et plus particulièrement aux immersions dans un univers (Fig. 11). Grâce à des miroirs ou des écrans sur lesquels sont projetées des vidéos, images, le tout avec des fonds sonores dans certaines salles, permettent aux spectateurs une immersion totale.

La relation de notre corps (assis, debout, allongé) dans l'espace dans cet environnement crée des émotions, différentes en fonction des personnes, la



Fig. 11 Photographie d'une pièce du Musée TeamLab, Tokyo

couleur comme on l'a dit plus haut permet de favoriser la productivité ou encore le repos, l'importance des couleurs dans son œuvre est centrale étant donné qu'elle immerge le spectateur. Ici dans un environnement total, d'immersion, la question de la matière physique devient abstraite parce qu'elle n'est plus réellement palpable. Ce projet, cette œuvre est un exemple du projet dit « mou » car on ne peut rien palper, tout est dans le ressenti que l'on perçoit grâce aux images. Néanmoins il peut aussi être une nouvelle forme de projet dit « dur » : on peut se poser la question du support de cette œuvre, projeter sur un mur qui est une architecture et qui nous permet de lire cette œuvre. On peut se poser la question de : Est-ce que le projet dit « mou » et le projet dit « dur » ne rentrent-ils pas en corrélation ? L'évolution des matériaux des supports de la technologie nous amène à nous questionner sur la place de la matière dans les œuvres aujourd'hui.

Bibliographie

AMARAL DA SILVA, Everton Sidnei. *Design, technologie et perception : Mise en relation du design sensoriel, sémantique et émotionnel avec la texture et les matériaux*. Thèse de science des métiers de l'ingénieur, Paris: École nationale supérieure d'arts et métiers - ENSAM, 2016.

BORKOPP-RESTLE, Birgitt, Peter MCNEIL, Sara, MARTINETTI, Lesley MILLER et RIELLO, Giorgio. *Museums and the Making of Textile Histories: Past, Present, and Future*, 2016, (page consultée le 24 mars 2020) <<https://journals.openedition.org/perspective/6297>>

BORSARI, Alexandra et Émeline, BRULÉ. *Le sensible comme projet : regards croisés*, 2016, (page consultée le 24 mars 2020) <<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2016-1-page-176.htm>>

CHARRIER, Marjorie. *Ergonomie et design dans une démarche de conception de produits centrée sur les besoins des personnes*. Thèse en génie civil, Belfort-Montbéliard: Université de Technologie, 2016.

DAVRIL, Claire. *Réfléchir par la matière en design*. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic, *Marges*, 18, 2014, <<https://journals.openedition.org/marges/866#quotation>>

GEEL, Catherine. (dir.) *Pierre Paulin, designer*. Paris : Archibooks, 2008.

MENDINI, Alessandro. *Éloge de l'étoffe*. In Catherine GEEL (dir), *Alessandro Mendini. Écrits. Architecture, design et projet*. Traduction de l'italien par P. Caramia et C. Geel. Dijon : Les presses du réel, 2014.

UMUT, Ungan. Pierre Paulin, « boom boom, run run », 2018, (page consultée le 30 mars 2020) <<https://journals.openedition.org/marges/1400#quotation>>

Crédits photos

Fig.1. Vitra Design Museum Gallery, Weil am Rhein. Courtesy of Vitra. Fig.2. © Tiff F. Teenck. Fig.3. © Thomas Ledi via Wikipédia. Fig.4. © Amadal Varez. Fig.5. Vitra Design Museum Gallery, Weil am Rhein. Courtesy of Vitra. Fig.6. © Louis Schnakenburg, Kopenhagen. Fig.7. © La revue du design. Fig.8. © Panton Design, Basel. Fig.9. © Panton Design, Basel. Fig.10. © The Art Gardner. Fig.11. © teamLab.



Jasper Morrison, *Museum Pieces*, 2006

Le designer comme enquêteur : une remontée jusqu'à la Préhistoire

À l'occasion d'un projet dont la thématique était les couteaux j'avais décidé de travailler sur un projet concernant les rasoirs en 2018 (voir pages projets : *Coupe-Choix*). Un objet qui comme outil répondant à des problématiques accompagne l'homme au cours de sa vie depuis la préhistoire. En s'appuyant sur cette évidence il fallait s'interroger sur la question de l'origine des objets et des outils. Pour cela le voyage dans l'histoire est apparu essentiel : on peut trouver dans le temps long de l'histoire, des techniques et des fonctions oubliées ou cachées. Pour le designer ce voyage sera un champ de recherche fondamental qui peut créer un échange entre le monde contemporain et l'histoire. C'est pourquoi, je voudrai arriver à définir comment le designer devient un collecteur d'information qui ne se limitent pas dans le temps.

La pogonotomie est un art purement masculin qui revient de plus en plus à la mode en Europe et dans le monde entier. Le rasage «à l'ancienne» est une pratique millénaire qui peut même décrire l'histoire de l'humanité. L'homme se confronte à la question de se raser assez tôt. Avant l'Âge du fer, on utilisait déjà le feu comme instrument pour éliminer le volume de sa barbe ou de ses cheveux qui est une technique toujours d'actualité avec une certaine maîtrise plus moderne. La découverte du fer en 3 000 av. J.-C. a fait naître le rasoir en bronze qui ressemblait plus à un hachoir qu'à un véritable coupe-chou traditionnel. Le premier coupe-choux à lame d'acier fait son apparition au Royaume-Uni en 1680, suit le rasoir à lames jetables breveté en 1895 et le premier rasoir électrique apparu en 1928. Aujourd'hui, le rasage en tant qu'une action hygiénique et esthétique nous paraît très naturel avec des outils et éléments différents, des rasoirs munis de fonctions de protection pour ne pas se blesser par exemple. Mais avant toute chose le rasage est un rituel qui a son histoire. En tant que rituel cette pratique contient non seulement une action physique mais aussi psychique qui rappelle la masculinité d'un homme qui se retrouve face à un miroir. De nos jours il est même à la mode qu'un homme soit soigné esthétiquement par différents types de rasage. Avec toutes les outils adéquats aux différentes techniques de rasage que l'Homme a pu inventer : par le feu, avec une lame en métal, un coupe-choux, une chavette, un rasoir de sûreté ou un rasoir électrique. Mais on sait que le plus efficace reste la technique dit «le rasage à l'ancienne» avec un coupe-choux qui élimine le poil du visage au plus près de la peau. Avec l'évolution des techniques on est devenu plus sensible à l'utilisation des outils. Au quotidien on a l'habitude d'utiliser différents types de couteaux pour la nourriture sans forcément se poser des questions alors que ce sont des outils qui peuvent blesser. La relation de l'homme aux outils tranchant n'a jamais cessé d'exister. De plus c'est avec le rasage à l'ancienne qu'on arrive à raser ou sculpter des contours.

Au cours de mon parcours scolaire j'ai eu l'occasion de réaliser un stage dans un salon de coiffure en 2017, ce qui m'a permis de constater que l'absence de pratique de la pogonotomie chez les clients est liée à la peur de se blesser, car on s'est adapté à l'évolution des techniques de rasage plus modernes, plus sûre dans nos esprits mais pas forcément plus efficace. Cette réflexion a été le point de départ pour retravailler sur la forme de chasse et la forme de la lame d'un coupe-choux classique. Le but était de rassurer, de procurer une sécurité à l'utilisateur lors de la prise en main, afin que les doigts se retrouvent dans une position coincée et compacte et ainsi donner plus de confiance et de maîtrise aux gestes pour se raser et travailler des contours. Finalement c'est un outil ancien mais plus efficace que les techniques de rasage contemporain, c'est pourquoi il fallait à la fois garder l'aspect technique mais travailler la forme de cet outil afin qu'il soit adapté à notre époque contemporaine.

Cet objet à lame d'acier révélé au XVII^e siècle m'est donc apparu comme un outil, muni d'une manche et d'une lame, mais aussi comme l'exemple d'un objet fonctionnel ancien qui demande une certaine maîtrise comme tous les outils de pratique. L'intervention de design se fait de manière naturelle c'est-à-dire si on considère le design comme un savoir qui manipule des outils pour créer des objets fonctionnels et esthétiques, alors on peut poser que le design put contribuer à maintenir la relation de l'homme à son passé en actualisant les objets de manière adaptée aux besoins actuels. Le design prend une place non seulement fonctionnelle mais aussi morale et symbolique qui fait appel à l'origine de l'existence des objets. Les objets qui peuvent être actualisés ou redesignés sont liés à des besoins que l'homme a acquis au cours du temps. Certes le design avant-garde vaut beaucoup plus que juste l'actualisation des objets du passé comme l'invention des nouveaux usages, des nouvelles formes mais le passé est finalement un réseau plus vaste qui contient de l'information à propos de l'homme et de ses besoins que le designer peut revisiter et par sa nature essayer de faire mieux et adapté à son temps. De plus l'histoire va servir comme une base de données sous forme de prétexte pour expérimenter un design avant-garde. L'actualisation des objets pour un monde contemporain doit donc répondre à certaines conditions. Le travail de recherche d'un designer peut être d'enquêter dans l'histoire et de faire une sélection d'objets ou de techniques qui peuvent encore trouver leur place aujourd'hui. Si l'homme satisfait ses besoins avec un objet passé ou qui n'a pas été remplacé par une autre invention cet objet devient actualisable.

L'apparition des couverts de tables marque son début en préhistoire. Auparavant l'homme utilisait des coquillages comme contenant qui remplaçaient les cuillères. Ensuite les coquillages ont été remplacés par des cuillères en bois sculptés avec l'ajout du manche. Au Paléolithique l'homme maîtrisait déjà le couteau en pierre qu'il utilisait pour tous ses besoins et avec l'évolution il crée différents couteaux pour différents usages. L'apparition de la fourchette à deux points longs remonte elle, au VIII^e siècle (Fig.1) destinée à saisir les aliments et ensuite avec les fourchettes plus de deux points plus courtes permettent

aussi de ramasser la nourriture. Les couverts classiques qu'on utilise aujourd'hui sont des inventions déjà de quelques siècles, mais ils ont tout de même besoin d'être actualisés (Fig. 2). Les couverts *KnifeForkSpoon* de Jasper Morrison créés en 2004 sont un des exemples qui montre ce phénomène d'actualisation (Fig.3). Jasper Morrison n'a pas inventé des nouvelles formes et des gestes d'utilisation mais a fait un choix d'esthétique et une finition contemporaine.



Fig. 3 Jasper Morrison, *KnifeForkSpoon*, 2004

Le geste

L'évolution de l'objet ne suit pas forcément l'évolution du geste. C'est-à-dire que le geste d'utilisation d'un objet contemporain peut être un geste ancien mais devenu naturel que ce soit pour un outil simple ou un mécanisme. Un des objets mécaniques du quotidien qui a été créé grâce à l'apparition du café en France vers 1670 est le moulin à café. Pour broyer le café on utilisait un mortier, il est remplacé par le moulin à café, en Europe et en Turquie, au XVII^e siècle. Un des premiers modèles de moulins à café fabriqué en fer forgé est composé de deux cônes joints en forme de sablier muni d'une manivelle et un système de fixation (Fig. 4). L'actionnement de la manivelle avec des gestes rotatifs permet d'écraser les graines du café. Le moulin à café en tant qu'objet mécanique et manuel est toujours utilisé aujourd'hui celui de la marque des célèbres petites cafetières Bialetti (Fig. 5). Ce modèle fait avec des matériaux contemporains a lui aussi une forme verticale, il est muni d'un doseur pour une, trois ou six tasses de café et d'un système de réglage pour la mouture du café. Nous pouvons constater que ses deux objets mécaniques avec un intervalle d'environ 300 ans ont le même fonctionnement et le geste d'utilisation.



Fig.1 Fourchettes, bronze moulé, Paris VIII^e - IX^es.



Fig.2 Couverts époque XVII^e, argent massif, Paris



Fig. 4 Moulin à café, fer forgé, Louis XIV France



Fig. 5 Moulin à café manuel, Bialetti, acier inoxydable, céramique



Fig. 6 Rocking chair, Thonet, bois courbé, 1860



Fig. 7 Jean Pascaud, Surrepos Liege, 1931



Fig.8 Fauteuil de bureau, acajou, XVII^e siècle, Angleterre



Fig.9 Jasper Morrison, Chaise pipe, MAGIS, aluminium poli, 2008

La posture

L'utilisation des nouveaux matériaux peut entraîner des idées et esthétiques révolutionnaire. Un des objets iconiques du design français est la chaise longue LC4 (Fig.10) dessinée par Charlotte Perriand qui marque le XX^e siècle avec une esthétique fonctionnelle. Elle fut créé en 1928. La chaise longue LC4 était un défi pour Charlotte Perriand. La chaise qui offre une certaine position de repos, appartient à la catégorie dite des « assises de repos » ou de « grand repos », le *rocking-chair* de Michael Thonet (Fig.6) breveté en 1860 en bois courbé ou le fauteuil *Surrepos Liege* de Jean Pascaud (Fig. 7) qui est l'un des premiers fauteuil mécanique et thérapeutique dans les années 1920, en font partie. Le LC4 est une révolution qui marque l'évolution du design en reprenant l'idée de repos du corps et en utilisant des matériaux aéronautiques pour créer du mobilier. C'est une révolution esthétique qui valorise l'utilisation des nouveaux matériaux industriels avec une technique simple et fonctionnelle.

Le confort est un des points importants que le design offre à l'usager. Le design de mobilier est un des champs expérimentaux des techniques, des matériaux pour les chaises, les sièges ou les fauteuils plus particulièrement. Le confort d'assise est lié aux postures du corps par rapport à l'objet qui est une structure munie d'une surface horizontale pour l'assise et d'une surface verticale pour le dossier, deux composants portés sur un piètement permettant d'assurer une hauteur adaptée au corps humain. L'invention de cette posture assise est le trône qui remonte de 3000 avant notre ère, dans la civilisation égyptienne. Il était alors destiné aux seuls pharaons. Néanmoins à partir de cette invention l'accessibilité publique à la chaise en tant qu'objet du quotidien devient plus vaste et commence au XVIII^e siècle. Les inventions des techniques de fabrications plus faciles et moins coûteuse remplaceront les bancs par exemple. Par la posture assise l'homme entre dans une relation avec l'objet qui offre le repos et une forme de sensation de détente. Jasper Morrison s'est inspiré des chaises anglaises du XVII^e siècle (Fig. 8) pour créer la série de fauteuil *Pipe* en 2008 décliné en chaise (Fig. 9). L'inclinaison de la structure légèrement en arrière et les accoudoirs ouverts très accueillant existait déjà à l'époque moderne. Jasper Morrison a actualisé cette forme de fauteuil avec des matériaux et des techniques d'assemblage contemporain en visant un design simple et efficace.



Fig. 10 Charlotte Perriand, Le Corbusier, Pierre Jeanneret, chaise longue LC4, 1928

Le designer devient donc, on le voit, un chercheur, un enquêteur de l'histoire où il va chercher des solutions formelles, fonctionnelles, des techniques de fabrication ou des objets techniques qu'il va transformer, rajouter, changer, améliorer avec des matériaux, des fonctionnements afin que ceux-ci soit adaptés pour un monde contemporain. Cela dit, la définition la plus courante d'un designer est celle qui le désigne comme l'individu dont le métier consiste à trouver une harmonie entre une forme et une fonction. On peut conclure que finalement le designer est un chercheur de solutions qui peut s'inspirer non seulement de son époque mais aussi de ce qui a été déjà fait.

Pourquoi la pré-histoire

L'historien de l'art Daniel Arasse confirme qu'un « détail peut être porteur d'une signification essentielle à l'ensemble de l'image »¹. Le fonctionnement est finalement le même pour un designer. Dans ses recherches pour une problématique contemporaine, le designer peut trouver des solutions cachées ou oubliées dans l'histoire qui peuvent devenir essentielle pour réaliser un objet. L'histoire peut avoir un intervalle de quelques années mais aussi de plusieurs siècles :

L'homme a toujours eu l'amour du beau. Même aux temps primitifs, où les besoins de la vie matérielle absorbaient tous ses moments, il cherchait à rendre ses armes et ses outils symétriques et à leur donner une forme élégante².

1. Karim ZAOUAI, *L'outil dans la démarche*, ENSCI les ateliers, Juin 2010, p. 13.

2. Sophie ARCHAMBAULT DE BEAUNE, *De la beauté du geste technique en préhistoire*, Musée du quai Branly Jacques Chirac, 2013, p 34.



Fig.11 Biface, paléolithique inférieur – Acheuléen, silex, H. 20 x L.10 x P. 4 cm,

Le biface (Fig. 11) en tant que premier objet créé par l'homme néolithique est un exemple qui illustre l'évolution de la pensée humaine en relation avec un objet.

Cet outil est muni de deux faces symétriques taillées qui servait à la fois à attaquer et à se défendre. Comme l'a constaté André Leroi Gourhan : « l'outil très adapté à son usage particulier, laisse transparaître à un égal degré la qualité esthétique de la rencontre de la fonction et de la forme »³ c'est ce qu'il appelle une « esthétique fonctionnelle ». L'homme néolithique se confronte déjà à la question du fonctionnement et de l'esthétique d'un objet. C'est-à-dire qu'il crée du fonctionnel et que l'esthétique n'est pas une invention récente mais existe depuis la Préhistoire. Les objets sont naturellement devenus les moyens qui accompagnaient la survie, on peut même ajouter avec l'historien Renaud Robert que « L'objet constitue la seule trace tangible du passé et, à ce titre, les hommes de l'Antiquité l'ont parfois conservé, recherché, collectionné »⁴. À chaque époque, l'homme crée des objets à partir des matériaux de son époque. L'objet en tant que trace physique du passé devient alors une base qui nous lance un défi existentiel provoquant une désire de créer toujours mieux. Le contemporain est en quelque sorte le fruit du passé. C'est aujourd'hui, pour nous, un réseau d'informations qui s'est accumulé pendant des siècles.



Fig.12 Matthias Kaeding, couteau de chef NeoLithic, céramique, 2009

D'autres designers contemporains se sont intéressés à des objets anciens voir préhistorique comme les couteaux de cuisine NeoLithic de Matthias Kaeding (Fig. 12) en céramique inspirés des outils de l'âge de pierre. Le projet NeoLithic créé en 2009 est le résultat de la recherche sur les formes archaïques qui sont aussi efficace pour couper, gratter, hacher et ramasser que les couteaux contemporains. Ici le designer à chercher à garder la forme de biface mais a utilisé une matière comme la céramique et une finition esthétique qui lisse afin de les intégrer dans une cuisine contemporaine. La designer Marie Garnier s'est également intéressée à la préhistoire avec le projet Homosapien réalisé en 2010 (Fig. 13) qui est un outil de cuisine en pierre pour affûter des couteaux ou écraser et moule des ingrédients pour la cuisson. C'est un objet technique préhistorique assez brut mais fonctionnel qui s'inscrit parfaitement dans une cuisine contemporaine.



Fig.13 Marie Garnier, pierre à meuler, Homosapien, 2010

3. Roger BASTIDE, André LEROI-GOURHAN, *Le Geste et la Parole*. Éditions de l'EHESS, 1967.
4. Renaud ROBERT, *Histoire d'objets. Objets d'histoire*. Presses Universitaires de Franche-Comté Presses, 2010.

Marie Garnier a choisi une matière ancienne mais le rajout du bracelet rouge qui sert à pendre l'objet donne une touche contemporaine.

L'histoire a inspiré aussi Jasper Morrison qui a créé le tire-bouchon *Socrates* (Fig. 14) en 1998 qui fixe comme but la recherche de la forme archétypale de l'objet. Son nom est une allusion ironique à la maïeutique du philosophe athénien. Le designer anglais a retrouvé une composition et un usage simple de l'objet renvoi avec humour au philosophe et à sa méthode socratique qui est de tirer les bonnes réponses de son interlocuteur.

Jasper Morrison qui enseignait au Royal collège invitait à ses étudiants à comprendre :

que (...) il serait bien de créer une sorte de banque d'images qui pourraient être utilisées pour développer la capacité des élèves à voir, à évaluer, à être attentifs à ce qui les entoure. C'est la chose la plus importante, avec le développement des connaissances techniques.⁵

Dans cette esprit l'exposition *Super Normal* est un exemple très marquant qui questionne la sensibilité de l'homme envers l'objet et archétype. Jasper Morrison en collaboration avec Naoto Fukasawa en 2006 conçoit *Super Normal* ou ils présentent des objets du quotidien variés et simples qui n'ont rien de marquant. Ils essaient de montrer des objets du quotidien devenus discrets avec leurs présences dans la vie de tous les jours. C'est-à-dire nous nous sommes adaptés à ses objets de manière si profonde que ces objets sont devenus vite identifiables et indissociable de notre quotidien. C'est une manière de penser le design qui ne consiste pas à inventer mais à recréer des objets durables qui ont déjà leur place bien définie dans notre quotidien. Jasper Morrison créé également en 2006 l'installation *Museum Pieces* (Fig. 15) pour une exposition qui contient quinze formes d'objets archéologique recréé à partir des photos et à l'aide d'une imprimante 3D.

Depuis quelque temps, je visite des musées d'archéologie chaque fois que je me retrouve dans une nouvelle ville je photographie quelques-uns des beaux exemples de la vie quotidienne ancienne. En parcourant les images, j'ai commencé à me faire une idée de faire une collection synthétique d'antiquités. Il est devenu très difficile pour les gens d'acheter ces choses, avec beaucoup de débats sur leur commerce illégal et une abondance de contrefaçons sur le marché.⁶

Avec la technique d'impression 3D, le designer supprime l'esthétique ancienne des objets et les rend neutre en laissant apparaître que la forme de l'objet. Jasper Morrison montre ainsi la notion de l'archétype qui est la distinction des objets seulement avec la forme. C'est une façon aussi de faire vivre des

5. Arthur Boyer et Frederica Zanco, Jasper Morrison, Paris : Dis voir, 1999, p. 61 in Karim ZAOUAI, *op. cit.*

6. For some time now I've been visiting archaeology museums whenever I find myself in a new town and photographing some of the beautiful examples of everyday life from long ago. Looking through the images I started to form the idea of making a synthetic collection of antiquities. It has become very difficult for people to buy these things recently, with plenty of debate about the illegal trade in them and an abundance of fakes on the market. Jasper Morrison, *Museum Pieces*, 2006, <https://jaspermorrison.com/projects/editions/museum-pieces>



Fig.14 Jasper Morrison, tire bouchon,
Socrates, acier inoxydable, 1998

objets antiques fonctionnels à l'aide des outils contemporain. Les objets et les techniques sont aujourd'hui très variés et plus complexes de ce qui existait auparavant, l'ancien peut alors être la représentation de la simplicité dans un monde contemporain complexe et la science et les nouvelles technologies en tant que des outils viennent aider à une fabrication plus rationnelle.



Fig.15 *Museum Pieces*, Jasper Morrison, 2006

Répondre aux problématiques contemporains en s'appuyant sur le passé

Avec le temps les objets peuvent changer mais les gestes d'utilisation restent tels quelles et deviennent naturels. Dans un certain sens c'est l'objet qui s'adapte au geste. Un objet préhistorique comme la pierre à meuler de Marie Garnier est un objet qui contient des siècles des gestes et d'utilisation pour affûter des couteaux ou écraser et moude des ingrédients. Selon André Leroi-Gourhan « La technique est à la fois geste et outil, organisés en chaîne par une véritable syntaxe qui donne aux séries opératoires à la fois leur fixité et leur souplesse ». ⁷ L'évolution d'un objet de la Préhistoire où l'homme n'écrit pas encore, fait que l'objet lui-même contient une mémoire en tant qu'une trace ou l'objet se transmet et évolue alors que le créateur de l'objet fini par mourir. L'ancien peut contenir non seulement des réponses techniques, fonctionnelles et esthétiques mais aussi prendre une place morale dans le contemporain. Pour revenir au coupe-choux qui peut être transmis de génération en génération, nous pourrions confirmer que l'objet prend une valeur morale durant des générations tout en restant fonctionnel. Quand on réalise qu'un objet préhistorique peut être tout à fait fonctionnel dans un monde contemporain on peut se poser la question de savoir si le contemporain est toujours le meilleur ? Avec ces exemples, on peut conclure qu'il existe différentes façons de résoudre des problématiques contemporains en s'appuyant sur le passé. Les possibilités d'actualisé un objet de passé sont différents selon le contexte. L'histoire prend une place importante pour comprendre le quotidien de l'homme selon différentes époques et remonter à la Préhistoire dans le travail du designer lui permet de créer un lien fondamental entre l'histoire et le designer.

7. Charles LENAY, *Tendances techniques et cognition humaine*, Cahiers COSTECH numéro 1, 2017, p. 15.

L'ancien souvent perçu en tant que le contraire de ce qui est actuel, d'aujourd'hui, innovant, semble périmé d'avance en cette période de surconsommation. On a parfois l'impression dans un monde d'abondance matérielle et de gadgets, qu'auparavant le lien entre l'objet et l'homme était plus fort qu'à nos jours quand la production en série et l'accessibilité des objets n'était pas encore en place. Aujourd'hui il est difficile d'imaginer des objets du quotidien qui ne soient pas industrialisables. Le *Coupe-Choix* réalisé en 2018 est alors un objet qui peut être transmis de génération en génération et qui a aussi besoin que les gestes qui l'accompagne soient transmis, sa valeur n'est donc pas que matérielle. Si on considère le designer comme une personne qui trouve une fonction et une harmonie de comment accompagner et améliorer la vie de l'homme, comprendre l'objet en tant que tel depuis la préhistoire n'est pas la seule occupation de designer mais une des principale : « Tout création physique est effectuée par l'outil. L'outil est l'origine de l'évolution de l'homme et donc toute invention mise en service de l'homme est avant tout une invention technique »⁸. Le designer aujourd'hui peut proposer des nouvelles façons de vivre, des systèmes d'amélioration de l'écologie, des concepts de résolution des problèmes mais finalement le médium qu'il va choisir pour réaliser son idée est l'outil.

La liberté de la main implique une activité technique différente de celle des singes et sa liberté pendant la locomotion, alliée à une face courte et sans canines offensives, commande l'utilisation des organes artificiels que sont les outils⁹.

Pour un designer il est important de comprendre l'objet et d'analyser sa place selon différentes époques de l'histoire de l'humanité. André Leroi Gourhan a étudié l'homme et surtout comment nous sommes arrivés à une époque qu'on appelle contemporain où l'homme se sent le maître du monde grâce à son évolution. La capacité cognitive que l'homme a pu acquérir au fur du temps et l'importance des objets dans cette évolution font qu'il les considère comme des organes artificiels. Comprendre les objets nous amène finalement à comprendre les manières et les impacts de l'objet sur l'évolution humaine. C'est aussi une manière d'analyser le quotidien selon les époques. Aujourd'hui nous avons accès à ces informations sur notre passé qui décrit plus ou moins l'histoire de l'humanité. Le designer en tant que responsable de ses créations ne peut plus passer à côté de ces réseaux d'informations qui sont devenus faciles d'accès, afin de comprendre quel impact aura son objet aujourd'hui qu'il soit évolutif ou écologique. Finalement dans ces recherches pour une création fonctionnelle et esthétique le designer devient un chercheur, un enquêteur des objets à l'échelle de l'histoire.

8. Karim ZAOUAI, p.135

9. Charles LENAY, *op. cit.*, p.33

Bibliographie

- ARCHAMBAULT DE BEAUNE, Sophie. *De la beauté du geste technique en préhistoire*. Paris: Musée du quai Branly Jacques Chirac, 2013.
- BASTIDE, Roger. André Leroi-Gourhan, Le Geste et la Parole. In: *Annales. Economies, sociétés, civilisations*, Paris: Éditions de l'EHESS, 1967, p. 664-667.
- BONTEMPS, Vincent. L'éthique de la technique chez Simondon et chez Gonseth, in *Eric EMERY & Lazare BENAROYO*. Lausanne: Digilex, 2011, p. 53-66.
- GUCHET, Xavier. *Évolution technique et objectivité technique chez Leroi-Gourhan et Simondon*. Paris: MSH Paris Nord, 2008.
- KOHLER, Florent. Les « Désadaptés » : Genèse d'un mythe non Darwinien. in *Diogène*. 2010/4 n° 232, Paris: Presses Universitaires de France, p.105-122.
- LENAY, Charles. Leroi-Gourhan : Tendances techniques et cognition humaine. in *Cahiers COSTECH numéro 1*, Compiègne, 2017.
- LEROI-GOURHAN, André. Préface au Manifeste. in *Culture technique n°6*. Neuilly-sur-Seine: Centre de recherche sur la culture technique, 1981.
- PÉREZ, Liliane et Sophie A. DE BEAUNE: L'homme et l'outil. L'invention technique durant la préhistoire. in *Documents pour l'histoire des techniques*, Paris: CDHTE-Cnam, 2010.
- ROBERT, Renaud. Histoire d'objets. Objets d'histoire. in *Dialogues d'histoire ancienne*. Besançon: Presses Universitaires de Franche-Comté, 2010 p.175-199.
- SCHLATTER, Christian. *MUSEUM PIECES- Jasper Morrison*, Exposition, 2006.
- ZAOUAI, Karim. *L'outil dans la démarche*. ENSCI-Les Ateliers, Juin 2010, [mémoire de fin d'études, grade master].

Crédits photos

Fig.1 Marie-Lan Nguyen, musée du Louvre; Fig.2 Bruno Carles; Fig.3 André Huber; Fig.4 Alexandre Piatti; Fig.5 Bialetti; Fig.6 Ambientedirect; Fig.7 1stdibs; Fig.8 Melmagazine; Fig.9 Castellino Fine Art; Fig.10 Uaredesign; Fig.11 Jean-Gilles Berizzi, Musée d'archéologie nationale; Fig.12 Matthias Kaeding; Fig.13 Aboutfood; Fig.14 André Huber; Fig.15 Morgane le Gall

Remerciements

Cet essai m'a fait découvrir le monde de l'écriture et particulièrement l'écriture en design. Je remercie également Syuzanna Demirtshyan pour son aide morale qui m'a accompagnée tout au long de mon écrit.



Vue du salon principal, photographie de Man Ray,
aménagement de Jean-Michel Frank, place des États-Unis, Paris, 1929

Production protéiforme d'une modernité désirée

Jean-Michel Frank, Pierre Paulin et Raymond Lœwy, trois designers français, né respectivement en 1895, 1927, 1893, sont à un moment précis intervenus professionnellement dans le but de répondre à des demandes précises. Que ce soit dans un hôtel particulier, un palais d'état ou un monde moderne de produits marchands, les liens qui réuniraient ensemble modernité, avant-garde élitiste et grand public sont plus complexes qu'ils n'en ont l'air. Ces acteurs et leurs commanditaires ont chacun pris positions pour traiter les envies et les désirs d'une modernité. Est-ce la même à chaque fois ? S'agirait-il donc d'introduire ces modernités ou de les décrire chacune son tour ?

Jean-Michel Frank part d'une simplification d'un système d'organisation domestique et d'habitat et pratique l'épuration sophistiquée. Quand il faut traiter des consommateurs et du désir, Raymond Lœwy entreprend l'analyse des degrés d'acceptation des nouveaux produits. Quant à Pierre Paulin il répond par son efficacité dans les usages et les formes à une commande d'état. Chacun intervient dans des « moments » de l'histoire des formes modernes par une réflexion sur les espaces, le mobilier et plus indirectement sur la société en elle-même. En travaillant sur des idées et des modes de vies nouveaux ainsi qu'en analysant le comportement des commanditaires et des usagers, nous tenterons de voir comment chacun traite les envies et les désirs d'une modernité, aristocratique, républicaine et consommatoire. Les designers permettent d'illustrer et de formaliser des idées et des messages, dans les décors, le mobilier, les écrits. En somme tout ce qui comprend leur travail. Ils ont pour vocations d'imager des propos évoluant avec le temps en servant chacun le design de leur époque. Ces acteurs sont des vecteurs ou des révélateurs d'une vérité et d'une transparence sur des questions de société et de hiérarchisation des goûts. Ils permettent de traiter les envies et l'appétence pour des modernités, qu'elle soit voulue par des avant-gardistes en accord avec la question ou d'un public prêt à la recevoir, à la consommer.

Dans la chronologie de l'article nous commençons avec Jean-Michel Frank et l'hôtel Bischoffsheim qui s'adressent à une classe renseignée adepte et demandeuse de cette nouveauté. Nous verrons comment Pierre Paulin réussit à faire rentrer la modernité dans les plus hautes sphères de l'état en la souhaitant la plus accessible. Et la façon dont Raymond Lœwy décrit comment le grand public fait face à ces révolutions modernistes formelles, de style et d'idéologie. Toutes ces étapes montrent que l'acceptation par le public d'une idéologie naît d'abord chez ceux qui la reconnaissent, en comprennent les racines pour qu'ensuite elle puisse être diffusée. Les designers ont pour vocation d'imager des propos évoluant avec le temps en servant chacun le design de leur époque.

Jean-Michel Frank et l'hôtel Bischoffsheim

La dualité entre le modernisme art déco arriviste et le style aristocratique en déclin a pour terrain de jeux l'hôtel Bischoffsheim à Paris. En 1926 le couple Marie-Laure et Charles de Noailles demandent à Jean-Michel Frank d'aménager des parties de l'Hôtel particulier situé place des États-Unis à Paris. Témoins d'une ère qui aux yeux du couple est terminée, et comme à leur habitude dans une recherche de modernité, de traiter avec et/ou avant l'avant-garde, le décorateur intervient pour donner - en partie - peau neuve à cette coquille parisienne, témoin d'un faste révolu. « Le goût est déterminé par l'époque, la culture et la société. »¹

Bien sur ce goût n'arrive pas d'une traite il faut qu'en amont il s'instaure et qu'il se diffuse dans la société. Dans un premier temps analysons comment Jean-Michel Frank est intervenu pour poser les fondations d'une architecture intérieure et d'une décoration moderne. L'hôtel Bischoffsheim a comme demeures voisines celles des grandes fortunes et de collectionneurs avérés qui ont trouvés leur place dans ce microcosme du 16^e arrondissement. Malgré la cohérence architecturale que donnent à voir ces hôtels particuliers, la concordance des intérieurs n'est tout de fois pas toujours la même. Sitôt l'intervention de Jean-Michel Frank au numéro 11 de la place des États-Unis une rupture dans l'architecture intérieure et la décoration s'opère. L'hôtel Bischoffsheim fut construit par Paul-Ernest Sanson en 1895 dans un néo-style Louis XIV sur la demande du riche banquier juif Ferdinand Bischoffsheim. Par la suite, c'est son fils Maurice Bischoffsheim et sa belle-fille Marie-Thérèse de Chevigné qui viennent prendre place dans l'hôtel. Ils donnent naissance à Marie-Laure en 1902. Quelques années plus tard, en 1921, un dénommé Jean-Michel Frank alors âgé de 26 ans se lance dans la dure mais merveilleuse aventure qu'est le métier de décorateur. Il se fraye un chemin et côtoie l'intelligentsia parisienne durant cinq ans. Sa carrière avance et il réalise divers chantiers. C'est en 1926 que Marie-Laure, qui a épousé l'héritier d'une des plus prestigieuses familles française, et Charles de Noailles lui demandent des aménagements dans le fastueux hôtel Bischoffsheim. La couronne, les bijoux et en son sein une coquette collection de tableaux, de mobiliers, d'ouvrage d'art d'époques et de styles ne sont plus en accord avec la production contemporaine. Cependant, pour les Noailles la révolution formelle, sociale et stylistique ne s'illustre pas en tuant ce qui l'a précédée mais plutôt en accompagnant ses changements. Jean-Michel Frank, dans les pièces où il a travaillé, en organisant et désorganisant, créé un point de ralliement esthétique en confrontation avec les collections les plus anciennes détenues par le couple.

Il répond à ses commanditaires en cassant les conventions de la demeure aristocratique, en décantant l'endroit de sa pesanteur historiciste et en y

1. Weigui FANG, « Qui représente l'esprit du temps (*Zeitgeist*) ? » La sociologie du goût littéraire de Schücking et son influence ». *Revue germanique internationale*. mis en ligne le 01 janvier 2020.

appliquant son répertoire minimaliste. Il définit le cadre d'un lieu où sont rassemblées des œuvres importantes d'art moderne en les accordant à des murs recouverts de carreaux de parchemin, de monumentales portes en plaques de bronze, du mica feuilleté sur la cheminée, des tables basses en forme de U inversé, des marqueteries de paille blonde pour les consoles et les paravents, du cuir maroquin ivoire pour les fauteuils, de la peluche blanche pour les bergères. Une terrasse donnant sur le jardin est également aménagée avec un pavement de granit gris foncé et meublée d'une table en fer forgé recouverte d'un plateau d'ardoise entourée de sièges garnis de cuir naturel. Sur les côtés, deux paravents en feuilles de terre cuite rose et bleu ardoise dissimulent les dix-huit phares d'automobile nécessaires à l'éclairage du lieu. La modernité ne s'adresse alors pas au grand public. (Fig. 1 et 2). Les Noailles ont été la chercher, le désir qu'ils éprouvent envers elle est plus compliqué à assouvir car ses représentants ne courent pas encore les rues. À Paris un écart encore très frappant chez les décorateurs tend à s'harmoniser avec le temps, la capitale étant une place où se mêlent différentes concentrations de population, donc d'organisation de classes sociales et par ce fait donnent autant de place aux idées nouvelles pour qu'elles se déploient. Les liens qui unissent l'avant-garde et les cercles mondains restent dans un registre très élitiste et dans un cadre privé. Les toiles modernes de Marc Chagall, Georges Braque, Fernand Leger s'entrelacent avec un plafond peint par Francesco Solimen qui orne la salle de bal et des marbres polychromes dans le goût de Versailles. Tous ces éléments de mixités montrent que Jean-Michel Frank sous la direction des Noailles fait rentrer dans l'hôtel particulier un vent de nouveauté mais sans pour autant dénigrer ou effacer le passé de la demeure. Le message est bien d'inviter le travail de Jean-Michel Frank dans un intérieur qui accueillera par la suite une élite disposée à l'apprécier.



Fig. 1 Dans le fumeur de l'hôtel Bischoffsheim, en 1964



Fig. 2 Vue du salon principal, photographie de Man Ray, aménagement de Jean-Michel Frank, place des États-Unis, Paris, 1929

Les Noailles

Trois années auparavant, en 1923, Charles et Marie-Laure de Noailles reçoivent en cadeau de mariage un terrain situé à Hyères bien loin des mondanités parisiennes du quartier Miromesnil alors en vogue. Presque comme une « habitude », la tradition de construire des lieux de villégiature dans le sud de la France est monnaie courante pour la caste des Noailles. En terme général, les aristocrates et les riches propriétaires perpétuent la répétition des formes, des jardins, du mode d'habitat de leurs prédécesseurs. Le couple va lui, réfléchir aux antipodes de ce style d'habitat déphasé et de la pensée héréditaire de leurs égaux. « [...] le couple entend renouveler la tradition, produire un équivalent contemporain et non une copie sans ambition, et tenter un style d'habitat radicalement différent. »²

Après avoir misé sans succès sur Mies Van der Rohe et Charles-Édouard Jeanneret (Le Corbusier), c'est à Robert Mallet-Stevens que revient le chantier du Sud. Le terrain est topographiquement distinguable de ceux du sud de la France, pentu, avec des jardins en escalier. Les travaux débutent dès 1923 : « Les Noailles souhaitent une honnête gentilhommière : l'expression d'une philosophie pragmatique et hédoniste, guidée à la fois par un instinct novateur et une retenue aristocratique. »³. Toujours en liens avec l'intelligentsia, la modernité est familière aux Noailles et la villa donne un très important avant-goût de la pensée du couple. Charles de Noailles ne reste pas sans donner son avis quant aux questions auxquelles Mallet-Stevens doit répondre. Le mode de vie, l'architecture et finalement tout ce qui permet à Mallet-Stevens de s'épanouir : « Il est prêt à accepter ce que le vicomte appelle une "besogne ingrate" : devoir se contenter de matérialiser les désirs de son prestigieux client. »⁴ Ce qui équivaut finalement à un travail architectural mené par deux hommes : Mallet-Stevens et Charles de Noailles. Sur un fil tendu, les idées de l'un sont en négociations avec celles de l'autre. Tout cela fait balancer la villa, bâtiment équilibré dans ce rapport de force. Entre la pensée de l'un et l'acceptation de l'autre, deux fronts luttent pour une même bataille. Nous pouvons nous rendre compte que la modernité habite le couple et qu'ils veulent la faire entendre comme il la souhaite.

Avec Jean-Michel Frank à Paris, en 1926, les Noailles continuent d'exporter d'un lieu à l'autre leurs visions. (Fig. 3) Librement, sans la coquille déjà installée à Hyères ils magnifieront ce qu'ils entreprendront plus tard dans un cadre déjà défini. À Hyères, l'épuration des éléments décoratifs, les toits, les terrasses et la lumière sont les leitmotifs de la villa. Cette rupture, le modernisme la cherche à l'image d'une paire de ciseaux découpant un manteau de vison d'aristocrates. Le Deutscher Werkbund frappe fort au Salon des Artistes Décorateurs à Paris en 1930 avec l'aménagement d'un prototype d'appartement de luxe, en hauteur, que

2. Alexandre MARE et Stéphane BOUDIN-LESTIENNE. *Charles et Marie-Laure de Noailles. Mécènes du XX^e siècle*. Paris : Édition Bernard Chauveau, 2018, p. 61.

3. *Ibid.*

4. *Ibid.*

Walter Gropius a réalisé avec Marcel Breuer et Herbert Bayer. Quand le tout Paris est invité à découvrir cette frappante brisure de la décoration, l'hôtel particulier de la place des États-Unis a déjà fait, pendant quatre ans le tour des hautes sphères modernes. Nous pouvons constater alors un écart de quatre ans entre la modernité, mondaine qui tient du privé et ce salon ou elle est exposée à tous. (Fig. 4).

À Hyères, outre l'aspect architectural, ce que le couple et Robert Mallet-Stevens réussissent à créer c'est un lieu hors du temps et résolument contemporain. L'endroit où les peintres, les photographes, les écrivains, les sculpteurs vont venir créer sous l'aval de Charles et Marie-Laure. La villa donne naissance à toujours plus d'œuvres, de témoins de la modernité. Man Ray y tourne en 1929 son premier film surréaliste *Les Mystères du château de Dé*. Dans *Philosophie de la modernité* qui réunit les écrits de Georg Simmel, deux extraits, rassemblés ici sont intéressants dans notre cas de figure :

Tandis que la grande ville crée justement ces conditions psychologiques - à chaque sortie dans la rue avec le rythme et la diversité de la vie sociale professionnelle, économique. [...] une profonde opposition avec la petite ville et la vie à la campagne, dont le modèle de vie sensible et spirituel a un rythme plus lent, plus habituel et qui s'écoule d'une façon régulière.⁵

En considérant Paris comme la grande ville, et Hyères la petite, Simmel nous indique que le fossé entre les productions, la réceptivité, la vitesse d'acceptation a un moment donné diffère dans l'évolution de la culture selon que l'on soit baigné dans la grande ville et son excitation psychique, ou la plus petite ville et ses connaissances interpersonnelles. Les lieux, la différence de tailles, de populations, de métiers tout ces facteurs sont importants et creusent l'écart. Il y a donc cette volonté de la part des Noailles d'exporter la création de l'endroit où elle se fait habituellement, la grande ville vers la plus petite ville avec une espèce de délocalisation de l'art et des savoirs esthétiques et sensibles. En prenant ce que la campagne a à offrir, le temps, la lumière, le songe et en y associant les principes de la grande ville l'écart qui était alors profond se resserre... Pour les Noailles il est aisé de faire valoir leur pensée car ils disposent des moyens intellectuels et financier pour l'imager, la rendre formelle et palpable.



Fig. 3 Thérèse Bonney, Villa Noailles, vue du salon rose, 1928



Fig. 4 Walter Gropius, salle de réunion d'une maison de dix étages, meubles édités par Thonet

5. Georg SIMMEL. *Les grandes villes et la vie de l'esprit*. Paris : Payot. Chap.2. La ville. p. 169.

Les modernes et décorateurs

Paulin à l'Élysée

En 1964 Jean Coural sous l'impulsion d'André Malraux, alors ministre de la Culture durant le mandat de George Pompidou créé l'Atelier de Recherches et de Création du Mobilier National. Cinq ans plus tard en 1969 Pierre Paulin travaille avec l'ARC pour répondre à une demande présidentielle. Il va changer l'image des codes du mobilier et des styles de vie français, sans pour autant en révolutionner la sophistication. Paulin doit donner des lettres contemporaines à trois pièces des appartements privés de l'Élysée : le fumoir, la salle à manger et le salon des tableaux. Cependant, le Palais de l'Élysée est inscrit au patrimoine des monuments de France et Paulin ne peut toucher ni aux murs, ni aux sols, aux plafonds. Il va alors penser à des capsules qui viennent s'installer dans les dites-pièces. Les aménagements sont réversibles et la politique patrimoniale respectée. L'Élysée garde ses vieux murs, mais ils accueillent la modernité. La mythique Bibliothèque Élysée (1971)(Fig. 5) se tient entre le fumoir et le couloir.



Fig. 5 Palais de l'Élysée, Paris, 1970



Fig. 6 Pierre Berdoy, Salle à manger du Palais de l'Élysée, Paris, 1971



Fig. 7 Pierre Berdoy, Salle à manger du Palais de l'Élysée, Paris, 1971

Pour la salle à manger, la seule pièce encore laissée en l'état aujourd'hui, Paulin imagine une « grotte » futuriste dans laquelle ses créations peuplent l'espace. Pour l'occasion, le designer redessine et adapte deux tables rondes aux piétements en fonte d'aluminium recouverts d'une peinture beige, les plateaux eux, sont en verre feuilleté. Enfin, vingt-quatre sièges réalisés en fonte d'aluminium moulée garni de coussins de peau y sont disposés. « Le plafond de la grande pièce est peu commun, un gigantesque lustre composé de 8 973 cannes de cristal éclaire la pièce. »⁶ Mêlant les teintes neutres de fibres de verre résinés, du verre fumé, il fait de ces trois pièces des espaces ou la culture contemporaine chère au couple Pompidou entre. Le mobilier côtoie une sculpture d'Hans Arp, des tableaux de Giacometti et Max Ernst ou encore de Nicolas de Staël. Cet ensemble marque le premier pas d'une longue relation de quarante ans entre Pierre Paulin et le Mobilier National. (Fig. 6 et 7)

6. François BOUTARD. *Portrait : Pierre Paulin 2/2*. 2017. (page consultée le 22 avril 2020. <https://blog.design-market.fr/pierre-paulin-designer-dexception-partie-22/>).

Pour le couple Pompidou il était anormal de recevoir dans une demeure qui n'était pas aux goûts de l'époque. Pour Pierre Paulin, le mode de vie et l'architecture intérieur sont liés et ce sont dans ces espaces que nous œuvrons, que nous nous reposons, ne faire qu'un avec ce qui nous entoure en termes de mobilier fait partie intégrante de sa réflexion. Il a aussi comme désir que la modernité soit la plus largement accessible et que son travail s'adresse au plus grand nombre. Avec la volonté de faire rayonner le style de vie français moderne, de le faire plonger dans le grand bain, avec ses compétences, son emploi si doux du textile et sa réflexion il répond au couple Pompidou. La volonté est une notion intéressante car c'est elle qui permet à un moment donné d'envisager des changements et de passer à l'acte. Le couple Pompidou « "bouleverse" l'appartement de société ».⁷ C'est aussi pour eux le moyen de faire valoir la France et son mode vie particulier, sa sensibilité, sa douceur. Comme une vitrine de ce qui se fait de mieux en termes d'aménagement.

Le stade M.A.Y.A. (Most Advanced Yet Acceptable)

Dans son ouvrage écrit en 1953, *La laideur se vend mal* Raymond Loewy, designer français réalisant sa carrière aux États-Unis, pose les fondements d'une de ses théories : le stade M.A.Y.A. qu'il explique à l'aide d'exemples. *Most Advanced Yet Acceptable* peut être traduit par « Le plus avancé possible, mais acceptable ». Cet aphorisme reflète bien la complexité moderne à s'introduire dans le quotidien des masses — on ne parle plus en effet d'un public averti, des connaisseurs, des avant-gardistes.

Selon Charles Franklin Kettering (1876-1958) : « Les êtres ont l'esprit ouvert aux choses nouvelles, pour autant qu'elles ressemblent exactement aux anciennes. »⁸ Cette phrase reflète bien la peur de l'inconnu dans laquelle beaucoup n'osent pas si jeter. Bien loin de Jean-Michel Frank à l'hôtel Bischoffsheim ou de Pierre Paulin à l'Élysée qui ont eux, travaillé pour des clients, ayant les moyens d'accueillir la modernité et qui la comprennent dans ses concepts et ses fondements. Le public se positionne quant à lui dans la fin de la chaîne de diffusion au moment de la définition de ce qui est « acceptable » afin que cette modernité, alors filtrée, puisse être produite et



Fig. 8 Raymond Loewy, Taille crayon, 1934.

7. Les aménagements, matrice et superstand, in Catherine GEEL (dir.), *Pierre Paulin, designer*. Paris : Archibooks, 2008. p. 47-56

8. Raymond LOEWY, *La laideur se vend mal*. Paris : Gallimard, 1990. p. 295

commercialisée. Après avoir parcourue des milieux élitiste, rentrée dans des sphères représentatives, c'est une modernité encore différente qui est donnée à consommer au public. Finalement, les vendeurs de voitures, de meubles, etc. qui emploient des phrases comme « Je n'aimerais pas acheter cela », « c'est très osé, vous vous en fatiguerez » connaissent bien leur client. Ils savent qu'ils sont à la recherche de nouveauté, et que dans un désir d'exclusivité leur soumettre l'idée que personne ne possédera le même produit qu'eux leur permet de se sentir exclusif. L'idéologie de la consommation au XX^e siècle a produit le désir d'individualité : chacun sa voiture, sa maison, ses objets... Or, la nouveauté peut nous paraître bien exclusive dès lors qu'on la possède mais, a contrario le sentiment d'appartenance à un groupe, qui est un instinct primaire chez l'homme, nous permet de rentrer dans des clans, de s'inscrire dans des schémas. Raymond Læwy nous donne à comprendre que les consommateurs ont été analysés afin de cerner ce qui leurs plaisent ou non, ce qui est acceptable ou non. (Fig. 8). Cette analyse rentre en compte dans la pensée et les travaux des designers. C'est en partie d'elle que les productions émanent.

« Une création audacieuse sera bien accueillie dans les grands centres, villes universitaires, de villégiatures; assez froidement dans les villes minières, les régions agricoles, etc. »⁹ En fonction donc de la concentration de la population, des centres d'intérêts s'organise une réceptivité. Les gammes de couleurs des objets ne vont, par exemple, ne pas être les mêmes dans un souci de bonnes ventes. Du point de vue des designers, il est question de connaître la société et ses goûts, ses envies afin de créer des pièces qui peuvent être éditées. Le goût est à un moment guidé par les publicités et les magazines qui suscitent le désir. Un éditeur de meubles tout comme un fabricant de voitures peut parfois par un changement simple de couleur d'un produit lui permettre un écoulement plus important. La nouveauté n'est ni universelle, ni acquise, le designer doit toujours susciter l'envie des acheteurs par des renouvellements dans les formes, dans l'offre... La société doit finalement être constamment consultée ou auscultée afin d'en comprendre les enjeux auxquels elle fait face, ce qui compose les groupes et qui permettent de créer des liens sociaux, une hiérarchisation, une appartenance. Tout cela prouve que les idées, les formes sont en perpétuelles réflexions et évolutions et que, sans l'acceptation du public, aucune reconnaissance historique ne peut avoir lieu.

Dans un contexte où l'écart culturel, de style, de production est immense, certaines formes, et certains matériaux répondent à des besoins nouveaux concernant les intérieurs et les modes de vies. Dans ces trois exemples, nous pouvons observer comment les designers sont des cas « d'artisans » travaillant la modernité. Tout les trois établissent, dans une temporalité et une conception qui leur est propre de la modernité. En articulant leurs visions et par divers moyens qu'ils soient sensibles, plastiques ou idéologiques. Mais aussi comment leurs travaux marquent l'évolution de la société et pourquoi il s'inscrit dans le temps, inspirant alors les générations futures.

9. Raymond LÆWY, *La laideur se vend mal*. Paris : Gallimard, 1990, p. 296.

Bibliographie

- BAUDOT, Francois. *Jean-Michel Frank*. Paris : Éditions Pierre Assouline, 2004.
- BONY, Anne. *Prisunic et le design*. Paris : Éditions Alternatives, 2008.
- CHAMPENOIS, Michèle. Ettore Sottsass : « Tout est design, c'est une fatalité ». *Le Monde*, 2005.
- COLIN, Christine. *DESIGN*. Encyclopædia Universalis France.
- DE LOISY, Jean. *Charles et Marie-Laure de Noailles, un couple étonnant*. France Culture, 2018.
- GEEL Catherine. Les aménagements, matrice et superstand, in Catherine GEEL (dir.), *Pierre Paulin, designer*. Paris : Archibooks, 2008, p. 47-56.
- GEEL, Catherine in « *Inquiétudes modernes : le risque de la domestication (1880-1950)* » texte de travail (paper work) confié par l'auteur, le 2 avril 2020.
- KRACAUER, Siegfried. *L'Ornement de la masse*. Paris : Éditions La Découverte, 2008.
- LÉWY, Raymond. *La laideur se vend mal*. Paris : Gallimard, 1990.
- MARE, Alexandre et Stéphane BOUDIN-LESTIENNE, *Charles et Marie-Laure de Noailles. Mécènes du XX^e siècle*. Paris : Édition Bernard Chauveau, 2018.
- MENDINI, Alessandro. Confessions in Catherine GEEL. *Les grands textes du design Commentés par Catherine Geel*, Paris : IFM/Regard, 2019.
- SANCHEZ, Leopold Diego. *Jean-Michel Frank, Adolphe Chanaux*. Paris : Édition du seuil, 1997.
- SIMMEL, Georg. *Les grandes villes et la vie de l'esprit*. Paris : Payot, 1903.
- STÜHLINGER, Harald R. *LOOS ADOLF - (1870-1933)*. Encyclopædia Universalis France.
- SOTTASS, Ettore. *Que veut dire être designer ? De l'objet fini à la fin de l'objet*. Paris : Édition Centre Georges Pompidou, 1976, p. 18 - 19.
- FANG, Weigui, « "Qui représente l'esprit du temps (Zeitgeist) ?" La sociologie du goût littéraire de Schücking et son influence », *Revue germanique internationale*, 2019, mis en ligne le 01 janvier 2020.

Crédits photos

Fig. 1 © Adagp, Paris, 2018; Fig. 2 Man Ray, © Adagp; Fig. 3 Collection privée; Fig. 4 *Art et décoration*, juin 1930, p.18 ; Fig. 5, 6 et 7 Archives du Mobilier National ; Fig. 8, Christie's.

Remerciements

Remerciements à Stéphane Boudin-Lestienne et Bernard Chauveau pour le prêt du livre *Charles et Marie-Laure de Noailles. Mécènes du XX^e siècle*.

Gramineae
(Olyrideae)



Fig. 1 Franz Eugen Köhler, Köhler's Medizinä-Pflanzen, 1897

Du riz à l'alimentation de crise

Il n'y a pas un seul scénario de fin du monde, il n'y a pas non plus une seule façon de s'y préparer. Si on a un peu de temps pour faire des courses à l'avance, quel type d'aliment achètent en premier la plupart des gens et en grande quantité ? En Europe de l'Ouest, il s'agit incontestablement des pâtes.

Le samedi 14 mars, le premier ministre Édouard Philippe annonce la fermeture de tous les lieux publics – non indispensables – y compris les bars, les cafés et les restaurants.¹ Le lundi 16 mars, le président Emmanuel Macron annonce des mesures de confinement comme mesures de sécurité pour lutter contre l'épidémie du COVID-19.

En conséquence, les Français font des stocks d'achats de produits de grande consommation par peur de pénurie, bien que la situation ne soit pas du tout celle-là. Pâtes, riz, conserves, papier toilette... les rayons de ces produits dans les commerces de grandes surfaces sont complètement vidés en une journée. On peut observer les mêmes phénomènes dans les autres pays du monde (Chine, États-Unis, Italie...), les gens se ruent dans les magasins pour faire des courses de précaution.² Les Français choisissent de stocker les pâtes comme nourriture de base et de survie. De son côté, le riz reste à la deuxième place, mais le contraire peut avoir lieu dans les autres cultures. Le choix de l'alimentation de sécurité des gens reflète en quelque sorte l'image de la société et son avenir. Même en habitant en France, les Vietnamiens vont choisir de stocker du riz, car c'est l'alimentation de base pour eux. Malgré le fait d'être immigrés et installés dans un autre pays que le leur, et d'avoir dû s'adapter à une nouvelle culture et d'autres habitudes alimentaires, la plupart des vietnamiens restent fidèles au riz et cette fidélité est transmise de génération en génération. Dans l'esprit des Vietnamiens, le riz occupe une place irremplaçable et il représente leur origine, leur sécurité, leur zone de confort, le *comfort food* où l'on se réfugie pendant les crises.

Histoire d'un aliment

Le riz est l'aliment principal pour environ une moitié de la population mondiale, et des pays comme le Bangladesh et le Cambodge fournissent près des trois quarts de l'apport énergétique quotidien. *Oryza sativa*, un type de riz, a pour origine la région tropicale et semi-tropicale du sous-continent de l'Inde, du nord

1. Le Monde avec AFP. Coronavirus : des premiers cas au premier mois de confinement, les principales étapes de l'évolution de l'épidémie en France, 2020 (page consultée le 17 avril 2020) <https://www.lemonde.fr/planete/article/2020/03/13/coronavirus-des-premiers-cas-aux-annonces-de-macron-les-principales-etapes-de-l-evolution-de-l-epidemie-en-france_6032967_3244.html>

2. Isabel MALSANG *et al.* Manger à l'ère du coronavirus : la distribution alimentaire teste ses limites, 2020. (page consultée le 20 mars 2020) <<https://alimentation-generale.fr/analyse/manger-a-lere-du-coronavirus-la-distribution-alimentaire-teste-ses-limites/>>

de l'Indochine et du sud de la Chine, puis il fut domestiqué à certains endroits indépendamment : le riz court dans la vallée du fleuve Yangtze au sud de la Chine vers 7000 av. J.-C., puis le riz long en Asie du Sud-Est apparaît un peu plus tard. Une autre espèce de la même famille porte une saveur plus distinctive et une couleur rouge, l'*Oryza glaberrima*, qui a été cultivée en Afrique de l'Ouest depuis 1500 ans.³

Le riz trouve son chemin de l'Asie vers l'Europe à travers la Perse, où les Arabes apprenaient à le cultiver et le cuisiner. Les Moors cultivaient en premier une grande quantité de riz en Espagne vers le VIII^e siècle, puis un peu plus tard en Sicile. La vallée du fleuve Po et le plateau de Lombardie au nord d'Italie, l'origine du *risotto*, produisaient en premier le riz au XV^e siècle. Les Espagnols et les Portugais emmenèrent le riz à l'Amérique au XVI^e et XVII^e siècle. La Sud-Caroline a elle, été le lieu de la première plantation commerciale aux États-Unis, en 1685, où l'expertise rizicole des esclaves africains était importante.

Il existe plus de 100 000 variétés de riz au monde. La majorité des riz sont moulus pour éliminer le son et la majeure partie du germe, puis polis avec de fines brosses métalliques pour broyer la couche d'aleurone, son huile et ses enzymes. Cela permet d'obtenir des grains raffinés et stables qui se conservent bien pendant des mois.

Originaire de l'Orient, le riz est après le pain la nourriture la plus saine, la plus abondante et la plus universellement connue. Les peuples de l'Asie, de l'Afrique et de l'Amérique en font une consommation considérable et s'en trouvent fort bien ; dans beaucoup de pays de l'Europe, le riz est aussi fort en usage. On fait encore dans certains pays un vin de riz d'une couleur blanche ambrée et d'un goût aussi agréable que le vin d'Espagne : cette boisson enivrante est très en usage à la Chine, où le riz est la base de la nourriture des habitants.

Le riz que nous consommons en France nous vient de l'Italie, du Piémont et de la Caroline.⁴

Riz soufflé, gâteau de riz à la bourgeoise, riz au lait d'amandes, riz aux pommes à la bonne femme, turban de pommes au riz, corbeille de riz garnie de petits fruits, riz en timbale glacée, riz en croustade et meringué, riz à la turque, riz à l'indienne, riz à la française, riz à la Ristori, riz à la Cochinat, riz au beurre, aux pommes et aux raisins de Corinthe, gâteau de riz au caramel, gâteau de riz à la chancelière⁵, dans *Le grand dictionnaire de la cuisine* d'Alexandre Dumas, à part le riz à la turque, riz à la Ristori et le riz à la Cochinat, trois recettes étrangères, le riz n'est utilisé que pour des recettes sucrées, avec du sucre, du lait, du caramel et des fruits. Alexandre Dumas n'avait pas précisé quel type de riz il fallait utiliser. C'est assez étrange pour le goût vietnamien de trouver le riz dans des recettes sucrées. Dès les premiers jours en France, les étudiants vietnamiens reçoivent les conseils de leurs aïeux sur quel type de riz acheter, et où trouver le riz qui ressemble le plus à - celui de chez nous. Le riz dans son emballage rose à dessert est donc à éviter. Malgré tout, il existe des mets sucrés à base de riz gluant, et le bon vieux riz au lait ressemble au *chè*, un mot du sud du Vietnam pour parler des soupes sucrées, mais le riz au lait ne trouve pas sa place chez les Vietnamiens en France. Non seulement le riz mais aussi

3. Caroline NIEBLING. *The Sausage of the Future*. Zurich : ECAL et Lars Müller Publishers, 2017, p. 93.

4. Alexandre DUMAS. *Le grand dictionnaire de la cuisine*. Paris : Alphonse Lemerre, 1873.

5. *Ibid.*

les autres types d'aliment comme les haricots secs, les fruits, le fait des les cuisiner et de les utiliser dans des plats salés reste étrange, ces perceptions alimentaires reflètent une partie des contrastes entre les cultures culinaires.

Dans les famille vietnamiennes, les enfants ont entendu souvent dès leur petit âge ce mythe : « Il faut finir son riz sinon on ira en Enfer et on devra manger la même quantité d'asticots que celle des grains de riz gaspillés pendant sa vie. ». Dans le langage courant du Vietnam, il y a deux mots différents pour parler des grains de riz cru – *gạo* – et du riz cuit, le plat – *cơm* -. Même chose pour le riz gluant. Manger du riz est synonyme de – prendre le repas –, et au lieu de demander – comment ça va ? –, on se demande : As-tu mangé quelque chose ? . Le riz prend toujours la place principale dans le système alimentaire et il est considéré comme une chose précieuse, de même que la riziculture. Dans l'histoire du pays, il y a un ancien rituel où les empereurs devaient aller travailler dans les rizières pour inaugurer la saison des semences et valoriser la filière.

Le cuiseur à riz et la naissance des nouveaux rituels

À l'époque moderne, l'objet électroménager indispensable chez les Vietnamiens et les Asiatiques est le cuiseur à riz. Il y a peu de personne qui savent faire cuire le riz à la casserole traditionnellement, d'autre part le goût du riz cuit au cuiseur est particulier et irremplaçable.⁶ Y a t-il un autre produit, dédié à une seule nourriture ou un seul plat, qui a gagné une place autant importante dans la vie quotidienne des Asiatiques comme le cuiseur à riz ? Le premier cuiseur à riz électrique a été inventé en 1945 par l'entreprise japonaise Mitsubishi Electric Company, puis en 1956, l'entreprise Toshiba présentait la version moderne avec double chambres et arrêt automatique, la version qu'on connaît aujourd'hui.⁷ Cet appareil électroménager a changé complètement la vie des Japonais, puis celle des Vietnamiens plus tard et tout les peuples qui mangent du riz. Un nouvel objet crée de nouveaux rituels. Dès le plus jeune âge, les Vietnamiens et moi, on a appris comment mettre en route le cuiseur à riz avant les repas, comment mesurer la quantité d'eau nécessaire par notre platangette de l'index. Si pendant le confinement de l'épidémie COVID-19, tout le monde s'y mettent à faire du pain maison, avec du levain maison, je me demande si il y a quelqu'un qui se lance à faire cuire du riz à l'ancien méthode et laisse à côté le très convenient cuiseur à riz. Si un designer invente un *cuocipasta* – un cuiseur à pâtes, ou une machine à baguette, ces produits gagneront-ils la même place chez les Français que le cuiseur à riz chez les Vietnamiens ? Mais est-ce qu'on a besoin d'une machine à baguette chez chacun, comme le cuiseur à œuf et de plusieurs gadgets de cuisine ?

6. Émilie LAYSTARY. Gloire à l'art de riz, podcast. 2020. (page consultée le 25 mars 2020) <<http://www.nouvellesecoutes.fr/bouffons/>>

7. Catherine FLOOD et May Rosenthal SLOAN. *Food – Bigger than the Plate*. Londre : V&A Publishing, 2019. p. 106.

L'aliment terrestre comme l'aliment spirituel

Je remarque que je suis une adepte des pâtes et je ne mange pas souvent du riz, peut-être quelque fois par mois, mais je ne supporte pas un jour où il ne reste plus de riz dans ma cuisine, du riz long blanc de l'Asie de l'Est, souvent du riz parfumé thaïlandais que qu'on peut trouver en sachet de cinq kilos dans des épicerie asiatiques où j'habite. Le riz est un aliment qui se garde bien dans des conditions normaux et dans ma tête je sais que je peux faire un bol de riz quand il ne reste plus rien à manger.

Mes amis, ne trouvez-vous pas que dans les plats filandais il y a des choses tellement bizarre ? On ajout du confiture sucré sur le steak de bœuf grillé. Les agrumes avec du poissons crus. Et on met du riz dans les glacières, j'ai vu de la fumée au dessus des assiettes de riz, mais mes dents souffraient du froid en le mangeant. Moi je nomme cet art culinaire la cuisine cubisme. Alors il me faut reviendrai au met ancien très traditionnel de chez nous, c'est le phở.⁸

L'écrivain Nguyễn Tuân peut être aurait du souffrir de malnutrition s'il avait vécu à l'étranger à nos jours. Les différents habitudes alimentaire conduisent au mauvais appétit, et quand on n'est pas familié avec le goût des plats, on a du mal à avoir du plaisir. On peut observer les mêmes situations pour les repas à l'hôpital, où le manque d'appétit chez les patients mène dans les hôpitaux à la malnutrition. La perception de – on n'est pas chez nous –, même légère, affecte l'appétit de l'homme et il faut trouver un moyen de s'adapter à la situation. On peut trouver des substitutions pour des aliments en manquant, trouver une autre méthode de cuisson, inventer des nouveaux combinaisons des ingrédients, etc.

L'aliment comme élément qui marque les moments difficiles

Dans les périodes de guerre, au front ou à la maison, quand la nourriture n'est pas abondante et facile à trouver, le manque des aliments essentiels comme la farine de blé, le levain, la pomme de terre, la viande, le café, provoque par le gouvernement la recherche de solutions pour nourrir l'armée et la population qui produisent la nourriture pour l'armée.

Un cercle vicieux est en place : on manque de nourriture et elle est de plus en plus chère, on fait du pain en mélangeant des fèves, de l'orge et les grains qu'on trouve, on s'affaiblit, on tombe malade et donc on ne produit plus... Ne restent que la prière. [...]. Dans les campagnes, les populations affaiblies et pillées en sont réduites à manger de l'herbe et du son, les glands grillés, les escargots, les chats, les rats, les bêtes crevées.⁹

Ces périodes difficiles donnent naissance à des inventions importantes dans le domaine culinaire. Par exemple il faut fournir la nourriture aux armées, en respectant les règles sanitaires et nutritionnelles, les produits doivent être bien

8. NGUYỄN Tuân. *Phở*. Hanoi : NXB Hội Nhà Văn Việt Nam, 1957. «Văn» - « Này, các cậu có thấy món ăn ở Phần Lan có nhiều cái rất kỳ quặc không. Thịt bò rán, lại phiết mút công-phi-chua ngọt sất lên trên. Cam chanh lại ăn kèm với cá gỏi. Cơm lại ướp vào tù nước đá, mình thấy đĩa cơm có khói, lúc ăn buốt đến chân răng. Nghệ thuật ẩm thực tôi gọi tên là lối nấu nướng của trường phái lập thể. Cho nên tôi càng thấy cần phải trở về với món quà cổ điển rất tinh chất dân tộc của ta, tức là phở. » - Traduit par moi.

9. Nicole HANOT. *Cuisine de guerre – Occidentale*, 2014, (page consultée le 10 avril 2020) <<https://www.musee-gourmandise.be/fr/musee-gourmandise/musee/77-musee-gourmandise/articles-fond/163-cuisine-de-guerre>>

conservés pour supporter les long trajets, facile à transporter et à cuisiner avec peu de moyen. On peut donc citer : l'appertisation c'est-à-dire la méthode de conserve en bocaux de verre stérilisés par Nicolas Appert en 1795¹⁰, le *corned-beef* en 1875 par la Morris&Co à Chicago, la méthode de cuisson – à la marmite norvégienne – était adoptée par la population pendant l'hiver de 1917 pour économiser le combustible...¹¹

À défaut de café, on va torréfier des céréales comme l'orge, en attendant de pouvoir acheter la Torréaline, qui est un café-malt autorisé par un Arrêté du Gouverneur général allemand en Belgique : [...]

L'homme a cependant trouvé et utilisé des succédanés dès l'Antiquité.

- Le lait animal est celui du lait maternel.

- Les champignons servent à faire des huîtres et le poisson du porc au temps de Pétrone.

- La chicorée est utilisée à la place du café dès le XVII^e siècle aux Pays-Bas.

- Le sucre de betterave (apparu en 1812 à cause du blocus continental imposé par Napoléon I^{er}) se substitue au sucre de canne comme la saccharine américaine, commercialisée dans les années 1880, le fait pour le sucre tout court (de canne ou de betterave, au choix).

- La margarine (composée de graisse de bœuf, de lait et d'eau) commence à remplacer le beurre sous Napoléon III.

- L'extrait de viande, liquide ou solide, découle des recherches de chimistes et pharmaciens du XVIII^e siècle et est vendu par Nicolas Appert dès 1831.¹²

Les aliments de substitutions, sont utilisées pour remplacer le goût, la texture ou les nutriments d'autre type d'aliment pour répondre aux conditions de fabrication ou de cuisson. Par exemple les colorants et les arômes alimentaires permettent de minimiser des ingrédients absents dans la formulation de l'aliment. En plus ils sont plus stables pendant la procédure de fabrication industrielle et se conservent plus longtemps, comme dans les yaourts aromatisés aux fruits qui ne contiennent pas de fruits, mais des arômes de fruits, incolores.¹³

Pour considérer les aliments comme de vrais éléments gustatifs, la designer Alexandra Genis propose son projet *Atoma*, une collection d'assaisonnement donc les éléments représentent des molécules d'arôme. Chaque pièce porte la forme d'un molécule, fabriqué à base de beurre de noix de coco et de l'arôme alimentaire. L'utilisateur prend ces différents molécules pour composer leur mélange d'arôme et râper au dessus un plat pour le parfumer, dans une avenir où les ressources seront limitées. En plus, selon Alexandra Genis, la nature n'a pas la capacité de produire toute la quantité d'ingrédients pour aromatiser tout les produits qu'on trouve au supermarché.¹⁴ (Fig. 2).

En 2013, le professeur Mark Post présente le premier steak de burger *in vitro* au public à Londres, le résultat de ses recherches pour trouver une nouvelle viande plus éthique et économique. La viande *in vitro* est élevée en laboratoire, cultivée à partir d'une seule cellule de viande pour fabriquer un morceau de muscle. Selon Mark Post, cette manière de produire de la viande ne demande pas de

10. Fabrice PELTIER et al. *La boîte, solution d'avenir*. Paris : PYRAMYD NTCV, 2006, p. 10.

11. Nicole HANOT. *Cuisine de guerre – Occidentale*, 2014, (page consultée le 10 avril 2020) <<https://www.musee-gourmandise.be/fr/musee-gourmandise/musee/77-musee-gourmandise/articles-fond/163-cuisine-de-guerre>>

12. *Ibid.*

13. Sandrine COSTANTINO. *Cuisiner en couleurs*. Paris : édition La Plage, 2017, p. 6.

14. s.n. *Lifting aroma from its secretive niche into the spotlight*, 2018,

(page consultée le 10 avril 2020) <<https://thedifd.com/articles/lifting-aroma-from-its-secretive-niche-into-the-spotlight/>>



Fig. 2 Alexandra Genis, *Atoma*, 2018



Fig. 3 Mark Post, *Postburger*, 2013

tuer un animal, qui a besoin des ressources naturelles pour se nourrir, puis en réalité, il n'y a que 40% du poids d'une vache est comestible, donc il y a une question de gaspillage.¹⁵(Fig. 3).

Au vu de la situation du COVID-19, il n'y a pas de risque de manque de ressource alimentaire sur le long terme et la cuisine de substitution existe depuis des années pour des régimes particuliers comme la farine sans gluten ou la farine de sarrasin pour remplacer la farine blanc de blé, le steak végétal pour remplacer le steak de bœuf, l'aquafaba pour remplacer le blanc d'œuf, etc. ; la créativité des chefs cuisiniers et des amateurs de la gastronomie n'a pas de limite pour diversifier les habitudes alimentaires des gens, pour exploiter de nouvelles saveurs ou techniques de cuisson. L'homme contemporain a l'habitude à l'abondance avec l'image des rayons bien remplis de produits toute l'année au supermarché, avec des dizaines de choix pour chaque produits. Dans un supermarché Albert Heijn à Eindhoven, on peut trouver 57 types de riz ou 44 types de lait vendus.¹⁶ Pendant la période de confinement, l'utilisation des pâtes sans gluten, les seules rescapées du rayon, au lieu des pâtes normales pour la population est plus une aventure culinaire qu'une solution de survie pendant la guerre, comme du riz mélangé avec des grains de Job ou de la patate douce, un plat des vietnamiens après la Guerre du Vietnam, où chaque habitant ne recevait qu'une quantité restreinte de riz chaque mois à consommer. Alors il faut trouver des moyens pour augmenter le volume de riz pendant les repas. D'où la recette mythique du riz et du sucre de palme, racontée souvent par ma mère pour faire apprécier les aliments à ses enfants. Dans les restaurants vietnamiens et aussi pendant les grands banquets, le riz est toujours servi à la fin, après les autres mets. Car c'est un plat simple qui peut accompagner tout type d'ingrédient, comme une page blanche sur lequel on peut créer des choses, et surtout c'est un plat qui remplit le ventre. Si on mange le riz dès le début du repas, il est difficile de finir les autres plats donc c'est du gaspillage. Après avoir appris ce fait, je me suis rendu compte que pour les familles plus modeste comme la mienne, le fait de

15. Caroline NIEBLING. *The Sausage of the Future*. Zurich : ECAL et Lars Müller Publishers, 2017. p. 23.

16. Marijke TIMMERMAN. *The True Size of Food*. Amsterdam : BIS Publishers. s. d., p.37. p. 44.

commencer par manger du riz pendant le repas sert aussi à économiser les autres ingrédients comme la viande qui coûte chère, et la manière de saisonner les plats plus salée qu'habitude nous fait manger beaucoup de riz et peu de plat.

Revaloriser la tradition

Les projets comme *Atoma* ou la viande *in vitro* n'ont pas pour but de proposer une solution définie pour l'alimentation après des crises dans le futur. Plus profondément, ces projets rendent tangible des scénarios possibles, posent des hypothèses et des questions : Qu'est-ce que nous humains voulons comme avenir ? Quelles méthodes de production choisiront-ils les producteurs ? Quelles méthodes de consommations et quels produits choisiront-ils les consommateurs ? Quel système alimentaire choisiront-ils les gouvernements ? Évidemment personne ne veut un scénario futur où les ressources seraient limitées, certaines même disparues. C'est pour cette raison qu'il nous faut observer les situations et les conditions du présent, analyser les paradoxes, les problèmes et trouver des réponses. Le designer n'a seulement pas le rôle d'inventer de nouvelles choses mais peut-être aussi de préserver et de transmettre des valeurs du passé. Parallèlement à l'accélération de la technologie, l'innovation, l'industrie, l'homme peut choisir encore de retourner vers la tradition, la nature. Car il s'est rendu compte des désavantages des modèles d'agriculture intensives. Demain, tout sera en circuit-court, bio, en saison, fait maison, en solidarité, c'est l'avenir idéal qu'on souhaite.

Selon les travaux de recherche réalisés, plus d'une dizaine de formules de circuits courts, du plus traditionnel revisité au plus nouveau, coexistent. C'est le marché forain qui se fait de plus en plus marché fermier ; c'est la vente à la ferme qui devient cueillette ; c'est la livraison de paniers qui évolue vers une Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne, soit une association solidaire entre un groupe de consommateurs et un agriculteur ; c'est la vente directe à des collectivités (cantines, maisons de retraite...) ou à des professionnels (restaurateurs, grandes surfaces...); c'est la vente en bord de route ou plus moderne en ligne ; c'est enfin une floraison de boutiques de vente répertoriées sous le terme de Points de Vente Collectifs - PVC -, Boutiques Collectives de Producteurs - BCP -, Magasins de Produits de Producteurs - MPP -, ou biocoop quand il s'agit de produits bio. [...] Avec cette traçabilité donnée à voir, le circuit court renoue avec les relations de confiance entre agriculteurs et consommateurs, relations distendues dans le produit anonyme de l'agriculture de filière et ébranlées avec les crises sanitaires.¹⁷

De plus, dans le contexte de la crise sanitaire et de la fermeture des frontières entre les pays, consommer local est une solution pour éviter la propagation du virus. Les gens se tournent vers les produits locaux. Les producteurs ont l'opportunité de faire découvrir au public leur produits, qui étaient souvent réservés pour fournir les restaurants. On se rend compte que les agriculteurs bio de nos régions, les petits pêcheurs artisanaux, les artisans des métiers de bouche sont des piliers de la société et qu'ils sont fragiles.

Kiki musubi, le projet de Momoko Nakamura qui est connue sous le nom *The Rice Girl*, a pour but de préserver les méthodes traditionnelles de production de riz au Japon. Momoko Nakamura, qui a grandi et vit entre les États-Unis et le Japon,

17. Monique POULOT. *Agricultures dans la ville, agricultures pour la ville : vers de nouvelles figures de l'agriculture et de l'agriculteur (exemples franciliens et français)?*. 2013. (page consultée le 25 avril 2020) <<https://journals.openedition.org/bagf/2264>>



Fig. 4 Momoko Nakamura, *Kiki musubi* 033, 2017

avait travaillé en tant que productrice des émissions culinaires de télévision à New York avant de s'installer à Tokyo et commencer son projet *Kiki musubi*. Elle se considère comme une conservatrice de tradition, et le riz est pour elle, le lien entre les nouvelles générations des Japonais installées partout dans le monde et de leur origine. Le riz est l'aliment fondamental du Japon, donc les méthodes de culture dépendent du calendrier des 24 micro-saisons. *Kiki musubi* est une gamme de mélange de riz brun biologique japonais, sélectionnée et mélangée selon les textures et les saveurs des variétés de riz, adaptée à chaque micro-saison pendant toute l'année. Le concept de la saisonnalité est très fort dans les démarches de Momoko Nakamura, de la manière de culture à celle du cuisson du riz (Fig. 4).

On trouve dans le projet *Totomoxtle* de Fernando Laposse la même nécessité de préserver et soutenir la diversité biologique. Le but est de préserver les variétés de maïs anciennes et locales du Mexique, que les paysans n'avaient pas beaucoup de moyens de continuer à les cultiver car ces espèces sont peu rentables par rapport aux semences industrielles. Fernando Laposse s'intéresse aux balles de maïs, la partie non comestible donc considérée comme un déchet agricole. Il les sèche, les aplatit et les utilise pour la marqueterie comme celle de bois ou de la paille. Les balles de maïs secs gardent encore leurs couleurs dégradées dans les tons d'ivoires et du violet, qui donnent une valeur esthétique aux objets puis faire connaître l'existence de ces espèces anciens au public, en plus, les paysans peuvent avoir une autre source financière pour leurs travaux (Fig. 5).



Fig. 5 Fernando Laposse, *Totomoxtle lamp*, 2017

Le riz, ou la nourriture en général, ce sont des matières vivantes, créées par le vivant et pour le vivant, non seulement l'humain mais aussi les animaux. Tout les êtres qui n'ont pas besoin de manger sont déjà morts. L'aliment est une matière vivante et éphémère qui change selon les contextes. L'alimentation ne nourrit pas que notre corps physique, elle évolue dans le temps avec le développement de l'humanité et cristallise en elle les valeurs culturelles, historiques, morales et éthiques ; ces valeurs sont uniques et connectent aux mangeurs. D'autre part, il faut observer l'aliment dans sa globalité : la culture, la production, le transport, la préparation, la consommation, les ressources, les déchets, les outils, les

impacts environnementaux et culturels. En vrai, le designer ne travaille pas avec la nourriture mais avec l'humain (Fig. 6). Chaque projet de design est né d'un contexte. Les temps de crises comme la guerre, les catastrophes naturelles, la crise économique, et l'épidémie présente, sont des conditions particulières où des projets de design naissent et le designer, par conséquence, sortent de ses conditions et son univers de travail habituel. Il peut observer autrement les choses et trouver des nouveaux terrains de jeu, pour ne plus être soumis à la situation mais en prendre le contrôle et la basculer dans le bon sens. Cette crise sanitaire de COVID-19 touche la population mondiale, peu importe quelle civilisation, quelle société, quel système économique... C'est une mauvaise réponse qui nous fait reposer des questions sur nos systèmes et nos façons de vivre, on se pose la question sur les changements dans l'avenir et pour l'avenir, il faut agir autrement. L'humain était et sera toujours en relation avec son environnement, cet épidémie nous rappelle les problèmes de cette relation. À côté des solutions urgentes, le designer peut considérer une crise comme une terrain fertile pour faire pousser de nouveaux projets pour le longterme. Pour savoir où on va aller, il faut savoir d'où on vient, alors en regardant nos valeurs historiques et culturelles sous une autre angle de vue, on peut trouver des idées de solution.

Je sais que je peux toujours faire un bol de riz quand il ne reste plus rien à manger. Le designer doit trouver les façons de revaloriser ses outils qu'il possède déjà, au lieu de courrir après des choses nouveaux. Mais si dans une avenir de crise où je peux plus manger du riz, que sera mon riz de demain ? Et quel sera le riz de demain du monde ? Est-ce qu'on aura besoin de manger du riz demain ? Qu'est-ce que le mot - riz - voudra dire demain ?

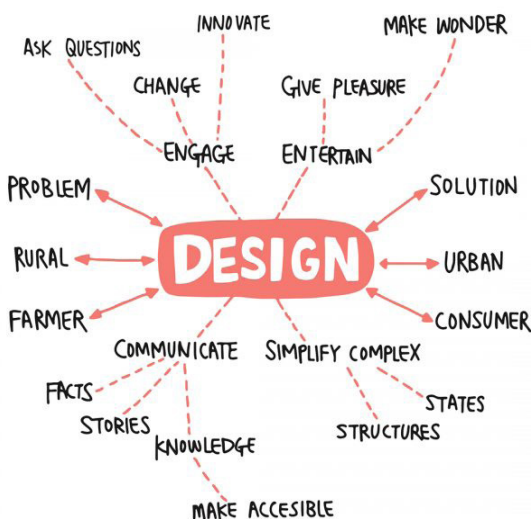


Fig. 6 Ines Lauber, *Food and Design Manifesto*, 2018

Bibliographie

Ouvrages

COSTANTINO, Sandrine. *Cuisiner en couleurs*. Paris : édition La Plage, 2017.

FLOOD, Catherine et May ROSENTHAL SLOAN. *Food – Bigger than the Plate*. Londres : V&A Publishing, 2019.

DUMAS, Alexandre. *Le grand dictionnaire de la cuisine*. Paris : Alphonse Lemerre, 1873.

NGUYỄN Tuấn. *Phở*. Hanoi : NXB Hội Nhà Văn Việt Nam, 1957, «Văn».

NIEBLING, Caroline. *The Sausage of the Future*. Zurich : ECAL et Lars Müller Publishers, 2017.

PELTIER, Fabrice, Rachel LEMOINE et Éric DELON. *La boîte, solution d'avenir*. Paris : PYRAMYD NTCV, 2006.

TIMMERMAN, Marijke. *The True Size of Food*. Amsterdam : BIS Publishers, s. d.

Articles

HANOT, Nicole. *Cuisine de guerre – Occidentale*, 2014, (page consultée le 10 avril 2020) <<https://www.musee-gourmandise.be/fr/musee-gourmandise/musee/77-musee-gourmandise/articles-fond/163-cuisine-de-guerre>>

POULOT, Monique. *Agricultures dans la ville, agricultures pour la ville : vers de nouvelles figures de l'agriculture et de l'agriculteur (exemples franciliens et français)?*, 2013, (page consultée le 25 avril 2020) <<https://journals.openedition.org/bagf/2264>>

Sites internet

LAYSTARY, Émilie. *Gloire à l'art de riz*, 2020, (page consultée le 25 mars 2020) <<http://www.nouvellesecoutes.fr/bouffons/>>

Le Monde avec AFP. *Coronavirus : des premiers cas au premier mois de confinement, les principales étapes de l'évolution de l'épidémie en France*, 2020 (page consultée le 17 avril 2020) <https://www.lemonde.fr/planete/article/2020/03/13/coronavirus-des-premiers-cas-aux-annonces-de-macron-les-principales-etapes-de-l-evolution-de-l-epidemie-en-france_6032967_3244.html>

MALSANG, Isabel, Katia DOLMADJIAN et Laure BRUMONT. *Manger à l'ère du coronavirus : la distribution alimentaire teste ses limites*, 2020, (page consultée le 20 mars 2020) <<https://alimentation-generale.fr/analyse/manger-a-lere-du-coronavirus-la-distribution-alimentaire-teste-ses-limites/>>

s.n. *Lifting aroma from its secretive niche into the spotlight*, 2018, (page consultée le 10 avril 2020) <<https://thedifd.com/articles/lifting-aroma-from-its-secretive-niche-into-the-spotlight/>>

Crédits photos

Fig 1 © Biolib ; Fig 2 © Design Indaba ; Fig 3 © Bistro In Vitro ; Fig 4 © Momoko Nakamura ;
Fig 5 © Fernando Laposse ; Fig 6 © The Dutch Institute of Food and Design

Remerciements

Marije de vos cours en ligne de Food Design Dive et de Prime Light Meditation comme des bons outils de travail et de réflexion.

Emilie pour vos réflexions sur cet aliment le plus proche de nous toutes : le riz.

Laurent et ma sœur Hạng d'avoir acceptés de relire mon texte.

Le confinement.

La ville de Nancy et de Vandœuvre-lès-Nancy m'ont donné une bonne condition pour travailler à la maison pendant le confinement.



Fig.1 Teresa Berger, *Beyond Taste*

C'est beau, mais est-ce bon ?

Design, cuisine, expérience

Manger est un besoin vital et nécessaire pour l'homme. Mais prenons-nous suffisamment le temps de profiter de ce moment ? Savourons nous assez ce que nous avons dans nos assiettes ?

Nous sommes dans une époque d'apparence, notamment à cause des réseaux sociaux. La majorité s'intéresse « au beau » et pense à photographier son plat, pour le poster sur Instagram. Bien sûr le « visuel » est important, c'est ce qui donne envie aux consommateurs de le manger. Mais il y a tellement plus. Lorsqu'on consomme un aliment, il y a la texture, le goût, l'odeur, et le visuel... Si 20 % de notre perception du goût se fait sur la langue, les 80 % restant proviennent de nos sensations, de notre environnement, de notre humeur, de nos souvenirs, de notre mémoire.

Éveillons-nous suffisamment nos sens, avec des couverts traditionnels ? L'outil que nous allons utiliser peu modifier nos perceptions. Le design intervient dans cette discipline pour changer nos habitudes et ouvre le champ des possibles. Changer d'outils ou inventer de nouveaux outils permet un certain nombre d'expériences qui vont redévelopper un rapport au goût et à la sensation culinaire qui a disparu avec l'alimentation industrielle.

Nous vivons dans une époque très industrialisée, notamment dans le secteur agroalimentaire. Beaucoup de produits sont transformés et modifiés industriellement, issus d'une agriculture elle aussi industrielle et mondialisée et donc pas toujours très sain pour la santé. De nombreux additifs sont présents dans l'alimentation industrielle. La présence excessive de sel, sucre, graisse, la présence d'OGM dans les plats sont à souligner. Il y a un manque de transparence et de traçabilité, avec des étiquettes compliquées à lire. Le visuel et le goût ne sont pas forcément présents; par exemple, nous pouvons trouver de la « viande » recomposée. Nous perdons donc potentiellement toutes sensations à la vue de ses aliments. Comment retrouver des sensations en mangeant, de manière plus générale ? Dans un premier temps je vais parler de nos cinq sens et de l'intérêt à rendre beau un plat. Ensuite, je vais expliquer le terme neurogastronomie à l'aide d'exemple. Pour finir, j'explique l'intérêt des outils et comment les designers en créent de nouveaux, pour changer nos habitudes alimentaires.

Nos cinq sens

À quoi servent-ils?

Car depuis notre tendre enfance, nous connaissons nos cinq sens. Ils sont omniprésents dans notre quotidien. Ils sont d'autant plus actifs lorsque l'on mange : tous nos sens doivent être mis en éveil pour apprécier notre moment. Il est normal de ressentir des émotions, pendant notre repas. C'est grâce à nos cinq sens que nous avons une mémoire sensorielle. Sans eux, nous aurions une

vision restreinte. « Les sens sont les organes par lesquels l'homme se met en rapport avec les objets extérieurs ». ¹ Brillat-Savarin nous explique dans son livre, une manière très pragmatique de voir les sens. Il s'appuie sur des faits scientifiques de son époque pour expliquer ce phénomène. Il est important alors d'expliquer chaque sens un par un, pour comprendre leur importance dans nos vies. « La bouche conjugue des modalités sensorielles diverses: gustative, tactile, olfactive, proprioceptive, thermique » ² insiste l'anthropologue et sociologue David Le Breton.

La construction du goût se fait donc d'abord par la perception (la vue), qui nous provoque le plaisir visuel. Par le moyen de la lumière, des couleurs, de l'espace, nous avons une perception globale de notre environnement. La vue permet d'appréhender l'aspect du « produit ». Le son est également très important, il nous confine dans un espace. L'ouïe est essentielle dans l'alimentation, car elle permet de reconnaître certaines textures (craquant, mou, croustillant...). L'odorat permet bien sûr de percevoir des substances volatiles grâce à notre nez (nous humons les odeurs). Nous sommes généralement attirés par les bonnes odeurs, ce qui nous procure un plaisir avant même la dégustation. S'il y a une mauvaise odeur malgré une « belle présentation », l'odeur prendra le dessus et nous serons rebuté par l'assiette. « L'occasion accompagne en permanence le goût » ³ continue l'anthropologue. Le toucher est aussi nécessaire pour appréhender les textures. Le phénomène « tactile » nous oriente. La perception se fait aussi par l'intermédiaire de la peau. Enfin, le goût est évidemment primordial lors d'un repas. C'est grâce à lui, que nous apprécions ce qu'il y a dans notre bouche. « La sensation du goût résidait principalement dans les papilles de la langue » ⁴ reprend Brillat-Savarin. Il semble donc logique et même nécessaire d'utiliser l'intégralité de nos sens pour arriver au plaisir. Généralement, l'être humain n'en a pas suffisamment conscience et « rate » ainsi son repas. Une odeur peut attirer le consommateur, le visuel peut lui donner envie de manger, au touché il va aimer la texture de son plat, il va entendre le crépitement du repas encore chaud qui sort du four, et évidemment au goût il va atteindre le « saint graal » en profitant pleinement de son assiette. C'est un processus complet, qui va satisfaire et rendre heureux le mangeur. Nous voyons dès lors entrer en jeu sur la notion de « perception » sur laquelle je reviendrai plus en détails. En effet, la première chose que nous voyons, c'est notre première impression. Elle doit être bonne dès le début, pour le désirer. L'apparence d'un plat est-elle suffisante pour l'apprécier à sa juste valeur ?

Agencement visuel dans le design culinaire

La notion de design culinaire est initié en France, en 1999 par Marc Bretilot (designer culinaire) à l'ESAD (École supérieur d'art et de design) de Reims. C'est une notion « nouvelle » qui lie esthétique et fonctionnalité, autour

1. Jean Anthelme BRILLAT-SAVARIN. *Physiologie du goût*. Paris : Flammarion, 1993, p. 39.

2. David LE BRETON. *La saveur du monde. Une anthropologie des sens*. Paris : Métailié, 2006, p. 317.

3. *Ibid.*

4. Jean Anthelme BRILLAT-SAVARIN. *op. cit.*, p. 49.

de l'alimentation. Le design culinaire sollicite les cinq sens. L'agencement visuel est important dans ce domaine, mais ne se résume pas qu'à cela. Donc le design non plus. C'est important de mettre en valeur les produits pour donner envie aux personnes d'y goûter, il y a en effet, une corrélation entre le beau et le goût. Mais est-ce toujours compatible ? Le beau reflète-t-il assurément le bon ? Nous sommes aujourd'hui dans un monde très connecté, qui suit les tendances et qui vit dans l'apparence. Cela passe par le paraître. Un plat esthétique peut s'avérer « répugnant » au goût et inversement. Les deux notions ne sont pas systématiquement possibles. Les réseaux sociaux accentuent cette notion. La tendance actuelle est de prendre en photo notre plat au restaurant, et de la poster sur les réseaux sociaux, avec des *hashtags*. Pensez-vous que si votre plat n'était pas bien présenté, les gens continueraient de prendre leur plat en photo ? Il y a un effort de présentation évident à faire, pour donner envie à la clientèle. La première impression visuelle est importante, mais nous la déterminerons comme insuffisante.

Une expérience a été réalisée par le chef cuisinier et chercheur, Charles Michel, pour évaluer l'influence de la présentation visuelle artistique des aliments. En regardant le tableau de Kandinsky 201 (Fig. 2), il a une émotion visuelle notamment grâce aux couleurs et aux formes. Il décide de dresser une assiette en s'inspirant de ce tableau et place méticuleusement chaque condiment, comme sur le tableau. A travers cette expérience il souhaite voir si cet agencement influence les clients. Les couleurs et l'équilibre qu'il met dans les assiettes peut changer le comportement des consommateurs. C'est une assiette qui s'inspire de l'art et peut influencer leur perception. Il décide de dresser une salade de trois façons différentes : une « jetée » sur l'assiette, une autre ordonnée dans l'assiette et enfin une qui ressemble au tableau de Kandinsky. Après un questionnaire, la majorité des consommateurs préfèrent le dernier dressage qui s'inspire de Kandinsky. L'assiette est plus artistique, mieux ordonnée et ils seraient prêts à payer plus cher pour ce plat. On en conclut, que la présentation plus « esthétique des aliments » peut améliorer l'expérience d'un plat.

Nous mangeons bien d'abord avec nos yeux. Si l'homme est donc sous l'influence de l'apparence, et que cela prend une grande place dans son jugement, il ne faut pas oublier tous nos autres sens.



Fig. 2 Le chef Charles Michel s'inspire d'un tableau de W. Kandinsky pour dresser son assiette

Expérience sensorielle

La neurogastronomie

Qu'en est-il des odeurs, du touché, du son, du goût ? Prenez une personne aveugle qui ne pourra jamais voir ce qu'il mange. Tous ses autres sens sont en éveil. L'apparence n'influence pas ses émotions. Autour de la nourriture, il y a bien plus que l'agencement visuel : il y a une vraie réflexion, un contexte, des souvenirs, des idées, des sentiments qui se dégagent. Comment dépasser le visuel pour valoriser l'éveil de nos sens ?

Neurogastronomie. Ce mot ne dit sans doute rien à la plupart, mais il est important de le connaître pour mieux comprendre nos sens. Jean Anthelme Brillat-Savarin est le précurseur, dès 1825, du terme « neurogastronomie » :

Le principe clé de la neurogastronomie est donc que la saveur ne se trouve pas dans l'aliment, mais dans le cerveau. Un deuxième principe est la multimodalité, qui comprend non seulement les sens gustatifs et olfactifs, mais tous les autres et même la motricité.⁵

Cette notion s'appuie sur nos sens mais aussi notre cerveau. Manger une expérience sensorielle à part entière. Lorsque l'on mange, tout ce qui nous entoure influence le moment de la dégustation. L'environnement dans lequel nous nous trouvons est très important. Faites le test, prenez le temps de vous souvenir d'un endroit ou d'un moment dans lequel vous avez mangé un plat particulier. Ne vous souvenez pas forcément d'un repas gastronomique et très cher, mais d'un souvenir qui comprend un lieu, des personnes, un contexte. Cela peut être au bord de l'eau, à l'autre bout du monde ou dans une maison familiale. Pour que vous vous souvenez de votre repas, il faut que le contexte autour de vous vous marque (endroit ou anecdote personnelle). Pour ma part, je me souviens d'un voyage à Dublin, avec deux amies. Nous étions au bord de la mer à Howth Beach. Nous avions très faim et il faisait très froid au bord de mer. La spécialité du coin était le *fish and chips*. Nous avons pris ce plat à emporter, pour le manger à l'extérieur, car il n'y avait plus de place dans le restaurant. Malgré nous, nous avons manger dehors, face à la mer, avec des conditions climatiques compliquées. Ce fut néanmoins, le meilleur *fish and chips* que j'ai jamais mangé. Grâce à la nourriture, mais aussi grâce aux personnes qui m'entouraient et à l'environnement dans lequel j'étais. La mer en face de moi établissait un lien direct avec ce que je mangeais. L'ensemble de toutes ces choses m'ont marqué et me reste en mémoire. On peut illustrer ce propos d'une autre façon. Dans une scène du film *Ratatouille*⁶ (Fig. 3) le critique gastronomique Ego déguste une ratatouille faite par Rémy, le chef. Au moment où il avale un morceau de son plat, la profusion de saveur fait resurgir des souvenirs de la ratatouille de son enfance. Dans la *flash-back* de sa mémoire, on le voit enfant, en train de manger ce plat dans sa maison d'enfance, avec ses parents. Cette anecdote enfantine, montre bien qu'un plat peut nous procurer des émotions et parfois même des souvenirs lointains, malgré nous.

5. Sébastien DIEGUEZ. Prêts pour la neurogastronomie ? 2019.

6. Brad BIRD. *Ratatouille*. 2007.

Et comment citez ces exemples sans parler de la madeleine de Proust⁷ : la madeleine dégustée dans le livre n'est pas un appel volontaire à la mémoire, loin de là, mais bien la renaissance soudaine de souvenirs et de sensation oubliées. Des lieux, des personnes, des goûts, des parfums nous font référence à quelque chose que nous connaissons, et qui est propre à chacun, ce que note le chef cuisinier, Rasmus Bredahl : « 20% de notre perception du goût se fait sur la langue.

Les 80% restant proviennent de ce que nous sentons, voyons et entendons, de notre mémoire, de notre humeur, du contexte dans lequel nous sommes et de la sensation tactile dans nos doigts.

Dans un restaurant, toutes ces notions sont importantes à respecter. L'ambiance générale doit mettre à l'aise la clientèle, pour qu'elles passent un bon moment. Si les clients sont dans de bonnes conditions, cela les mettra de bonne humeur pour apprécier leur repas. Beaucoup d'autres facteurs sont importants : l'éclairage, les odeurs, la musique, le mobilier dans lequel ils sont assis, la présentation de table... Si toutes ses conditions sont « respectées », le moment est « porté » et non pas parasité par une quelconque facteur désagréable. Le « Nous éprouvons des saveurs dans notre cerveau ».⁹ de Charles Spence et Betina Piqueras-Fiszman est un bon résumé.

Brillat-Savarin fait part de ses remarques:

Déjà nous pourrions remarquer que celui qui a assisté à un repas somptueux, dans une salle ornée de glace, de peintures, de sculptures, de fleurs, embaumée de parfums, enrichie de jolies femmes, remplie des sons d'une douce harmonie ; celui-là, disons-nous, n'aura pas besoin d'un grand effort d'esprit pour se convaincre que toutes les sciences ont été mises à contribution pour rehausser et encadrer convenablement les jouissances du goût.¹⁰

Nouvelle expérience

Pour mettre tous nos sens en éveil lors de notre dégustation, il existe plusieurs expériences, à vivre physiquement, afin de mieux appréhender nos sensations. L'homme va prendre conscience que ses cinq sens sont importants et qui doivent être réutilisés à chaque repas de sa vie pour les apprécier pleinement.

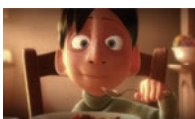
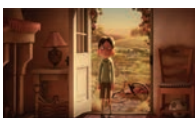
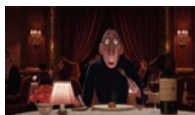
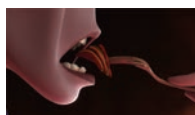


Fig. 3 Brad Bird, *Ratatouille*, scène du flash back

7. Marcel PROUST. *À la recherche du temps perdu*. T1. Du côté de chez Swann. Paris : Bernard Grasset, 1913.

8. Rasmus BREDAHL. *Le bombardement sensoriel total*. 2019.

9. Charles SPENCE et Betina PIQUERAS-FISZMAN. *The Perfect Meal: The Multisensory Science of Food and Dining*. Hoboken : Wiley Blackwell, 2015.

10. Jean Anthelme BRILLAT-SAVARIN, *op. cit.*, p. 44.



Fig. 4 Paul Pairet, *Ultraviolet*, 2012

Le chef cuisinier français, Paul Pairet est l'initiateur d'une expérience unique. C'est grâce à la technologie, qu'il souhaite réveiller les sens de ses convives. En 2012, il ouvre son restaurant Ultraviolet à Shanghai (Fig. 4). Ce restaurant de plats gastronomiques possède une seule table, et ne peut accueillir que dix convives. Les consommateurs y vivent une expérience unique et jamais vue auparavant. Chaque détail est millimétré. Paul Pairet souhaite mettre le plat dans un contexte, une atmosphère : il se sert de la technologie, comme d'une aide, pour transporter le client dans un univers particulier. Tout est mis en scène pour améliorer la dégustation: son, musique, odeur, image, lumière. Tous ces éléments viennent aider la compréhension du plat. Par exemple si le chef propose une assiette à base de truffe, morille et cèpe, la salle va s'adapter au plat et appuyer les intentions du chef. La salle sera tamisée, avec des images de sous-bois seront projetées sur les murs, un diffuseur d'odeur va s'activer pour propager l'odeur du champignon, et il y aura un bruit de bois craqué en fond. Les gens entrent alors dans l'univers du plat, les sens s'activent. Pour Paul Pairet, l'atmosphère est trop souvent parasitée dans les restaurants et les convives ne sont pas dans des conditions idéales. L'expérience qu'il propose nous coupe du monde, elle perturbe, nous déconnecte, mais nous encre aussi dans un univers gastronomique. Mais c'est important de citer également les acteurs fondamentaux de ce restaurant. En effet, mis à part, Paul Pairet, des designers sont impliqués dans le projet. Sans eux le projet fou du chef n'aurait jamais été possible. Il a fallu réfléchir à tout, notamment concernant la partie technologie du restaurant. Trois studio de design qui ont participé à la mise en lumière d'Ultraviolet. Artbeat Studio, est une agence généraliste, travaille au concept et développe l'identité visuelle. Clément Beurais est vidéaste et

s'implique dans le développement technologique du restaurant. Il développe et crée les scénarii audiovisuel à partir du menu. Angelo Lu est lui designer digital et développe la « technique room » qui permet de suivre la synchronisation de l'alimentation et de la technologie au sein du restaurant. Enfin Magma Design est également une agence de design multidisciplinaire fondé à Barcelone, et c'est eux qui réalisent le concept de l'Ultraviolet. Il y a également Gwen Design, une société française, spécialisée dans le design d'intérieur et la décoration. Il est important de faire le lien direct avec le design. Il est alors évident quand on voit le nombre de concepteurs venant de ces disciplines, nécessaire pour réaliser ce projet dans son intégralité. Certes l'alimentation est essentielle dans un restaurant mais le design a tout aussi sa place dans ce projet fou.

Après cette création, beaucoup d'autres chefs s'inspirent de ce concept, et en créent des nouveaux. Le chef, Heston Blumenthal, ouvre le Fat Duck au Royaume-Unis. Il souhaite également plonger le consommateur dans l'univers du plat et tout comme Paul Pairet, se sert de la technologie pour apporter des expériences mémorables et inédites à ses clients. Dans son restaurant, il sert des fruits de mer encore dans leur coquille et met à disposition des écouteurs et un iPod avec le son de la mer. C'est un moment très silencieux, qui va amener le client dans une autre dimension. Les écouteurs enferment le client dans une bulle, sans être parasité par l'extérieur et profite seul de son moment. Pour Charles Spence, « L'avenir de la technologie et de l'alimentation est prometteur [...] je pense que la technologie et la nourriture seront à l'avenir fusionné, de façon transparente »¹¹.

D'autres expériences prouvent que l'environnement dans lequel vous êtes n'est pas anodin et compte en réalité. À Soho, au Velasco *et al*, dès le début de l'expérience des serveurs donnent à chaque client, un verre de whisky. Ils les amènent dans une première pièce, puis une deuxième et enfin une troisième. Tout au long de leur parcours les convives doivent boire une gorgée du verre. La première salle est toute verte, il y a de l'herbe au sol, des transats et une musique qui rappelle l'été anglais. Ensuite il y a une salle toute rouge, où tous les meubles et accessoires sont ronds, une musique très douce qui s'échappe du plafond. Enfin, la dernière pièce est faite en bois, le sol craque et le son qui fait penser à un feu de cheminée. A la fin de l'expérience, les convives ont vu trois environnements différents, qui ont totalement changé le goût de leur whisky. Leur première gorgé est très âpre, le deuxième plus sucré et la dernière plus boisée. C'est une expérience multi-sensorielle. Ces expériences sont très révélatrice. Des conditions optimales ou particulier permettent d'apprécier le moment et d'activer nos sens. Nous ne prenons pas assez le temps de manger et de profiter pleinement de ce qui nous entoure, mais ces modes expérimentaux de dégustation sont, on le voit, des moments encore exceptionnels. Mais comment y arriver dans notre quotidien ? Les outils qui nous servent quotidiennement sont-ils assez efficaces ou adaptés ?

11. Charles SPENCE et Betina PIQUERAS-FISZMAN, *op. cit.*

Les outils

Au quotidien

Les outils que nous utilisons au quotidien sont essentiels. Le couteau, la fourchette, la cuillère sont très démocratisés. Ce sont les plus anciens ustensiles de cuisine au monde et participe selon Brillat-Savarin à décupler le moment du repas : « Toute l'industrie humaine s'est concentrée pour augmenter la durée et l'intensité du plaisir à table »¹², mais beaucoup de pays n'ont pas la même culture que nous. La main est aussi très utilisée dans certaines cultures. On peut mieux, pour certains, apprécier la nourriture quand elle est ingurgitée avec les mains.

L'assiette ou le contenant à son importance : la couleur, la forme ou la taille, tout est important et peut changer notre perception sur d'un plat. L'assiette influence nos goûts. La fondation Alicia Ferron à Barcelone réalise un test d'assiette sur des convives. Elle propose de la glace à la fraise sur une assiette noir et une assiette blanche. Celle la plus sombre est « moins savoureuse » et a moins de goût. La plus clair à l'air plus sucré, plus savoureuse et plus douce. La couleur affecte notre expérience. Choisir la bonne assiette n'est pas un acte anodin. Charles Spence dans son ouvrage *The Perfect Meal: The Multisensory Science of Food and Dining* témoigne d'une expérience réalisée dans un restaurant chic en Écosse où cent quarante convives mangent le même plat. Néanmoins, la moitié mangent avec des couverts lourds et d'autres légers. Les clients qui mangent avec des couverts lourds pensent que la nourriture est meilleure, plus artistique et ils sont prêts à payer plus cher leur dîner. Jusqu'au poids des couverts influence les manière de penser la dégustation. Dans ces deux cas précis, les outils de l'alimentation ont une importance capitale puisqu'ils modifient encore une fois, la perception.

De nouveaux outils par les designers

Depuis notre enfance, nos parents nous ont appris à manger. Il y a des manières de se tenir à table, de tenir correctement sa fourchette et son couteau, de manger proprement, ne pas mettre les coudes sur la table, etc. Cet apprentissage est nécessaire pour que nous apprenions à grandir et à être plus autonome. Beaucoup d'enfants acquièrent de la discipline et réclament même de prendre la fourchette de « papa, maman ». L'acte en lui-même « de manger » est quotidien. Notre éducation nous a habitué à manger de tel façon et cela est devenu naturel et automatique. Mais si nous changions nos habitudes grâce aux designers ? Manger différemment peut nous déstabiliser. Et si nous revenions à un état très primaire. Nous pouvons manger avec nos mains ou manger à l'aide d'une coquille d'huître, et pourquoi pas ?

Le secteur de l'agroalimentaire ne cesse de se développer, notamment grâce aux designers. Ces inventions aident les utilisateurs à manger autrement. Avec ses outils nouveaux, nos habitudes alimentaires sont modifiées et nous

12. Jean-Anthelme BRILLAT-SAVARIN. *op. cit.* p. 172.

perdons nos repères. J'ai choisi dans le cadre d'un rapport plus quotidien, les projets de trois designers qui ont tous mis au point des contenants, récipients, assiettes, et des outils comme les cuillères qui ne sont pas traditionnels et renouvèlent l'approche du repas ou des sensations culinaires. Leur but premier est de nous faire découvrir de nouvelles sensations. Ces propositions modifient nos perceptions et nous ouvrent les yeux sur notre manière actuelle de manger.

Dans la création de nouveaux outils nous pouvons parler des ustensiles. En effet pour manger nous utilisons, fourchette, couteau ou encore cuillère. Ces outils nous sont primordiaux, c'est ce qui fait le lien entre l'aliment et notre bouche. C'est un connecteur, qui va nous permettre se ressentir l'aliment et de le savourer avec nos cinq sens. Le projet *EMOME* de Rae Kuo (Fig. 5) et *Tableware as sensorial* de Jin Hyun Jeon (Fig. 7) en témoigne. En effet ces deux projets nous proposent de nouveaux outils pour manger. Ils ne sont pas communs puisqu'ils ne ressemblent en rien à nos outils traditionnels. Tous les deux proposent des objets en série qui invite le consommateur à manger autrement. C'est une expérience et une exploration des sens. Ce qui lie ces deux projets est la manipulation surprenante que peuvent avoir leurs outils. En effet, chacun à une fonctionnalité. Nous pouvons lécher, sucer, mordre la nourriture. Chaque texture de l'outil est pensée : on peut avoir une texture lisse où les aliments vont venir glisser en bouche; des textures plus rigides, en métal ondulé, qui va venir refroidir et piquer l'aliment... Il y a un lien aussi très fort avec les matériaux qu'ils utilisent. Rien n'est utilisé au hasard. Chez *EMOME*, l'éponge va servir à imbiber un liquide (soupe, gaspacho, boisson) pour ensuite venir le sucer avec sa bouche. Chaque manipulation relève une émotion. Le but est de ressentir quelque chose, cela peut être du dégoût, de la peur, de l'étonnement, du désir, de la curiosité... L'homme est demandeur de nouveauté. Même ce qui l'intrigue l'attire. Jin Hyun Jeon dit que ces créations sont « une extension du corps ». En effet, il ne voit pas son objet comme un outil nécessaire et obligatoire, mais comme quelque chose qui est lié à son corps et qui est naturel. Il souhaite stimuler un sens pour affecter tous les autres.

Par ailleurs d'autres outils peuvent être imaginés. Cela fait écho à l'expérience à la fondation Alicia Ferron sur des assiettes : nous allons nous intéresser aux contenants.



Fig. 5 Rae Kuo, *EMOME*



Fig. 6 Teresa Berger, *Beyond Taste*

En effet la designer Teresa Berger crée très récemment *Beyond Taste* (Fig.1 et 6). Chaque contenant a comme base, du gré classique blanc. Tout comme les précédents designers que je vous ai cité auparavant, elle s'intéresse à la texture et aux matériaux, pour constituer son projet. Par ailleurs, elle rajoute des éléments inattendus comme des surfaces irrégulières, des textures pour faciliter le toucher, des accessoires en silicone qui améliorent l'odeur ou encore des hauts parleurs pour offrir un « assaisonnement sonore ». En effet dans une de ses pièces elle décide d'intégrer un mini haut-parleur bluetooth à la base d'une assiette en céramique sound donut. Ce dernier est enfermé dans une capsule en caoutchouc imprimé en 3D. Il joue des sons ambiants qui affecte le niveau de couleur et d'amertume du consommateur. Cet exemple nous rattache encore une fois à la technologie, qui peut être nécessaire pour explorer nos sens. Mais dans son projet elle va également faire le parallèle entre l'aliment et son contenant. En effet, elle va jouer avec les matières qui constituent l'assiette pour faire un lien direct avec la nourriture qu'elle s'apprête à manger. Par exemple, elle crée un contenant en silicone, pour manger de la gelée. Les deux textures sont molles. À la vue de son assiette, le consommateur va préparer son cerveau à manger quelque chose de mou. Son projet veut rendre hommage aux idées de la gastrophysique (domaine de recherches scientifiques). Elle souhaite explorer nos perceptions de la nourriture, qui est influencé par l'interaction de tous nos sens, pas seulement du goût. Cette approche est de plus en plus populaire grâce à de nombreux designer qui s'y intéresse.

Nous avons donc pu voir à travers l'analyse de diverses expérimentations menées autant pas des chefs que des designers à quel point les perceptions jouent un rôle dans nos rapports au plaisir de la nourriture. D'expériences totales qui renvoient au design d'espace et même au spectacle ou au show immersif jusqu'à la minutie des propositions multi-culturelles de designers. Il existe un lien fort pour moi entre le design et la nourriture. Que ça soit par des outils ou par des expérimentations, il y a des ressources. Ma pratique personnelle s'intéresse à toute ses notions. L'importance de la texture, de la couleur, de l'odeur, de la forme, de la présentation compte pour constituer un projet qui tienne la route. Mais nous retrouvons un lien « scientifique » évident, qui ne faut pas négliger. La science et la technologie peuvent nous apporter de nouvelle ressource, qui viennent aider à appuyer nos propos. Nous sommes dans un siècle très connecté, qui possède une avancé scientifique impressionnante et qui évolue de jour en jour. Nous pouvons également parler de la synesthésie visio-gustative, lorsqu'on parle de science. C'est un phénomène neurologique par lequel deux ou plusieurs sens sont associés. Tout passe par le cerveau, et nos sens sont affectés. Cela existe même avec la nourriture. Certains associe un gout, à un couleur, un son, une image. Je trouve que cela fait un lien direct avec mes propos. Ce phénomène est purement scientifique, mais il amène une vision différente, qui n'est pas inintéressante à relever. Mais tant que l'homme arrive à ressentir une quelconque émotion, un sentiment différent, une sensation nouvelle, nous pouvons dire que, nous arrivons à l'accomplissement de nos sens.



Fig. 7 Jin Hyun Jeon, *Tableware as sensorial*

Bibliographie

Ouvrages :

BRILLAT-SAVARIN, Jean-Anthelme. *Physiologie du goût*. Paris : Flammarion, 1993.

LE BRETON, David. *La saveur du monde. Une anthropologie des sens*. Paris : Métailié, 2006.

SPENCE, Charles et Betina PIQUERAS-FISZMAN. *The Perfect Meal: The Multisensory Science of Food and Dining*. Hoboken : Wiley Blackwell, 2015.

Article ou ouvrage sur internet :

AUDUREA, Willian. Manger avec la main, c'est naturel, manger avec une fourchette, c'est culturel. 2019. (page consultée le 24 mars 2020) <https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2019/01/25/manger-avec-la-main-c-est-naturel-manger-avec-une-fourchette-c-est-culturel_5414718_4355770.html>

BREDAHL, Rasmus. Le bombardement sensoriel total. 2019. (page consultée le 18 mars 2020) <<https://lakridsbybulow.fr/blog/le-bombardement-sensoriel-total/>>

DIEGUEZ, Sébastien. Prêts pour la neurogastronomie ? 2019. (page consultée le 8 avril 2020) <https://www.researchgate.net/publication/332793985_Prets_pour_la_neurogastronomie>

POGGIO, Laura. Alimentation et sensorialité: mise en mots sans mise en bouche. 2014-2015 (page consultée le 30 mars 2020) <<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01498797/document>>

Vidéos :

CHEFS WORLD SUMMIT. Paul Pairet | Success Story [vidéo en ligne]. Youtube, 10/01/2020 [consulté le 8 avril 2020]. 1 vidéo, 18 min. <https://www.youtube.com/watch?v=ZV_mKbDth2E&t=1s>

TALKS AT GOOGLE. Professor Charles: « The perfect Meal » [vidéo en ligne]. Youtube, 25/09/2015 [consulté le 4 avril 2020]. 1 vidéo, 55 min. <https://www.youtube.com/watch?v=JgUVjKsP_wc>

Crédits photos

Fig 1, 6 et 7 © Dezeen ; Fig.2 © Charles Spence ; Fig. 3 ©Film *Ratatouille* ; Fig.4 © Paul Pairet ; Fig.5 © Rae Kuo .



Fig. 1 Jean Gorin, *Chromoplastique architecturale*, 1930,
gouache sur papier, 59,5 x 49,5 cm

Utiliser la couleur, ce n'est pas seulement un exercice esthétique de composition aux qualités harmonieuses : utiliser la couleur n'est jamais neutre, car « toute distinction résulte de l'application de choix préalables »¹, comme le dit Yolande Maury, maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication, dans *Classements et classifications comme problème anthropologique : entre savoir, pouvoir et ordre*.

C'est choisir où la couleur se placera, sélectionner ce qui sera mis en avant. Mettre en couleur un espace – physique, visuel, social – c'est donc donner une compréhension qui sera toujours que partielle et subjective. C'est choisir des couleurs avec tous les sens, le symbolisme qu'elles revêtent.

La couleur modifie notre perception car nous sommes des êtres de sens, et des êtres culturels. Elle dit aussi de nous, que nous sommes des êtres de représentations : qui digèrent l'information, se la représentent, pour la comprendre et peut-être l'utiliser. Elle montre aussi que nous sommes des êtres doués de logique qui ont besoin de sens.

Comprendre l'utilisation de la couleur, c'est comprendre le fonctionnement de l'outil : il range, ordonne, classe, hiérarchise. Et comprendre son utilisateur, c'est comprendre ce qu'il range, ordonne, classe, hiérarchise.

La couleur organise l'espace physique, elle y crée des repères

Une partition colorée d'espaces physiques voisins et reliés

La couleur habite l'espace, elle crée une partition des identités pour un ensemble d'espaces, et possiblement leur fonction et leur identité associées en définissant des zones : salon, chambre, accueil, salle d'attente, toilettes, etc. Pour les espaces domestiques, dont la chambre, particulièrement intéressante tant elle incarne la zone personnelle, qui permet à l'habitant de s'approprier son espace, de se différencier sans se dissocier des autres chambres – s'il y en a d'autres – et des autres zones (salle à manger, etc.) de la maison. Pouvoir dire et faire comprendre que « c'est ma chambre ! ».

Pour les espaces professionnels, la couleur soutient encore la fonction. Ou, dans le cas des marques commerciales puissantes, la couleur dans ses espaces supporte l'image de la marque ; manière de personnifier cette marque, qui n'a plus besoin de rappeler sa fonction tant elle est connue – c'est le cas, avec les locaux Google (Fig. 2).

1. Yolande MAURY. Classements et classifications comme problème anthropologique : entre savoir, pouvoir et ordre. *Hermès, La Revue*. 2013, n° 66, p. 24.



Fig. 2 Locaux de l'entreprise Google, à Séoul



Fig. 3 Nuanciers des villes de l'Ain, Atelier Cler, 1993



Fig. 4 Peinture murale au Bauhaus de Weimar, H. Bayer, 1924-1926

Comme le met en évidence David Scott, spécialiste international de la sémiotique, dans son article *Accord réciproque. Pierce, Kandinsky et le potentiel dynamique du qualisigne*, « selon Kandinsky, les couleurs ajoutées à des formes abstraites composent un réseau diagrammatique »². Bien que Wassily Kandinsky pense à la peinture en affirmant cela, c'est vrai aussi dans le cas de la mise en couleurs des espaces. Les murs ne constituent pas réellement une forme figurative, mais ils viennent composer un réseau. (Voir pages projets : *Protocole coloré*). À la différence de la peinture, ce « réseau diagrammatique » ou carte mentale spatiale, n'est pas accessible d'un coup d'œil, mais elle le sera, partiellement en arpentant l'espace, ce qui permet, une fois saisi de naviguer facilement, et non plus à vue, dans l'espace.

Cela montre que notre compréhension de l'espace se construit en fonction de la construction des espaces, l'exemple intéressant de l'Atelier Cler qui a pensé, pour des villes de l'Ain, un nuancier pour la coloration des façades (Fig. 3) en fonction de l'identité. Nous comprenons ce qui nous est donné à voir. De fait, la couleur, en plus de donner une information sur la fonction d'une salle et sa localisation, peut donc indiquer la circulation. Un chemin rendu possible ou plus facile grâce à elle.

La couleur fait circuler, permet le chemin

Celui, ou celle qui sera invitée à cheminer dans cet espace, se constituera au fur et à mesure ce « réseau diagrammatique » fait des associations couleur-espace-fonction croisées au cours de son parcours. C'est aussi pourquoi pour faire circuler, il est nécessaire d'indiquer le chemin ou d'avoir une carte, un plan qu'on mémoriserait. Sur une carte, sur un plan, la couleur participe à fixer cette mémorisation, et dans l'espace elle contribue à mémoriser le chemin. Il en va de même pour le fonctionnement des interfaces.

L'organisation spatiale de l'interface lors de la navigation activerait implicitement la mémorisation d'un code semi-symbolique [...] De ce point de vue, les caractéristiques topologiques et leur homogénéité en tant que code de navigation stable ont une incidence forte sur les stratégies de compréhension et d'interprétation du contenu puisqu'elles codifient implicitement le contenu à venir.³

2. David SCOTT. Accord Réciproque : Pierce, Kandinsky et le potentiel dynamique du qualisigne. *Protée*, 1998, Volume 26, n°3, p. 17-23.
3. Fabienne PLEGAT-SOUTJIS. Sémantique graphique des interfaces. *Communication et langages*. Dossier : Le signe en scène, un enjeu politique. 2004, n° 142, p. 30.

Et de fait, l'organisation des interfaces s'inspire de l'organisation spatiale. Elle est consciente du fonctionnement de cette dernière et le transpose à une surface en deux dimensions, l'écran, en pensant des chemins qu'elle rend accessibles à l'utilisateur dans une interactivité limitée. Avec la signalétique où ce ne sont plus seulement un panel de couleurs où chaque couleur ou groupe coloré est associé à une signification particulière, mais où une couleur ou un groupe coloré repérable traverse un ensemble d'espaces différents. Elle est utilisée dans les espaces plus complexes et moins familiers qu'une simple maison avec plusieurs chambres, où le réseau est tellement compliqué qu'il nécessite beaucoup plus qu'on s'y repère, justement. La couleur, une des parties de la signalétique, prendra alors la forme d'un « symbole » répété ou prolongé - points, ligne continue - qui nous mènera d'un point A à un point B par un chemin qui ne va pas de lui-même. Cette couleur « symbole » d'un parcours est alors associée au pictogramme, forme monochrome et simplifiée de l'image. C'est ainsi qu'est formé un langage coloré qui viendra s'associer aux mots (Fig. 4), au langage. Ce « symbole » augmenté peut être superposé, avec mesure, à l'organisation spatiale colorée de zones effectuées par les murs ou pans de mur, eux aussi colorés. Mais gare à la saturation, car les langages créés par ces signes peuvent aussi se contredire et finalement brouiller la compréhension spatiale. Nous le voyons dans certains hôpitaux, comme celui de Nancy, où des tentatives de clarifier l'espace complexe sont tentées sans cohérence globale car on rajoute avec le temps des strates sans reconsidérer la globalité de la situation. Parcours, espaces, situations, chemins deviennent illisibles.

Après avoir vu les espaces totalement colorés, ainsi que la couleur qui chemine - et nous permet de naviguer - entre ces espaces colorés, nous nous intéresserons à la couleur qui délimite, encercle un espace.

La couleur indique l'action importante, circonscrit les limites

Dans l'espace physique la couleur circonscrit la scène où se déroule l'action, comme « les panneaux publicitaires [...] qui] forment comme un véritable périmètre polychrome [du terrain de football] »⁴. Elle met en exergue ce qui est à voir, sans forcément l'absorber mais en le soutenant *a minima*. Dans ce cas, elle indique où se déroule ce qui est intéressant, le spectacle, précieux car potentiellement à durée limitée, ou ce qui est important, essentiel dans sa qualité vitale, ou obligatoire et s'inscrit dans un temps long.

La couleur contribue donc à délimiter un espace construit, qui, avec le temps, finira par être rendu évident et incontestable.

D'un coup d'œil, c'est alors la matérialisation d'une organisation ou d'un protocole qui apparaît et qui permet de (mieux) comprendre ce qui est indiqué. Dans ce cas, qu'est-ce qui est indiqué, qu'y a-t-il à comprendre ?

4. Michel PASTOUREAU. Les couleurs du stade. *Vingtième Siècle. revue d'histoire*. Dossier : Le football, sport du siècle. 1990, n° 26, p. 11.

En ce qui concerne la couleur d'abord, il [le peintre Wassily Kandinsky] affirme que sa puissance expressive est beaucoup plus riche si elle n'est pas associée directement à des objets existant dans le monde réel ; c'est en tant que valeur pure que la couleur arrive le mieux à exprimer un « sens intérieur » [...].⁵

Effectivement, la couleur, associée, non pas à un espace physique, mais à un espace strictement visuel prend une dimension différente. L'ensemble est alors destiné à être lu et comporte un message. Message construit par un auteur, plus au moins conscient de la portée de la couleur qu'il utilise.

La couleur organise la compréhension, le sens

Les yeux sont les premiers informateurs et premiers influencés, « car dans tout combat les yeux sont les premiers vaincus »⁶ explique l'auteur grec Tacite en parlant de combattants Scandinaves qui faisaient peur par leurs vêtements et leur filiation au dieu Odin. La couleur a donc un rôle opérant important. Elle permet aux yeux de saisir rapidement, de comprendre dans les grandes lignes l'information – ce qui ne veut pas dire que cela est bien compris – en la mettant en évidence et en contexte.

La couleur, un « savoir culturel » qui pallie un besoin de sens

La couleur, fonctionnellement, touche le système limbique du cerveau ; à la fois, à l'émotion, la mémoire et l'apprentissage, est donc le meilleur support d'information.

De plus, à « l' "aura" esthétique de ces couleurs [...] éta[i]t en partie fonction des potentialités dynamiques qu'elles recèlent »⁷ et ses valeurs pures dont parle Kandinsky, s'ajoutent le « savoir culturel »⁸ que contiennent les couleurs. La couleur est notamment « savoir culturel » et « savoir instinctuel et pulsionnel, un savoir perceptif et/ou symbolique, un savoir esthétique et imaginaire »⁹ partagé par et d'un groupe, d'un lieu, d'une société, et bien sûr d'une époque comme l'explique Pastoureau en disant que :

dans la culture occidentale moderne et contemporaine, l'habitude est prise d'opposer le monde du noir et blanc à celui des couleurs, ce que faisaient ni les hommes du Moyen Âge ni ceux de l'Antiquité [...].¹⁰

En cela, une couleur est un symbole et la couleur constitue un signe - « le signe est une marque, naturelle ou conventionnelle, désignant pour quelqu'un

5. David SCOTT. *op. cit.*, p. 17–23.

6. TACITE (Cité par Alexandre RIGAL, L'uniforme militaire : la production d'une identité collective. *Sociologies militaires : Sécurité, armées et société*, 2011, (page consultée le 01 avril 2020) <<https://sociomili.hypotheses.org/806>>)

7. David SCOTT. *op. cit.*, p. 21.

8. Monique SOUCHIER-BERT. Anthropologie des couleurs et langage féminin. *Langage et société*, n° 1, 1977, p. 06.

9. Alexandre RIGAL, L'uniforme militaire : la production d'une identité collective. *Sociologies militaires : Sécurité, armées et société*, 2011, (page consultée le 01 avril 2020) <<https://sociomili.hypotheses.org/806>>.

10. Michel PASTOUREAU. *op. cit.* p. 12.

un objet ou un concept, destiné à être interprété par un tiers. »¹¹ – et un signifiant, et elle rend signifié ce qu'elle touche. À l'image de l'uniforme¹², qui permet de porter la couleur avec tout le sens qu'elle contient, permettant de sacralisant ceux qui la portent et leur action. Ce qui crée une « rhétorique corporelle de l'honneur »¹³ et « de bien montrer la force de carrés compacts »¹⁴ (Fig. 5). Et cela montre que la couleur souligne puissamment le message amorcé qui doit être fait comprendre. La couleur constitue du sens et par la même occasion remplit un besoin de sens. Elle organise, et fait le sens.

En plus de répondre à un besoin de sens, de compréhension, elle répond à un besoin de penser, de ranger, de classer, et donc de créer de l'ordre ou un ordre.¹⁵

La couleur et le texte : une structure rhétorique puissante appuyant le texte ou un langage à part entière ?

Selon Louis Timbal-Duclaux, journaliste et sociologue, il y a quatre couleurs qui composent un texte.¹⁶ Dans un texte, quatre éléments construisent le texte et permettent de passer un message : concepts (qu'il colore en rouge), notions ou idées admises (en bleu), discours de sensibilisation (en vert), et structure rhétorique (en noir). A priori, communiquer une information à l'aide du texte, est possible sans nécessiter la présence de la couleur sur et/ou autour du texte.

Mais un concept isolé est comme un enfant infirme : tout seul, il ne peut rien faire. Pour qu'il puisse passer, il faut que, dans mon texte (et la pensée de mon lecteur), je le relie au « déjà connu » : au savoir de mon lecteur supposé compris et admis sans discussion. [...] ¹⁷

De plus, la structure rhétorique est composée de

mots, apparemment explétifs, sont en même temps les plus importants du texte car ils expriment le fond même de la pensée. [et ces mots] indique[nt] à leurs interlocuteurs [ou leurs lecteurs] quand ils peuvent relâcher l'attention, et quant à l'inverse, ils doivent la concentrer. Pour l'auditeur, ce sera le passage de l'entendre à l'écouter.¹⁸

11. Alexandre RIGAL, *op. cit.*

12. *Ibid.*

13. *Ibid.*

14. Gilles AUBAGNAC. Le camouflage et la grande guerre : du corps exhibé au corps masqué. *Corps*. 2014, n°12, p. 93.

15. Yolande MAURY. *op. cit.* p. 23-29.

16. Louis TIMBAL-DUCLAUX. *op. cit.*, p. 11.

17. *Ibid.* p. 12.

18. *Ibid.*



Fig. 5 Marines américains en uniforme



Fig. 6. Kris Andrew Small, *It's nice that*

Et pour pouvoir passer du voir à lire, il faut « lire avec tout son cerveau »¹⁹, à l'aide, notamment, du système limbique, siège de la mémoire, des émotions et de l'apprentissage, que la couleur touche²⁰. La couleur a ce rôle de permettre le passage du voir au lire. De plus, il est facile de constater que la couleur apostrophe le regard, elle invite à comprendre, elle module l'attention (Fig. 6) – « un bien rare qu'il convient d'économiser »²¹ – elle permet que nous lisions jusqu'au bout, une fois qu'elle a attiré notre regard sur le support du message. Elle remplit donc le rôle de structure rhétorique pour le message donné par le texte. La couleur associée aux textes est efficace car elle permet de « persuader : ce qui « consiste autant en [l'art] d'agréer, qu'en celui de convaincre » selon Pascal²². Finalement, auprès du texte, la couleur a un rôle précieux à ne pas sous-estimer. Mais comme on l'a vu, plus haut, elle est aussi porteuse de notions et de concepts et d'un discours de sensibilisation.

Il est possible de faire l'hypothèse qu'elle ne constitue pas seulement en une structure rhétorique qui soutient le texte, mais un langage particulier à part entière. La couleur, quand elle est mise en résonance avec le texte, est donc, selon les situations, contenu de l'information supplée par le texte ou soutien du texte en le contenant et en lui faisant écho : dans le cadre d'un avertissement interdit, le « texte » est constitué par la couleur du rouge qui alerte, et c'est le message qui vient appuyer ou finir l'explication donné par la couleur.

La couleur crée une hétérogénéité unifiée et hiérarchisée

Si, certes, la couleur concentre l'attention, il peut y avoir une saturation visuelle si la couleur est mal dosée, alors la compréhension ne se fait plus aisément. Il est donc nécessaire de ne pas créer une homogénéité confondue et bruyante qui n'autoriserait pas la compréhension car il y aurait trop d'informations et aucun élément particulier mis en avant. Il faut alors mettre une couleur qui unifiera, viendra remettre de l'ordre. Un fond, un arrière-plan et une amorce de compréhension se créent alors. Ensuite, des éléments qui seront supérieurs en valeur par rapport au fond, viendront « devant » et se détacheront du fond. Car les éléments (« symboles » ou zones colorées) doivent toujours rester dans une opposition équilibrée et efficace.

À la manière des joueurs de football aux dossards colorés d'une couleur unique par les équipes sur un terrain vert découpé par des lignes blanches et délimité par des panneaux publicitaires saturés de couleurs, que décrit Michel Pastoureau²³ ; où tous les « effets de saillance visuelle »²⁴ permettent de structurer le jeu, comprendre où regarder, soutenir les règles du jeu et saisir ce qui s'y joue. Ce qui signifie que pour pouvoir communiquer, un équilibre est à trouver entre les éléments colorés mis en évidence et qui se distinguent, par rapport à un ensemble. Et, ces éléments colorés de premier plan devront être homogènes entre eux.

19. *Ibid.*

20. *Ibid.* p. 13.

21. Louis TIMBAL-DUCLAUX. *op. cit.*, p. 14.

22. Blaise PASCAL, cité par Louis TIMBAL-DUCLAUX. *op. cit.*, p. 11-15.

23. Michel PASTOUREAU. *op. cit.*, p. 11-18.

24. Fabienne PLEGAT-SOUTJIS. *op. cit.*, p. 28.

Fabienne Plegat-Soutjis, qui travaille sur l'ergonomie des interfaces, parle de « critère de groupement versus distinction d'items selon la localisation, le format, les couleurs »²⁵ où les items sont des effets de saillances visuelles [...] sont autant de « signes distinctifs hétérogènes » qui signalent l'existence d'une valeur [et, dans le cas des interfaces, qui est] interactive.²⁶

Il s'agit de critères mis en évidence par des travaux en ergonomie, contribuant à créer « une homogénéité des codes » accessibles au lecteur, à l'utilisateur UX.

Cela crée une hétérogénéité unifiée et hiérarchisée – du fait de la création de différents plans d'informations composés par l'arrière-plan qui unifie et les éléments de premiers plans. Alors, une compréhension commune dirigée est permise pour les lecteurs du message. Finalement, la couleur hiérarchise l'attention et l'information. Ce rôle de la couleur, qui recoupe ceux déjà exprimés dans cet article – mettre en avant, séparer, signifier – est ainsi présent dans les espaces physiques – en trois dimensions, et visuels – en deux dimensions –, mais elle l'est aussi dans l'espace social. La couleur opère donc sans doute de la même manière au sein de cet espace.

La couleur organise l'espace social et ses dynamiques

Identifier, appartenir, exclure d'une société, d'un groupe, d'un « jeu »

La couleur permet de définir par la différence, de reconnaître et finalement d'identifier des groupes, des rôles, des individus.

Nous l'avons vu avec Michel Pastoureau, pour ceux qui sont « à l'intérieur » de la couleur, elle définit les limites²⁷. Et marque une partition entre acteurs et spectateurs, les « concernés » et les autres : « [le vert du terrain] contribue à les isoler du commun des mortels, et à délimiter au sol, cet espace sacré »²⁸.

La couleur implique ses joueurs qui consentent le jeu de la couleur consciemment ou non. Si l'on ne veut pas être hors-jeu et ne pas être sanctionné, et, si l'on veut jouer et ne pas être hors du jeu, il faut respecter les limites colorées (Fig. 7). Pour ceux qui sont à l'intérieur de la couleur ou du tracé coloré, les limites à ne pas franchir



Fig. 7 terrain de sport



Fig. 8 Kris Andrew
Small, It's nice that

25. Fabienne PLEGAT-SOUTJIS. *op. cit.*, p. 20.

26. Fabienne PLEGAT-SOUTJIS. *op. cit.*, p. 28.

27. Michel PASTOUREAU. *op. cit.*, p. 11.

28. *Ibid.*

sont définies. Ils ont accepté un contrat social et s'ils veulent continuer à pouvoir évoluer sur cette couleur ils savent ce qu'il ne faut pas franchir. La motivation de joueurs à respecter ce contrat, dépend de l'intérêt du jeu joué et de l'angoisse de devenir ceux qui ne jouent pas, à part.

La couleur engage. Elle scelle consciemment ou non, un contrat ou un engagement, une appartenance, une ressemblance (Fig. 8) ou une obéissance à des règles et à un groupe, et par ricochet, une différenciation à d'autres groupes potentiels.

La couleur marque donc l'appartenance à un groupe. En portant une couleur d'un groupe, l'individu du groupe doit ou veut adhérer et correspondre au groupe et à ce qu'il porte, car il devient par la suite une sorte d'ambassadeur du groupe. En échange, il est soulagé, il obtient un sens, une compréhension de lui-même, de lui-même par rapport aux autres et potentiellement une protection du groupe. Bien qu'on constatera que la couleur n'est pas suffisante pour permettre à un individu de faire partie du groupe. Il y a en effet, souvent, d'autres critères pour accéder à une adhésion à ce groupe. Mais elle est un premier marqueur. La couleur donne un sens particulier, crée une différence qui distancie. Et même, à l'image d'un tapis rouge protocolaire comme ceux utilisés pour les cérémonies, aux yeux des spectateurs elle élève ceux qui habitent sa couleur. Et, finalement, marginalise et hiérarchise. Elle met en évidence ce qui ne sont pas inclus par la ou les couleurs qui dominent visuellement.

La fonction morale de la couleur

Elle n'a pas seulement une fonction d'identification, et d'engagement, elle a aussi une fonction morale. De fait, si la couleur garantit un échange – appartenance-protection – social pour ceux qui la portent, elle est aussi la garante d'un contrôle sur ceux qui appartiennent au groupe. Elle assure donc la continuité du pouvoir d'un groupe ou un individu sur un autre individu ou groupe, d'un même groupe ou de différents groupes. La couleur est donc révélatrice des dynamiques de supériorité et de pouvoir.

De plus, la volonté de tendre vers une absence de couleurs anime plusieurs groupes aux hautes valeurs morales où l'absence de couleur serait gage d'actions et de relations plus saines, plus vraies. Dans ce monde souhaité, nous serions alors loin du superficiel des couleurs vives, comme ce football amateur « débridé, offensif, authentique » où « la couleur n'est pas là mais le plaisir [simple, présent pour lui-même, et possible même sans dynamique monétaire] est présent »²⁹.

Mais, y a-t-il une couleur qui constituerait l'absence de couleur ? La couleur ne serait pas d'ordre naturel, alors que la nature montre régulièrement son panel important de couleurs ?

Enfin, là où la couleur n'est pas censée être utilisée, elle dérange. Elle touche à la pulsion et au contrôle de cette pulsion, car elle la structure : elle la régule en la condensant ou en lui donnant seulement une faible expression, telle une catharsis.

29. Michel PASTOUREAU. *op. cit.*, p. 18.

Pour conclure, la couleur remplit, unifie, amplifie, incarne et signifie un espace – physique, visuel, social – qui semble vide de sens. L'utilisation de la couleur signale et organise l'espace physique, donne du sens et organise la compréhension et permet d'identifier des groupes sociaux et de construire les interactions sociales. Elle est donc vectrice de classification, d'information, d'identification et finalement de hiérarchisation.

À la fois, visible et si camouflée, contenu et contenant, habitée par et habitante d'un espace spatial, d'idées et de paroles, d'actions et d'interactions.

Finalement, la couleur se fait notre outil et notre miroir.

Miroir de ces réalités, et vectrice d'influence sur ces réalités – tel un outil tendu entre descriptions du réel et constructions de réels fantasmés.

Bibliographie

Ouvrages

DASSONVILLE, Mélanie (dir.). *Plans, Espaces, Couleurs*. Rouen: Point de vues, 2019.

PETIOT, Cloé (dir.). *Éloge de la couleur*. Paris : Atelier Galerie, 2017.

Articles dans un périodique

AUBAGNAC, Gilles. Le camouflage et la grande guerre : du corps exhibé au corps masqué. *Corps*. 2014, n°12, p. 91-101.

MAURY, Yolande. Classements et classifications comme problème anthropologique : entre savoir, pouvoir et ordre. *Hermès, La Revue*. 2013, n°66, p. 23-29.

PASTOUREAU, Michel. Les couleurs du stade. *Vingtième Siècle, revue d'histoire*. 1990, Dossier : Le football, sport du siècle, n° 26, p. 11-18.

PLEGAT-SOUTJIS, Fabienne. Sémantique graphique des interfaces. *Communication et langages*. 2004, Dossier : Le signe en scène, un enjeu politique, n° 142, p. 19-32.

SCOTT, David. Accord Réciproque : Peirce, Kandinsky et le potentiel dynamique du qualisigne. *Protée*, 1998, Volume 26, n° 3, p. 17-23.

SOUCHIER-BERT, Monique. Anthropologie des couleurs et langage féminin. *Langage et société*. 1977, n° 1, p. 06-21.

TIMBAL-DUCLAUX, Louis. Les 4 couleurs du texte. *Communication et langages*. 1989, n° 80, p. 11-15.

Article sur un site internet

RIGAL, Alexandre. L'uniforme militaire : la production d'une identité collective, *Sociologies militaires : Sécurité, armées et société*, 2011, (page consultée le 08 avril 2020) <<https://sociomili.hypotheses.org/806>>

Article issu d'un colloque

FLEURY, Hélène et Damien EHRHARDT. Luminosité de la couleur goethéenne et dialogue des arts au Bauhaus, *Lumière et Musique : appropriations, métaphores, analogies*, Nov 2018, Paris, Fondation Singer-Polignac, France. <<https://www.singer-polignac.org/fr/missions/sciences/colloques/1626-lumiere-et-musique-appropriations-meta-phores-analogies>> <hal-01934347>

Crédits photos

Fig. 1 © Galerie Lahumière ; fig. 2 © Google ; fig. 3 © AtelierCler ; fig. 4 © Catherine Geel ; fig. 5 et fig. 7 © pixabay ; fig. 6 © Kris Andrew Small ; fig. 8 © Collectif Exactitudes.

Projets

enjeu central, puisque, aussi, la diversité des démarches (philosophiques, scientifiques, politiques) qui les discutent est si grande aujourd'hui, partout dans le monde. Cette diversité d'approches, de méthodes, d'enjeux, de positions (des théories du politique, des théories de la biopolitique en passant par les théories d'Autrui ou l'économie des « capacités d'autrui »), est en elle-même un enjeu et un enjeu qui le signe que cette question ne relève ni d'un simple passage ni d'une urgence circonstancielle, mais bien d'un moment qu'il faut penser.

On vient d'évoquer les quatre dimensions qui semblent constituer la figure (le rectangle, le carré, le cercle, le triangle) du soin, ou plutôt de la politique ; non seulement le soin, le travail, la solidarité, sous un angle à tour.

1. Voir Amartya Sen, *L'Idée de justice*

Manon Génot

Création d'images, 2020

Aujourd'hui, le soin est en partie régi par la politique. En effet, les institutions en santé qu'elles soient publiques ou privées sont sous tutelle politique. Le livre *Soin et politique* de Frédéric Worms aborde et ouvre de nouvelles réflexions concernant le lien intime du soin et de la politique. L'objectif de ce projet est de confronter la théorie avec une pratique directement liée au corps à travers une création d'image. Ces images sont créées à partir de photographies prises lors d'un workshop intitulé « Totale Care »

Aspect minimal

1

Secours et soutien

ière dimension qui doit être ajoutée au
la fois pour penser complètement le soin
elien à la politique, doit être désignée par
soutien. On dira donc ceci : le soin n'est
secours, mais soutien.

pris. Que ce soit complet,
ériel et

sique s... elle -,
dio... mais,

mettre. Quant
Que serait

serait pas adressée à

que serait une politique du soin
y substituer, ne chercherait pas

ne façon spécifiquement politique
que les hommes se prêtent déjà les un





**Anna Gardes & Kevin Camalet (ENSAD), Isabelle BRAND (CFPPA),
Roger SONNEY (Meilleur Ouvrier de France), Isabelle BRAND (CFPPA)**
Petit mobilier en rotin, 2019

Lors d'une grossesse, l'équilibre de la femme enceinte se modifie, la gestion de son corps et ses habitudes également. Inspiré des formes minérales, le projet *Gaïa* accompagne une gestuelle du quotidien : sur-élever ses jambes, faire ses lacets, faire sa toilette, tout en assurant l'équilibre de la femme enceinte.

Gaia






Vanessa De Moura

Assise coton, velours, maquette fonctionnelle, 2020

Elle intrigue par sa couleur, son aspect et son origine, La découverte de cette matière par une trame non conventionnelle a permis de créer des modules, afin de rendre l'utilisateur acteur, et qu'il découvre à son tour les matières. Un cocktail de sensations douces, souples, rigides, mouelleuse, rugueuses pour expérimenter de nouvelles positions assises.

Wool weft





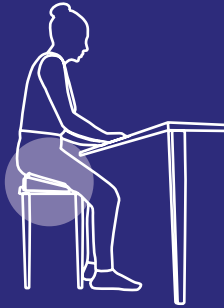
Louise Caillard & Anna Gardes

Maquette de principe, aluminium, 2017

Six fois plus léger qu'une bonbonne de gaz classique, et avec deux fois plus d'autonomie, *n0mad2* est un dispositif pour les malades atteints d'insuffisance respiratoire. Esthétiquement en rupture avec les dispositifs médicaux habituels, il déstigmatise le patient et sa maladie pour devenir un véritable objet de mode.

n0mad2





Alice Deleglise

Vue 3D et mode d'emploi, 2020

Homondo est un compagnon multifonctionnel du quotidien, il s'inspire des coussins d'aide thérapeutique proposés en ergothérapie aux patients souffrant de leur dos qui permettent à la personne qui l'utilise de soulager son dos en le gardant droit lorsqu'elle est assise.

Conçu en bois et de forme géométrique simple, le module *Homondo* s'adapte quant à lui à une multitude de postures quotidiennes. Il est successivement une assise pour travailler au bureau, un support d'ordinateur, un support pour lire dans son lit, rehausseur pour les activités corporelles comme le yoga, etc.

Homondo



Prendre des photos sans autorisation

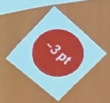
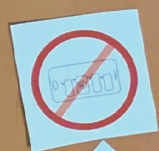
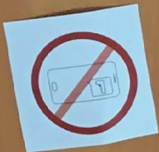
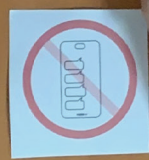
Insister/ envoyer des messages à répétition

suppression de permis
partager des contenus violents

suppression de permis

Messenger

Partager des photos, vidéos sans autorisation



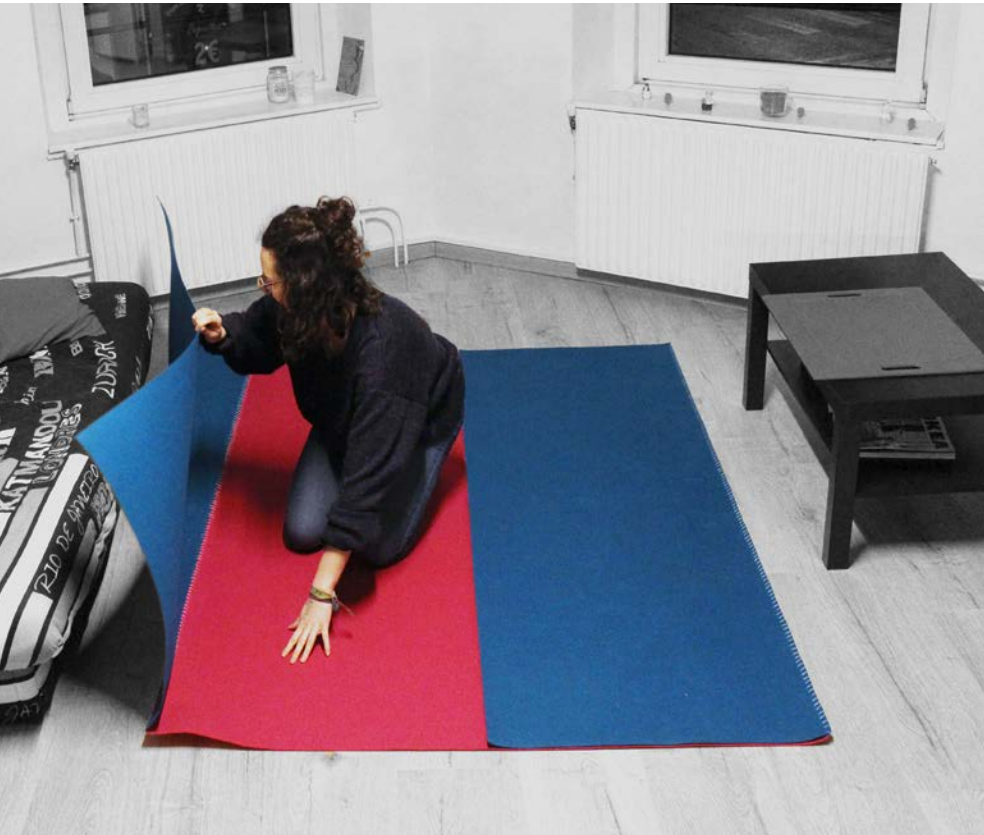
Permis d'utilisation du portable



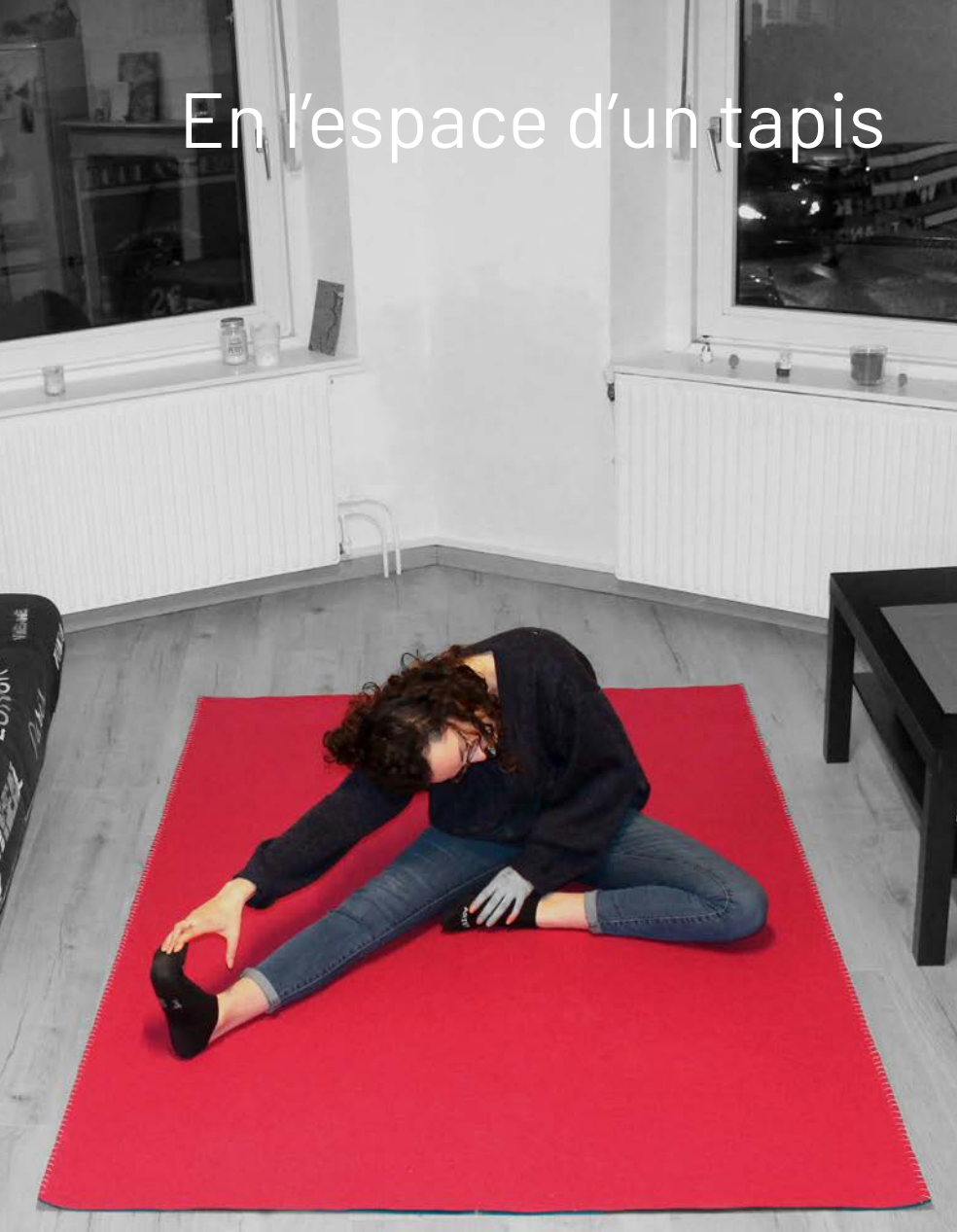
Apolline Vexlard

Maquette de principe, 2020

Ce *permis d'utilisation du portable* à points a été conçu pour faciliter le quotidien des éducateurs de l'Institut médico-éducatif de Châtel-sur-Moselle. Une fois délivré il permet de responsabiliser les jeunes qui présentent une forme de handicap mental sur leur utilisation du téléphone portable. Les éducateurs peuvent retirer des points sur ce permis plastifié avec des pastilles autocollantes qui représentent les différentes infractions commises. Ce support visuel permet aux jeunes déficients intellectuels de se souvenir de leurs erreurs et ainsi d'éviter de les reproduire à nouveau.



En l'espace d'un tapis

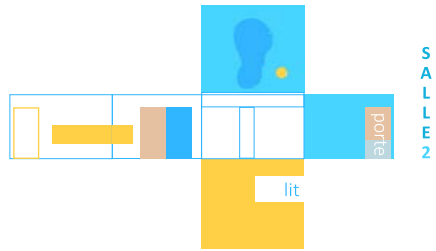


Garance Bourgouin

Prototype en feutre synthétique récupéré, 2019

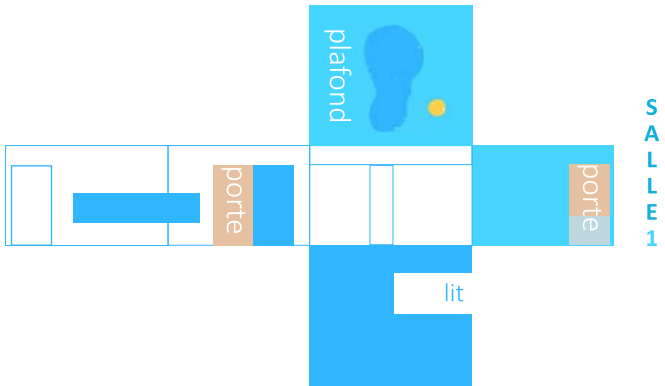
Ce tapis constitué de deux épaisseurs peut s'ouvrir pour créer un nouvel espace sur lequel pratiquer une activité physique. Ce deuxième espace est fermé quand on ne l'utilise pas pour rester à l'abri des aléas de la vie quotidienne.

Il invite aussi à s'interroger sur la place du corps au sol dans l'espace domestique.



S
A
L
L
E
2

SALLES DE PRÉ – TRAVAIL



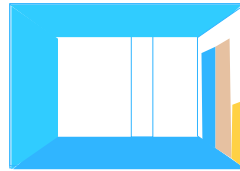
S
A
L
L
E
1

exemple de mise en application



S
A
L
L
E
1

— vue depuis le lit



— vue depuis la porte donnant sur la salle de pré-travail

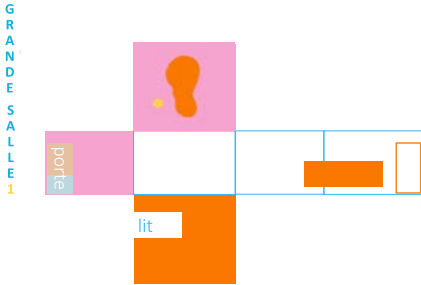
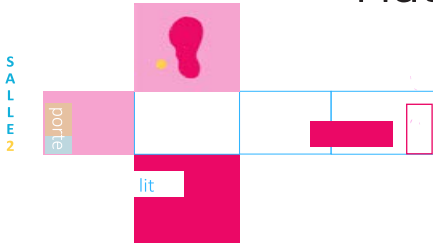
Eléonore Prigent

Étude, développés et schémas perspectifs d'éléments à peindre, 2020

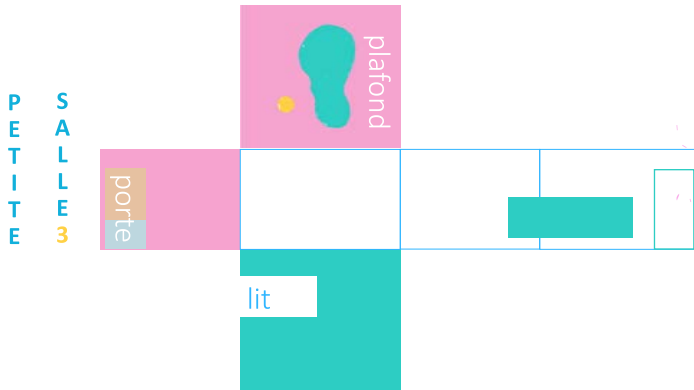
Ce *Protocole coloré* est à appliquer aux sols, murs, plafonds et aux encadrures de fenêtres et de portes, aux mobiliers des salles de pré-travail et de travail (accouchement) de la maternité de Nancy afin d'unifier l'espace. De plus, les gammes colorées choisies contribuent à rendre chaleureux, serein ou dynamique cet environnement pour la femme enceinte, son accompagnant et le personnel médical.

Protocole coloré

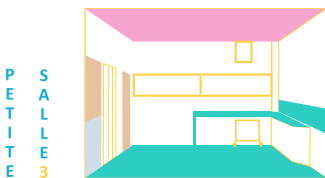
Maternité de Nancy



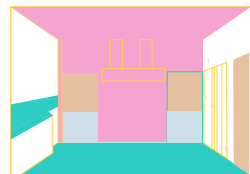
SALLES DE TRAVAIL



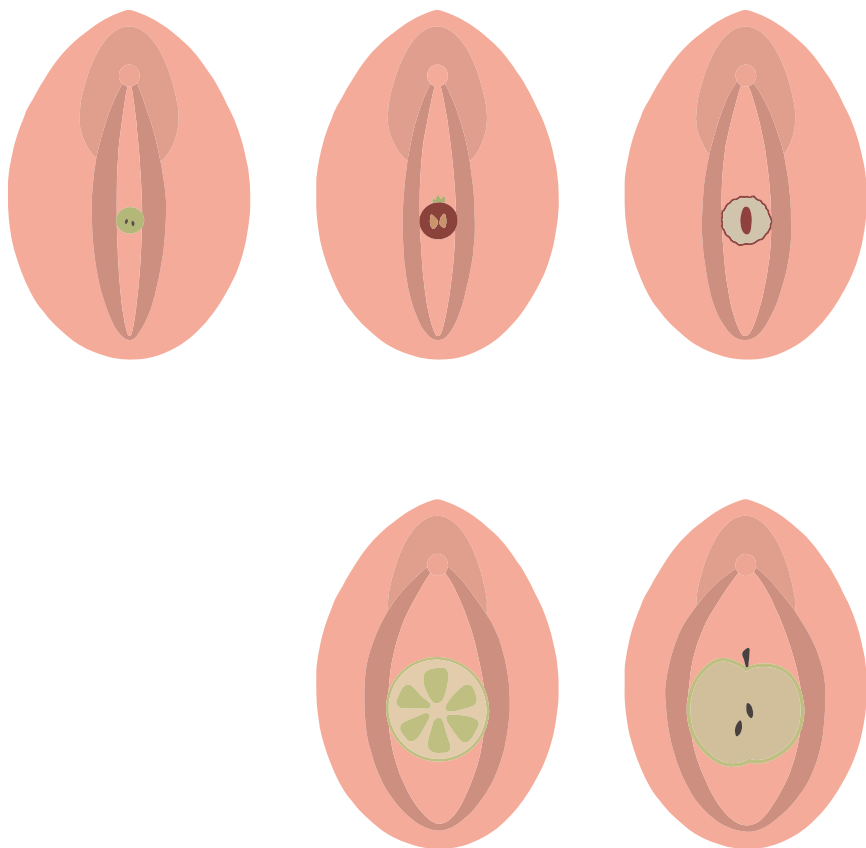
exemple de mise en application



vue depuis le lit



vue depuis la fenêtre panoramique

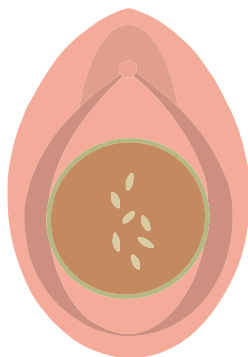
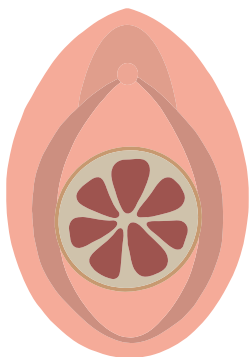
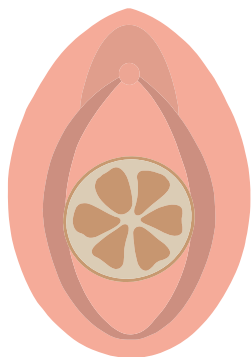
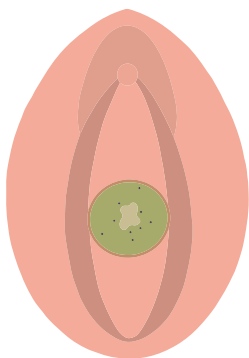
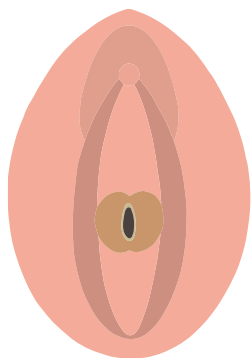


Chloé Guerlin

Travail d'illustration, 2019

Lors de l'accouchement, intervenir en renfort des propos du soignant en traduisant graphiquement l'évolution de la dilatation du col de l'utérus de la maman. Soit informer par l'image grâce à l'emploi d'un vocabulaire léger et imagé, ici des fruits, du stade raisin au stade melon.

Donner des points
de repères





Justine Pannetrat

Design culinaire, gelée de citron,
concombre et brocolis, 2019

Mon projet est en lien avec une application créée par un nutritionniste, qui suit des patients atteints de cancer. Ces malades ont des problèmes d'alimentation : perte de goût et d'appétit... L'encas permet aux patients de « préparer » leur bouche à recevoir de la nourriture. Il est composé d'une gelée au citron pour apporter du mou, de concombre et brocolis pour le croquant. Le jeu de texture est tout aussi important que le goût.



L'encas

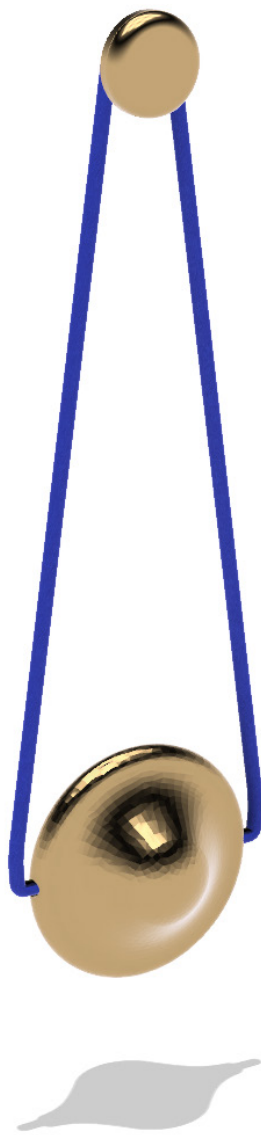
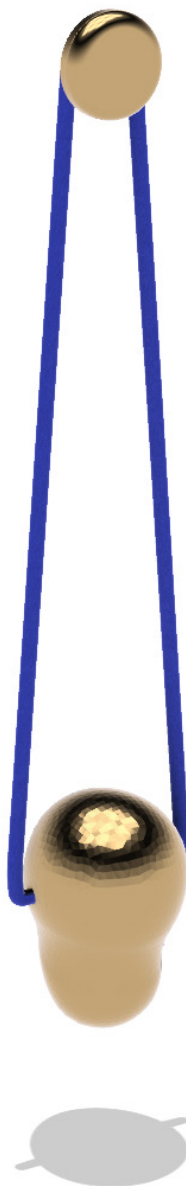




Jean-François Bernateau, Apolline Vexlard, Élixa Jeanningors, Hugo Novak
Vue 3D, bronze, 2019

$p = mg$ est une gamme de plusieurs patères qui se soulèvent d'une main pour y déposer un vêtement de l'autre. La force qu'exerce la masse d'une patère sur l'habit permet de le maintenir plaqué contre le mur. L'idée est de repenser la gestuelle lorsque l'on se dévêtit à travers une série d'objets en bronze de formes et de tailles différentes. L'esthétique formelle des objets, induite sa prise en main, tient compte de l'ergonomie des paramètres morphologiques de la main. La finition brute est interrompue par des parties polies. Elles indiquent les emplacements de la main lors de l'utilisation et symbolisent la patine acquise avec l'usage.

$$\rho = \rho_0$$



Mathilde Trelat

Échantillonnage, multimatériaux, 2018

S'il faut se tourner le plus souvent possible vers des matériaux respectant notre environnement et des modes de productions doux, la réalité industrielle est toute autre. Ainsi, l'une des tâches du designer est d'essayer de répondre à ces questions éthiques et sociologiques.

Faire avec peu, faire avec rien, ou encore, comment s'inspirer de la collapsologie pour réapprendre à fabriquer avec ce que l'on a sous la main. Voici une série d'expérimentations réalisées à partir de terre, pigments et farines ; le tout, cuit avec des moyens domestiques.

Revaloriser des matériaux pauvres et permettre à tous de s'en approprier les outils - inventer des artefacts naturels pour ouvrir le champs des possibles.



Artefacts naturels





Robert Gevorgyan

Maquette 1:1, bois et plexiglas, 2018

Un objet ancien performant, fonctionnel et symbolique actualisé pour assurer une prise en main adaptée à son temps. Les doigts se retrouvent dans une position sécurisée et compacte pour donner plus de confiance et maîtrise lors de ses gestes, pour se raser mais aussi travailler des contours.

Coupe-choix



...t outil est avant tout pour moi **le souvenir d'un ami proche de mille**, Eric Meyer. Il m'a **donné** ce bel outil en 1986, en **remerciement** d'un **labrador** que je lui avais **offert**. J'ai beaucoup d'affection pour ce couteau qui a été forgé en acier damassé 336 couches par un maître coutelier américain, **il Fiorini**. Son manche est en ivoire de mammoth. Il est évidemment un objet du monde. Je ne l'utilise qu'en de rares occasions. Il porte en lui à la fois **l'âme du cuisinier qui le manipule, du maître coutelier qui l'a réalisé, et de la personne qui l'a offert**. Il est donc précieux à différents niveaux : à la base de la cuisine : transformer un produit brut, le trancher pour mieux le déguster et en tirer ainsi toute la quintessence gustative.

Ce couteau a **une valeur très sentimentale**. Il m'a été offert par mon **premier chef alors que j'étais encore apprentie**. Il est probablement le couteau avec lequel j'ai passé le plus de temps à l'école, en cuisine, à la maison. Le couteau par essence l'indissociable du cuisinier, il incarne à lui seul le moyen qu'il utilise pour donner de transformer la matière. Celui-ci est parfait à mes yeux, il a une forme indispensable au fil du temps. Sa coupe est nette, sa lame glisse délicatement sur le long d'une arête de poisson, propre, nette, sans bavure. **Ma cuisine est à l'usage** : franche, simple, précise, sans effet de style. Ce couteau-ci est loin d'être un objet de vie. Il a ses hauts, ses bas, selon son fil... Il me faut m'en occuper **comme un maître** exactement, le **confronter** dans son parfait tranchant. En réalité, il ne donne le meilleur de lui-même. Nous sommes **un véritable duo**. Nous serons sans doute **toujours fidèles**. À travers les années, les aléas ont été nombreux, je l'ai égaré dix fois, mais il est **revenu dix fois à moi**, comme si je n'avais pas travaillé sans lui. Il pourrait sans doute révéler qu'**il m'a vu naître mes premiers pas** dans de petites maisons où j'ai beaucoup appris, puis dans les grandes brigades de palaces, où chaque geste raconte le respect du travail bien fait. **Il raconterait l'angoisse des concours, les déceptions, les succès, parfois, toutes ces étapes chargées d'émotions vives, d'heures de larmes, de rire, de larmes, de partage, de doute et de peurs**. Il sait aussi qu'il a, à travers ma main, je l'espère, **pris vie**.

Ce couteau a un rôle très important pour un cuisinier japonais : il lui permet, et c'est **essentiellement**, **d'exprimer sa cuisine**. Au Japon, on utilise de nombreux couteaux, différents selon l'usage et le produit. Il en existe un pour le poulet, un autre pour les légumes, un autre encore pour la murène japonaise (hamo). J'en possède moi-même une vingtaine. Celui-ci est un couteau yanagiba, spécialement adapté au poisson cru. Il occupe une place essentielle dans ma cuisine. Je l'ai **conservé beaucoup d'attention et de sentiment**, en imaginant les plats que j'en voudrais préparer. La différence est très claire pour moi entre **un couteau affûté, justement, avec sentiment** et celui affûté sans sentiment. Ce couteau ne se révélera d'autant plus s'il est entretenu avec soin. **Je ne pourrais certainement pas me résoudre à travailler avec le couteau de quelqu'un d'autre.**

Première étape



Minh Thư Nguyễn

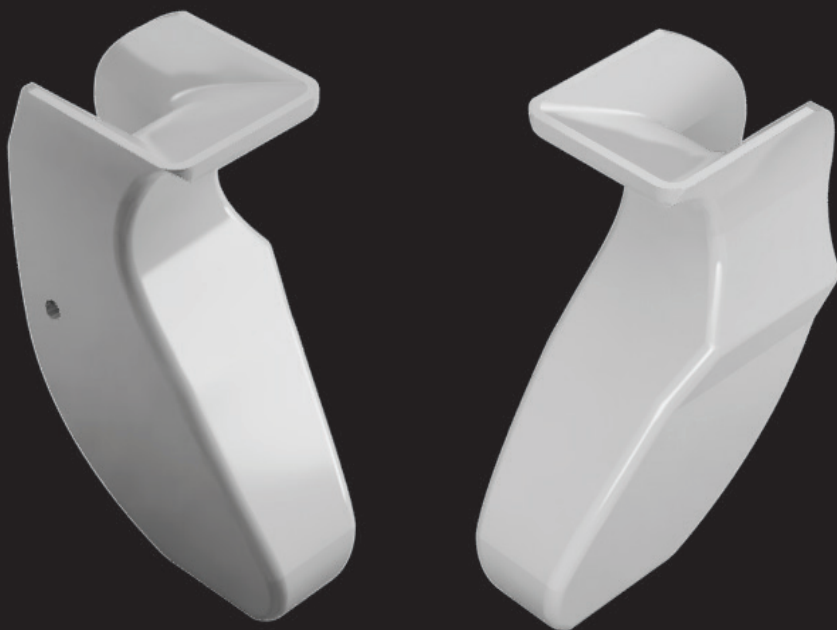
Maquette, métal et impression 3D, 2018

Travail graphique. Extraits de *Le prolongement du geste - Petite étude des outils de chefs en cuisine*, Laurent Dupont, Keribus éditions, 2014

Je m'intéresse à la relation entre l'homme et les objets qu'ils possèdent. Surtout des objets banals, mais indispensables. Tout le monde possède *a minima* un couteau de cuisine. Ma mère avait gardé dans sa cuisine un couteau qu'elle n'aiguisait jamais. C'est le premier couteau que ma grande sœur et moi avons utilisé pour commencer à cuisiner et ce couteau m'a suivi dans ma valise pour venir en France, il m'a accompagné dans ma nouvelle vie. Le couteau de cuisine est un objet simple, il peut représenter les différences entre les cultures qu'il me semble intéressant d'étudier.



Grips adaptés



Angélique Milot

Vu 3D d'un grip, en cours

Les *grips adaptés* prennent l'emprunte de la main de l'archer avec de la pâte de modelage durcissant. Cette empreinte est modélisée et imprimé en impression 3D par la suite. Grâce à ce processus, nous pouvons avoir des grips sur-mesure qui diminuent les douleurs et augmentent la performance. Fini les rougeurs, les crampes et les grips standardisés. Ce projet permet une meilleure prise en main de l'arc et donc un lâcher d'arc plus simple.



Hopper



Eloi Marcelot
Vues 3D

Inspirée par les peintures d'Edward Hopper et l'Amérique des années 1950, la série *Hopper* en fait une allégorie : gazon tondu des zones périurbaines et de ses banlieues pavillonnaires ; or noir, fuel de ses industries. Vitesse de la croissance. Tout pousse comme des champignons...

F F R A M E

Victoria Grente

Livre photo, 2018

Ces images se sont retrouvées perdues au fond d'un tiroir. Ce fameux tiroir dans lequel on place les photos de familles qui s'entassent années après années. Autant de scènes de vie qui viennent ponctuer la nôtre et d'individus qui ont un jour croisé notre chemin. Véritable témoignage du passé, il est temps de les mettre en valeur. Le choix d'un papier satiné pour sublimer le grain, et une reliure sobre pour exprimer la simplicité. Ce livre photo, permet à ces images maladroitement, mal cadrées, parfois floues de s'exprimer. Le cadrage hésitant de celles-ci permet de se questionner quant au véritable sujet.

Cut the frame



ARTICLES



On dit que le mal de dos est le mal du siècle. On peut relever plusieurs facteurs de la douleur comme un mauvais positionnement au travail, un effort trop intense, des gestes répétitifs, un manque d'activité ou encore un stress fréquent. Souvent, on remarque une forme de résignation face au mal de dos.

Dans mon cas, j'ai commencé à avoir mal au dos quotidiennement suite à un accident de la voie publique survenu en 2017. Après une double fracture vertébrale (sans séquelle sur ma moelle épinière) et le port d'un corset orthopédique, je me suis lancée dans la longue aventure de la rééducation. Un chemin loin d'être un « parcours de santé » dans lequel on se sent un peu perdu. Finalement c'est vers l'ergothérapie et la balnéothérapie que je me suis orientée, au sein de l'Institut régional de réadaptation de Nancy (IRR) en 2019. Durant ma prise en charge, j'ai pu observer et apprendre les petits gestes du quotidien pour soulager mon dos. Toutes ces petites choses qui ne demandent que peu d'effort et qui ne me coûtent rien financièrement mais me rapportent beaucoup au niveau de ma santé.

Le design est « une activité de conception créatrice » reliant souvent plusieurs disciplines. Durant ma prise en charge, j'ai eu la chance d'occuper à la fois le poste de patiente et celui de designer. Cette double position m'a permis de constater le potentiel de données à exploiter au niveau de la prise en charge en ergothérapie. Plus tard, en observant mon entourage, je me suis aperçue que tout ce que j'avais appris lors de mes séances d'ergothérapie, pour prendre soin de mon dos, pouvait être utile à tous mais était méconnu. Le soin est alors réservé aux seules personnes présentant une pathologie, dans un rapport de patient à thérapeute et exclut ce que nous appellerons les « non-malades », c'est à dire toutes les personnes qui souffrent de leur dos de façon chronique¹ ou ponctuelle, avec une intensité plus ou moins grande, sans présenter de pathologie particulière.

Ma question est la suivante : Comment le designer intervient dans le champ de l'ergothérapie pour améliorer l'expérience du patient et du soignant ? Plus largement ensuite, comment l'intervention du design dans le milieu de l'ergothérapie permet d'ouvrir la question du soin aux non malades.

1. Les douleurs chroniques sont, en opposition aux douleurs aiguës, des pathologies à part entière qui concernent les douleurs évoluant depuis plus de trois mois. Elles ont de forte répercussions sur la santé physique et psychique de la personnes et peuvent mener jusqu'à la dépression si elles ne sont pas traitées.

Mal de dos, mal du siècle

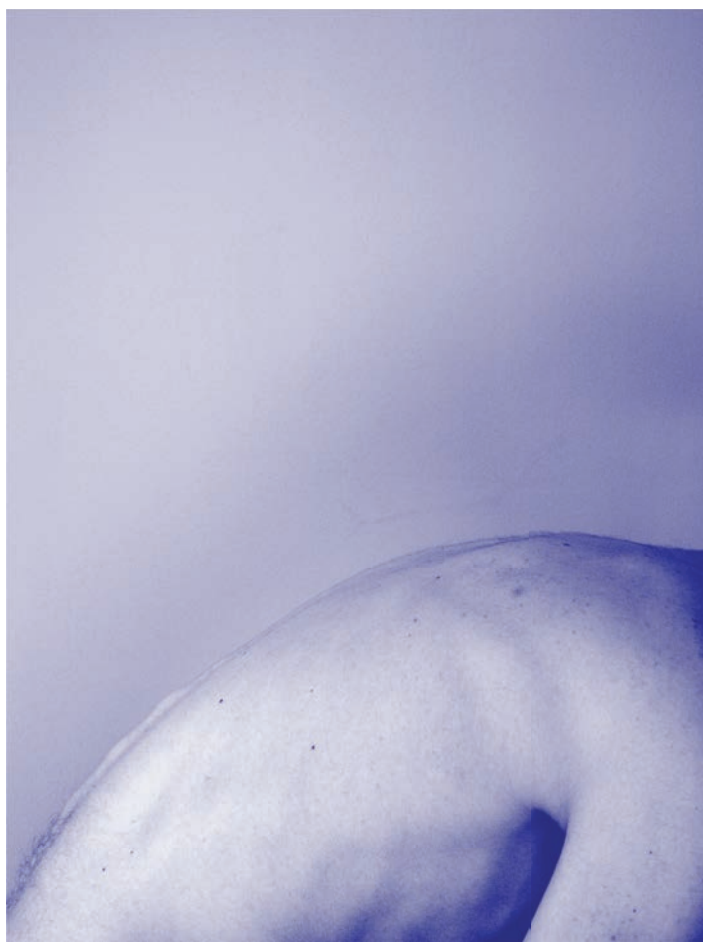
On parle du mal de dos comme du mal du siècle, et pour cause. L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) estime que près de 80 %² de la population française ressent des douleurs de dos (cervicales, dorsales, lombaires, sacrum et coccyx) au moins une fois dans sa vie, c'est 30 fois plus que dans les années 1980. On estime aussi que 90 % de ces douleurs se dissipent généralement sans l'intervention d'un thérapeute, c'est néanmoins l'une des principales causes de consultation chez un médecin. Mais pourquoi parle-t-on de mal du siècle ? C'est une pathologie dominante dans nos sociétés occidentales, principalement liée à notre mode de vie. Nous sommes de plus en plus sédentaires, c'est à dire que nos modes de vie, nos modes de travail, nos façons d'habiter le monde, nos habitudes et nos loisirs nous poussent à bouger de moins en moins. « La sédentarité, est, d'une manière générale, un mode de vie caractérisé par une fréquence faible, voire nulle, de déplacements. »³

Si autrefois on parlait de sédentarité pour les personnes qui ne faisaient aucune activité, ce n'est plus le cas aujourd'hui. On considère que même si certaines personnes ont un travail et une vie sociale, leur mode de vie est sédentaire (utilisation fréquente de la voiture, des ascenseurs, travail dans un bureau, etc.). Selon l'OMS, 60 % des gens n'atteignent pas le seuil d'activité physique recommandé par jour. S'ajoute parfois à la sédentarité une mauvaise gestion de nos mouvements et de nos postures dans nos activités quotidiennes. Un joyeux mélange qui crée sur le long terme des douleurs, voire des véritables pathologies.

L'exemple de nos modes de travail est le plus parlant. L'institut National de Recherche et de Sécurité (INRS) estime qu'aujourd'hui deux salariés sur trois ont eu, ou auront une lombalgie au cours de leur carrière. Les lombalgies représentent 20 % des accidents du travail, et 7 % des maladies professionnelles ; ce qui correspond à la 3^{ème} cause d'arrêt de travail en France. Ces données ont triplé ces 40 dernières années. De plus, le mal de dos à un impact considérable sur la vie quotidienne (physique et psychique) en nous empêchant de réaliser certaines actions et de nouer des liens sociaux. Il peut mener à une forme d'isolement, voire engendrer la dépression. Mais il y a une chose intéressante que j'ai apprise lors de ma rééducation : les modes de soin du dos, particulièrement dans les phases de prévention, sont à la fois très simples à mettre en place très peu coûteux. Il s'agit d'un exercice du quotidien que chacun est en mesure de faire. Pas besoin de déplacer des montagnes pour prendre soin de son dos. C'est pourquoi l'intervention du design de service dans le champs d'action de l'ergothérapie me semble évidente.

2. Kathleen GAGNÉ-DOYON, Le mal de dos : mal du siècle. (Consulté le 15/04/2020) <https://travailetsante.net/articles/mal-de-dos-mal-du-siecle/>

3. Définition de Wikipédia. (consulté le 04/04/2020) <https://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9dentarit%C3%A9>



Le design de service

Une nouvelle façon de voir le design ?

Il semble important de redéfinir le champ d'action du design tel qu'il est envisagé dans ce texte.

Le design est, une activité de conception multidisciplinaire. Si le designer a longtemps été vu comme un créateur isolé au service de l'industrie, et un concepteur esthétique, le désir de connecter le design à d'autres champ d'activité n'est pas nouveau.

L'école du Bauhaus, et plus tard l'école Ulm, sont de très bons exemples de ce désir d'associer le design, tout d'abord à l'art et à l'architecture, puis plus largement aux sciences sociales, à la psychologie, à la philosophie, à l'économie, etc. Dans les années 1960, de nombreux artistes et designers, comme Tomas Maldonado ou les collectifs Archizoom et Superstudio, contestent l'essor de la consommation et font la promotion d'« un design au service de l'individu et non de la société de consommation »⁴. On voit alors émerger, dès la fin des années 1980, de nouvelles expressions comme le design de services, l'éco-conception, et plus largement un design centré sur l'humain, qui fait peu à peu l'« éclipse de l'objet »⁵. Bien qu'on ne puisse pas dire que le design se soit entièrement détaché de la production d'objets, on peut néanmoins affirmer que le design de services occupe une part aujourd'hui très importante du champ d'action du design que nous connaissons. Le designer n'est plus un créateur isolé, mais comme un véritable « connecteur de compétence, [et] pour ces raisons, on demande de façon toujours plus pressante au designer contemporain de concevoir des services »⁶

En effet, en observant différentes études et différents projets, nous notons que nos sociétés sont de plus exigeantes quant à la qualité des services et attentive aux progrès de la qualité de vie. Cette amélioration passe par un soin apporté au corps, mais aussi à l'esprit. Compte tenu de cette demande, le design de services est en grande partie occupé par le domaine de la santé. « Ce que le design propose, c'est donc une médiation entre le monde de l'imaginaire et le sens de la réalité. »⁷

On peut alors dire que le rôle du designer au sein d'un milieu médical est d'abord de connecter entre eux différents corps de métiers afin de faire coopérer les connaissances en un but commun : celui d'améliorer un service, de faciliter la communication patient/thérapeute, de créer des dispositifs adaptés, d'améliorer le soin, et de rendre le patient acteur du projet et du soin. Le second rôle du designer est celui de rendre les informations, les espaces et les activités,

4. Tomás MALDONADO in Stéphan VIAL. Le design, un acte de communication ?. *Hermès La revue*. 2014, p. 177.

5. Stéphan VIAL. Le design, un acte de communication ?. *Hermès La revue*, 2014, p. 178.

6. Michela DENI. Le design de services : projeter le bien-être. *Communication & Organisation*. 2014, p. 129.

7. Estelle BERGER. La démarche design, entre projet et expérience. *Communication & Organisation*. 2014, p. 34.

accessibles et lisibles à tous. L'une des forces du design est de réunir dans son champ de compétences à la fois des connaissances techniques et une sensibilité esthétique.

On peut aussi ajouter que le designer doit appliquer ses idées et ses projets dans une dimension réelle, en s'immergeant dans un milieu et en travaillant en étroite collaboration avec les acteurs du soin et ceux qui le reçoivent. C'est dans cette idée d'intégrer le design au service du soin qu'a été créée La Fabrique de l'Hospitalité, un laboratoire d'innovation des Hôpitaux Universitaires de Strasbourg. Ce service est membre de l'Unité de recherche sur le design des milieux de l'Ensad Nancy (École nationale supérieure d'art et de design), et propose de penser de nouvelles pistes d'organisation, pour l'accompagnement de l'ensemble des usagers, dans la conception de l'hôpital de demain.

Cette unité de recherche intègre le design au sein même de l'hôpital en étroite collaboration avec le personnel hospitalier, les patients, ainsi que leur proches. Cette démarche qui fait collaborer le design avec les usagers dans l'amélioration des services publics est animée par le collectif 27^e Région, qui repense les services publics en faisant participer les citoyens. L'objectif de cette démarche est de faire évoluer notre relation à ces services. Dans le cas de la Fabrique de l'Hospitalité, faire évoluer notre relation à l'hôpital et aux soins et ainsi rendre les citoyens acteurs de leur santé. « Ainsi considéré, le design est une façon de comprendre les choses, de leur donner un sens, de nous les rendre familières et de les intégrer à notre vie »⁸

Design et ergothérapie

L'ergothérapie est une discipline de rééducation et de réadaptation par l'activité (du grec *Ergon* qui signifie Activité) qui vise à rendre les individus autonomes dans les actions du quotidien. L'ergothérapeute peut intervenir autant dans l'aménagement d'un espace pour une personnes handicapée, que dans l'apprentissage des bonnes postures pour un patient manquant de mobilité. Il est également en mesure de réaliser des objets thérapeutiques pour améliorer le quotidien du patient.

Le suivi d'un ergothérapeute s'adresse la plus grande partie du temps à des patients souffrants des suites d'un accident, d'une pathologie, ou pour les personnes d'un grand âge. Il permet aux personnes de garder un maximum d'autonomie et de dignité dans les activités du quotidien (s'habiller, manger, porter une charge, se relever, attraper un objet au sol, etc.)

Il est un thérapeute, comme son nom l'indique. C'est avant tout un rééducateur, qui s'occupe des personnes de tout âge, des enfants aux personnes âgées. En rééducation, il travaille sur la dimension sociale et psychologique par des activités vraiment ciblées vers le quotidien.⁹

Un suivi en ergothérapie se déroule ainsi : d'abord l'ergothérapeute rencontre le patient et échange avec lui sur ces douleurs et sa pathologies. Cet échange va

8. Stéphan VIAL, *op. cit.*, p. 179.

9. Fiche métier. (Consulté le 21/04/2020) <https://www.fichemetier.fr/metiers/ergotherapeute>

permettre d'évaluer les activités et les loisirs de la personne, ainsi que l'intensité de sa douleur. Puis, lors d'une seconde séance, le patient réalise une série d'actions du quotidien filmés par l'ergothérapeute. Cette étape permet de se rendre compte des postures qu'il adopte dans son quotidien et de lui en faire prendre conscience. Après une analyse de la vidéo avec celui-ci, le thérapeute propose une série d'exercices pour réhabituer le patient à adopter des bonnes postures et les bons gestes. Les séances sont enrichies d'échanges sur les sensations de la personne.

S'il le faut, l'ergothérapeute propose des objets d'aide thérapeutique tel que des coussins, des sièges spécialisés, des cannes ou encore des atèles.

Au sein du labo DESIGN + SOIN de la Fabrique de l'hospitalité, des étudiants développent des projets dans le but de créer un tiers lieu, un espace hybride dans lequel le design intervient comme support pour le milieu médical. Je m'intéresse particulièrement au projet *Du corps à l'ouvrage* d'Elin-Margot Armannsdottir et de Maëva Tobalagba. Ces deux jeunes designers, en collaboration avec Marie Odile (ergothérapeute), mettent en place la fabrication d'objets personnalisés à destination des personnes souffrant d'une maladie chronique. En effet, les objets d'aide thérapeutique qui sont proposés sont parfois inefficaces car les patients « ont du mal à les accepter et les utiliser. Ces objets sont stigmatisants et impersonnels, ils les renvoient directement à leur maladie et les identifient comme souffrants. »¹⁰

Par exemple, il existe des couverts spécialisés pour les personnes ayant perdues leur sensibilité au niveau des doigts, souvent ce sont des personnes âgées. Les couverts ont un manche plus épais, qui épousent la forme de la main pour que la personne aie une meilleur prise. Seulement ces couverts ressemblent fortement à des couverts pour enfants et diffèrent des couverts que possède la personne (forme, matériaux, couleurs, etc.) Cet objet la renvoie alors constamment à sa différence.

C'est dans ce contexte que les designers décident de mettre en place une forme d'ultra personnalisation des objets, à travers la réhabilitation d'un atelier de céramique dans l'hôpital, au service des ergothérapeutes. L'idée est de permettre aux soignants de pouvoir créer des objets spécifiques pour chaque patient à partir de l'existant, comme par exemple un bol avec des poignées ou une anse plus grande sur une tasse. Dans le cas des couverts, il s'agit d'ajouter une poignée sur le manche des couverts que possède la personne. Ainsi, les objets deviennent plus familier pour les patients, ils sont adapté la particularité de chacun et sont donc moins reliés à leur pathologie. Cette approche permet de réduire l'impact psychologique des objets médicaux dans le quotidien des malades, et ainsi de rendre le soin plus efficace.

10. Design + soin. (consulté le 23/04/2020) <https://www.lyceecorbusier.eu/design-soin-sante/?cat=8>

Posséder une assise pluridisciplinaire permet ainsi au designer de comprendre ces éléments disparates, de les mettre en perspective, tout en exprimant sa vision spécifique et globale.¹¹

Mais définir l'ergothérapie comme une activité de réadaptation est à la fois « suffisant et insuffisant »¹², car son champ d'action ne se limite pas seulement à régler une difficulté. L'une des missions de l'ergothérapie est de prévenir des Troubles Musculo Squelettiques (TMS). Souvent, les campagnes de prévention sont réalisées par des institutions spécialisés (Caisse primaire d'assurance maladie ou encore l'INRS), et s'adressent principalement aux travailleurs (BTP, infirmiers, manutentionnaires, etc.) Par exemple, l'Assurance Maladie utilise les réseaux sociaux pour diffuser des vidéos de conseil via la page Mal de dos ? #Lebonmouvement¹³. Certains thérapeutes mettent également en ligne des petites vidéos de prévention, comme on peut le voir sur le site internet de la fondation Arc-en-ciel.¹⁴



Ces services de préventions sont d'autant plus important car il s'adressent à une partie de la population qui ne présente, pour le moment, pas de pathologie. L'appui du design ne permet pas d'apporter seulement une aide technique à l'ergothérapie, il ouvre surtout une dimension non médicale. Celle-ci me semble fondamentale, car il est nécessaire de faire sortir l'ergothérapie du carcan patient-thérapeute.



Auto-responsabilité du soin

Soigner les non-malades

Le design et son approche esthétique-technique, permet de sortir le soin d'un rapport patient-thérapeute vers un rapport de transmission de connaissances. Il faut savoir que le suivi en ergothérapie n'est pas pris en charge par l'assurance maladie pour les non-malades. La plupart



11. Estelle BERGER. *op. cit.* p. 34.

12. Claude WAGNER. L'ergothérapie dans le champ des professions paramédicales : positions, prise de positions et représentations. *Université de Lorraine*. 2004 . p. 80

13. Mal de dos ? #Lebonmouvement (Consulté le 24/04/2020) <https://www.facebook.com/maldedos.lebonmouvement>.

14. La fondation ARC-EN-CIEL est un « gestionnaire d'établissements de soins, d'accueil et de service à la personne en franche-comté. Implantée dans les quatre départements de la Franche-Comté (Doubs, Jura, Territoire de Belfort, Haute-Saône), la Fondation Arc-en-Ciel accompagne toute personne fragilisée par la maladie, le grand âge ou le handicap. » (Consulté le 23/04/2020) <https://www.fondation-arcenciel.fr/>.

des gens abandonnent donc leur suivi, ou y renonce directement, à cause du coût que représente cette prise en charge. L'intervention du design permettrait en quelques sorte d'ouvrir le soin aux non malades.

Ce que j'ai pu observer lors de la rééducation, c'est que le soin du dos ne demande pas des moyens matériels ou des aménagements faramineux. C'est d'ailleurs le but des séances d'ergothérapie : permettre de préserver mon dos dans toutes les actions du quotidien, à travers des exercices de mobilité: sortir un saladier du placard, ramasser ses chaussettes au sol, se mettre dans son lit, etc. Toutes ces connaissances peuvent être relayées par le design auprès des non-malades à travers des projets.

L'École du Dos, créée et dirigée par le kinésithérapeute Sylvain Riquier, propose de former des patients au soin du dos. Le but est de rendre le patient non seulement acteur du soin, mais également autonome dans le soin qu'il apporte à son dos. Lorsqu'on connaît son corps, que l'on sait comment il fonctionne, alors nous pouvons, dans chaque geste de notre vie quotidienne, prendre soin de nous. L'École du Dos permet à ses patients de devenir en quelques sorte « leur propre thérapeute ». « Parce qu'il n'y a pas meilleur thérapeute que le patient lui même s'il a été formé ».¹⁵

L'auto-responsabilité est alors la capacité de chacun à prendre soin de soi, et dans le cas précis de son dos, afin de le préserver au quotidien. Grâce à l'intervention du design dans le soin du dos, les personnes ont accès à des conseils, des astuces, des exercices, des alternatives etc. Le projet de design permet alors aux non-malades de prendre conscience de leur capacité à prendre soin d'eux au quotidien. Ainsi, nous envisageons que chacun soit en mesure de prévenir du mal de dos et de dissiper la douleur.

Soigner son dos au quotidien : trois illustrations concrètes

§ Adopter les bonnes postures au quotidien

La plupart du temps, nous ne faisons pas attention aux postures que nous adoptons. Nous avons, pour certains, quelques connaissances sur les postures à adopter au bureau, vaguement pour celles de la vie domestique, mais finalement rien de très concret. L'une des principales actions de l'ergothérapie en matière de soin du dos est d'abord de réapprendre aux patients, à mieux se tenir par exemple lorsqu'ils sont assis, ou encore à se baisser correctement pour ramasser un objet au sol.

L'une des meilleures manières de prendre soin de son dos, c'est encore de se tenir droit ! Pour cela il existe un grand nombre de mobilier et d'objet thérapeutique. En tant qu'étudiante designer, je me pose la question du statut et de l'impact des objets médicaux, une notion que j'ai eu l'occasion d'interroger lors de mon parcours de santé.

15. École du dos. (Consulté le 17/04/2020) <https://ecoledelasantedudos.fr/lecole/>



Alice Deeglise, *Homondo*, 2020

Pour soulager mon dos et adopter une bonne posture en cours, l'Institut régional de réadaptation (IRR) de Nancy m'a prêté un coussin incliné en mousse. L'usage de cet objet m'a permis de corriger ma posture et de soulager mon dos. Néanmoins, il était peu adapté à mon mode de vie, car il était très encombrant, stigmatisant et n'avait qu'un seul usage. Forte de cette expérience, j'ai commencé à imaginer un objet en bois, aux mêmes dimensions que mon « coussin magique » mais qui serait alternativement une assise, un support pour mon ordinateur, un support quand je lis dans mon lit, une assise quand je médite au sol, et bien plus encore. Il ne s'agit alors plus d'un objet médical, mais d'un compagnon du quotidien (voir pages projets : *Homondo*). Ainsi, le design ne s'adresse plus seulement à un patient qui présente une pathologie dans un contexte hospitalier, mais il aborde de façon beaucoup plus globale la question des postures dans le quotidien. Je propose de mettre ce projet en libre accès, afin que chacun soit en mesure de fabriquer sa propre assise pour adopter une meilleure posture à partir d'un plan.

Néanmoins, le travail des postures ne nécessite pas toujours des aménagements spécifiques pour soulager les maux de dos. En effet, nous pouvons au quotidien changer nos postures à condition de les connaître. Concrètement, il faut revoir celles qui sont pour nous des automatismes. Afin de contribuer à cette transmission de l'information sur les bonnes postures à adopter, j'ai choisi d'illustrer, dans les différentes actions de la vie quotidienne, les postures récurrentes. Je transmets, via les réseaux sociaux¹⁶, des images donnant des conseils pour se coucher correctement, pour ranger le linge sans se faire mal, etc. En parallèle, je réalise aussi des posters illustrés à mettre chez soi pour visualiser au quotidien les postures à adopter. Ainsi, l'utilisateur peut les avoir constamment sous les yeux et changer ses habitudes. En transmettant ces informations via des images numériques, le design offre un support concret à l'érgothérapie pour la prévention des maux de dos.

§ Plus d'activité physique, moins de sédentarité

La pratique d'une activité physique quotidienne aide à maintenir le corps en bonne santé. « Le mouvement, c'est la vie »¹⁷ car il aide à « améliorer tous les paramètres de la santé physique et émotionnelle ». ¹⁸ Nous l'avons déjà évoqué, la sédentarité est l'une des principales causes du mal de dos. C'est la raison pour laquelle il faut pratiquer des « activités corporelles »¹⁹ de façon quotidienne.

16. Al.ce.art <https://www.instagram.com/al.ce.art/>

17. Blog nature et santé. Le mouvement c'est la vie. (Consulté le 22/04/2020) <http://www.nat-sante.fr/reportage/mouvement-est-vie/>

18. *Ibid.*

19. Les activités corporelles sont des activités qui engagent le corps. Elles sont aussi vastes que variées, et englobent tout ce qui demande d'utiliser son corps, comme par exemple lorsqu'on fait du sport, mais également lorsqu'on brosse son chien, lorsqu'on range une étagère, ou encore lorsqu'on se déplace. Je préfère ce terme à celui d'activité physique (bien que leur définition soit la même) car il est moins connoté « activité sportive ».

20. Amélie.fr. L'exercice physique recommandé au quotidien, 2020. (Consulté le 23/04/2020) <https://www.ameli.fr/assure/sante/themes/active-physique-sante/exercice-physique-recommande-quotidien>.

Selon les recommandations du site de l'assurance maladie, les activités corporelles englobent, bien entendu le sport, le yoga, les pilates, la marche à pied, mais également toutes les activités du quotidien dites « domestiques »²⁰, comme faire la vaisselle, monter et descendre les escaliers, ou bricoler. Une activité physique ne se limite pas à faire du sport mais consiste à introduire d'avantage de mobilité dans nos activités quotidiennes.

Pour bouger plus lors de nos activités domestiques, la designer Garance Bourgoïn a imaginé un système très simple de cibles au mur que l'on doit atteindre avec sa main ou son pieds, permettant de s'étirer lorsqu'on se déplace dans son logement ou sur son lieu de travail. Ce projet permet de créer de la mobilité et d'étirements, même dans nos petits déplacements quotidiens.

[Ce projet] est venu d'une observation qui est la suivante : parfois quand on passe du temps assis devant un ordinateur puis qu'on se lève pour aller jusqu'à l'imprimante par exemple, on se sent raide, mou. Je me suis dit qu'il fallait exploiter ces déplacements pour permettre à notre corps de se dégourdir, de le remettre en mouvement et pas seulement les parties qui bougent quand on marche. Pour cela, j'ai créé des sortes de cibles à mettre sur les murs dans son lieu de travail ou chez soi. En fait ces cibles sont comme des objectifs à atteindre pour faire bouger nos articulations et nos muscles et ainsi éviter des futures douleurs et une perte de mobilité en devant par exemple tendre le bras et ainsi étirer tout le côté du haut du corps ou alors plier et tendre les jambes.²¹

Ce projet offre un moyen concret et très simple, pour ajouter de la mobilité dans notre quotidien sans bouleverser toutes nos habitudes. En nous proposant d'atteindre des cibles, donc des objectifs, Garance Bourgoïn utilise le jeu pour nous faire bouger.

§ Moins de stress, plus de tendresse

Le stress peut également être en grande partie responsable du mal de dos. Le stress provoque une tension psychologique qui se traduit par des tensions physiques. En prenant soin de son esprit, on peut atténuer considérablement la pression sur le corps, et donc sur le dos.

Côté design, il existe de nombreux projets pour apprendre à gérer ses émotions et libérer son esprit. Le projet *Plume* de Lucie Sauzet, également designer, permet de gérer son stress et ses émotions, grâce à des exercices de respiration. La personne se concentre sur sa respiration, en visualisant les mouvements provoqués par le souffle sur une plume attachée à un bandeau de tête.

Le bandeau *Plume* et ses exercices de respiration vous accompagnent dans l'apprentissage et la pratique de techniques de respiration utiles au quotidien pour apprivoiser vos émotions. Prendre le temps de respirer, c'est prendre conscience que la respiration est un échange de matière et d'énergie avec l'extérieur qui agit à l'intérieur de vous. Indispensable au bon fonctionnement de votre organisme, la nature de votre respiration influe sur vos capacités et vos pensées. La plupart du temps naturelle et autonome, la respiration peut être ponctuellement contrôlée. Elle peut modifier en profondeur votre état du moment.

Apprenez à mieux vous connaître en ressentant le lien entre votre respiration et vos sensations. Usez l'air à votre avantage, en toute circonstance.²²

21. Garance BOURGOÏN. *Étirements ciblés*. 2020.

22. Lucie SAUZET. *Plume*. (Consulté le 23/04/2020) <https://fluxinitiative.com/plume/>

Le mal de dos concerne presque toute la population et se manifeste de façon quasi quotidienne. Parallèlement, on note une hausse des demandes en matière d'amélioration de la qualité de vie.

Le design est donc une discipline en mesure de répondre à cette demande, car elle associe une dimension technique et une sensibilité esthétique, qui lui permet de créer des services. Le rôle du design n'est plus seulement de créer de simples objets, mais également de connecter les compétences au service du soin. Pour soulager le mal de dos, il existe diverses disciplines, comme l'ergothérapie qui prend en charge le mal de dos dans la vie quotidienne. À ce titre, le design est un partenaire idéal de l'ergothérapie car il permet de donner accès au soin aux non-malades. Le design intervient alors de différentes façons : par des objets, des images, des concepts ou encore des exercices. Cette approche du soin par le design permet à tous de prendre conscience de sa propre responsabilité en matière de santé du dos.

Bibliographie

Ouvrages

BARRIER, Philippe. *La blessure et la force*, Science histoire et société, 2010.

VIARD, Philippe. *Le soin communicant: un espace de médiation en vue de la construction d'une professionnalisation soignante*, thèse de Sciences de l'information et de la communication, Université de Bourgogne, 2014.

WAGNE, Claude. *L'ergothérapie dans le champs des professions paramédicales : positions, prises de position et représentation*, Faculté des sciences humaines et des arts de Metz, 2004.

Articles

ANDRIEU, Bernard, Gilles BOËTSCH, Dominique CHEVÉ. Pour de nouveaux mondes corporels. *Corps*, 2011, N°9, p. 13-46.

BERGER, Estelle. La démarche design, entre projet et expériences. *Communication & Organisation*, 2014, N°46, p. 33-42.

BEYAERT-GESLIN, Anne. Architecture de l'information versus design de l'information. *Étude de communication*, 2018, N°50, Vol 1, p. 161-174.

DENI, Michela. Le design des services: projeter le bien-être, *Communication & Organisation*, 2014, N°46, p. 129-142.

HELD, Marc. Qu'est ce que le « design » ?. *Communication et Langage*, N°5, 1970, p. 51-59.

TRONTO, Johan. Du care. *Revue du Mauss*, 2008, N°32, p. 243-265.

VIAL, Stéphane. Le design, un acte de communication ?. *Hermès La revue*, N°70, 2014, p. 174-181.

ZIEMINSKI, Agata. L'éthique du care. *Études*, 2010, p. 631-641.

Site internet

Ameli, <https://www.ameli.fr/assure/sante/themes/activite-physique-sante/exercice-physique-recommande-quotidien> (Consulté le 23/04/2020)

Blog nature et santé, <http://www.nat-sante.fr/reportage/mouvement-est-vie/> (Consulté le 24/04/2020)

RIQUIER SYLVAIN, <https://ecoledelasantedudos.fr/lecole/> (Consulté le 17/04/2020)

Santé magazine, <https://www.santemagazine.fr/actualites/actualites-beaute-forme/lactivite-physique-la-meilleure-solution-contre-le-mal-de-dos-200298> (Consulté le 23/04/2020)

SAUZET Lucie, <https://fluxinitiative.com/plume/> (Consulté le 23/04/2020)

Travail santé, <https://travailsante.net/articles/mal-de-dos-mal-du-siecle/> (Consulté le 08/04/2020)

Crédits photos

L'ensemble des photographies ont été réalisées par Alice Deleglise. à l'occasion de l'écriture de cet essai.

Remerciements

Je remercie mes proches et mes amis, pour leur soutien dans mes recherches, leurs diverses relectures et leurs coups de pouce lors de l'écriture de ce texte.

J'adresse une pensée toute particulière à Rachelle Goutière, ergothérapeute, pour son suivi et ses conseils.

Enfin, parce qu'il n'a jamais douté de mes capacités, je remercie Jean-Yves Noël d'avoir cru en moi de bout en bout.



Fig. 1 Dessin des muscles du dos

La performance au détriment de la santé

Le geste répétitif provoque des troubles musculo-squelettiques, déclenchant à long terme des dégradations importantes sur notre corps. Cependant, nous savons que cette répétition nous sert à apprendre et à devenir expert dans nos actions. Il faut donc réussir à vivre au quotidien avec ces gestes répétitifs et trouver des solutions pour diminuer les symptômes afin de préserver notre corps au mieux. Olivier Dutour médecin et anthropologue, déclare :

Une activité physique, qu'elle soit professionnelle ou sportive, à condition d'être spécialisée, entraîne la répétition d'un certain nombre de gestes techniques. Ce caractère stéréotypé et surtout répétitif, est responsable, par l'hyper sollicitation qu'il génère, de la création de contraintes biomécaniques.

Le geste répétitif fait donc partie de notre quotidien, qu'il soit obligatoire (au travail, dans une activité sportive) ou automatique par notre conscience. La pratique sportive met en lien l'éthique, l'état d'esprit, l'esthétique, la vie contre la maladie. William Morris et Marco Manzi sont des designers qui ont posé les questions sur l'esthétique et le sport. En tant que designer et sportive, je pense que le domaine du sport est un terrain de jeu très intéressant que ce soit pour la performance ou pour un designer qui tente de lutter contre ces troubles musculo-squelettiques. Cela fait huit ans que je pratique le tir à l'arc en haut niveau car je suis 8^e de France. La passion que j'ai pour ce sport ainsi que les observations que j'ai faites m'ont donné l'envie en tant que designer d'améliorer cette pratique. Il est donc important d'étudier ces gestes professionnels et sportifs afin de mieux comprendre la situation.

La pratique des gestes au travail

Dans la situation contemporaine du travail, le geste répétitif est présent, provoquant des troubles musculo-squelettiques (TMS). Les TMS sont des maladies qui touchent les articulations, les muscles et les tendons. Tendinopathie, syndrome du canal carpien au poignet, épicondylite au coude, hygroma du genou en sont quelques exemples (Fig. 2). On peut dire que le geste « renvoie à la mobilisation du corps du salarié dans et pour son activité de travail, à partir d'aspects biomécaniques »². Afin d'améliorer ces conditions de travail, la notion de « bon geste » et de « bonne pratique » sont apparues. Dans l'idée, si nous mobilisons le corps de telle ou telle manière alors, ces douleurs diminueraient. Or, chaque individu est différent. « Puisque nous sommes tous différents (âge, douleurs, capacité, expérience, savoir faire...) pour quelles raisons mobiliserions-nous tous notre corps de la même manière ? »³.

1. Olivier DUTOUR, Chasse et activités physiques dans la Préhistoire : les marqueurs osseux d'activités chez l'homme fossile, *Anthropologie et Préhistoire* n°111, 2000, p 156.
2. Fabien COUTAREL, *Les risques au travail*, Paris: La découverte, 2015. Chap : Les gestes répétitifs, p. 207.
3. *Ibid.*, p. 208.

La gestuelle est une conciliation entre l'exécution de la demande et l'état physique de la personne. En conséquence, les notions de « bon geste » et de « bonne pratique » que les entreprises nous forcent à respecter ne peuvent être adaptées aux individus.

La sollicitation du corps humain a été étudiée pour que les normes appelées aussi « ergonomie » se créent. Il n'est pas dans l'idée de concevoir des postes de travail adaptés à la situation mais de créer des stations de travail adaptables. Grâce à l'ethnographie, le designer essaie de comprendre les différentes situations de travail. Par son sens de l'observation et de ses connaissances, le designer crée et propose de casser les règles des normes afin de proposer des solutions pour améliorer les conditions de travail. Si certaines parties du corps sont stabilisées lors des mouvements, les douleurs d'autres parties du corps diminuent. Il faut donc privilégier les appuis de certaines zones du corps afin de devenir plus performant sans douleurs. Pour qu'un travail manuel soit efficace par exemple, c'est le poignet, le coude ou l'épaule qu'il faut stabiliser.

Certains designers ont travaillé sur des objets aidant à diminuer ces TMS liés à la prise en main. Contour Design est une agence qui a été créée en 1995 par Steve Wang aux États-Unis. Elle conçoit des produits évolutifs qui permettent aux salariés de travailler en toute sécurité sur leurs ordinateurs sans risquer de douleurs physiques. Les différents comportements et les habitudes de chacun sont pris en compte afin que ces produits leur soient adaptés et qu'une stabilisation des membres supérieurs soit réalisée.



Fig. 2 Illustration des zones de douleurs des TMS

C'est ainsi que les microtraumatismes répétitifs, les douleurs au bras et autres liées à l'utilisation de la souris peuvent être évités en utilisant correctement le matériel, ainsi que par la sensibilisation et la prévention. Les souris (Fig. 3 et 4) telles qu'*Unimouse*, la *RollerMouse*, sont des objets étudiés contre le canal carpien, les tendinites au coude ainsi qu'au poignet, les traumatismes les plus fréquents des TMS.



Fig. 3 *Unimouse* de Contour Design, 2018

Les troubles musculaires ne s'arrêtent évidemment pas à la prise en main, le dos est aussi une zone à risque. Une mauvaise gestuelle, un relèvement du corps mal exécuté ou un long moment en position assise peuvent procurer ces douleurs. Des objets adaptés permettent une meilleure stabilisation du dos, c'est pourquoi David Rockwell, architecte et designer américain, fondateur et CEO du Rockwell Group a créé un bureau nommé *Sit-Stand*. Il s'agit d'un bureau double qui permet d'avoir une zone de travail évolutive. Composés de plateaux coulissants pour travailler assis ou debout ainsi que de panneaux en feutre isolant. Il s'agit d'un bureau adaptable à la situation et de la dynamique du travail. Dans un autre domaine professionnel, hors de la vie bureau et plutôt dans les champs.



Fig. 4 La *RollerMouse* de Contour Design, 2013

Sara de Campos, designer portugaise, issue d'une famille de viticulteurs, a travaillé sur un domaine bien particulier de vendanges. La hotte à vendange permet à la fois de manipuler et de placer correctement son dos et la conservation des grains de raisins. Plus besoin de se baisser afin de récupérer la cagette et de la transporter jusqu'au véhicule. La hotte se porte comme un sac à dos, il suffit d'effectuer une rotation et de déposer la hôte rempli dans le véhicule. Un moyen de diminuer les douleurs aux mains, bras, dos et genoux.

Dans le travail, le geste professionnel à la capacité de s'adapter aux imprévus. Les variations du geste passent par une analyse de risque. Ces mouvements peuvent ne pas être perçus par le novice car « l'apprentissage du geste professionnel à un coût et demande du temps »⁴. Le geste professionnel n'est pas naturel. Le mouvement professionnel fait partie du quotidien ce qui entraîne une forme d'automatisme. L'expert, qui a intégré ses gestes est dans la capacité de réaliser un geste répétitif tout en

4. *Ibid.* p. 209.

anticipant le travail à accomplir sans se soucier de la condition physique de son corps à long terme. L'expert peut donc réaliser des gestes non convenables sans en prendre conscience. La comparaison entre un expert et un novice permet de mettre en évidence le lien existant entre l'habileté d'exécution d'un geste et la capacité d'écrire oralement sa réalisation. L'expert est incapable de décrire ce geste afin que le novice puisse le comprendre et l'apprendre, ce qui diminuerait la performance de l'expert et du novice,

la tâche automatisée comme l'imbrication de différentes unités cognitives étant intégrées et dépendantes les uns des autres, pour montrer qu'une décomposition du processus par les experts est difficile à verbaliser et peut entraîner une diminution de la performance.⁵

Parler de gestes, c'est s'intéresser à l'individu, à l'autre. Ses dilemmes, ses difficultés, ses enjeux, ses pathologies, ses réussites... au-delà de sa réalité corporelle. Des domaines pertinents dans le monde du design. Par son geste, l'être humain le construit, bâtit son milieu social et s'expose aux autres, il devient plus performant. Cette capacité d'adaptation à toute situation nous permet de produire plus et donc mieux. De plus, de meilleures conditions de travail, permettent d'optimiser le travail, la production ce qui favorise l'économie.

La pratique sportive et le design

Les idées sur l'influence des activités physiques sur le système musculo-squelettique se sont installées à la fin du XIX^e siècle avec les travaux d'anatomistes français, anglais et allemands. A partir de 1886, William Tumer de l'Université d'Edinburgh a mis en évidence l'influence sur la morphologie osseuse par le déploiement différentiel des masses musculaires⁶. Ces syndromes d'hyperfonctionnement sont des marques indélébiles sur nos os. Ce qui permet à travers les os fossiles, de déterminer les gestes d'un homme préhistorique. Ces marqueurs osseux sont essentiellement articulaires ou abarticulaires⁷ formulant à la préhistoire des traces d'utilisation d'arc et d'autres⁸. Ce qui montre que le tir à l'arc est une pratique ancestrale et qu'elle a toujours procuré des TMS.

Galien, médecin et philosophe grec du II^e siècle de notre ère a trouvé de nombreux corps souffrant, donnant des théories entre le sport et la douleur physique pour des enjeux esthétiques : « Il s'agit d'évaluer la pertinence de l'impératif selon lequel il faudrait, pour être beau, mettre son corps à l'épreuve de la souffrance sportive »⁹. La notion qu'il faut « souffrir pour être beau/ belle » apparut. Même si à cette époque la beauté était signe de souffrance, ces préjugés ont évolué

5. Marjorie BERNIER, Emilie THIENOT, Romain CODRON, *Attention et Performance Sportif : État de la question en psychologie du sport appliqué*, Revus Staps, 2009/1, n°83, extrait p. 28.

6. Olivier DUTOUT, *op. cit.*, p. 156.

7. Diverses affections musculaires, nerveuses, cutanées ou muqueuses, ont été réunies sous le nom de rhumatisme abarticulaire.

8. Olivier DUTOUT, *op. cit.*, p 159-160.

9. Édouard FELSENHELD, *Souffrir pour être beau ? Sport et douleur dans les traités de Galien, la souffrance physique dans l'Antiquité*, n°88, 2012, p. 27.

et changé. William Morris, designer anglais et fondateur du mouvement « Arts and Crafts », se questionne vers la fin du XIX^e siècle sur la beauté et de plaisir. En tant que designer nous estimons que le beau donne plus envie, il renvoie donc à du plaisir. Alexandre Guillaumin, coach sportif explique que le design sert aussi à essayer de motiver les gens à faire du sport, à prendre soin d'eux, de leur santé. Cette conception du sport est aussi liée au bien-être, à la relaxation, elle reflète une certaine qualité de vie¹⁰. Aujourd'hui nous savons que le plaisir nous rend plus beau/ belle comme le beau nous fait plaisir car elle égaie notre qualité de vie.



Le designer ne doit donc pas oublier l'esthétique dans sa création. Ce n'est qu'en 1920, que l'esthétique du sport est apparue. Dans les années 2000, le designer Marco Mancini, a écrit un ouvrage qui montre les influences du mouvement futurisme dans des objets sportifs du moment. Nous pouvons observer par exemple que le costume imaginé par Fortunato Depero en 1929 (Fig. 5) ressemble parfaitement à une combinaison de ski siglée Kappa de 2002 (Fig. 6). L'activité physique est sur la voie de la réussite, faisant évoluer le sport grâce à l'innovation des designers. Inspiré des jeux olympiques d'été 2012, le Design Museum de Londres a proposé une exposition consacrée au lien entre le sport et le design. L'exposition *Designed to Win* permettait aux visiteurs d'essayer les nouvelles créations des designers. Je trouve cette idée intéressante en tant que designer, car elle permet aux designers d'observer et de mettre en condition réelle leurs projets. De plus, cela permet de considérer le sport comme de l'art et plus comme une activité physique qui rime avec souffrance. Cet événement donne du plaisir aux designers et aux visiteurs. François Bernard, fondateur de l'agence Croisements s'exprime sur le design et le sport :



Fig. 5 Fortunato Depero

Face à ce design de la répétition qui tourne en rond depuis des années, les designers se tournent vers le sport pour exprimer leur esprit de conquête, leur besoin de se dépasser. [...] C'est sur le terrain du sport que la création trouve une singulière énergie pour dynamiser de nouveaux répertoires de formes. Les diverses pratiques sportives inspirent des jeux inédits. Les graphismes, les matériaux et les formes sortent de la ligne droite. On dévie les technologies automobiles au profit d'une fonctionnalité extrême et d'une poésie anticonformiste qui disqualifient le déjà-vu.



Fig. 6 Siglée Kappa

10. Elodie PALASSE-LEROUX, Design : le sport n'est pas forcément moche. *Revue Slate*, 2013. (Page consultée le 1er mai 2020) <<http://www.slate.fr/story/67429/sport-design>>

Je trouve que cette citation, reflète bien l'état d'esprit des designers actuels. Le sport fait partie de notre quotidien. Que ce soit dans les rues, à la maison, dans les écoles, salles, etc. Le champ du sport reste très vaste et donc permet aux designers de s'amuser pleinement dans la création de nouvelles formes afin de se surpasser et de surpasser le sport.

La douleur chronique liée aux troubles musculo-squelettiques reste un phénomène encore mal éclairé et trop souvent difficile à soulager les actions physiques. Actuellement, la société essaie d'évoluer sur le matériel sportif plus performant afin de soulager ces troubles musculaires. Les designers s'interrogent sur ces questions de lutte contre la douleur tout en étant performant. Les enseignes comme Decathlon, Go Sport, Intersport et bien d'autres, réalisent à l'aide de leurs équipes de designers et d'ingénieurs, des objets, vêtements, chaussures qui aident à soulager le mouvement du sportif et donc d'atténuer ces douleurs comme la marque Vionic.



Fig. 7 La Vionic Walker

La *Vionic Walker* (Fig. 7) est une chaussure qui a été étudiée afin de diminuer les douleurs du dos d'un sportif lorsqu'il réalise son activité physique. Issue d'une célèbre marque Vionic, elle est spécialement conçue pour les femmes. La sneaker *Walker Women's* est élaborée pour permettre à la personne de bouger avec un maximum de confort et de soutien. Le col et la languette offrent une technologie permettant de réduire les frottements sur la peau grâce à une doublure qui évacue l'humidité, diminuant les ampoules. Grâce à cette paire de chaussures, la sportive peut pratiquer sa course tout en étant plus performante et en diminuant les douleurs de son dos.

L'impact du sport sur la santé

Nous savons maintenant que l'activité physique impacte sur la santé. L'exercice physique permet alors d'entretenir sa force musculaire et de coordonner ces mouvements. Elle augmente la souplesse des tendons, des ligaments, améliore le transit digestif, maintient un poids idéal avec un effet sur l'état émotionnel de l'individu. « Le sport est la santé » prend tout son sens. En évoluant, le sport de bien-être est apparu, mettant en scène la pratique sportive au sein de la rééducation et de la réduction de douleurs causées par des maladies chroniques comme lombalgies,

la diminution de la fatigue causée par le cancer du sein et bien d'autre. Le tir à l'arc rentre dans la catégorie du sport de santé.

Le tir à l'arc, est une pratique qui a évolué au fil du temps. Utilisé pour la chasse, comme arme de guerre et comme loisir au temps des rois, il est aujourd'hui devenu un sport et même un sport de bien-être. La première apparition du tir à l'arc au jeu olympique date de 1900. À partir de cet événement, le tir à l'arc comme activité sportive est devenu de plus en plus présent et s'est développé. Aujourd'hui on lui compte plus 70000 archers licenciés en France. J'ai pu observer en tant qu'archère que la posture, le geste répétitif et le mental sont ce qui définissent ce sport (Fig. 8). Le tir à l'arc est l'une des activités physiques les plus touchées par ces troubles musculo-squelettiques. La posture et le geste répétitif est le même pour chaque archer. Les notions de « bon geste » et de « bonne pratique » reviennent même dans l'activité sportive. Si nous exécutons mal ce geste et cette posture, le tir ne sera pas correct et nous pouvons nous blesser.

Je trouve ce sport très intéressant et peu commun. En tant que designer et passionnée par le tir à l'arc, je voulais vraiment améliorer cette pratique. J'ai donc interviewé une assistante coach et archère en handisport. Elle m'a confirmé que le tir à l'arc est accessible à tous. Même les personnes amputées et les aveugles peuvent pratiquer. Elle m'a rapporté les douleurs possibles au tir à l'arc. Il faut savoir que le bras est le premier membre touché par ces troubles. Lier à la vibration de l'arc lorsque la corde vient taper les branches, des tendinites au coude peuvent apparaître. Mais grâce aux designers et ingénieurs un stabilisateur a été créé afin d'aider les archers en compétition. La stabilisation a un double rôle, d'une part elle permet d'équilibrer l'arc pendant la visée, d'autre part elle amortit les vibrations transmises lors de la décoche. Les vibrations de l'arc, amplifient l'inflammation, donnant des tendinites au coude et à l'épaule. Cette innovation permet actuellement de réduire ces symptômes.



Fig. 8 Compétition extérieure nationale à Nancy, 2018

Néanmoins pour que cela fonctionne il ne faut pas tenir l'arc. Il doit être posé sur notre main et être libre de ses mouvements. Lâcher l'arc devient compliqué si la prise en main de la poignée n'est pas correcte. En tant que designer et archère, j'ai remarqué que le problème est que les grips d'arc sont standardisés. Or, chaque main est différente. Que l'on soit enfant ou adulte, le grip est identique. Après plusieurs tirs, des rougeurs et des douleurs comme des crampes au niveau du canal carpien apparaissent lorsque le grip n'est pas adapté. Un problème qui n'a pas été solutionné actuellement. Les palettes, extracteurs de flèches, décocheurs, sont des éléments qui fonctionnent sur la prise en main et qui posent encore problème.

Malgré ces troubles, la Fédération Française de Tir à l'Arc (FFTA) est l'une des 22 fédérations reconnues comme ayant un sport de santé qui forme des bénévoles et des professionnels à cette pratique depuis novembre 2018. Le sport sur ordonnance est un traitement thérapeutique non médicamenteux destiné aux patients souffrant de maladies chroniques telles que le cancer, le diabète ou insuffisance respiratoire. L'objectif étant d'améliorer le bien-être général. Cette ordonnance introduit des séances avec une activité cardiovasculaire accrue, se concentre sur des mouvements spécifiques pour favoriser le renforcement musculaire, et peut offrir des séances spécifiques conçues pour certains groupes de personnes. Pour les seniors de 65 ans et plus par exemple, la conscience du corps, l'équilibre et le maintien peuvent être enseignés et les séances encouragent à la socialisation. Cela montre les biens-faits du sport sur la santé.

Conclusion

Finalement, je dirais que la performance de notre geste quotidien est liée à notre état physique et de santé. Afin de produire mieux, il faut être à l'écoute de son corps. Cette notion de « bon geste » et de « bonne pratique » ne peut être utilisée afin de réduire les troubles musculo-squelettiques provoqués par le geste répétitif. Sachant que chaque individu est différent par ces caractères : physique, mental, expérience, âge, et situation auquel il se trouve, les normes conçues contre ces troubles ne peuvent être réalisées.

Dans le milieu du travail, il est important de continuer de produire. Il est donc non envisageable de laisser des salariés dans des conditions de travail médiocres. C'est pour cela que le gouvernement a rédigé des lois afin d'améliorer les conditions de travail. Nous nous sommes donc nous designers intéressés à la condition de vie au travail. Améliorer la santé physique du travailleur est primordiale pour une bonne condition de vie. L'exercice physique est très important dans notre vie, car il permet de lutter contre des maladies mortelles. L'activité physique est sur la voie de la réussite, faisant évoluer le sport grâce à l'innovation des designers.

Le sport reste un domaine très vaste. En tant que designer, il est possible de s'amuser et de faire évoluer ce domaine en y apportant une réflexion plus poussée. De nombreuses choses restent encore à étudier et à perfectionner.

Nous pouvons espérer un jour mettre en application une activité sportive sans douleurs. Ainsi ces troubles déclineront dans notre quotidien, notre corps s'en sentira moins abîmé tout en soignant certaines maladies chroniques pour une meilleure condition de vie.

Bibliographie

COUTAREL, Fabien. *Les risques au travail*, Paris : La découverte, 2015. Chap : Les gestes répétitif, p. 207-210.

BERNIER, Marjolie, Émilie THIENOT, Romain CODRON. Attention et performance sportive : état de la question en psychologie du sport appliquée, *Revue Staps 2009/1* (n°83), p. 24-42.

DUROUN, Olivier. Chasse et activités physiques dans la Préhistoire : les marqueurs osseux d'activités chez l'homme fossile, *Anthropologie et Préhistoire*, n°111, 2000, p. 156-163.

FELSENHELD, Édouard. Souffrir pour être beau ? Sport et douleur dans les traités de Galien, *la souffrance physique dans l'Antiquité*, n°88, 2012.

PALASSE-LEROUX, Élodie. Design: le sport n'est pas forcément moche, *Revue Slate*, 2013, (page consultée le 1er mai 2020) <<http://www.slate.fr/story/67429/sport-design>>

Crédits photos

Fig 1 et 8 © Angélique Milot; fig 2 © All joint pain; fig 3 et 4 © Contour Design; fig 5 et 6 © Overblog; fig 7 © BB Biz Network.



Fig.1 William Highman, Spring, 2019

Depuis que l'Homme a fait son apparition sur Terre, il s'est mis à marcher. Avec les siècles il s'est sédentarisé jusqu'à aujourd'hui mettre en péril sa santé par manque d'activité physique. «La tendance mondiale va vers la diminution du volume total de l'activité physique quotidienne.»¹. Cette situation plutôt inquiétante est-elle normale ? En effet, lutter contre la sédentarité ne nécessite pas comme de nombreuses pathologies de matériel médical et de lieu spécifique pour y remédier. Le sport est la réponse qui paraît évidente au problème, mais il n'est pourtant pas la seule solution possible. Et c'est pourtant dans ce domaine et dans la conception d'un matériel sportif toujours plus adapté et performant qu'on trouve une forte présence du design et des designers. Si le sport est la solution la plus mise en avant, l'activité physique peut se faire partout et avec peu de moyens. Ces actions doivent pénétrer nos modes de vies au quotidien. Nous nous demanderons donc à quel autre moment le designer peut intervenir dans la lutte contre la sédentarité, par quels moyens et dans quel but ?

État des lieux

Recommandations en France

Les recommandations pour la santé varient entre celles de l'Organisation mondiale de la Santé (OMS) et du gouvernement français. Nous allons plutôt nous intéresser à celles mises en place en France. Quelques définitions semblent bienvenues :

L'activité physique inclut l'ensemble des activités qui peuvent être pratiquées dans des contextes différents de la vie quotidienne – l'activité physique au travail, pendant les déplacements, à la maison, l'activité physique de loisir.

L'inactivité physique est définie comme un niveau insuffisant d'activité physique d'intensité modérée à élevée, c'est-à-dire un niveau inférieur à un seuil d'activité physique recommandé. La sédentarité est définie par une situation d'éveil caractérisée par une faible dépense énergétique en position assise ou allongée. Elle est considérée de manière distincte de l'inactivité physique, avec ses effets propres sur la santé. Pour estimer la sédentarité, l'indicateur le plus utilisé dans les études est le temps passé assis devant un écran (télévision, jeux vidéo, ordinateur), même s'il ne représente qu'une part du temps réel de sédentarité. Hors temps de travail, les adultes passent ainsi quotidiennement de 3h20 à 4h40 assis devant un écran. Les enfants et les adolescents (de 3 et 17 ans) passent plus de deux heures quotidiennes face à un écran et ce temps atteint trois heures chez les personnes âgées de plus de 65 ans.²

Dans nos réalités quotidiennes nos modes de vies sont régis par une recrudescence d'écrans que ce soit pour le travail ou les loisirs. Nous sommes donc de plus en plus passifs dans nos postures et nos déplacements. On voit aussi apparaître des modes de déplacements individuels sur de courtes distances de

1. Ministère des Solidarités et de la Santé, <https://solidarites-sante.gouv.fr/prevention-en-sante/preserver-sa-sante/article/activite-physique-et-sante> (consulté le 22 avril 2020).

2. *Ibid.*

plus en plus motorisés ou électrifiés, la diminution de la taille et le rechargement des batteries électriques aidant. «La tendance mondiale va vers la diminution du volume total de l'activité physique quotidienne. L'inactivité physique est devenue l'un des principaux facteurs de risque pour les problèmes de santé.»³. Les conséquences du manque d'activité physique sont nombreuses, que ce soit des problèmes graves comme des cancers ou des maladies cardiovasculaires mais aussi des effets plus bénins mais tout aussi importants comme une atteinte du sommeil. Des recommandations internationales et nationales sont donc mises place.

En France, la recommandation diffusée dans le cadre du Programme National Nutrition Santé (PNNS) depuis 2002 est de pratiquer l'équivalent d'au moins 30 minutes de marche rapide par jour. Elle correspond à la première recommandation de santé publique publiée par le Collège américain de médecine du sport en 1995, les dernières publications ayant essentiellement précisé que la fréquence d'activité physique pouvait être de cinq jours par semaine et la quantité d'activité physique répartie dans la semaine. [...]

Pour les adultes, il est recommandé de pratiquer 30 minutes d'activité physique développant l'aptitude cardio-respiratoire d'intensité modérée à élevée, au moins cinq jours par semaine, en évitant de rester deux jours consécutifs sans pratiquer. Les activités physiques à visée cardiorespiratoire et celles à visée musculaire peuvent être intégrées dans une même activité ou au cours de la même journée. Pour les enfants et adolescents de 6 à 17 ans, il est recommandé de pratiquer au moins 60 minutes par jour d'activité physique d'intensité modérée à élevée.

Concernant la sédentarité, pour les adultes, il est recommandé de réduire le temps total quotidien passé en position assise et d'interrompre les périodes prolongées passées en position assise ou allongée, au moins toutes les 90 à 120 minutes, par une activité physique de type marche de quelques minutes. Pour les enfants, il est recommandé de limiter la durée totale quotidienne des activités sédentaires et la durée de chaque activité sédentaire, pour ne pas dépasser deux heures en continu pour les 6 à 17 ans.⁴

En plus de campagnes pour communiquer sur les différentes recommandations avec par exemple la création du site mangerbouger.fr dont on se souvient vaguement avoir entendu parler dans des publicités à la télévision et ce, principalement sur les chaînes ayant un public jeune, le gouvernement mise sur des mobilités comme la marche ou le vélo pour les déplacements.

L'Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail souligne dans son rapport de 2016 que le développement d'espaces réservés aux piétons et aux cyclistes et la promotion des modes de transport collectifs permettraient notamment d'atteindre l'objectif de réduction de la sédentarité et de l'augmentation du niveau de l'activité physique.

Afin de promouvoir l'activité physique et les mobilités actives (marche, vélo...) auprès des enfants et des jeunes mais aussi les sensibiliser aux rejets polluants des transports et à la sécurité routière, des outils pédagogiques *Mouv&co* sont mis à disposition des enseignants et animateurs.⁵

Il faut donc le dire, à part de la communication et des recommandations, peu d'actions concrètes sont mises en place. La politique de santé publique française ne semble pas si volontariste.

3. Ministère des Solidarité et de la Santé. *op. cit.*

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*

Que se passera-t-il si notre comportement ne change pas ?

William Highman, expert des comportements accompagné d'experts en ergonomie, santé du travail et bien être professionnel, s'est demandé à quoi nous pourrions bien ressembler dans vingt ans si nous passons toujours autant de temps assis devant un ordinateur. L'équipe de recherche a ainsi inventé un personnage nommée Emma (Fig.1) qui regroupe sur sa personne tous les effets négatifs sur le long terme qui peuvent être causés par la vie de bureau et fait d'elle un personnage peu attractif plutôt efficace dans le message qu'il fait passer car à priori, personne n'a envie d'y ressembler :

Ainsi, à cause du travail au bureau, Emma a le dos courbé à cause des heures passées assise, elle a des varices en raison d'une mauvaise circulation sanguine, elle a un estomac rond et ses yeux sont rouges et secs à cause de regarder un écran d'ordinateur toute la journée.⁶

Le design, le mouvement et les industries

Dans le sport

La pratique d'un sport constitue une activité physique. Nous avons même vu que c'était la première qui était mise en avant. Dans ce domaine, les innovations sont constantes qu'elles aient été apportées par une recherche de confort ou de sécurité. Dans un article de 1985 dans la revue de recherche *Culture technique* qui a consacré de nombreux numéros au design, Wladimir Andreff, universitaire et économiste du sport, analyse le dialogue entre le sport et l'innovation en énonçant les différentes raisons qui peuvent mener à une innovation dans le sport :

D'autres motifs que le règlement invitent à l'innovation dans le sport. Notamment la recherche du confort. Confort pour le pratiquant sportif. Tel est le dernier cri de l'innovation portant sur les vêtements sportifs et les chaussures de jogging, de ski, etc [...] Confort, ainsi que santé et hygiène physique, sont à l'origine de la floraison des *home trainers*, dont les plus récents sont le *Jogging Computer* pour « jogger » chez soi et le *Dynavit Conditronic* à entraînement optimal et programmation automatique (sic !). Inutile de préciser que derrière des innovations confortables de ce type, il y a aussi incitation économique, commerciale et financière. Le confort, cela se vend, aux sportifs comme à quiconque.⁷

Le désir de performance notamment en compétition est d'ailleurs un vecteur fort d'innovations :

En effet, la demande de technique par le sport de compétition défie souvent les règles de la demande courante d'innovation industrielle [...] Quant au sport de masse, il appelle des aménagements économiques et de standardisation technique pour lesquels des innovations mineures suffisent souvent, une fois qu'existe le haut de gamme utilisé par les champions.⁸

Enfin l'aspect économique joue aussi un rôle important et parfois même trop :

Par contre, dans la mesure où nous situons notre analyse du dialogue entre sport et innovation dans le contexte des économies capitalistes contemporaines, la concurrence ne peut être

6. Foozine <https://www.foozine.com/voici-a-quoi-ressembleront-les-employes-de-bureau-dans-20-ans-36427> (consulté le 25 mars 2020).

7. Wladimir ANDREFF. Le muscle et la machine, le dialogue entre le sport et l'innovation. *Culture Technique*, 1985, p. 53.

8. *Ibid.*

tenue pour étrangère au processus d'innovation, pas plus que l'innovation ne peut être exclue des modalités de la concurrence oligopolistique entre les firmes aujourd'hui.

Les firmes capitalistes sont tentées de prolonger dans le sport la concurrence par l'innovation qu'elles pratiquent normalement pour conquérir ou défendre un marché.

C'est la preuve de la transformation de l'innovation en arme courante de la concurrence.⁹

Et nous pouvons parfois nous passer de certaines innovations bien que celles-ci apportent quelque chose : « Le gant de ski chauffant est sans doute une nouveauté agréable, confortable et respectable. Mais dans quelle mesure correspond-elle à un besoin essentiel de la pratique des sports d'hiver ? »¹⁰

Une entreprise française, leader mondial des articles de sport, Decathlon a particulièrement investi dans une double stratégie entre marketing et design. Lors d'un entretien réalisé pour cet article¹¹, Marion Lamarque, designer répond à mes questions. Elle a la charge de nombreuses tâches chez Decathlon depuis 2009, elle est, notamment leader du design pour la marque Offload (rugby) et fait part de nombreuses informations quant au fonctionnement du travail par équipe de « sports-passion ». Son témoignage sur le travail du designer au sein d'une équipe et sur la politique globale de Decathlon est intéressant et éclairant. L'entreprise s'est donné une mission qui est de mettre 80% de la population française au sport avec une double satisfaction, consistant à être une entreprise vertueuse en terme de politique de santé publique et celle plus intéressée et logique d'accroître ses marchés. Ils essayent donc de faire des produits peu chers afin de rendre plus accessible la possibilité de s'équiper et permettre ainsi au public de démarrer dans un sport. Un accord a aussi été passé avec le ministère de la Jeunesse et des Sports dans le but de rendre accessible durablement le plaisir et les bienfaits de la pratique du sport au plus grand nombre. Decathlon sait donc à quel point c'est bon pour la santé et pour le contact social de promouvoir la pratique d'un sport.

L'organisation sous le vocable de « sport-passion » avec une marque par sport permet aux équipes d'être constituées de réels passionnés qui sont les mieux placés pour concevoir les produits adaptés. Chacune est composée d'un leader et de toutes les compétences nécessaires pour la commercialisation du produit : designers, chefs de produit, ingénieurs produit, merchandising, directeurs commerciaux, métiers de la communication et des réseaux sociaux. Les tests et de prototypage sont eux mutualisés. Le designer ne travaille jamais seul et dans les équipes, tout le monde peut proposer ses idées et participer au développement du produit. Les ambitions des nouveaux projets ne sont pas toujours la performance. Pour le rugby l'ambition est, par exemple, qu'il n'y ait plus de blessures. L'équipe dédiée travaille donc sur le développement de protections. Le but est que les joueurs puissent prendre un maximum de plaisir et donc avoir les équipements adéquats. Les produits sont ensuite testés auprès des utilisateurs pour vérifier ce qui marche ou pas jusqu'à concevoir le produit le plus adapté à l'usage.

9. *Ibid.*

10. *Ibid.*

11. Entretien téléphonique du 17/04/2020.

Chez Decathlon, comme ailleurs, on pratique la *design to cost* qui consiste à simplifier un produit en réduisant la quantité de matière par exemple et permet de faire baisser le coût du produit. Nous pouvons faire le lien avec ce qu'a écrit le designer, informaticien et chercheur John Maeda dans son livre sur la simplicité :

D'un point de vue rationnel, la simplicité est économique. Les objets simples sont faciles à fabriquer, moins chers à produire, et ces économies peuvent se traduire directement chez le consommateur par des prix attractifs et bas.¹²

Enfin, la *designer* évoque des workshops organisés qui sont des moments de recherche de nouvelles idées. Un article scientifique de Patrick Bouchet, Dieter Hillairet et Guillaume Richard, tous trois enseignants chercheurs, sur le groupe Decathlon permet de préciser la manière dont les processus d'innovation sont gérés :

In the company, this upstream step finds its concretization in 2-days creativity workshops gathering designers, R&D engineers and people in charge of marketing. Each workshop gives birth to 200 to 300 ideas of products improvements (a few of which only will be taken into account)¹³

Le domaine du sport n'est pas le seul à chercher à innover pour nous inciter à faire de l'activité physique, les éditeurs de jeux vidéos ont aussi vu qu'il y avait un potentiel à exploiter.

Dans les jeux vidéos

On retrouve dans certains jeux vidéo de nombreuses incitations à bouger pendant la partie. Appelés *motion gaming*, *exergames* ou jeux vidéos actifs (AVG), ils constituent tous ceux qui permettent une activité physique pendant leur utilisation. Toutefois, leur efficacité varie.

Lors de l'introduction des AVG comme outil pour augmenter l'activité physique, les précautions suivantes doivent être prises. Premièrement, les AVG ne remplacent pas les MVPA (Activité physique d'intensité moyenne à modérée), en particulier les activités physiques ou sportives authentiques. Bien que la plupart des études aient démontré que tous les AVG testés sont équivalents à une activité physique d'intensité modérée, la plupart d'entre eux dépassent tout juste le seuil minimal de 3 MET¹⁴. Cependant, cette intensité des AVG en fait de bons outils de promotion de l'activité physique pour des groupes particuliers, comme les personnes âgées ou les patients en réadaptation physique.[...]

Deuxièmement, les différents types d'AVG sont équipés de matériels différents. Certains sont axés sur les mouvements du haut du corps, comme les jeux joués sur la console Wii ; d'autres sont axés sur les mouvements du bas du corps, comme les jeux joués sur le tapis de danse ou la

12. John MAEDA, *De la simplicité*. Paris : Payot, 2009 p. 115.

13. « Dans l'entreprise, cette démarche en amont trouve sa concrétisation dans des ateliers de créativité de 2 jours réunissant des designers, des ingénieurs R&D et des responsables marketing. Chaque atelier donne naissance à 200 à 300 idées de produits ou d'améliorations (dont quelques-unes seulement seront prises en compte) » Traduction par DeepL. Patrick BOUCHET, Dieter HILLAIRET et Guillaume RICHARD. The dual management of innovation by the Decathlon Group. A distinctive strategic system on the sports goods market. *Journal of innovation economics*. De Boeck Supérieur, 2009.

14. Je souligne : Metabolic Equivalent of Task, utilisé comme unité de mesure de l'intensité d'une activité physique. Les activités supérieures à 2 METs sont considérées comme des activités physiques.

planche d'équilibre Wii ; et d'autres encore impliquent à la fois le haut et le bas du corps, comme les jeux joués sur la PlayStation2 Eye Toy et la GameBike. Dans l'ensemble, les jeux AVG centrés sur le bas du corps et le corps entier ont une plus grande dépense énergétique que les jeux AVG centrés sur le haut du corps. Pourtant, il n'est pas toujours vrai que l'AVG qui a la plus grande intensité et qui produit la plus grande dépense énergétique est toujours le meilleur choix pour toutes les populations. Ces AVG de haute intensité nécessitent généralement des compétences plus poussées en matière de jeux vidéo et une meilleure condition physique pour commencer. Une étude a montré que les adultes perçoivent les AVG à plus forte dépense énergétique comme moins agréables que les AVG à moindre dépense énergétique. Il semble que le lancement d'un programme d'intervention utilisant des jeux à haute intensité pour les participants obèses et inactifs ne garantisse pas une forte fréquentation et un engagement élevé.

Troisièmement, pour différentes populations, l'AVG peut également avoir des impacts différents. Par exemple, une étude a montré que le jeu AVG peut compter comme une activité physique modérée pour les enfants mais ne peut compter que comme une activité physique légère pour les adultes. Une différence entre les sexes a également été constatée dans 10 études incluses favorisant généralement l'utilisation du jeu AVG pour les hommes. [...]

Par conséquent, lorsque l'on envisage d'employer des AVG pour des interventions d'activité physique, il faut tenir compte des caractéristiques de la population cible. Quatrièmement, on ne sait pas non plus si la dépense énergétique serait différente selon les contextes (par exemple, jeu libre à la maison avec les amis et la famille ; jeu compétitif dans un cadre de groupe). [...] D'autre part, lorsque les joueurs sont trop désireux de gagner, ils peuvent adopter des stratégies d'économie d'énergie pour gagner le jeu sans trop dépenser d'énergie (par exemple, secouer le poignet pour jouer à Wii Tennis). En outre, l'intervention AVG en groupe peut encourager la participation des enfants, mais décourager celle des personnes qui sont gênées de faire de l'exercice devant d'autres personnes, comme les personnes âgées ou les personnes en surpoids ou obèses. Une seule étude incluse dans la revue s'est penchée sur le jeu contre un autre joueur et n'a constaté aucune différence de dépense énergétique par rapport au jeu en solo.¹⁵

Nous pouvons donc considérer que les jeux vidéo actifs peuvent agir comme point de départ pour se mettre ensuite à une « vraie » activité physique. La conception de tels jeux vidéo s'est faite en toute conscience des objectifs voulus de la lutte contre la sédentarité et l'objectif est en partie atteint même si leur efficacité est à nuancer. Le marché du jeu vidéo étant très concurrentiel, tous les moyens sont bons pour inciter à la consommation. Les jeux vidéos sont intéressants dans le sens où il y a deux interfaces. L'écran, qui a nécessité les recherches les plus complexes pour rendre l'usage du jeu clair et pour donner envie, sur lequel se déroule le jeu, mais où la balance vers la simplicité est toutefois recherchée pour plaire au consommateur. Et la console accompagnée de sa manette, constitue la deuxième interface, qui dans le cas des AVG peut être modifiée pour être elle aussi simplifiée. En effet, aboutir à quelque chose de simple passe souvent par une phase de complexification puis de simplification. « Personne ne veut que de la simplicité. Sans le contre-point que représente la complexité, nous ne pouvons reconnaître la simplicité quand nous la voyons. »¹⁶

Les manettes et autres objets accessoires pour accompagner le jeu sont aussi travaillés de façon à rendre leur usage le plus simple possible.

15. Julia.C CROUSE *et al.* Using Active Video Games for Physical Activity Promotion: A Systematic Review of the Current State of Research. *Health Education & Behavior*. Avril 2013. p. 189.

16. John MAEDA. *op. cit.* p. 89.

«Par "électronique toute nue", je désigne la tendance à rendre les objets électroniques de consommation courante lisses, nets et petits afin de satisfaire la demande de simplicité du marché.»¹⁷

Le sport et les jeux vidéo sont largement développés et nous avons pu voir que le design y contribuait. Seulement, les contextes possibles d'actions sont encore vastes et le designer les a peu et plus ou moins bien exploitées même si cela s'améliore.

Le design, cheval léger du mouvement : trois contextes possibles d'action

Le design peut-il nous éviter de devenir Emma, personnage cité en début d'écrit ? Et plus sérieusement, comment la discipline et ses représentants peuvent-ils s'y prendre ? Nous allons déjà évoquer trois contextes différents dans lesquels le designer propose des solutions et où le champ des possibilités est très large : à la maison, au bureau et enfin dans la rue.

Chez soi

Dans l'espace domestique, l'objet tapis est souvent présent, dans un salon, sous une table ou encore sous forme de tapis de gym. Les deux projets suivants proposent une autre vision encore différente du tapis. Le premier tapis intitulé *Unlearn* (Fig. 2), s'installe en descente de lit pour accueillir les premiers pas de notre corps encore ensommeillé :

Il se veut l'initiateur et le guide d'un rapport plus spontané à son propre corps, en utilisant les mécanismes de la Danse Contact ou Contact Improvisation. Tentant de mettre les bienfaits de cette danse au service de notre quotidien, *Unlearn* permet de s'éveiller au toucher au gré des incitations : *to wake, to balance, to explore, to touch*.¹⁸

Ici, l'ajout d'éléments simples permet l'éveil et la prise de conscience de notre corps qui va nous accompagner tout au long de la journée. Nous pouvons faire le lien avec cet extrait de l'article intitulé *Introduction à « pratiques de consciences »* écrit par Marceau Chenault, enseignant en danses, chercheur et anthropologue, et Nancy Midol, anthropologue des techniques du corps, qui parle de l'importance de l'éveil du Yang le matin et nous pouvons nous dire que ce tapis aide à cela :

Yin et Yang sont chacun la condition d'existence de l'autre. Il n'y a pas de Yin sans Yang et pas de Yang sans Yin. Ils régulent l'équilibre du corps en fonction des cycles jour/nuit, des saisons, des cycles annuels, des cycles lunaires et des cycles évoluant sur 60 années. Ces deux formes d'énergies accompagnent le corps à chaque instant, et la personne doit savoir les maintenir en harmonie avec l'extérieur. Ainsi le matin, l'énergie Yang s'éveille et progresse jusque dans le milieu de la journée, puis commence à diminuer jusqu'au milieu de la nuit quand le Yin est à son maximum. La vie du corps se règle et s'ajuste à chaque instant sur ces mouvements énergétiques pour rester en harmonie avec l'univers. Comme la nature, le corps a une vie cyclique, dans laquelle les mouvements du Yin et Yang sont en relation non seulement avec le temps, mais aussi avec des qualités matérielles qui sont contenues dans toutes les choses.¹⁹

17. John MAEDA, *op. cit.*, p. 120.

18. Sacha Buliard <https://www.sachabuliard.com/copie-de-pod-kiss> (consulté le 30 mars 2020).

19. Marceau CHENAULT et Nancy MIDOL. Introduction à « pratiques de consciences ». *Staps*, 2017, p. 11.



Fig. 2 Sacha Buliard, *Unlearn*, 2019

Le second est un projet est réalisé d'après une observation personnelle. Dans l'espace domestique la plupart du temps les tapis sont sous des tables. On ne fait que passer dessus, parfois même avec nos chaussures et souvent c'est difficile à nettoyer correctement, ce qui peut réduire l'envie de se mettre dessus alors même qu'à l'origine un tapis est une pièce d'ameublement fabriqué dans des matières plutôt agréables et réconfortantes au contact du corps. La proposition (Fig. 3) consiste donc à rajouter comme un deuxième tapis coupé en deux par-dessus le premier pour avoir une nouvelle surface à ouvrir. On s'en sert uniquement quand on en a besoin et elle est fermée le reste du temps pour être à l'abri des aléas de la vie quotidienne. Cet objet simple incite à s'interroger sur les activités que l'on fait chez soi et qui pourraient amener à repenser le rapport entre le corps et le sol dans la pratique d'une activité physique, rejoignant ainsi le propos du designer américain John Maeda : « La simplicité peut constituer une façon créative, inspirée par le design, de regarder le monde. »²⁰



Fig. 3 Garance Bourgoïn, *En l'espace d'un tapis*, 2019

À la maison, il y a d'autres façons encore de faire de l'exercice. Le projet *Smart home fitness*, de Aldo Cibic et Xavier Moulin réalisé en 1998 consiste à utiliser ce que l'on a déjà chez soi et à apporter quelques modifications au mobilier pour pouvoir le transformer en matériel de fitness et autres activité physique. (Fig. 4) Par exemple, il est possible de mettre une échelle à l'horizontale entre deux meubles pour la transformer en barre de traction ou encore de mettre une étagère en hauteur avec une échelle pour y monter dès que l'on souhaite prendre quelque chose dedans et ainsi travailler les muscles des jambes.

Au bureau

Dans l'autre espace où aujourd'hui la plupart passe une grande partie de leur temps professionnel, le bureau, la majorité des interventions du designer se trouvent dans la conception de chaises toutes aussi complexes les unes que les autres. Un exemple frappant est dans la chaise AT 187 (Fig. 5) du fabricant allemand Wilkhahn, qui a développé une technologie pour ses chaises de bureau qui encourage la mobilité de l'utilisateur pendant sa journée de travail. Le système breveté *Trimension* joue avec la gravité pour créer du mouvement

20. John MAEDA, *op. cit.*, p. 52.

tout en maintenant un certain équilibre. Cette chaise vendue au prix d'environ 600 euros nous montre deux choses : son prix élevé, fait qu'elle est plutôt réservée à des entreprises ou des individus au pouvoir d'achat conséquent, une sorte d'élite du bureau. Elle nous indique aussi jusqu'où il est possible d'aller dans la complexité d'un système et d'une technologie pour ressentir un certain bien-être physique tout en étant en position assise. C'est pourquoi il me semble intéressant de faire une analyse comparative entre la chaise AT 187 et la Gym Ball (Fig. 6), que l'on présente de plus en plus comme une des alternatives à la chaise de bureau pour être plus mobile en travaillant.

D'un côté on peut retrouver sur le site de Wilkhahn les mérites à posséder une telle chaise :

La cinématique brevetée *Trimension*® favorise les mouvements naturels du corps et les transitions fluides entre les postures. Il en résulte une stimulation de la musculature, des articulations et de la colonne vertébrale. Le résultat est salutaire, comme l'ont confirmé trois études scientifiques. Cela prévient, en effet, l'apparition des douleurs qu'engendre une position assise conventionnelle, tout en augmentant le bien-être et la capacité de concentration...²¹

Et de l'autre « Sur un *Gym Ball*, on est toujours en déséquilibre. Les muscles du dos et du ventre vont lutter constamment contre ces petits déséquilibres, et ainsi se tonifier ! »²²

Les mouvements que permettent ces deux objets semblent être les mêmes, notamment une certaine mobilité dans le bassin et un déséquilibre qui tonifie les muscles.

Un article du New York Times nous résume plusieurs études qui ont été menées pour savoir si travailler sur un ballon était plus bénéfique que travailler sur une chaise. « *It is concluded that the advantages with respect to physical loading of sitting on an exercise ball may not outweigh the disadvantages* »²³. Ce n'est finalement pas toujours bon pour le dos si l'assise est prolongée « *a 2009 British study*



Fig. 4 Aldo Cibic et Xavier Moulin, *Smart home fitness*, 1998



Fig. 5 Wilkhahn, *Chaise AT 187*, 2019



Fig. 6 *Gym ball*

21. Site de la marque Wilkhahn https://wilkhahncom-2f42.kxcdn.com/fileadmin/user_upload/Wilkhahn-AT-187-chaise-de-bureau-3D-brochure-FR.pdf (consulté le 25 avril 2020).

22. Decathlon pro, <https://www.decathlonpro.fr/dossier-sport/gym-ball-au-bureau> (consulté le 30 mars 2020).

23. « Il est conclu que les avantages, en ce qui concerne la charge physique, de la position assise sur un ballon d'exercice peuvent ne pas l'emporter sur les inconvénients. » Traduction par DeepL. O'CONNOR Anahad. The Claim: Replacing Your Desk Chair With an Exercise Ball can Improve Your Posture. *The New York Times*, n° du 20 septembre 2010.

found that prolonged sitting on a therapy ball led to just as much lumping and "poorsitting position" as a desk chair. »²⁴

À défaut d'être réellement plus efficace qu'une chaise pour travailler, le ballon a le mérite d'éveiller les consciences et de faire réfléchir les utilisateurs et peut être que ce qu'il ya de mieux à faire est de varier entre ballon et chaise mais le meilleur reste de bouger le plus souvent possible en variant les postures et en se tenant droit.

Le projet *The end of sitting* (Fig. 7) du studio néerlandais RAAAF propose lui de transformer totalement le bureau en créant un espace à mi-chemin entre architecture et mobilier. L'installation en un seul morceau permet d'explorer différentes positions pour rester dynamique tout en s'affranchissant de l'ensemble traditionnel table plus chaise. «Se servir de moins d'objets, de moins de concepts et de moins de fonctions – de moins de touches à presser – rend la vie plus simple quand on est confronté à trop de choix à faire»²⁵

Le projet de RAAAF, dont on se demande s'il n'est pas une proposition conceptuelle, induit un environnement global, j'ai donc réfléchi à un système simple que l'on peut placer aussi bien au bureau que chez soi. (Fig. 8) Il est venu d'une observation qui est la suivante : parfois quand on passe du temps assis devant un ordinateur puis qu'on se lève pour aller jusqu'à l'imprimante par exemple, on se sent raide, mou. Il fallait donc exploiter ces déplacements pour permettre à notre corps de se dégourdir, de le remettre en mouvement et pas seulement les parties qui bougent quand on marche. Pour arriver à ce but, des sortes de cibles à mettre sur les murs dans son lieu de travail ou chez soi permettent d'activer ses membres. Ces cibles sont, ainsi que leur nom le dit, des objectifs à atteindre pour faire bouger nos articulations et nos muscles et éviter des futures douleurs et une perte de mobilité en devant par exemple tendre le bras



Fig. 7 Studio RAAAF, *The End of Sitting*, 2015

24. *Ibid* «une étude britannique de 2009 a montré qu'une assise prolongée sur une *Gym Ball* entraînait autant de bosses et de mauvaises positions qu'une chaise de bureau»
Traduction par DeepL.

25. John MAEDA. *op. cit.*, p. 39.

et ainsi étirer tout le côté du haut du corps ou alors plier et tendre les jambes.

Dans l'espace publique

Enfin, troisième type de lieu, l'espace urbain est aussi un endroit propice aux activités physiques. Le projet *Un parcours sportif pour tous*²⁶(Fig. 9) a été réalisé par le collectif Unqui designers en 2016 à l'occasion de la manifestation parisienne des D'Days. Le but était de faire venir au bord du canal les habitants du quartier et le grand public car les habitués joggeurs et autres sont y sont déjà en temps normal. Pour ce faire, le collectif a travaillé directement avec les habitants. Grâce à la co-conception, les riverains pouvaient partager leur expérience des bords du canal pour ensuite proposer avec le collectif quelque chose d'adapté qu'ils auraient ensuite envie d'utiliser. Le projet final est constitué de dix modules proposant différents types d'exercices accompagné par des panneaux d'information et des bornes kilométriques. Quoi de mieux pour inciter à l'activité physique que de faire participer les futurs utilisateurs à la conception du projet ? Seul regret, l'installation était éphémère et n'a duré que six mois.

Quel corps pour une nouvelle société ?

Anthropologie, design et culture

La notion d'environnement et de globalité

En dehors de tous les problèmes de santé, la pratique d'une activité physique quotidienne apporte bien plus. Cela permet notamment une certaine cohérence dans un mode de vie global tourné vers la prise en compte du corps et son écoute au quotidien. La pratique d'un sport permet de prendre conscience de chaque mouvement du corps pour réaliser les bons gestes par exemple ou encore nous oblige à percevoir chaque détail de notre environnement. «Mettre en jeu le corps pour travailler l'esprit ou la conscience (et réciproquement) prouve au moins l'indissociabilité corps-esprit-environnements dans les phénomènes d'apprentissage.»²⁷ Finalement, la pratique d'une activité physique est le moment où notre corps est le plus mis en jeu dans une globalité avec l'esprit et l'environnement. Cet environnement auquel nous pensons ne se résume pas à l'endroit où nous vivons, celui où nous travaillons, et tous les autres que nous pouvons visiter au

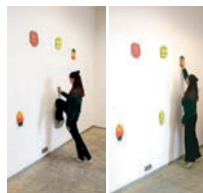


Fig. 8 Garance Bourgoïn, *Étirement ciblé*, 2020



Fig. 9 Unqui designers, *Un parcours sportif pour tous*, 2015

26. Unqui designer, <https://www.unquidesigners.com/canal> (consulté le 28 mars 2020).

27. Marceau CHENAULT et Nancy MIDOL, *op. cit.*, p. 9.

quotidien. L'environnement se mesure à l'échelle de la Terre et même de l'Univers dont nous faisons partie malgré nous.

Pour comprendre la révolution mentale qui est à l'œuvre dans nos sciences et nos esprits, il faut assimiler les ruptures épistémologiques qui se sont faites au XX^e siècle et suivre leur impact sur les sciences du corps en mouvement, les activités corporelles comme les sports, la danse ou le yoga ? En quoi les grands thèmes n'a pas besoin de considérer l'esprit ou la conscience comme une strate de fête située au-dessus de celle de la vie des organismes afin de rendre compte de leur implication créatrice dans le monde. Il élabore une « démarche écologique complète, de la perception à l'action, et jusqu'aux formes de coopération sociale, montrant ainsi que l'inscription collective de l'homme dans un milieu fournit à l'analyse anthropologique le plan de réalité fondamentale, à partir de laquelle elle se déploie... ».²⁸

L'anthropologue Philippe Descola fait le même constat : « Nous appartenons à l'univers dont nous ne pouvons nous dissocier », et son collègue britannique Tim Ingold suit la trame de cette appartenance. Il pense qu'on n'a pas besoin de considérer l'esprit ou la conscience comme une strate de fête située au-dessus de celle de la vie des organismes afin de rendre compte de leur implication créatrice dans le monde. Il élabore une « démarche écologique complète, de la perception à l'action, et jusqu'aux formes de coopération sociale, montrant ainsi que l'inscription collective de l'homme dans un milieu fournit à l'analyse anthropologique le plan de réalité fondamentale, à partir de laquelle elle se déploie... ».²⁸

La citation précédente nous permet de confirmer que nous faisons partie d'un tout que nous ne pouvons pas contrôler, qui évolue indépendamment de notre volonté excepté la première strate : tout qui est notre corps. Celui-ci, nous pouvons l'entretenir, en prendre soin et l'écouter car pour être capable de toute action de protection envers notre Terre, il faut d'abord être capable de le faire sur soi.

« C'est en partant de l'homme lui-même et du sujet que l'on peut espérer répondre aux défis de l'écologie et penser un autre modèle de développement, une autre éthique, une autre politique, une autre démocratie. »²⁹

Sa compréhension par le design dès le Bauhaus

On retrouve dans l'enseignement du Bauhaus une partie de cette philosophie : « *Gropius' aim was to create a sustainable relationship between work and life. "Today it is impossible to reform just one partial object, we have to take a good look at the entirety of life itself: housing, the education of children, gymnastics and much more."* »³⁰

Cela se traduisait notamment dans le cours préparatoire que donnait Itten :

Habituellement, Itten commençait ses leçons par des exercices de gymnastique, « pour expérimenter, pour sentir, pour déclencher des mouvements frénétiques, pour secouer le corps. Puis suivent des exercices mettant l'accent sur l'harmonie ».

L'entraînement à l'harmonisation est axé sur le rythme et la respiration et doit se développer

28. Marceau CHENAULT et Nancy MIDOL, *op. cit.*, p. 10.

29. Nathalie FROGNEUX, Corine Pelluchon, *Éléments pour une éthique de la vulnérabilité. Les hommes, les animaux, la nature. Revue Philosophique de Louvain*, 2012, p. 788.

30. « L'objectif de Gropius était de créer une relation durable entre le travail et la vie. "Aujourd'hui, il est impossible de réformer un seul objet partiel, il faut considérer l'ensemble de la vie elle-même : le logement, l'éducation des enfants, la gymnastique et bien plus encore" » in Swantje SHARENBERG, *Physical education at the Bauhaus, 1919-33. The International Journal of the History of Sport*, 2003, Traduction par DeepL.

à partir du flux et de l'ordre, de l'équilibre et de la coordination par le biais - comme l'a dit le peintre Paul Klee - du « massage corporel ». Klee a interprété le contrôle individuel de la posture de chaque élève par Itten et sa méthode consistant à ordonner aux élèves de développer un certain rythme comme « l'entraînement d'une machine à fonctionner instinctivement ». Dans cette partie du cours, Itten voulait que ses étudiants se libèrent mentalement et trouvent leur rythme individuel comme un aspect subjectif, mais aussi qu'ils reconnaissent objectivement que le rythme est un principe fondamental. Physiquement, ils devaient, par exemple, dessiner avec les deux mains en même temps pour compenser le manque d'habileté de la main gauche. Ce cours préparatoire mettait déjà en pratique ce que l'éducatrice réformatrice autrichienne Margarethe Streicher allait écrire trois ans plus tard : « Sentir et expérimenter son propre corps en tant qu'objet spatial, l'initiation d'un mouvement, la séquence des actions des différents groupes musculaires, l'utilisation de la gravité et du balancement, la corrélation entre la respiration et le mouvement, des choses qui sont dans de nombreux cas encore considérées comme insignifiantes et sans importance aujourd'hui. »³¹

Plus tard, c'est Hans Meyer qui, une fois à la direction de l'école, continua d'inclure le sport comme nécessaire à la vie du Bauhaus.

Hannes Meyer regarded the Bauhaus as a "social phenomenon" and saw the "final aim of all the work of the Bauhaus to be the summation of all life forces to promote a harmonious form of society." Art itself could be used as an instrument of cultural and social regeneration. The idea of sport was promoted by Meyer because it mirrors a sense of community with well-established rules and regulations.³²

Aujourd'hui, cette idée d'une harmonie entre corps, esprit et environnement est trop peu mise en avant voire même oubliée dans un monde où la recherche de performance et le rendement économique nous pousse à tout faire toujours plus vite et à oublier le fondement même de ce qui nous permet de faire tout



Fig. 10 T. Lux Feininger, *Éducation physique au Bauhaus : exercices de gymnastique entre femmes sur le toit du Bauhaus, 1930*

31. Swantje SHARENBERG, *op. cit.*

32. *Ibid* «Hannes Meyer considérait le Bauhaus comme un «phénomène social» et voyait «l'objectif final de tout le travail du Bauhaus comme étant la somme de toutes les forces de vie pour promouvoir une forme harmonieuse de société». L'art lui-même pourrait être utilisé comme un instrument de régénération culturelle et sociale. L'idée du sport a été promue par Meyer parce qu'elle reflète un sens de la communauté avec des règles et des règlements bien établis.» Traduction par Deepl.

cela : notre corps. C'est pour moi la seule interface qui nous permette de communiquer avec le monde extérieur, les autres individus et la Terre. Être à l'écoute de son corps permet une aptitude plus grande d'écoute et à l'heure où le rythme de notre planète est dérégulé à cause de l'activité humaine, il est encore plus primordial de s'en soucier car si le corps est notre interface avec le reste du monde, la Terre, elle, est la maison qui héberge notre corps, et comme toute habitation endommagée, ses habitants ne sont plus en lieu sûr.

En France et comme ailleurs dans le monde, nous tendons vers plus d'immobilité et moins d'activité physique. Les effets négatifs sur la santé font de plus en plus de victimes. Malgré divers contextes dans lesquels il est possible de bouger (chez soi, au bureau ou dans la rue) on observe un manque de propositions pour inciter au mouvement. Le designer peut alors intervenir pour apporter de nouvelles solutions dans ces moments plus ou moins exploités. Le domaine dans lequel les innovations ne manquent pas est le sport et c'est là qu'on retrouve la plus forte présence du designer. Enfin, les jeux vidéo actifs représentent un moyen non négligeable de se mettre à bouger. Si la bonne santé physique est primordiale c'est parce que ses bienfaits sont nombreux et indispensables au fonctionnement global de notre corps et notre esprit. Un mode de vie plus à l'écoute du corps permet notamment de développer une sensibilité qui va au delà de notre simple corps et va jusqu'à permettre d'élargir cette écoute à tout ce qui nous entoure et qui nous permet de vivre comme c'est le cas de notre Terre dont nous ne prenons pas assez soin. En cette période d'épidémie et de confinement, nous pouvons espérer que les individus changeront leur comportement vis à vis de leur corps qui est un de leurs rares compagnons au quotidien et pour qui l'activité physique est devenue plus que nécessaire.

Bibliographie

Ouvrage

MAEDA, John. *De la simplicité*. Paris : Payot, 2009.

Articles

ANDREFF, Wladimir. Le muscle et la machine, le dialogue entre le sport et l'innovation. *Culture Technique*, 1985, p. 38-61.

BOUCHET, Patrick, Dieter HILLAIRET et Guillaume RICHARD. The dual management of innovation by the Decathlon Group. A distinctive strategic system on the sports goods market. *Journal of innovation economics*, De Boeck Supérieur, 2009, 3, p.189-210.

CHENAULT, Marceau et Nancy MIDOL. Introduction à « pratiques de consciences ». *Staps*, 2017, n°117-118, p. 5-21.

CROUSE, Julia.C, Jih-Hsuan LIN et Wei PENG. Using Active Video Games for Physical Activity Promotion: A Systematic Review of the Current State of Research. *Health Education & Behavior*, Avril 2013, Vol. 40, N° 2, p. 171-192

FROGNEUX, Nathalie, Corine PELLUCHON. Éléments pour une éthique de la vulnérabilité.

Les hommes, les animaux, la nature. *Revue Philosophique de Louvain*, 2012, n°4, p. 786-789.

O'CONNOR, Anahad. The Claim: Replacing Your Desk Chair With an Exercise Ball can Improve Your Posture. *The New York Times*, n° du 20 septembre 2010.

SHARENBERG, Swantje. Physical education at the Bauhaus, 1919-33. *The International Journal of the History of Sport*. 2003, Vol 20, n°3, p. 115-127.

Sites

Buliard Sacha, <https://www.sachabuliard.com/copie-de-pod-kiss> (consulté le 30 mars 2020).

Decathlon pro, <https://www.decathlonpro.fr/dossier-sport/gym-ball-au-bureau> (consulté le 30 mars 2020).

Foozine, <https://www.foozine.com/voici-a-quoi-ressembleront-les-employes-de-bureau-dans-20-ans-36427> (consulté le 25 mars 2020).

Ministère des Solidarité et de la Santé, <https://solidarites-sante.gouv.fr/prevention-en-sante/preserver-sa-sante/article/activite-physique-et-sante> (consulté le 22 avril 2020).

Site de la marque Wilkhahn, https://wilkhahncom-2f42.kxcdn.com/fileadmin/user_upload/Wilkhahn-AT-187-chaise-de-bureau-3D-brochure-FR.pdf (consulté le 25 avril 2020).

Unqui designers, <https://www.unquidesigners.com/canal> (consulté le 28 mars 2020).

Entretien

LAMARQUE, Marion, designer chez Decathlon : entretien téléphonique, le 17 avril 2020.

Crédits photos

Fig.1 © Matt Alexander/PA Wire ; Fig.2 © sachabuliard ; Fig.3 et Fig.8 © Garance Bourgoïn ; Fig.4 © Aldo Cibic & Xavier Moulins ; Fig.5 © Wilkhahn ; Fig.6 © Decathlon ; Fig.7 © Tom Harris ; Fig.9 © Unquidesigners ; Fig.10 © T. Lux Feininger

Remerciements

Je remercie Swantje Sharenberg qui a eu la générosité de m'envoyer son article sur le Bauhaus et le sport. Je remercie aussi Alice pour son soutien moral et technique tout au long de ce travail.



Fig. 1 Hippolyte Bayard, *Autoportrait en noyé*, 1840

Images et médias : réalité et faux-semblants

De l'Allemagne moderne à aujourd'hui

Il nous est né, depuis peu d'années, une machine, l'honneur de notre époque, qui, chaque jour, étonne notre pensée et effraie nos yeux. Cette machine, avant un siècle, sera le pinceau, la palette, les couleurs, l'adresse, l'habitude, la patience, la coup d'œil, la touche, la pâte, le glacis, la ficelle, le modelé, le fini, le rendu. [...] Qu'on ne pense pas que le daguerréotype tue l'art. [...] Quand le daguerréotype, cet enfant géant, aura atteint l'âge de maturité ; quand toute sa force, toute sa puissance se seront développées, alors le génie de l'art lui mettra tout à coup la main sur le collet et s'écriera : " À moi ! Tu es à moi maintenant ! Nous allons travailler ensemble ".¹

Antoine Wiertz, *La Photographie*, 1870¹

Au cours du XVIII^e siècle nous assistons au développement de ce que nous appelons aujourd'hui l'appareil photo. À l'époque cette technologie fascine par sa capacité à capturer des scènes de vie, des portraits d'individus. Les photographes, cherchent à expérimenter et tester les limites de cet outil, comme le fera Hippolyte Bayard. Connu notamment pour la polémique autour de son œuvre photographique *Autoportrait en noyé* (Fig. 1) réalisé en 1840. Souhaitant dénoncer le manque de reconnaissance de son invention, qui servira de base pour développer le daguerréotype qui sera ensuite récompensé par l'État, Bayard décide de mettre en scène sa propre mort. Cette mise en scène, la toute première, sera publiée accompagnée d'un texte qui le place en tant que victime face à l'État français. Cette image marquera un tournant sur ce qu'il conviendra d'appeler l'objectivité photographique.

De la République de Weimar en Allemagne durant la période d'entre-deux guerres à l'époque actuelle contemporaine, les réflexions photographiques constituent des réalités modernes. Les inventions du XX^e siècle ainsi que les différents canaux de distribution tendent à se questionner sur les limites des réalités et des faux-semblants des images.

Réflexions photographiques : des réalités modernes

La place de la photographie dans l'Allemagne moderne (de 1918 à 1933)

La photographie a occupé l'esprit de nombreux artistes, notamment aux alentours des années 1920. Cette période, rythmée par l'après Première guerre mondiale et les problèmes sociaux et économiques, a révélé de nombreux mouvements artistiques. En Allemagne, s'installe un clivage politique gauche-droite, c'est la République de Weimar. La gauche qui fût menée par l'extrême gauche communiste, marxiste tandis que l'extrême droite est active et virulente, cherchant à déstabiliser les politiques et le gouvernement.

Plus la crise actuelle de l'ordre social s'étend, plus (l)es moments singuliers s'entrechoquent avec raideur dans un antagonisme total, plus la création – dont le caractère fondamental est la variabilité, la contradiction le père et la contrefaçon la mère – devient le fétiche dont les traits ne doivent l'existence qu'à l'alternance des éclairages à la mode. « Le monde est beau », telle est sa devise.²

1. Antoine WIERTZ, *La Photographie*, 1870 cité in Walter BENJAMIN, *Petite histoire de la photographie*, 1934, traduit par André Gunther in *Die Literarische Welt*, nov 1996, p. 28.

2. *Ibid.* p. 26.

Durant cette période, le Bauhaus se développe en Allemagne, mais aussi le mouvement de la Nouvelle Objectivité. Celui-ci évolue de 1918 à 1933 suite à l'arrivée d'Hitler au pouvoir et l'exil de nombreux artistes qui seront pris pour des artistes « dégénérés » par le parti nazi. Le mouvement de la *Neue Sachlichkeit* est née du souhait de s'éloigner de la subjectivité de l'expressionnisme allemand, jouant sur la déformation de la réalité. L'objectivité allemande va donc chercher à représenter le réel tel qu'il est vraiment. Pour les photographes, c'est le refus du pictorialisme et l'importance de la dimension sociale.

Parmi les artistes de la Nouvelle Objectivité, on peut évoquer Albert Renger-Patzsch, photographe au style documentaire. En 1922, il entre dans le domaine photographique et travaille la photo de presse. En 1929, son travail se portera davantage sur la photo industrielle et la publicité. Renger-Patzsch utilise l'appareil photo comme outil permettant de témoigner de la réalité. Sa technique va l'amener à faire des photos sobres dans le souhait de témoigner de quelque chose. Ainsi, dès 1925, il va publier des ouvrages regroupant ses photographies. En 1928, il réalise l'ouvrage *Le monde est beau* dans lequel il traite divers sujets tels que l'architecture, les bâtiments industriels, la nature, les monuments historiques, les formes, les structures et cela, à travers plus de 100 images. Cet ouvrage est considéré comme un manifeste en faveur de la photographie, car il illustre une - présumée - objectivité de la réalité matérielle et sociale. Albert Renger-Patzsch y présente des images de l'industrie de l'acier et du charbon (Fig. 2), considérées comme peu assez esthétiques. En 1944, ses archives se retrouveront détruites lors d'un bombardement. Dans la période d'après-guerre, Renger-Patzsch se tournera vers la photographie de la nature et de l'environnement au sens large.

Dans ce mouvement artistique, on peut également prendre Karl Blossfeldt comme exemple. Cet homme, devenu photographe malgré lui, a d'abord utilisé la photographie comme un «[...] moyen de présenter des exemples de formes et de motifs qu'il a découvert dans le monde naturel qui, selon lui, devraient inspirer ses élèves»³ car il était enseignant. «[...] photographe



Fig. 2 Albert Renger-Patzsch, Hauts fourneaux Kenper, Herrenwyk, 1927

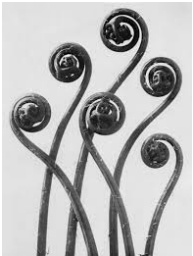


Fig.3 Karl Blossfeldt, *Adiantum pedatum*, 1928

3. Hanako MURATA, Material forms in nature: the photographs of Karl Blossfeldt. in Mitra ABBASPOUR, et al., (dir.) *Object : Photo. Modern Photographs : The Thomas Walther Collection 1909-1949. An Online Project of The Museum of Modern Art*. New York : The Museum of Modern Art, 2014, p.1. Traduit par DeepL.

autodidacte, il a construit son appareil photo lui-même [...]»⁴ pour pouvoir «[...] agrandir [...] les formes végétales les plus minuscules et les plus délicates.»⁵ Les images réalisées ont permis par la suite de publier deux albums à vocation éducative. Son processus de prise de vue et sa technique, ont permis d'illustrer, d'inventorier une multitude de plantes (Fig. 3). Ce que Blossfeldt nous donne à voir à travers ses milliers de clichés, c'est une nature élégante, minutieuse. Ses images attirent notre curiosité vers une nature qui se veut simple et authentique, malgré le fait qu'il «n'hésitait pas à modifier ses sujets ou ses images pour réaliser sa version finale»⁶ en utilisant «divers matériaux, y compris le crayon.»⁷ Blossfeldt a également dû réfléchir à un problème majeur pour les photographes, la question de la reproduction photographique dans le «désir de voir les fruits de son travail trouver un public plus large»⁸ que ses élèves. A cette époque, le coût des impressions photographiques est très élevé. Ainsi, il a d'abord «photographié plusieurs plantes à la fois, qui apparaissent en un seul négatif [...] (puis a) principalement utilisé trois formats d'impression (et) [...] au moins trois papiers différents, un fait qui pourrait être important pour répondre à des questions clés sur sa carrière, comme aider à réduire des dates de ses tirages.»⁹ Le travail de Blossfeldt est incroyable, il a mis au point, seul un processus photographique exceptionnel pour l'époque, en amenant «[...] ces formes à une plus grande échelle au service de rendre visible ce que beaucoup de ses élèves pourraient ignorer.»¹⁰

Monstration de l'image via des expositions

_____ Dans la continuité du travail des photographes, il est important de se poser des questions quant à la monstration des images. Ainsi, certains comme Renger-Patzsch ou Blossfeldt ont édité des ouvrages, des albums, souvent bien coûteux, tandis que d'autres photographes ont été sollicités pour participer à des expositions ou à en organiser. C'est le cas d'Edward Steichen, photographe et directeur du département de la photo au MoMA, qui s'est retrouvé à la tête de plusieurs expositions. Entre 1951 et 1955, Steichen part à la recherche de photographes en allant directement les visiter ou en les repérant à travers l'agence Magnum ou dans Life - magazine hebdomadaire américain de l'époque. Ainsi, en 1955 est organisée une grande exposition *The Family of Man* (Fig. 4). Cette dernière, composée de 503 photographies de 273 photographes de 68 pays différents, a circulé dans plusieurs pays, s'exposant devant un total de plus de 9 millions de visiteurs. Depuis 1994, l'exposition trône au château de Clervaux au Luxembourg, dernier lieu de monstration et depuis 2003, elle est inscrite au registre de la mémoire du monde de l'UNESCO. Entre la première édition et la dernière, on peut constater que le contenu de l'exposition a un peu évolué.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.* p. 2.

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*

8. *Ibid.* p. 2.

9. *Ibid.* p. 8.

10. *Ibid.* p. 11.

À l'époque, en pleine guerre froide, «l'exposition a l'ambition d'illustrer les rapports que l'homme entretient avec lui-même, sa famille, sa communauté et le monde entier»¹¹ à travers la photographie humaniste d'après-guerre.



Fig. 4 Exposition *The Family of Man*, Château de Clervaux, Luxembourg, 2016

Cependant, au fil des ans, l'exposition a subi des controverses dans les pays qui l'ont accueilli, en fonction de leur contexte politique et culturel. En France, au cours de ses chroniques dans *Les Lettres nouvelles* (1954-1956) rassemblées dans le célèbre *Mythologies* «[...] Roland Barthes, [écrit] un court texte intitulé «La grande famille des hommes», qui dresse un constat d'échec de la photographie à montrer l'histoire.»¹² «Cette faillite de la photographie a révélé la teneur en drame des réalités historiques et également au fondement d'une réserve que Barthes.»¹³ Au Japon, *The Family of Man* interroge aussi à propos du choix des images exposées sur la bombe atomique lancée par les Américains sur la ville de Nagasaki (Fig. 5) plus de 10 ans auparavant. Dans

11. Vincent LAVOIE. L'enfer de James Nachtwey : protocole pour une photographie compassionnelle in *Corps photographiques / Corps politique*, vol 37, n°1. 2009, p. 42.

12. *Ibid.*

13. *Ibid.*

cette exposition, de nombreuses images sont juxtaposées les unes aux autres, laissant peu de place au détail. Une vision trop lissée du danger des armes atomiques ? Un danger minimisé face à la dure réalité qui a détruit des populations ? Des photographies déplacées face au sujet de l'exposition qui prône la paix ? L'exposition suscite curiosité, réflexion et nombreuses critiques quant à sa mise en place. Comme l'évoque Roland Barthes, le commissaire d'exposition Edward Steichen a réutilisé des photographies – souvent de presse – déjà existantes pour narrer des faits. Simplement, au vu du contexte mondial tendu à cette époque, l'ensemble des images ne sont pas perçues de la même manière partout. Malgré la volonté de Steichen de représenter une certaine universalité – en montrant l'exposition à travers le monde – on lui a beaucoup reproché de montrer une certaine vitrine américaine. L'exposition pensée et réalisée aux États-Unis, par un Américain et avec l'aide de l'Amérique, qui a permis de financer d'itinérance de l'exposition et ses installations. Une exposition qui vanterait, qu'une certaine manière, les faits et la culture occidentale, pouvant être perçu comme de la propagande dans un contexte mondial de guerre froide.



Fig. 5 *The Family of Man*, visiteurs devant une photographie d'explosion atomique, Paris, 1956

Photojournalisme : des réalités variées

_____ Face à ces expositions de propagande, des photographes se sont engagés pleinement sur le terrain comme Robert Capa et James Nachtwey. Les nombreux conflits du XX^e siècle ont fait que le photojournalisme est devenu une forme pour montrer la réalité, les difficultés, dans les combats notamment. Robert Capa, photographe hongrois, a couvert les plus grands conflits du XX^e siècle (Fig. 6), jusqu'à mourir, en 1953, sur le terrain durant la guerre d'Indochine. Cet homme est connu pour son implication sur le terrain, son souhait d'être au plus proche des soldats pour capter les faits le plus fidèlement possible, être dans la même situation qu'eux afin de mieux comprendre, mieux représenter la dureté de la vie au combat et le chaos auquel ils sont confrontés. La place que Capa a pu avoir sur le terrain pousse à la réflexion. Quelle place a le photojournaliste sur le terrain ? Est-il simplement ici pour faire sa mission professionnelle, c'est-à-dire, rendre compte des faits ? Passe-t-il à côté du plan éthique ou au contraire se plonge-t-il humainement dans la situation ? Mais dans ce cas, qu'est-ce que l'éthique dans le photojournalisme ?



Fig. 6 Robert Capa, Première vague du débarquement des troupes américaines, Omaha Beach, 1944,



Fig. 7 James Nachtwey, *Famine victim sewn into burial*, Somalie, 1990



Fig. 8 James Nachtwey, *Pollution from a coke factory*, Allemagne de l'Est, 1990

Pour faire suite à l'ensemble de ces réflexions, le cas du photojournaliste, James Nachtwey est intéressant puisque son travail porte sur le rapport du sujet au terrain. Ce photographe de guerre et photojournaliste américain a couvert de nombreux sujets tels que la famine (Fig. 7), le sida, les conséquences de la drogue, la pollution industrielle (Fig. 8), l'intérieur des prisons ou encore divers crimes et punitions judiciaires. Dans chaque situation, en tant que photojournaliste, il est essentiel de respecter les « codes de déontologie du photojournalisme [...] » (car) la crédibilité de la représentation photographique doit impérativement être assortie d'une foi inébranlable en l'authenticité de celle-ci.¹⁴ Dans ce sens :

toute forme d'intervention directe sur la réalité qui soit de nature à en modifier le caractère, de même que tout type de manipulation des contenus visuels effectuée a posteriori font par conséquent l'objet d'interdictions formelles. Mettre en scène une situation à des fins esthétiques et pédagogiques ou pour des raisons strictement pratiques est interdit. Le respect de l'intégrité du réel est un principe canonique du photojournalisme orthodoxe.¹⁵

D'une part, le caractère éthique du photojournaliste se tient au fait de respecter au mieux la fidélité des faits puisqu'il a « ce devoir de représentation [...] ». ¹⁶ Il s'agit là de la manière de prendre une photo, de son cadrage par exemple et par la suite, de son traitement.

On qualifie d'ailleurs de falsification toute intervention physique ou informatique visant à modifier le contenu de l'image par suppression, ajout ou altération de ses composants. [...] les seules manipulations informatiques autorisées sont celles que l'on accepte déjà dans le domaine de la photographie analogique : correction des tonalités et des coloris, restauration d'une ligne ou d'une forme, élimination de la poussière, recadrage.¹⁷

La prise de vue effectuée par la photojournaliste peut parfois poser quelques problèmes, notamment sur ce qui est donné à voir.

Le photojournaliste est un personnage dépourvu d'éthique, telle est cependant la conviction du public ces années 1930 qui, nourri des représentations négatives véhiculées par le cinéma, se méfie de lui. L'une des raisons invoquées pour expliquer cette suspicion du public tient à la diffusion non autorisée d'images d'accidents de voiture, d'incendies et autres désastres. La production et la publication d'images inconvenantes au regard des personnes directement affectées par le drame sont jugées contraires à l'éthique [...]. Le caractère public des informations entre ne conflit avec la dimension privée [...]. On comprend dans ce passage que la photographie est viol d'intimité autant que violation de propriété.¹⁸

14. Vincent LAVOIE, *op cit.* p.36.

15. *Ibid.*

16. *Ibid.*

17. Vincent LAVOIE, *op cit.* p.36.

18. *Ibid.*

On peut interroger l'éthique morale de l'Homme en lui-même car «[...] le répertoire des qualités morales du photjournaliste de guerre (comprend) honnêteté, compassion, dénonciation [...]»¹⁹

James Nachtwey incarne exemplairement ce personnage mythique du reporter téméraire et héroïque [...] (en adoptant) un comportement éthique [...] (qui) consiste à secourir d'éventuels blessés plutôt que de les photographier. C'est ce que montre une image où l'on voit Nachtwey prêtant assistance à Greg Marinovich, tandis qu'à l'arrière-plan on transporte le reporter Ken Oosterbroeks mortellement atteint par une balle. Or, il a bien fallu qu'un autre photographe, en l'occurrence Juda Ngwenya de l'agence Reuters, agisse en tant que tel pour que l'on obtienne une image de cette belle marque d'abnégation. Ce devoir de représentation est en quelque sorte revendiqué dans l'image même à travers la figure de Jao Silva qui enregistre le sauvetage.²⁰

Les questions restent béantes autour des limites de l'éthique et de la mission professionnelle.

La popularité de la presse tabloïd dans l'entre-deux-guerres, la prédilection du lectorat pour le fait divers, l'accroissement du nombre de photographes et, en conséquence, la vive concurrence que sont alors appelés à se livrer photjournalistes, éditeurs et magnats de presse illustrée provoquent dérives et excès en matière de respect de la vie privée, de décence et de bon goût, autant d'aspects que les mentors du photjournalisme somment à l'époque prendre en compte.²¹

Limites entre réalité et faux-semblant

Développement des canaux de distribution

Entre réalité et faux semblant, la place de l'image dans la vie quotidienne et touche plus d'individus, c'est la conséquence du développement de multiples canaux de distribution.

Durant le mouvement de la Nouvelle Objectivité allemande, des photographes ont pu éditer des ouvrages sur leur travail. Karl Blossfeldt qui a produit «sa première collection de photographies, *Urformen der Kunst* (Formes d'art dans la nature) publié en 1928 [...]»²² Souvent bien trop coûteux, donc en peu d'exemplaires et s'adressant à un public précis – pour Blossfeldt il s'agissait de ses élèves. En revanche, on a pu voir son ambition de montrer davantage son travail à un plus large public, ce qui a donné lieu à plusieurs recherches pour l'impression à plus grande échelle. En parallèle, des images pouvaient être publiées dans les journaux publics, mettant notamment en lien texte et images. Durant l'époque de Blossfeldt, en Allemagne, c'est la République de Weimar qui trône politiquement dans un pays scindé entre bourgeoisie et classe ouvrière. Cette dernière est très active dans la presse afin de véhiculer ses idées socialistes et syndicalistes.

«En juxtaposant le journal socialiste à la presse bourgeoise, l'image pèse dans la guerre idéologique qui fait rage au sein de la gauche allemande dans les dernières années.»²³

19. *Ibid.*

20. *Ibid.* p. 36.

21. *Ibid.*

22. Hanako MURATA, *op. cit.*, p. 1.

23. Patrizia C. MCBRIDE, Weimar – Era Montage : Perception, Expression, Storytelling, in *The Chatter of the Visible – Montage and Narrative in Weimar Germany*, University of Michigan Press, 2016, p.21. Traduit par Deep L.

Permis par l'introduction de l'impression en demi-teinte et de l'héliogravure à un coût avantageux dans les premières décennies du XX^e siècle, l'utilisation de photographies dans la presse à grand tirage et la presse de loisirs a été un facteur décisif dans la croissance phénoménale des médias journalistiques dans l'immédiat après-guerre. [...] Le photo-reportage, en particulier, se prêtait au déroulement d'histoires complexes composées de séquences photographiques complétées par des insertions textuelles. Dans la presse grand public, ces reportages photographiques ont souvent propagé une vision auto-félicitative de la culture allemande qui affirmait les valeurs de la classe moyenne tout en restant largement indifférente aux conditions de vie réelles dans la République de Weimar. En revanche, le déploiement de la photographie et du reportage par la gauche militante a fait preuve d'un esprit critique mordant visant à démanteler le semblant frauduleux d'un monde sain propagé par la presse bourgeoise et à documenter la corruption des élites politiques et l'exploitation de la classe ouvrière.²⁴

[...] c'est l'expérimentation esthétique d'entreprises de gauche comme l'AIZ et la Malik Verlag, la maison d'édition fondée par Wieland Herzfelde en 1916, qui a poussé la presse grand public, peu encline au changement, vers des utilisations novatrices de la photographie et du graphisme au cours des années 1920. Cela impliquait généralement de mélanger différents médias - photographie, inserts verbaux et éléments de design abstrait - dans des compositions narratives qui renonçaient à l'illusionnisme tout en incorporant une certaine mesure de figuration et même de représentation réaliste. [...] D'une part, ils cherchaient à titiller la curiosité du lecteur avec la promesse de juxtapositions surprenantes. D'autre part, ils s'efforcent de contenir l'éventail des significations possibles afin d'orienter la réception vers des récits précis. Il s'agissait de mettre en forme les processus spatio-temporels complexes de la lecture sans porter atteinte aux précieuses connotations de transgression et d'ouverture associées au montage. Ce type de manipulation procure un type de plaisir spécifique qui repose sur la jouissance à la fois de l'anarchie palpitante de l'anti-illusionnisme et du confort d'une navigation réussie.²⁵

Les photomontages AIZ de John Heartfield, dont l'illusionnisme visiblement fabriqué illustre et se moque du retour de la représentation naturaliste et de la narration visuelle dans la publicité et le graphisme contemporains. Le célèbre photomontage «tête de chou» de John Heartfield (Fig.9), paru dans le numéro de juin 1930 de l'AIZ, en est un bon exemple. L'image présente le portrait en buste d'un homme en vêtements de classe ouvrière, légèrement affalé sur son siège, la tête couverte de feuilles de journal portant les titres de deux quotidiens importants, Vorwärts, l'organe officiel du parti socialiste, et Tempo, un journal libéral de gauche. Des lignes de vers piétons dans le coin inférieur droit de l'image montrent l'homme déclarant, de sa propre voix, son endoctrinement par la presse grand public, ce qui le rend aveugle à sa complicité dans l'exploitation subie par la classe ouvrière dans la République de Weimar. Ce message est renforcé par la légende en bas de l'image, qui affirme que «ceux qui lisent les journaux bourgeois deviennent aveugles et sourds».²⁶

Durant la République de Weimar et le développement d'une démocratie d'opinion, la presse a eu un rôle à jouer, en tant qu'outil d'information et de propagande, mais aussi dans le développement des outils graphiques tels que la photographie et le montage.

Design et nouveaux outils technologiques

_____ Parmi les canaux de distribution, on notera le développement des technologies qui s'ouvrent au grand public à la moitié du XX^e siècle. L'apparition de la télévision dans les années 1950 et de l'ordinateur, puis des outils numériques tels que le caméscope dans les années 1960 et l'appareil photo électronique de Kodak en 1975. Tant d'outils qui seront utilisés par les artistes et designers. C'est le cas pour Charles et Ray Eames, qui décident rapidement de s'approprier ces outils en complément de leur travail de designers d'objets. Ensemble, le couple crée Eames Office, un studio de design qui a pour but de produire du

24. *Ibid.* p. 22.

25. *Ibid.* p. 21.

26. *Ibid.* p. 22.



Fig. 9 John Heartfield, *Cabbage Head*, AIZ, n°6, 1930

meubler en nombre et à bas prix, en s'orientant vers la production de masse tout en portant un intérêt aux innovations techniques. C'est dans cet optique qu'ils créent en 1945, la chaise LCW éditée par la maison Herman Miller et fabriquée en contreplaqué moulé. Un procédé nouveau nécessitant modelage et cintrage du matériau. Cette technique fût développée suite à des recherches pour la marine américaine faite par Eames Office. À partir des années 1960, le couple oriente son travail vers la réalisation de films documentaires et promotionnels, une centaine au total.

Now, we have been doing some work for IBM for quite a few years. I think our job description is "Design Consultants" or something. We haven't drawn a line for IBM, I should say, but we have done films and things. As part of a serie - we were not setting out to do a film, we were doing an exhibition [...].²⁷

L'agence de design des Eames va collaborer avec IBM sur plusieurs projets, notamment la réalisation du court métrage entièrement animé *The Information Machine* (Fig. 10) pour l'exposition universelle de Bruxelles de 1958. Il explique en dix minutes, comment différentes inventions ont permis d'aboutir sur l'ordinateur électronique, devenant un outil répondant aux besoins de traiter l'information et les données qui ne cessent de s'accroître. Le couple s'est interrogé quant à l'utilisation de ces technologies, qui sont les films et l'appareil photo. «*This is the way, directly serving an idea. It's not that we were filmmakers, it's just that this was a handy device. [...] Now within the exhibition it became very handy to have some device.*»²⁸ Ces nouveaux outils sont pour les

27. Charles EAMES. Industry film producers association speech, 1962. in Daniel OSTROFF (dir.) *an Eames anthology*, 2015, p. 243.



Fig. 10 Charles et Ray Eames, *The information machine*, 1957, Eames Office

designers une façon de se diversifier, de proposer autres choses que la conception de mobilier. « *You know, we have clients for whom we do, for example, furniture ; where a film becomes part of extracurricular activities in servicing that client [...] it's the notion of using the technique any way to sort of accomplish a fact.* »²⁸ Dans ce sens, l'utilisation de court métrage vient en appui au travail de designer, ne le substitue pas.

There had been no communication before us. [...] Pictures are more convincing. [...] So it was how to make the message credible – how to make the information they were going to receive [...]»³⁰

Les films réalisés par Eames ont pour beaucoup vocation à instruire. Prenons comme dernier exemple, le court métrage *Computer Perspective* (Fig. 11) réalisé en 1972, illustrant la complexité de l'ordinateur. Un documentaire rigoureusement documenté touchant le domaine des sciences, de l'ingénierie et de la technique. Du même nom, et suite à une exposition, le couple Eames a réalisé un ouvrage regorgeant de nombreuses photographies. Ce travail met le doigt sur les changements d'une époque, d'une société, quant à l'arrivée de ces technologies américaines. On comprend à travers l'expérience de ces deux designers que toutes formes de canaux de distribution se complètent et viennent compléter l'activité du designer et sa visibilité.



Fig. 11 Charles et Ray Eames, Exposition *Computer Perspective* à l'IBM Corporate Exhibit Center, 1971, ©Eames Office

L'image et les réseaux dits « de masse »

Depuis l'époque de Charles et Ray Eames, les technologies ont encore évoluées. Le développement intense d'internet a mis au jour les réseaux sociaux au début du XXI^e siècle. « La connectivité est devenue en quelques années l'horizon indispensable de toute sociabilité. »³¹ Ces nouvelles plateformes permettent une connectivité avec l'ensemble de la planète, l'actualité circule très rapidement, les individus peuvent être en lien rapide entre-eux, et de nombreuses images envahissent le web.

Cependant, « Leur offre de connecter la planète, apparemment gratuite, se paie au prix fort, celui de l'exploitation et de la circulation des don-

28. *Ibid.*

29. *Ibid.*

30. *Ibid.* p. 242.

31. Gérard WORMSER, *Les accros d'une stratégie mondiale – Facebook ou l'école des fans*, in *Corps contemporain et espace vécu*, 2018, Sens public. <https://doi.org/10.7202/1059046ar>. Résumé.

nées personnelles, de la médiocrité des contenus les plus visibles, de la concentration des entreprises dominant ces réseaux [...]. Cette situation de monopole rend l'humanité captive de quelques grands systèmes de données dont il est devenu impossible de se passer».³²

En effet, sur le plan professionnel, il est essentiel de se munir des réseaux afin d'être visible, il s'agit aujourd'hui d'un moyen de communication efficace pour se montrer et attirer les clients. Les artistes, photographes et designers l'ont bien compris. Erwan et Ronan Bouroullec se sont emparé du réseau Instagram par exemple. Leur travail en temps que designer s'est vite élargi, notamment par la monstration de leurs dessins. Ces derniers, constituent des bases de travail dans la création de leurs objets et mobiliers. Dans leur cas, on peut voir que le rapport entre l'objet et le dessin est fort. À tel point que nous pouvons nous demander s'ils ne viennent pas plus important que l'objet en lui-même. Le compte Instagram de Ronan Bouroullec regorge de dessins (Fig. 12) réalisés avec divers médiums : feutres, crayons, pastels, fusains voir collages. Les réseaux sont pour les designers, un moyen de se faire connaître d'un plus large public, qui n'auraient pas été dans une de leur exposition ou sur leur site internet. Cet outil permet aussi de partager facilement du contenu de compte à compte. En tant que professionnel du milieu artistique il est important de se questionner sur le statut des images. Celle-ci n'aura pas le même rendu, dans une page qui lui ai dédié dans un site web que sur un profil Instagram où elle sera immergée dans un espace d'images multiple. Comme l'explique Charles Eames «*When we go to a multiple-image technique we are, in a sense, making use of the peripheral stuff, and using it as peripheral.*»³³



Fig. 12 Ronan et Erwan Bouroullec, exposition dessin Galerie Kréo, 2019,

L'utilisation des réseaux sociaux permet d'émettre quelques réserves. Le fait de pouvoir partager à l'infini des images fait qu'au bout d'un moment l'origine de celle-ci se perd, mais également, l'image peut être copiée et manipulée. Le développement de l'ordinateur a fait apparaître de nombreux logiciels de retouches d'images, et les réseaux sociaux ont rapidement créés des filtres à ajouter sur les images. Ainsi, débutant comme professionnels peuvent amener leur touche sur des supports visuels déjà existants. Récemment, lors des incendies qui ont frappé l'Australie durant plusieurs mois, nous avons pu voir des milliers d'images circuler à la télévision comme

32. *Ibid.* p. 6.

33. Charles EAMES. *op. cit.*, p. 242.

sur le web montrer des scènes choquantes et émouvantes. Certains ont été reprises de faits anciens, donc détournées de leur contexte originel, d'autres ont fait l'objet de détournements complets. C'est le cas d'un photomontage créé par Thuie (Fig. 13), une photographe et digital artiste qui fait régulièrement des montages et les poste sur Instagram. Un photomontage de sa fille dans l'eau, koala en main et portant un masque respiratoire avec en fond une forêt brûlant dégageant d'épaisses fumées orange. Après avoir été reprise dans plusieurs médias, Thuie a décidé de poster entièrement le processus de montage en expliquant que la scène a été créée de toute pièce. Cet exemple appelle donc à la vigilance quant aux images trouvées en ligne, «[...] il importe à tout le moins d'offrir un criblage des sources fiables dans chaque domaine considéré : des sites de références sont indispensables pour rechercher [...]».³³



Fig. 13

La révolution industrielle du XX^e siècle a été bénéfique, notamment sur le plan technologique. En un siècle, nous sommes passé des supports de presse à l'apparition de la télévision au développement de l'ordinateur et par la suite d'internet et des réseaux sociaux que nous connaissons actuellement. Le designer d'aujourd'hui doit apprendre à manier les divers outils qui s'offrent à lui, tout en prenant en compte leurs limites.

La notion d'image est omniprésente dans nos sociétés actuelles : presse, publicité, télévision, films, affiches et réseaux sociaux. Essentielles dans la diffusion d'informations, les images ont tendance à se perdre dans le vaste monde du web, donnant lieu à des fake news, parfois difficile à identifier. En temps qu'auteur d'images, nous sommes obligé de nous questionner quant à leur statut et leur devenir.

34. Gérard WORMSER . *op. cit.*, résumé.

Bibliographie

BENJAMIN, Walter. Petite histoire de la photographie, 1934, traduit par André Gunthert in *Die Literarische Welt*, nov 1996

C. MCBRIDE, Patrizia. Weimar – Era Montage : Perception, Expression, Storytelling in *The Chatter of the Visible – Montage and Narrative in Weimar Germany*, University of Michigan Press, 2016.

EAMES, Charles. Industry film producers association speech, 1962, in Daniel OSTROFF (dir.) *an Eames anthology*, 2015.

LAVOIE, Vincent. L'enfer de James Nachtwey : protocole pour une photographie compassionnelle in *Corps photographiques / Corps politique*, vol 37, n°1, 2009.

MURATA, Hanako. Material forms in nature : the photographs of Karl Blossfeldt, in Mitra ABBASPOUR, Lee Ann DRAFFNER, and Maria Morris HAMBURG, (dir.) *Object ; Photo. Modern Photographs : The Thomas Walther Collection 1909–1949. An Online Project of The Museum of Modern Art*. New York : The Museum of Modern Art, 2014. Traduit par DeepL.

WORMSER, Gérard. Les accros d'une stratégie mondiale – Facebook ou l'école des fans, in *Corps contemporain et espace vécu*, 2018, Sens public. <https://doi.org/10.7202/1059046ar>

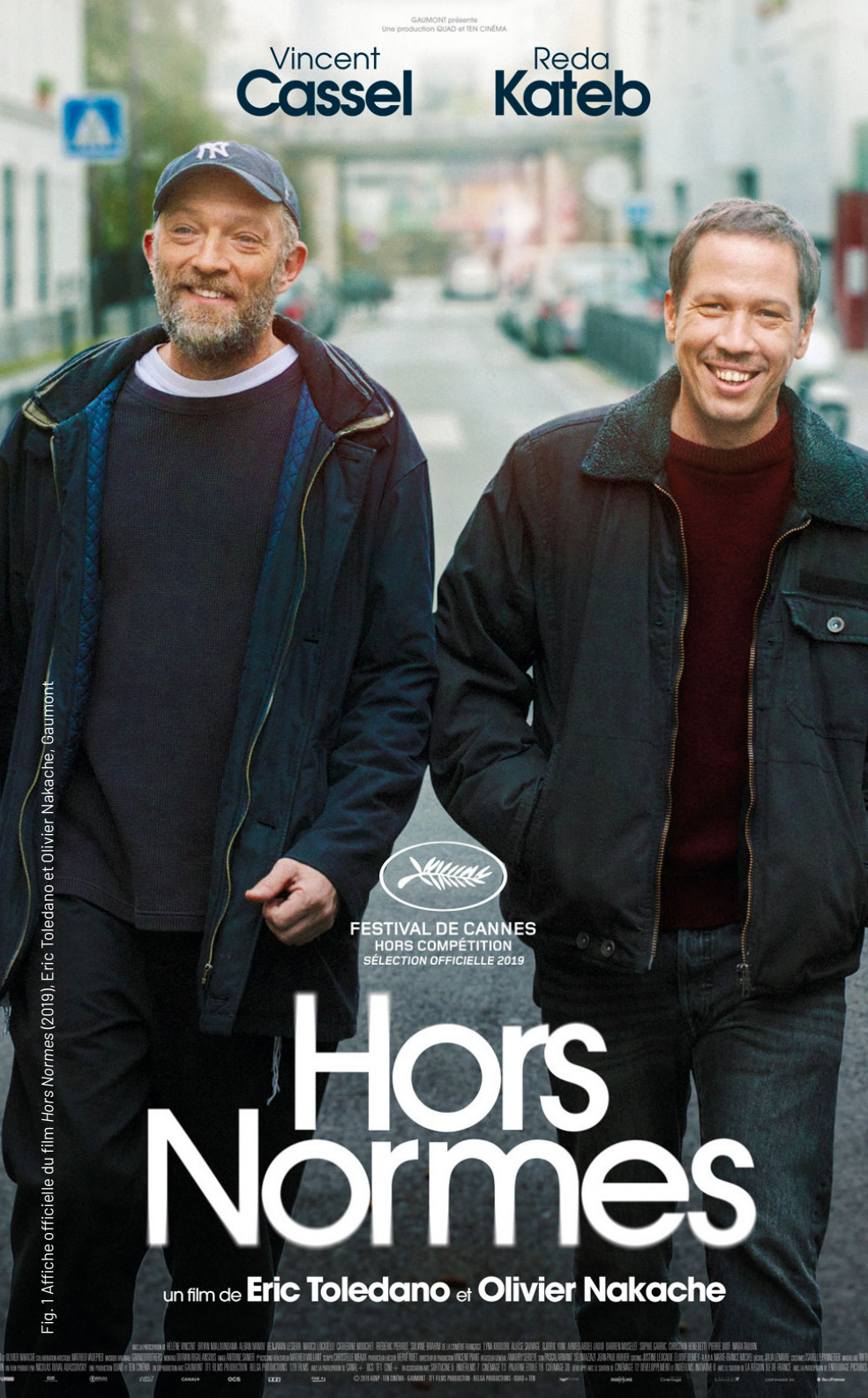
Crédits photos

Fig.1. © Bayard Hippolyte, Juan Carlos M. Rosas, <https://www.flickr.com/photos/puntopixel/2660835671/in/photostream/> ; Fig.2. © Renger-Pazsch Albert, reproduction par © Faujour Jacques, Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cAXaER/r9adA8> ; Fig.3. © Blossfeldt Karl, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Karl_Blossfeldt_Adiantum_pedatum_1928.jpg ; Fig.4. © Burger Richard, © Richard Burger, https://www.flickr.com/photos/richard_burger/26433557826/in/photostream/ ; Fig.5. Apjff, <https://apjff.org/~John-O'Brian/2816/article.html> ; Fig.6. © Capa Robert, BNF, Estampes et Photographie, Ep 25 Fol, Collection Capa / Magnum Photos ; Fig.7 et 8 © Nachtwey James, © James Nachtwey, <http://www.jamesnachtwey.com/> ; Fig.9. © Heartfield John, AIZ, <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/about-john-heartfield-photomontages/heartfield-photomontage-dada-political/turkish-political-art-dada-fascist/political-photomontage-bostanci> ; Fig.10 et 11 © Eames Charles et Ray, © Eames Office, <https://www.eamesoffice.com/> ; Fig.12. © Legall Morgane, Legall Morgane, Bouroullec Ronan et Erwan, <http://www.bouroullec.com/> ; Fig.13. © Thuie, © Thuie, https://www.liberation.fr/checknews/2020/01/06/cette-photo-virale-d-une-fille-tenant-un-koala-dans-les-bras-est-elle-authentique_1771727

GAUMONT présente
une production QUAD et TEN CINÉMA

Vincent
Cassel

Reda
Kateb



FESTIVAL DE CANNES
HORS COMPÉTITION
SÉLECTION OFFICIELLE 2019

Hors Normes

un film de **Eric Toledano** et **Olivier Nakache**

Fig. 1 Affiche officielle du film Hors Normes (2019), Eric Toledano et Olivier Nakache, Gaumont

REGALMENTOPIUMM ET LE CINE...
UN FILM PRODUIT ET RÉVISÉ PAR...
© 2019 GAUMONT TEN CINÉMA...
DISTRIBUTION...
www.horsnormes.com

Est-ce que je peux poser ma tête sur ton épaule ?

Le *care* dans la société

Cet article est construit sur le scénario du film *Hors Normes* de Eric Toledano et Olivier Nakache¹. Ce long métrage de 2019 aborde des questions de prise en charge et de soins des personnes atteintes de troubles autistiques. Cependant, la communauté autiste n'est qu'un exemple puisque le film traite de manière générale l'idée du *care* sans pour autant jamais le prononcer explicitement le mot. En effet, il expose dans un premier temps la notion de vulnérabilité qui est l'essence même du *care*. Nous définirons de manière plus théorique la vulnérabilité et aborderons le design inclusif comme une forme de réponse à cette notion. Ensuite, les deux réalisateurs nous font partager différentes relations humaines entre les personnages. Nous analyserons de manière plus globale ces rapports afin d'en desceller les enjeux. Puis nous ferons le rapport avec la notion de don au coeur même de ces relations dotées d'un caractère unique. Ce système de don-contre don va permettre de traiter et de comprendre en quoi ces relations sont en fait des relations de *care* malgré le fait que les jeunes n'ont aucun diplôme d'État qui les reconnaisse comme éducateurs.

Enfin, le film est marqué par une scène poétique qui fait écho à la réalité. Nous ferons un zoom sur cette où la danse est centrale afin d'en déchiffrer son sens à travers la pratique du geste et du mouvement.

Cet article sera aussi marqué par une réflexion qui accompagne le film tout du long : le *care* est-il institutionnalisable ? Cette réflexion sera nourrie d'une multitude de références qui nous permettront de constater une forme d'urgence qui est au sein du film tourné caméra à l'épaule mais aussi au sein de ces situations omniprésentes dans notre société.

Notions et définitions : *care* et vulnérabilité

L'article a donc pour colonne vertébrale un film grand public *Hors Normes*, qui met en jeu le monde des enfants et adolescents autistes. Au sein de deux associations, des jeunes issus des quartiers difficiles encadrent des cas qualifiés « d'hyper complexes ». Le scénario du film propose un récit qui vient les confronter au fonctionnement des institutions publiques et privées en santé en France aujourd'hui. Il aborde de manière générale le concept du *care* sans jamais véritablement en prononcer le mot :

Le *care*, conceptualisé par des chercheuses américaines, offre des possibilités de polysémie intéressantes quand il s'agit de faire jouer son imaginaire au niveau social, pour alimenter des controverses (débat, contestation sur une question polémique autour d'un sujet sensible) sur les savoirs et sur les manières de faire qui sont issus de ces savoirs. En français le *care* est traduit par « soins » ce qui est une traduction restrictive².

1. Avec Vincent Cassel et Reda Kateb, France, comédie dramatique, Gaumont, 114 minutes

2. Marie ABSIL. *Les discours sur la notion de vulnérabilité*, 2014, téléchargeable sur www.psychiatries.be.



Fig. 2 Scène du premier jour de Joseph au travail à 49' 05".
Bruno réconforte Joseph

En effet, le *care* ne se limite pas aux actions de type technique et clinique ayant pour but d'apporter un secours. Plus simplement, le *care* est une « Activité caractéristique de l'espèce humaine, qui recouvre tout ce que nous faisons dans le but de maintenir, de perpétuer et de réparer notre monde, afin que nous puissions y vivre aussi bien que possible. Ce monde comprend nos corps, nos personnes et notre environnement, tout ce que nous cherchons à relier en un réseau complexe en soutien à la vie.³

La notion de *care* est intimement liée à celle de la vulnérabilité.

Le terme « vulnérabilité » s'applique aussi bien à des personnes, à des groupes humains qu'à des objets ou à des systèmes (entreprises, écosystèmes, etc.). La vulnérabilité est la fragilité face à la maladie, à des infirmités, à des agressions extérieures, à des événements personnels (deuil, divorce, déception amoureuse, etc.), socio-économiques (chômage, licenciement, crises économiques, etc.), à des événements naturels (tremblement de terre, éruption volcanique), à des aléas climatiques⁴.

Cette notion « renvoie à une prédisposition des populations à être affectées par un événement préjudiciable externe, ou une incapacité de leur part à faire face aux désastres qui pourraient survenir. »⁵ Elle est ainsi associée au risque.

Le film fait ainsi le portrait d'une communauté fondamentalement vulnérable : les autistes. La première scène du film montre une jeune fille en train de courir dans la rue. Une fois attrapée par un éducateur, elle hurle et fait des mouvements désorganisés et violents. Les personnes autour la regardent, ils ne comprennent pas et ne savent pas gérer la situation. Cette scène est suivie par une seconde qui expose un des soucis réguliers que rencontre Joseph, un des personnages, atteint de troubles du spectre de l'autisme (TSA) : en essayant d'aller travailler, il tire toujours la sonnette d'alarme dans le métro. De ce fait, il se fait arrêter par les agents de sécurité qui ne comprennent pas que ce n'est pas réellement volontaire. C'est une des conséquences de ses troubles autistiques. On rentre ensuite au cœur de l'association : les jeunes éducateurs et les jeunes autistes sont à la patinoire et le spectateur rencontre à ce moment-là toutes les difficultés à apprivoiser la maladie. Ces trois premières scènes montrent donc d'entrée de jeu, l'univers particulier et parfois anxiogène de ces jeunes autistes. Elles abordent directement les questions de prise en charge. « Tout le monde » n'est pas apte à comprendre et encore moins à régir aux situations qui concernent ces jeunes « hors normes ».

Avec ce bref aperçu et les répercussions que l'on peut ressentir à des scènes équivalentes vues ou croisées, peut-on interroger les façons dont les problèmes de ces populations vulnérables pourraient être prévenus ? En tant qu'étudiants en design, notre rôle pourrait être d'entrevoir et de concevoir des réponses à ces problématiques notamment avec le design inclusif. En 2005, le British Standards Institute définit le design inclusif, ou *inclusive design*, ainsi :

Inclusive design emphasizes the contribution that understanding user diversity makes to informing these decisions, and thus to including as many people as possible. User diversity covers variation in capabilities, needs and aspirations.

3. Joan TRONTO, *Un Monde vulnérable. Pour une politique du care*. Paris : Éditions La Découverte, 2009, p. 13 et 143.

4. Marie ABSIL, *Les discours sur la notion de vulnérabilité*, 2014, www.psychiatries.be.

5. Rapports de l'Institute for Environment and Human Security (UNU-EHS) des Nations-Unies.

Le fait que tout homme soit vulnérable est vrai mais certaines personnes, communautés ou populations le sont plus que d'autres. L'homogénéisation sociale de catégories générales d'individus renvoie ainsi à certaines situations sociales inconfortables qui tendent vers l'exclusion des populations vulnérables. Dans *Hors Normes*, le directeur de l'association se démène et fait appel à ses contacts pour trouver du travail à Joseph, montrant à quel point le marché de l'emploi est encore trop restreint pour les personnes atteintes du troubles autistes. L'organisation sociale n'a pas toujours pris en compte ces populations et fait de nombreuses impasses notamment au niveau des dispositifs qui structurent un certain nombre d'activités : l'emploi par exemple. Différencier les taux et les différentes vulnérabilités permettrait de mettre en place des pratiques concrètes qui atteignent réellement leur cible. À ce moment-là, le rôle du designer pourrait être de se placer dans cette société et de faire en sorte de réduire les risques directement associés à la vulnérabilité. Pour compenser cela certains designers ont pensé des projets dans une globalité humaine prenant en compte le plus de personnes possibles.

La vulnérabilité est donc l'essence même du *care*. Elle est associée à l'homme de manière globale mais le degré de vulnérabilité est propre à chacun. Certaines personnes vulnérables peuvent alors former une communauté comme dans le film.

On s'aperçoit cependant qu'il n'est pas impossible de régir la vulnérabilité et de réduire les situations à risques qui lui sont intimement liées. Cependant, il faut apprendre et comprendre pour pouvoir trouver des solutions. Une fois ces solutions trouvées il faut les appliquer et s'assurer qu'elles n'excluent pas et stigmatisent personne. C'est en cela que le design inclusif peut prévenir les situations à risques qui augmentent la vulnérabilité. Il pense aussi les choses de façon plus générale ou globale en essayant d'adapter les dispositifs de vie pratique par exemple. En 2012, Gwenolé Gasnier crée le projet *Tilting sink*. C'est un lavabo à bascule qui peut aussi bien être utilisé par des personnes valides qu'en fauteuil, très grandes ou de petite taille, tels que des enfants. Le simple basculement permet de respecter les normes dédiées aux personnes valides comme à celles à la mobilité réduite. Elle ajoute : « par de petits changements, il est possible de rendre la salle de bain accessible à tous ». Ces « petits changements » pourraient en effet réduire les situations de vulnérabilité. Cependant, il faut savoir et être en capacité de les sceller précisément et de les mettre en place justement. Cela sans faire ou laisser apparaître la moindre différenciation ou stigmatisation.

Recevoir, c'est donner

Hors Normes permet aussi de comprendre le réseau de relations complexes entre soignant-soigné et accompagnant-accompagné. Ces relations font inconsciemment appel au phénomène du « don-contre don » qui fut montré par l'anthropologue Marcel Mauss (1925) Le don est en général assimilé à l'acte unilatéral de celui qui décide de céder la propriété d'un bien sans attendre de

contrepartie.⁶ Jacques T. Godbout, sociologue québécois, associe le don à « ce qui circule entre nous » c'est-à-dire un acte réciproque et habituel. Il ajoute que le don est le vecteur fondamental de toutes relations. Il existe trois formes de valeur associées à tout bien échangé : la « valeur d'usage », la « valeur d'échange » et la « valeur de lien »⁷. Dans le système de relations qui nous intéresse ici : les rapports entre accompagnant et accompagné, le don va être majoritairement associé à la « valeur de lien ». Dans le film le spectateur suit de près la construction de la relation entre Dylan, accompagnant, et Valentin, accompagné. Dylan ne va pas donner de « biens » physiques à Valentin mais il va lui donner son temps, de l'énergie ou encore de l'intérêt. « Mais ce ne serait rien si, ainsi, les jeunes gens dont l'autisme est la prison ne faisaient l'expérience positive à laquelle nous avons tous droit dès notre naissance, celle d'être pour l'autre, rien qu'en existant, une source de joie et de fierté. »⁸ : c'est en cela que Dylan donne.

Le don est associé à une forme de réciprocité. Ce qui est important ici, c'est la relation qui se crée, le lien qui se tisse. Le rapprochement entre réciprocité et don rend encore plus évidente la valeur du lien créé. Il ne s'agit pas seulement d'un don/contre-don mais de la création d'une appartenance commune qui dépasse les personnes qui échangent. De plus, dans un sens recevoir c'est donner.⁹ Il faut être en capacité de donner. Il faut connaître le rapport au monde et aux situations de celui à qui on donne. « Moi seul peut lire les signes infimes de gêne de mon amie dans telle situation publique et éventuellement savoir si, à ce moment, je dois ou non lui mettre la main sur l'épaule. »¹⁰ Sans une réelle familiarité, on est vite décontenancé face à la souffrance d'autrui et on risque de prodiguer des gestes maladroits de réconfort. C'est à cette problématique que Dylan et Valentin viennent se confronter au début de leur relation. Il faut ensuite que la personne en face soi en capacité de recevoir. Dans certaines conditions ou pour des raisons strictement personnelles, une personne peut ne pas être capable de recevoir. C'est le cas au début du film, quand ce jeune malade ne peut pas recevoir ce qu'on lui donne car il n'a pas encore confiance en ses nouveaux accompagnateurs. Mais une fois que Dylan arrive à donner et qu'il arrive à recevoir la relation évolue dans un même rythme. C'est à ce moment que recevoir devient donner car en recevant Valentin fait prendre conscience à Dylan lui-même qu'il a un avenir mais aussi des capacités. Cette notion du don-contre-don est inscrite anthropologiquement non pas dans l'organisation de la société, mais dans les échanges entre humains d'où la présence d'association.

6. Elena LASIDA. Le don fondateur du lien social, le cas de l'économie de marché. *Transversalités*, 2003, n° 126, p.35.

7. Jacques T. GODBOUT. Recevoir, c'est donner. *Communications*, 1997, n°65, p. 35-48.

8. Geneviève JURGENSEN. « Hors normes » : plus qu'un film émouvant, un film juste, 2019, <https://www.la-croix.com/Debats/Chroniques/Hors-normes-quun-film-emoivant-film-juste-2019-10-30-1201057509>

9. Jacques T. GODBOUT., op. cit., p. 35-48.

10. Sandra FRACHE. *La pratique éthique des soins palliatifs pédiatriques en équipe ressource : le care de second ordre*. Thèse environnement et santé. Besançon : Université.



La présence d'associations où des individus décident de consacrer leur activité à « réguler », « équilibrer » sans rapports marchands ou trop normatifs par exemple une société qui a érigé les protocoles normatifs et d'évaluation comme règle rend perceptible leur importance.

Le don est donc un concept complexe qui fait, comme on l'a vu ci-dessus, appelle à des valeurs associées. Dans le film étudié on constate que la valeur du lien est mise en jeu, mais d'autres exemples nous montrent les autres « valeurs » associés au don et que nous pratiquons. Dans *Réparer les vivants* de Maylis de Kerangal c'est la valeur d'usage du don qui est appelée. Cette dernière est déterminée par l'utilité concrète du bien donné. Le roman aborde les questions liées au don d'organes :

Si c'est un don, il est tout de même d'un genre spécial, pense-t-elle. Il n'y a pas de donneur dans cette opération, personne n'a eu l'intention de faire un don, et de même il n'y a pas de donataire, puisqu'elle n'est pas en mesure de refuser l'organe, elle doit le recevoir si elle veut survivre, alors quoi, qu'est-ce que c'est ? La remise en circulation d'un organe qui pouvait encore faire usage, assurer son boulot de pompe ?¹¹

En effet, le donneur n'est pas véritablement à l'origine du don et celui qui reçoit à la choix sans vraiment l'avoir. De plus, la question du contre-don se pose dans cette situation.

Surtout, elle ne pourra jamais dire merci, c'est là toute l'histoire. C'est techniquement impossible; merci, ce mot radieux chuterait dans le vide. Elle ne pourra jamais manifester une quelconque forme de reconnaissance envers le donneur et sa famille, voire effectuer un contre-don afin de se délier de sa dette infinie, et l'idée qu'elle soit piégée à jamais la traverse.¹²

Ainsi, le seul contre-don qui peut s'entrevoir dans cette situation est le réconfort qui peut ressortir de la valeur d'usage. Le don prend ici une forme beaucoup plus rationnelle et mathématique ce qui soulève effectivement bien d'autres questions.

Les relations et le design

Eric Tolédano, un des deux co-réalisateurs, le dit : « notre film tente de la [société] réhabiliter dans sa vocation originelle : relier les êtres entre eux, et considérer l'humanité de chacun quelle que soit la manière dont il vient sur terre, même abîmé, cabossé, différent. »¹³ On en revient donc aux relations humaines. Le design est-il légitime et peut-il intervenir au sein de ces organisations et de ces relations du *care* ? Laslo Moholy-Nagy (1895-1946), designer, photographe, plasticien et théoricien qui fut professeur au Bauhaus et directeur du New Bauhaus de Chicago, est à l'origine d'une réflexion sur les relations au sein de la pratique du design. Il pense que le design n'est pas une question d'apparence, ce pour quoi cette pratique renvoie à « une démarche à la fois pénétrante et

11. Maylis DE KERANGAL. *Réparer les vivants*. France : Verticales, 2014, p. 288.

12. *Ibid.*

13. Eric Toledano, citation, 2019. <https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Eric-Toledano-Olivier-Nakache-societe-oublie-fragiles-danger-2019-10-26-1201056705>.

ce pour quoi cette pratique renvoie à « une démarche à la fois pénétrante et et globalisante »¹⁴. Pour lui, « faire du design, c'est penser en termes de relations ». À ce titre faudrait la pratique du design pourrait être organisée comme une synthèse cohérente et significative d'éléments permettant la construction d'un réseau de relations. Il précise :

Il faut faire en sorte désormais que la notion de design et la profession de designer ne soient plus associées à une spécialité, mais à un certain esprit d'ingéniosité et d'inventivité, globalement valable, permettant de considérer des projets non plus isolément mais en relation avec les besoins de l'individu et de la communauté. Aucun sujet, quel qu'il soit, ne saurait être soustrait à la complexité de la vie et traité de manière autonome. Le design est présent dans l'économie de la vie affective, dans la vie de famille, dans les rapports sociaux, dans l'urbanisme, dans le travail que nous faisons ensemble en tant qu'êtres civilisés. Finalement le grand problème qui se pose au design est qu'il doit servir la vie.

C'est avec ses dires qu'on peut associer la naissance du design inclusif abordé ci-dessus mais surtout confirmer la légitimité du design dans ces organisations et ces relations au *care*. Le designer devrait même se sentir particulièrement concerné par ces notions qui sont d'après Moholy-Nagy l'essence même de la discipline. Au Bauhaus et dans toutes les écoles qui s'inspirent de la pédagogie mise en place et théorisée par Moholy-Nagy, le corps, ses mouvements ont une grande importance. Les nombreuses séquences photographiques des époques du Bauhaus ou du Black Mountain College par exemple, qui placent le corps agissant, actif, généralement en grande santé mais aussi dans la recherche d'une identité, le montre.

Donner la danse

Hors Normes propose une séquence de danse à laquelle Joseph participe. Cette scène est avant issue d'une réalité : les deux réalisateurs ont recruté l'acteur qui joue Joseph au sein d'un atelier de danse pour autiste. Joseph danse accompagnés d'autres danseurs autistes. On s'aperçoit que leurs gestes sont brusques et spontanés. Ils composent ensemble une même chorégraphie mais ils n'atteignent jamais une synchronisation parfaite. On constate que chacun des danseurs interprète et retranscrit le même mouvement ou geste différemment. Cela peut s'expliquer : la faculté de situer les différentes parties de notre corps, de coordonner nos mouvements, de placer notre corps dans l'espace ou encore d'être conscient de son corps différencié de son environnement extérieur est propre à chacun.¹⁵ L'image du corps est en partie façonnée par nos perceptions, émotions et souvenirs, elle fluctue donc constamment et peut être source de conflits quand elle ne correspond pas à ce que nous désirons. Ainsi, l'image du corps et le schéma corporel des personnes atteintes de troubles autistes est d'autant plus complexe à intégrer pour elles. C'est avec ses dires qu'on peut associer la naissance du design inclusif abordé ci-dessus mais surtout confirmer la légitimité du design dans ces organisations et ces relations au *care*.

14. László MOHOLY-NAGY. *New Method of Approach – Design For Life. Vision in Motion*. Paul Theobald, Chicago, 1947, p. 62.

15. Françoise DOLTO. *L'image inconsciente du corps*. France : Seuil, 1984, p. 384.



Fig. 4 Scène du spectacle de danse de Josphe à 1* 39' 12'

Le designer devrait même se sentir particulièrement concerné par ces notions qui sont d'après Moholy-Nagy l'essence même de la discipline. Au Bauhaus et dans toutes les écoles qui s'inspirent de la pédagogie mise en place et théorisée par Moholy-Nagy, le corps, ses mouvements ont une grande importance. Les nombreuses séquences photographiques des époques du Bauhaus ou du Black Mountain College par exemple, qui placent le corps agissant, actif, généralement en grande santé mais aussi dans la recherche d'une identité, le montre.

On sait aujourd'hui que les pratiques et les techniques du corps utilisées par la danse aident au développement et au soutien des facultés motrices et corporelles. Elles permettent d'éveiller et d'appréhender les sensations et perceptions de son corps mais elles ouvrent aussi de nouvelles notions de temps et d'espace. La danse n'est pas un remède à proprement parler, elle ne dissout pas la maladie mais elle peut améliorer les conditions de vie et le vécu du patient. Les pratiques du geste et des mouvements permettent d'explorer les capacités de notre corps, de les accepter, de les intégrer afin d'en prendre pleinement conscience. Connaître son corps c'est aussi rendre celui des autres moins étrangers ce qui favorise le lien et le contact.

La danse a donc des effets thérapeutiques. Ainsi, au fur et à mesure des années les ateliers de danse ont fleuri au sein de structures médicales. Depuis 2003, Philippe Chéhère, Julie Salgues, danseurs, avec l'artiste plasticien vidéaste David Gil et en collaboration avec des médecins, spécialistes neurologues et psychologues proposent des Ateliers de danse contemporaine. Cela à l'hôpital de la Pitié Salpêtrière à Paris Ils sont destinés aux personnes atteintes directement ou indirectement par une maladie génétique liée aux mouvements comme la chorée de Huntington, autrefois appelé la danse de St Guy. Les malades, mais aussi les familles, les proches ou le personnel hospitalier sont invités à y participer. Dès les années 1950, Anna Halprin, danseuse et chorégraphe américaine avait développé une danse extrêmement novatrice. En 1972, suite à l'annonce d'un cancer, elle met en place un véritable processus mêlant danse et dessin appelé *psychokinetic visualization*, qui permettrait de générer des processus créatifs afin de « de se réinventer soi-même, physiquement, moralement, émotionnellement, et ainsi la vie devient un processus créatif constant. »¹⁶ Suite à une rechute, elle complète ce processus en s'inspirant des recherches du psychiatre et psychothérapeute Fritz Perls, fondateur de la Gestalt-thérapie, qui s'intéresse aux interactions de l'individu avec son environnement et vise à rétablir un rapport juste et fluide entre les deux, un contact plus authentique avec les autres.¹⁷ Anna Halprin guérie de son cancer après une rechute, elle représente un des rares cas de rémission spontanée :

16. Alain BUFFARD. *Une danse de la transformation*. Anna Halprin, 1998. <http://www.mouvement.net/opinions/contributions/une-danse-de-la-transformation>.

17. Paul GOODMAN et al. *La gestalt-thérapie*. La technique. Paris : *Exprimerie*, 2000, p. 308.

En guérison, ce n'est pas toujours une question de guérison, vous ne faites pas nécessairement disparaître le problème, mais vous apprenez un processus créatif pour y faire face.¹⁸

La scène, c'est le spectacle de danse de Joseph accompagnés des autres danseurs autistes. On s'aperçoit que leurs gestes sont brusques et spontanés. Ils composent ensemble dans une même chorégraphie mais ils n'atteignent jamais une synchronisation parfaite. En effet, on constate que chacun des danseurs interprète et retranscrit le même mouvement ou geste différemment. Cela peut s'expliquer, la faculté de situer les différentes parties de notre corps, de coordonner nos mouvements, de situer notre corps dans l'espace ou encore d'être conscient de son corps propre différencié de son environnement extérieur est propre à chacun.¹⁹ A savoir que l'image du corps est en partie façonné par nos perceptions, émotions et souvenirs. Elle fluctue constamment et peut être source de conflits quand elle ne correspond pas à ce que nous désirons. Ainsi, au vu des symptômes des personnes atteintes de troubles autistes leur image du corps et leur schéma corporel est d'autant plus complexe.

Dans la scène, les danseurs s'approchent et s'éloignent les uns des autres mais ne sont jamais véritablement en contact. Ce dernier n'est jamais anodin et peut s'avérer difficile pour les autistes pour les raisons abordées ci-dessus :

Les personnes pratiquant le Contact sont des révolutionnaires. Nous nous entraînons dans l'art du toucher le sol et de nous unifier avec les forces de la Terre. Nous sentons nos corps. Nous touchons les autres. Nous bougeons nos masses, nous nourrissons les dépossédés de toucher, les affamés de confiance, les accros au moment présent, ceux qui font la confusion entre l'amour, le sexe, et le toucher. Nous apprenons à recevoir un toucher qui nourrit. Nous apprenons à permettre à nos corps d'être supportés, peut-être pour la première fois depuis l'enfance. Nous apprenons à donner le centre de notre poids à une autre personne. Nous décidons de nous ouvrir par la curiosité, la sensualité, l'émotion et la physicalité. Les tissus du corps se ramollissent et se relâchent. Les défenses se font moindres. Nous nous ouvrons. Nous transformons la haine et la peur. Nous partageons des moments de création. Nous donnons des cadeaux physiques d'imagination, d'information, d'invitations, d'idées, d'opportunités, d'instruction et de communication. Nous prenons des mesures intuitives. Nous donnons la danse.²⁰

Dans cet extrait de texte Karen Nelson, danseuse, chorégraphe et enseignante en danse, aborde différentes notions intimement liées au contact : apprendre, décider, partager, donner. Le contact est en effet une pratique complexe qui demande un engagement personnel. Les danseurs du film ont appris à se mouvoir, ils ont décidé de participer à cet atelier, ils partagent ensemble cette chorégraphie. Ils donnent la danse.

« Pourquoi on les récupère nous ? Parce que personne n'en veut. »

Enfin *Hors Normes* met en jeu la question des relations entre les notions du *care* tel que nous les avons présentées et de l'institution. Le *care* est-il institutionnalisable ? La scène du film qui expose de manière explicite le problème confronte l'Inspection Générale des Affaires Sociales (institution)

18. Anna HALPRIN, citation, s. l. n. d.

19. Françoise DOLTO. *L'image inconsciente du corps*. France : Seuil, 1984, p. 384.

20. Karen NELSON. La révolution par le toucher : donner la danse. s.l. *Contact Quarterly*, vol 21, 1996.

et Bruno, directeur de l'association. La Déclaration des Droits de l'Homme est le meilleur exemple de règles à portée universelle.²¹ Aujourd'hui la justice est gouvernée par des principes généraux qui s'applique à tous, et le fonctionnement de ce système de justice est basé entièrement sur un « homme généralisé » qui possède des qualités sensément communes à tous. C'est à ce moment qu'intervient la notion de norme. Nous devons distinguer ici pour le besoin de la réflexion un vocabulaire spécifique : nous appellerons institutions, les organisations qui régissent l'administration de l'état mais aussi les associations avec des statuts suffisamment établis et qui intègrent par là même un niveau « d'installation » dans l'organisation administratives des parcours de soins et nous appellerons associations des structures moins « installées », moins pérennes.

On voit donc dans nos sociétés développées des institutions qui refusent des patients qui sont « hors normes » mais qui pourtant sont dans le besoin d'être pris en charge et accueilli par une structure en santé. Si l'on revient à la scène du film qui confronte l'IGAS à l'association, le directeur conclut une discussion sans issue en s'adressant aux représentants de l'IGAS. Il leur dit : « je crois que j'ai trouvé une solution. Prenez-les. Mais alors prenez-les tous. »

Pourquoi si on n'est pas professionnel, comme le disent les rapports, pourquoi depuis 15 ans l'ARS, l'aide sociales à l'enfance, les juges, les médecins m'appellent pour qu'on accueille des enfants ? Pourquoi est-ce qu'on revient inlassablement taper à notre porte ?

Voilà les questions que pose le directeur de l'association à l'IGAS. Effectivement, si les institutions en santé publique ou privée ne prennent pas en charge ces jeunes dans le besoin, que deviennent-ils ? Les réponses à ces questions sont encore un tabou. Notre société n'assume pas de délaissier des populations dans le besoin. Le Cercle de recherche et d'Analyse sur la Protection Sociale (CRAPS) a 10 ans. Il a été conçu comme un lieu de rencontres, d'échanges, de réflexions et de propositions. Par nature, il est indépendant de toutes attaches politiques, philosophiques et religieuses. Il réunit différents acteurs de la société civile qui abordent la protection sociale à travers différentes composantes : Assurance Maladie, médecine de ville, hôpital, famille, vieillesse, handicap... Cependant, ces conférences sont tenues par des médecins, des dirigeant de grosses sociétés ou encore des hommes politiques. Ils sont issus d'une classe sociale aisée et les problèmes que peuvent rencontrer les institutions en santé ne sont abordés que d'un point de vue. De plus, il est vrai comme le dit le directeur de l'association que « Tout ça ce n'est qu'une question d'argent. Tout le monde se renvoie la balle parce que personne ne veut payer pour ces cas lourds. » Paradoxalement, le coût des hôpitaux en France, privés et publics confondu, équivaut à deux fois et demie au coût du système de défense. Ainsi, il faudrait peut-être remettre en question le fonctionnement plus que les moyens parce

21. Luca PATTARONI. *Le care est-il institutionnalisable ?*. in *Le soucis des autres. Ethique et politique du care*. Paris : L'École des hautes études en sciences sociales, Nouvelle édition augmentée, 2006, p. 209-231.

Fig. 5 Jospeh et Bruno, avance tous les deux ensemble



que « *Hors normes* entend tirer la sonnette d'alarme : une société qui ne s'occuperait pas des plus vulnérables est une société en danger. »²² et que « la violence d'une situation tient parfois au fait qu'on s'y habitue »²³

Le *care* dans ce contexte représente alors une approche plus humaine prenant en compte le cas par cas. Il ne s'agit plus de « rendre les personnes défaillantes conformes »²⁴, voire de faire « pour » ou « à la place » des personnes quand elles sont incapables, il est question de « faire avec ». Le concept de *care* ne se repose pas sur des principes universels mais invite à apporter des réponses qui soient contextuelles et spécifiques. Ces réponses visent à sauvegarder le relationnel comme enjeu moral plutôt que d'appliquer une justice par des principes logiques. L'association Les Justes propose une application du *care* en mettant en place le système du un pour un. C'est-à-dire que chaque accompagnant va suivre et prendre en charge un jeune. Cela permet de créer une relation de confiance, qui mise sur la compréhension de l'autre afin de prodiguer les soins et les gestes adaptés, rebouclant ainsi avec ce que nous avons exposé du don-contre-don.

En quoi le design peut-il intervenir dans cette relation pour le moment ambiguë ou complexe entre le *care* et l'institution ? Aujourd'hui, le design prend peu à peu place dans des problématiques stratégiques et de direction des organisations, notamment dans le monde de la santé et du soin en général. Cependant, cela est possible uniquement si le design intègre totalement une dimension éthique et philosophique à sa pratique. Sans cela, les projets et les solutions proposées ne seront pas durables. La place du design au sein de ces questions de *care* est légitime et les Sismo, duo de designers participant à cette réflexion générale qui vise à lier design et *care* l'inscrivent historiquement :

Depuis la naissance du design dans sa version humaniste (William Morris, 1877-1878), celui-ci n'a cessé d'intégrer à sa pratique la dimension de la fragilité chronique des environnements (individuels, sociaux, politiques, naturels). [...] Quels que soient ses travers, ses doutes, à chaque période importante, le design revient à sa racine : son attention pour l'humain²⁵

Le designer est, relativement, capable de discerner l'existence d'un besoin et de reconnaître la nécessité d'y répondre. Il est habilité à agir concrètement en vue de répondre aux besoins identifiés. Cependant le designer doit constamment négocier entre « ce que lui impose l'histoire, en la servant (capitalisme), en la subissant (guerres), en essayant de l'influencer (design critique). Mais aussi dans

22. Eric TOLEDANO et Olivier NAKACHE, citation, 2019. <https://www.la-croix.com/Culture/Cinema/Eric-Toledano-Olivier-Nakache-societe-oublie-fragiles-dan-ger-2019-10-26-1201056705>

23. Inconnu, citation, s. l. n. d.

24. Luca PATTARONI. *Le care est-il institutionnalisable ?*.in *Le soucis des autres. Éthique et politique du care*. Paris : L'École des hautes études en sciences sociales, Nouvelle édition augmentée, 2006, p. 209-231.

25. LES SISMO. *Le design peut-il aider à mieux soigner ? Le concept de proof of care*. *Soins*, 2019, n°834, p. 58-61.

son travail quotidien pour réconcilier ses convictions avec ses contraintes afin de subvenir à ses besoins.» En effet, faire du design pour l'institution implique un part de conciliation. L'enjeu de l'innovation est le passage l'acte, c'est d'être capable de convaincre les administrations. C'est quelque chose qui rentre dans la politique courante « Ce qu'on veut c'est des innovateurs pas des innovations ».

Pour conclure et comme on a tenté de le montrer ici le film *Hors Normes* aborde de manière implicite des composantes du *care* telle que la vulnérabilité, les relations ou encore le toucher. Eric Toledano et Olivier Nakache vulgarisent ces enjeux pour mettre en avant l'entre aide, la compassion ou encore le don de soi qui sont nécessaires à la survie d'une société humaine. Il aborde une problématique majeure de la société, le *care*-est-il institutionnalisable ? L'association finit par garder son droit d'exercer malgré les normes non respectées parce que « fermer une structure qui est la seule à assurer l'aval de l'hospitalisation pédopsychiatrique, sans solution alternative immédiate n'est pas envisageable. » Il est en effet, compliqué de répondre à cette question car elle confronte les enjeux économique, politique et sociaux de la société. En tant que designer je pense que c'est notre rôle de proposer des solutions, d'ouvrir les débats et les réflexions, de confronter nos projets à la réalité et de prendre soin du monde avec d'autres. Cependant, il est difficile d'intégrer les institutions publiques car ils veulent du prêt-à-porter quand nous proposons de la haute couture... Une stratégie reste à inventer.

Bibliographie

ABSIL, Marie. *Les discours sur la notion de vulnérabilité*, 2014, téléchargeable sur www.psychiatries.be

ABSIL, Marie. *Éthique du care*, 2013, téléchargeable sur www.psychiatries.be

BUFFARD, Alain. *Une danse de la transformation*, Anna Halprin, 1998, <http://www.mouvement.net/opinions/contributions/une-danse-de-la-transformation>

DE KERANGAL, Maylis. *Réparer les vivants*. France : Verticales, 2014.

FRACHE, Sandra. *La pratique éthique des soins palliatifs pédiatriques en équipe ressource : le care de second ordre*. Thèse environnement et santé. Besançon : Université Bourgogne Franche-Comté, 2019.

GODBOUT, Jacques T. Recevoir, c'est donner. *Communications*, 1997, n°65, p. 35-48.

LASIDA, Elena. Le don fondateur du lien social, le cas de l'économie de marché. *Transversalités*, 2003, n° 126, p. 35.

LES SISMO. Le design peut-il aider à mieux soigner ? Le concept de proof of care. *Soins*, 2019, n°834, p. 58-61.

MOHOLY-NAGY, László. *New method of approach - design for life*, Vision in Motion, Paul Theobald, Chicago, 1947, p. 62.

NELSON, Karen. La révolution par le toucher : donner la danse. s.l. *Contact Quarterly*, vol 21, 1996.

PATTARONI, Luca. *Le care est-il institutionnalisable ?*. In *Le soucis des autres*. Ethique et politique du care. Paris : L'École des hautes études en sciences sociales, [éd. augmentée], 2006, p. 209-231.

s.n. « *Notes sur la théorie de la justice* ». Basé sur : John Rawls. *A Theory of Justice*. États-Unis : University of Harvard Press, 1971.

TRONTO, Joan. *Un Monde vulnérable. Pour une politique du care*. Paris : Éditions La Découverte, 2009, p. 13 et 143.

Films :

Avec Vincent Cassel et Reda Kateb, France, comédie dramatique, 114 minutes, Gaumont.

Expositions :

FRAGILYTAS, (exposition en trois volets : *HANDLE WITH CARE* - design & care; *DESIGN FOR [EVERY]ONE* - co-design & hacking & *PRECARIOUS ARCHITECTURE & DESIGN* - architecture & situations de précarité ainsi que le projet *THE MINER'S HOUSE*), « Reciprocity Design.Liège », Le Musée de la Vie wallonne et La Boverie, 2018.

Musiques :

Stromae, « Quand c'est ? », Racine carré, Mercury, 2015.

Conférences - débats :

Conférence « Les Nouveaux Acteurs de l'Hôpital » du Club de Réflexion sur l'Avenir de la Protection Sociale (CRAPS) Paris, 26 juin 2019.

Crédits photos

Fig. 5 © 2019 PROKINO Filmverleih GmbH / Carole Bethuel

Remerciements

Je remercie Patrick Beaucé qui a nourri ma réflexion grâce à un corpus de références pratiques et théoriques.

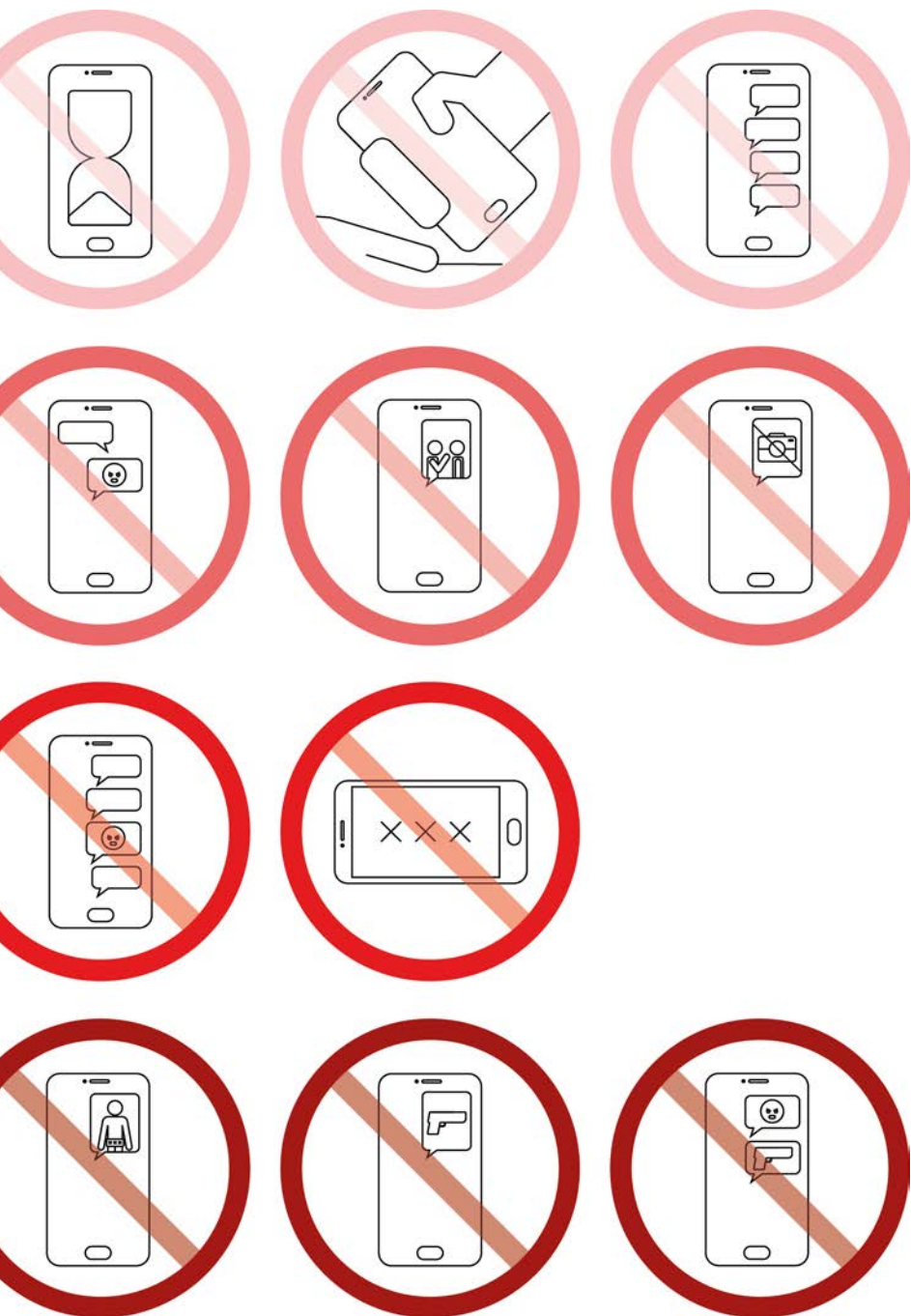


Fig. 1 Pictogrammes pour le permis d'utilisation du portable

Un design au service des personnes déficientes intellectuelles

Dans le cadre de mon premier cycle à l'Ensad de Nancy j'ai eu l'occasion de réaliser un stage de deux semaines dans l'institut médico-éducatif (IME) de Châtel-sur-Moselle. J'ai pu y observer le quotidien des jeunes présentant un handicap mental et/ou psychique ainsi que celui des éducateurs qui les encadrent au sein du semi internat et de l'internat. Ce stage découle d'une demande initiale émise par la cheffe de l'internat de l'IME, laquelle se trouve être ma mère. Elle avait partagé avec moi son désir de mettre en place un système de permis à points pour responsabiliser les jeunes sur leur utilisation des téléphones. En effet, avec l'apparition des nouvelles technologies les éducateurs spécialisés rencontrent aujourd'hui de nombreuses difficultés face à l'utilisation que les jeunes font de leurs portables. Malgré des interventions de différents organismes extérieurs sur les dangers qu'internet peut représenter, les jeunes n'ont pas toujours conscience de ce à quoi ils s'exposent et de l'importance de leurs actes. Ils sont souvent confrontés ou même responsables de harcèlement, de partage de contenu violent ou pornographique par exemple. Cet outil si intuitif qu'est le téléphone portable est donc malheureusement à l'origine de nombreux conflits au sein et à l'extérieur de l'IME.

Même si je connaissais le milieu médico-éducatif par le biais des récits de ma mère ou de conversations à la maison, la décision de passer mon stage sur place en observation pour mieux saisir les enjeux du projet m'a permis de me mettre dans la posture d'un designer et de voir aussi comment ce métier est perçu par les autres. À la fin de cette période d'immersion l'inévitable constat était que la demande initiale était plus complexe qu'elle ne le paraissait. Effectivement, il fallait trouver un langage adapté et accessible à tous dans ce travail de design. Il a fallu prioriser les usagers et non plus seulement les commanditaires ce qui n'était pas simple. Pour répondre à ces exigences, j'ai réalisé un travail autour du langage simple et parlant des pictogrammes. Ces derniers représentaient les différentes fautes que les jeunes peuvent commettre avec leurs portables (Fig. 1). L'objectif de ce support visuel est de permettre aux éducateurs de faire passer une formation et une sorte d'examen - qui prendrait la forme d'échanges - aux jeunes de l'IME. Suite à cet examen ils pourraient obtenir un permis d'utilisation de téléphone portable (au sein de l'établissement). Ce permis, tout comme celui de conduire pourrait être retiré en cas d'infractions. Ce projet, encore en cours, m'a amené à me poser de multiples questions sur la portée et l'implantation du design de service dans le milieu médico-éducatif. Il m'a également amené à me questionner sur l'ampleur que le design à but non commercial mais social, pourrait prendre dans ses milieux et au-delà de ses frontières, dans les politiques publiques.

C'est la raison pour laquelle cette réflexion est une tentative de répondre à la question suivante : Comment les designers peuvent-ils améliorer le quotidien et la qualité de vie des personnes déficientes intellectuelles ?

La déficience intellectuelle et les structures médico-éducatives

Pour répondre au mieux à cette question nous devons dans un premier temps comprendre et définir qui sont les personnes déficientes intellectuelles.

L'organisation mondiale de la santé (OMS) a établi une classification internationale du handicap (CIH) en 1980. Cette dernière permettait de structurer le handicap selon trois concepts : la déficience, l'incapacité et le désavantage. Cependant cette classification ne prend pas en compte l'impact des facteurs environnementaux sur la personne en situation de handicap.

La CIH a donc été remplacée par la classification internationale du fonctionnement du handicap et de la santé en 2001 (CIF). Cette dernière tient compte de plusieurs composantes du handicap dont les interactions entre les individus et leurs environnements. Elle permet d'évaluer la situation d'une personne handicapée sur : ses fonctions organiques (fonctions physiologiques dont les fonctions psychologiques), ses structures anatomiques (partie anatomique du corps telles que les organes, les membres et leurs composantes), son activité (exécution d'une tâche ou d'une action par la personne), sa participation (implication de la personne dans une situation de vie réelle) et sur les facteurs environnementaux qui influent sur sa participation (environnement physique social dans lequel les personnes évoluent).

La CIF expose clairement l'idée que certains facteurs contextuels et environnementaux peuvent avoir une incidence sur la possibilité ou la réalité de la participation d'une personne dans la société. C'est la raison pour laquelle l'adaptation de l'environnement est nécessaire pour réduire les désavantages subis par les personnes handicapées. L'environnement doit être conçu de sorte à faciliter la participation et l'intégration sociale de l'individu.

Pour ce qui est de la déficience intellectuelle et du handicap mental l'UNAPEI (Union nationale des associations de parents, de personnes handicapées mentales et de leurs amis) nous donne la définition suivante :

Le handicap mental est la conséquence sociale d'une déficience intellectuelle. La personne handicapée mentale est avant tout une personne. Elle a les mêmes droits et les mêmes de voir que les autres. Elle bénéficie d'un droit supplémentaire aux autres, lié à sa situation de handicap: le droit à compensation.¹

Les origines d'un handicap mental peuvent être diverses et arriver à tout moment dans la vie d'une personne. À la conception, pendant la grossesse, à la naissance, ou après la naissance.

Une personne présentant un handicap mental peut éprouver certaines difficultés à comprendre son environnement, des concepts généraux et abstraits, se repérer dans l'espace et/ou dans le temps, s'exprimer, maîtriser la lecture et/ou l'écriture, maîtriser le calcul et le raisonnement logique et par conséquent

1. Lionel BERTHON, Sandrine PANIEZ, Thierry NOUVEL (dir.). *Guide Pratique de l'Accès à la Soutenance*. UNAPEI 2^{ème} édition, 2010, p. 12-15.

à prendre conscience des conventions de la vie en société ou comprendre des modes d'utilisation, etc. Les déficients intellectuels peuvent aussi rencontrer des difficultés à fixer leur attention, mobiliser leur énergie, mémoriser des informations orales et sonores et s'adapter aux changements imprévus. C'est cet ensemble de difficultés qui fait que les personnes handicapées mentales bénéficient du droit à compensation.

La loi du 11 février 2005² affirme le droit à la compensation, le droit à la scolarité en milieu ordinaire et le droit à l'emploi. Elle défend l'accessibilité pour tous.

Les jeunes déficients intellectuels peuvent donc être accueillis dans des structures médico-éducatives telles que des IME qui intègrent des jeunes de six à vingt ans et des instituts thérapeutiques éducatif et pédagogique (ITEP) qui accueillent des jeunes de douze à vingt ans³. Dans ces établissements ils sont accompagnés par des éducateurs spécialisés et du personnel médical et paramédical. Ils ont accès à un enseignement et un soutien afin d'acquérir des connaissances et un niveau de culture optimum. Ils participent également à des actions qui visent à développer leur personnalité leur communication et intrinsèquement leur socialisation. Ces structures accompagnent également la famille et l'entourage du jeune en situation de handicap, veillant ainsi, à ce que son environnement soit le plus propice pour son développement personnel. Le but principal de ces établissements est de rendre les jeunes déficients intellectuels les plus autonomes possibles pour avancer au mieux dans leur vie future. Avec la Loi du 11 février 2005, les professionnels sont aujourd'hui considérés comme « des partenaires sociaux qui apportent leur expertise sur la situation d'un usager » et non plus comme des « experts sociaux »⁴. Cela confirme à nouveau le fait que c'est à la société de s'adapter aux personnes handicapées et non l'inverse.

Le design dans le milieu médico-éducatif

Le milieu médico-éducatif reste toutefois complexe à comprendre. Le designer peut alors avoir des difficultés à s'acclimater et peiner à trouver sa place dans cet environnement.

Comme l'explique Michela Deni dans *Projeter le bien-être*⁵, le contexte général du design des services exige d'observer et de mener une étude approfondie des milieux. Ce temps d'observation permet d'analyser les structures et les institutions dans lesquelles le designer souhaite intervenir et apporter des

2. Loi n°2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des chances, de la participation et de la citoyenneté des personnes handicapées.

3. Elisabeth VEXLARD. *Comment améliorer la procédure de co-construction du projet personnalisé en s'appuyant sur les démarches d'évaluations internes et externes de l'établissement ?* Mémoire de CAFERIUS. Nancy : IRTS de Lorraine, 2019, p. 5-11.

4. *Ibid.*

5. Michela DENI. *Le design de services : Projeter le bien-être. Communication et organisation*, n°46, Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 2014, p. 129-142.

améliorations. Cette approche permet au designer de comprendre davantage le contexte social et sociétal dans lequel il évolue.

Je pensais personnellement connaître le milieu médico-éducatif. Mais en allant à la rencontre des différents usagers de l'IME de Châtel-sur-Moselle, j'ai découvert un univers qui m'était en réalité inconnu. J'ai découvert avec tristesse des jeunes dont la déficience est finalement d'origine sociale, des jeunes qui ont à un moment manqué de stimulation. Des jeunes présentant des traumatismes liés aux milieux défavorisés dans lesquelles ils ont évolués et qui sont confiés à l'aide sociale à l'enfance. J'ai appris que les éducateurs spécialisés font de plus en plus souvent face à des troubles psychiques envahissants – comme la schizophrénie – qui se surajoute à la déficience intellectuelle de certains jeunes. Le fait de voir de mes propres yeux des adolescents de 18 ans dans l'incapacité de lire des phrases simples ou d'organiser des nombres dans un ordre croissant, d'échanger avec les jeunes et les éducateurs et de les suivre m'a permis de comprendre quelles étaient concrètement les difficultés que les déficients intellectuels pouvaient rencontrer dans leurs vies quotidiennes.

En parallèle de ce travail d'observation le designer doit optimiser la communication entre les différentes figures professionnelles impliquées dans son projet. Il doit sélectionner les points sur lesquels cibler son travail. Dans le milieu médico-éducatif un projet de design peut être construit avec la participation de psychologues et de plusieurs éducateurs par exemple. Pour éviter de se perdre, le designer et les différents professionnels avec lesquels il collabore, doivent, ensemble hiérarchiser les problèmes, les besoins, les valeurs ainsi que les fonctions du projet. D'une certaine façon le designer doit faire de la sémiotique. Cependant comme le dit Jacques Fontanille « s'aventurer hors champ ce n'est pas se convertir en a un autre, c'est simplement découvrir un autre niveau de pertinence »⁶. Le designer doit se nourrir des connaissances relatives à d'autres professions que la sienne sans pour autant avoir la prétention de tout connaître. Il devient alors multi casquettes. À travers cette approche dans laquelle le designer se place comme une interface interdisciplinaire, il « se libère d'une certaine façon de l'oppression de mots tels que la spécialisation et la profession ». Lui permettant ainsi de « re-projeter où de dé-projeter la problématique de [son] projet »⁷.

Cette démarche rejoint à mon sens le « Black design » d'Alessandro Mendini⁸. Selon lui le designer fait partie « d'une réalité sociale dont les caractéristiques lui échappent ». Lorsqu'il s'adresse aux jeunes designers il leur suggère de faire « table rase » et d'essayer de comprendre « la philosophie de l'époque émer-

6. Jacques FONTANILLE, Alessandro ZINNA (dir.). *Les objets au quotidien*, Limoges : Presses Universitaires de Limoges, coll. *Nouveaux Actes Sémiotiques* – Recueil, 2005.

7. Alessandro MENDINI, *Chers jeunes designers* [1984], in Catherine GEEL (ed.), *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*, Dijon : Les presses du réel, 2014, p. 256-259.

8. *Ibid.*

gente». Il suggère aux designers de trouver la force de s'exposer au malaise de l'inconnu et à la recherche. Cette idée nous renvoie à l'étude et l'observation que le designer de service doit nécessairement réaliser pour mener à bien son projet dans le milieu médico-éducatif. D'après Mendini c'est cette approche qui permet « débaucher un design émotionnel qui conduit à la création de nouveaux objets » qu'il qualifiera plus tard d'« objets anthropologiques » à caractère humain⁹.

Alessandro Mendini, affirme également que la méthode de projet de design doit être empirique et expérimentale. À juste titre, ce dernier estime que cette approche permet de « provoquer des occasions et des situations pour démontrer des thèses à travers des objets ». En effet, il semblerait que les designers œuvrant dans le milieu médico-éducatif seraient amenés à procéder à tâtons. Dans la revue *L'attention aux différences*¹⁰ les docteurs en psychologie de l'enfance et de l'adolescence Sylvie Cèbe et Jean-Louis Paour nous expliquent que dans le milieu médico-éducatif les profils des jeunes sont très variés et que la pédagogie ne peut pas être figée. Les éducateurs travaillent par l'action et la découverte mais aussi au cas par cas. Le travail de designer dans ce milieu doit donc également suivre cette approche. Le designer doit proposer plusieurs scénarii tout en garantissant le respect de l'identité de chacun. Par la suite tous ces scénarii doivent être analysés pour définir lequel d'entre eux est le plus approprié.

Pour répondre au mieux à la demande émise par la cadre et les éducateurs de l'IME dans lequel j'ai effectué mon stage, je me suis rendue sur place pour échanger et tester la compréhension de mon travail avec les jeunes qui présentent un handicap (Fig. 2). Cette partie était essentielle car elle m'a permis de confirmer certaines pistes de réflexions où j'avais initialement placé mon projet.

La réalité actuelle

Au cours de ce projet de design ainsi que de cet écrit j'ai fait de nombreuses recherches sur ce que le design d'aujourd'hui a à offrir aux déficients intellectuels. Après avoir effectué des recherches à la fois en français et en anglais j'ai constaté qu'il existait finalement plutôt des projets à destination des jeunes présentant des troubles du spectre autistique mais aucun projet à destination des autres formes de handicap mental. Par conséquent, j'ai décidé d'élargir mes recherches et tenté de comprendre ce que la société actuelle aménage pour les personnes qui présentent un handicap mental.

Même si la loi du 11 février 2005¹¹ exige une intégration complète de personnes handicapées dans la société et défend l'accessibilité pour tous, la réalité est

9. Alessandro MENDINI, *An deux mille : de quel côté être ?* [1996], in Catherine GEEL *op. cit.*, p. 418.

10. Sylvie CÈBE, Jean-Louis PAOUR, *L'attention aux différences : Apprendre à lire aux élèves avec une déficience intellectuelle*, *Le français aujourd'hui*, 2012, p. 41-53.

11. Loi n°2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des chances, de la participation et de la citoyenneté des personnes handicapées.

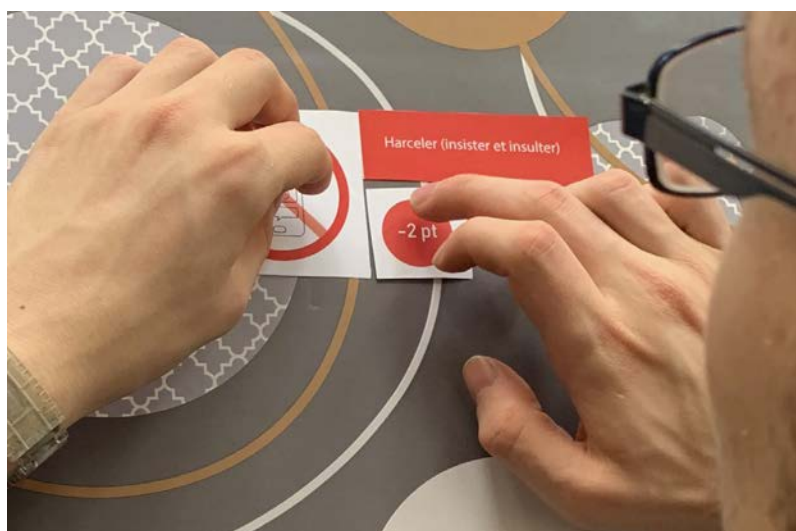


Fig. 2. Tests de la compréhension des pictogrammes avec les jeunes de l'IME de Châtel-sur-Moselle

bien loin de cette utopie. La société actuelle prône la diversité et la nouveauté mais en réalité elle semble les exclure. En effet, scolariser un enfant handicapé reste encore complexe aujourd'hui en France. Dans le podcast audio *En tongs au pied de l'Himalaya*¹² Marie-Odile Weiss maman d'un enfant autiste présente les difficultés qu'elle a pu rencontrer pour placer son enfant dans une école publique. Elle présente un système totalement défailtant, basée sur une éducation neurotypique¹³ et par conséquent très normative. Même si les jeunes présentant un handicap mental qui sont scolarisés dans un milieu ordinaire sont suivis par des AVS¹⁴, Marie-Odile Weiss évoque une étude de l'éducation nationale datant de 2018 qui démontre que 75 % des professeurs se plaignent de ne pas être suffisamment informés (et formés) pour accueillir les jeunes en situation de handicap. Aujourd'hui encore, de nombreux jeunes handicapés mentaux sont déscolarisés. Pour ceux qui parviennent à se frayer une place dans le milieu scolaire ordinaire, arrivé à la fin de l'école primaire l'écart entre leurs niveaux et ceux de leurs camarades s'est trop creusé et ils ne peuvent généralement pas poursuivre leur scolarité au collège. Ces jeunes se retrouvent alors dans l'attente d'une place dans un IME. Or, comme à chacun le sait, la demande excède le nombre de places disponibles.

Si l'on s'intéresse aux adultes déficients intellectuels ils peinent également à trouver une place dans le monde du travail. Même si la loi dispose que les

12. Marie-Odile WEISS. *En tongs au pied de l'Himalaya*, Paradiso, Podcast audio, 2020.

13. Neurotypique est un mot créé par des personnes autistes pour qualifier des gens qui ne le sont pas ou des éléments qui ne sont pas adaptés aux personnes autistes.

14. Auxiliaire de vie scolaire.

sociétés qui emploient au moins vingt salariés soient soumises à une obligation d'embauche de 6% de travailleurs handicapés¹⁵ ; la majorité des entreprises ont recours à de nombreux cas d'exonérations et préfèrent cotiser plutôt que d'embaucher des personnes en situation de handicap.

Malheureusement, aujourd'hui les professionnels de santé, les professionnels médico-sociaux ainsi que les volontaires associatifs qui sont majoritairement des parents de personnes handicapées sont les seuls qui s'efforcent de préserver et de faire valoir les droits et la dignité des personnes handicapées.

Le milieu médico-éducatif et ses structures peuvent cependant être grandement améliorés. Lorsque j'étais en immersion à l'IME de Châtel-sur-Moselle j'ai pu constater que les salles de classe étaient parfois surchargées d'informations ce qui peut fatiguer les jeunes déficients intellectuels. L'utilisation de la couleur dans les locaux est parfois maladroite et certaines salles sont peintes dans des couleurs très stimulantes qui peuvent également fatiguer les usagers qui s'y trouvent. Les éducateurs fabriquent souvent leurs propres outils pédagogiques, cependant ils peuvent parfois manquer de recul et ne pas voir des aberrations graphiques qui sont sources de confusion pour les jeunes.

Les porte-paroles des personnes présentant un handicap mental se plaignent du manque d'investissement des politiques publiques. Dans un communiqué de presse datant du 24 avril 2018 L'UNAPEI¹⁶ dénonce le fait que les seules avancées nationales qui ont été faites sur les dernières années gravitent uniquement autour de l'autisme. En effet, la stratégie nationale apporte une réponse aux problématiques spécifiques rencontrées par les enfants autistes et exclu toutes les autres formes de déficience intellectuelle.

Si l'on regarde de plus près l'ensemble des programmes interdépartementaux d'accompagnement des handicaps et de la perte d'autonomie (PRIAC)¹⁷ mis en place par les agences régionales de santé (ARS) dans toute la France depuis presque une décennie on peut constater que l'autisme y prend une place centrale. En observant le PRIAC de la région île de France de 2013-2017 on constate que l'autisme représente 46 % des places créées dans les structures à destination des jeunes personnes handicapées et 42,8 % du budget total investi pour les enfants en situation de handicap. Tandis que 21% des nouvelles places ont été créées pour accueillir des enfants qui présentent des autres formes de déficientes intellectuelles et la part de budget dédié à la prise en charge de ces jeunes représente uniquement 20 % du budget total.

Même si l'on tente d'éviter ces questions d'inégalités politiques en France, l'UNAPEI, tente au quotidien de faire évoluer les choses. Elle met à disposi-

15. Article L.5212-2 du Code du travail et Loi n° 2018-771 du 5 septembre 2018 pour la liberté de choisir son avenir professionnel.

16. s.n. Handicap intellectuel : un million de citoyens oubliés. UNAPEI, 2018 (page consultée le 17 avril 2020).<<https://www.unapei.org/article/handicap-intellectuel-un-million-de-citoyens-oublies/>>

17. s.n. *Programme interdépartemental d'accompagnement des handicaps et de la perte d'autonomie*. Agence Régionale de Santé Île-de-France, ca 2013.

tion de nombreux guides¹⁸ sur son site qui permettent de comprendre quelles sont les besoins des personnes handicapées mentales et de quelles façons nous pouvons simplifier et améliorer leur vie. Ces guides donnent des clés pour comprendre les moyens par lesquels les lieux publics peuvent réellement devenir accessibles pour tous. Toutefois, ces guides sont à destination de qui veut bien les lire et de qui s'y intéresse...

C'est bien en lisant ces guides à mon tour avec le recul que j'ai pu acquérir dans mes études de design et au cours de mon stage que j'ai constaté que rien n'était conçu pour simplifier la vie des déficients intellectuels. À titre d'exemple, il suffit de rentrer dans un hôpital où dans une galerie marchande et d'observer la signalétique pour comprendre qu'une personne en situation de handicap s'y perdrait plus rapidement que quiconque.

Consciente de la complexité que le monde peut représenter pour toutes ces personnes l'UNAPEI a mis en place le pictogramme S3A¹⁹ (symbole d'accueil d'accompagnement et d'accessibilité) en 2000 (Fig. 3). Ce pictogramme est à destination des structures qui reçoivent du public. Pour l'apposer les établissements doivent identifier un correspondant S3A au sein de leurs locaux et sensibiliser la hiérarchie et le personnel en contact direct avec des personnes handicapées intellectuelles. Ce pictogramme permet d'identifier et de signaler aux personnes présentant des difficultés que l'établissement est composé d'un médiateur qui peut les guider et les rassurer là où ils se trouvent. Même si ce pictogramme représente une grande amélioration, Emmanuel Hirsch²⁰ professeur d'éthique médicale, insiste sur le fait qu'il faut éviter le plus possible « d'assujettir à la dépendance » les personnes handicapées car cela altère leur liberté. Dans son écrit il s'interroge sur la façon la plus discrète, sensible et respectueuse qui pourrait améliorer la vie des personnes handicapées mentales.



Fig. 3. Pictogramme S3A, UNAPEI

18. Lionel BERTHON, Sandrine PANIEZ, Thierry NOUVEL (dir.). *Guide Pratique de L'ACCESSIBILITÉ*. UNAPEI 2eme édition, 2010, p. 12-15.
Sandrine PANIEZ. *Guide pratique de la signalétique et des pictogrammes*, Unapei, 2012 (page consultée le 19 avril 2020). <<https://www.unapei.org/wp-content/uploads/2018/11/GuideSignale%CC%81tiquePictogrammes.pdf>>
19. s.n. *Vivre ensemble, Le Pictogramme S3A. Comment ça marche ?* UNAPEI, 2018, (page consultée le 17 avril 2020). <http://www.unapei-idf.org/wp-content/uploads/2018/11/fiche_s3a.pdf>
20. Emmanuel HIRSCH. Éthiques en action médico-sociale précoce : Repenser et refonder ensemble nos engagements éthiques. *Contrastes n°50*, 2019, p. 7-13.

Le handicap mental reste encore peu compris et à moins d'y être directement confronté on ne s'y intéresse pas. C'est pourquoi informer un maximum de personnes possible sur la déficience intellectuelle permettrait certainement de faire évoluer concrètement les choses : faire évoluer d'avantage le fonctionnement des écoles, le monde du travail, les lieux publics et notre société. L'information, dans un premier temps permettrait peut-être de penser en amont l'architecture de ces structures de sorte à ce qu'elles soient réellement adaptées pour tous.

Pour répondre à ma question initiale je souhaite partager cet extrait d'Alessandro Mendini²¹ :

Il est clair que le problème n'est pas le langage mais l'utopie d'une transformation radicale des cœurs, c'est-à-dire de nouveaux modèles de civilisation capables de substituer les valeurs humaines aux valeurs économiques .

C'est en allant à la rencontre des usagers dans le milieu médico-éducatif et donc en observant depuis ce lieu, notre société avec un nouveau regard que les designers pourront découvrir un espace de travail immense. Toutes les formes de design (service, espace, graphique, etc.) peuvent contribuer à améliorer la vie des personnes déficientes intellectuelles. Aussi bien au sein des structures médico-éducatives que dans les politiques publiques. Cependant ce travail exige un engagement politique pour dénoncer l'indifférence de notre société actuelle envers les handicapés mentaux.

Dès que les designers seront pleinement conscients de la situation actuelle ils pourront à leur échelle faire évoluer les choses et contribuer à améliorer la vie et le quotidien d'une minorité silencieuse qui est trop souvent oubliée.

21. Alessandro MENDINI. An deux mille : de quel côté être ? [1996], in Catherine GEEL (ed.), *op. cit.*, p. 418.

Bibliographie

Ouvrages :

MENDINI, Alessandro. Chers jeunes designers [1984], An deux mille : de quel côté être? [1996], in Catherine GEEL (ed.). *Écrits d'Alessandro Mendini (architecture, design et projet)*, Dijon: Les presses du réel 2014.

Articles :

CEBE, Sylvie et Jean-Louis PAOUR. L'attention aux différences : Apprendre à lire aux élèves avec une déficience intellectuelle. *Le français aujourd'hui*, 2012, p. 41-53.

DENI, Michela. Le design de services : Projeter le bien-être. *Communication et organisation n°46*, Presses universitaires de Bordeaux, 2014, p. 129-142.

HIRSCH, Emmanuel. Éthiques en action médico-sociale précoce : Repenser et refonder ensemble nos engagements éthiques. *Contrastes n°50*, 2019, p. 7-13.

s.n. Handicap intellectuel : un million de citoyens oubliés. *UNAPEI*, 2018 (page consultée le 17 avril 2020) <<https://www.unapei.org/article/handicap-intellectuel-un-million-de-citoyens-oublies/>>.

Audio :

WEISS, Marie-Odile. *En tongs au pied de l'Himalaya*, Paradiso, Podcast audio, 2020.

Autres :

BERTHON, Lionel et PANIEZ, Sandrine, NOUVEL Thierry (dir.). *Guide Pratique de l'Accessibilité*. UNAPEI 2eme édition, 2010, p. 12-15.

FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro (dir.). Les objets au quotidien, Limoges : Presses Universitaires de Limoges, coll. *Nouveaux Actes Sémiotiques - Recueil*. 2005.

PANIEZ, Sandrine. *Guide pratique de la signalétique et des pictogrammes*, Unapei, 2012 (page consultée le 19 avril 2020) <<https://www.unapei.org/wp-content/uploads/2018/11/GuideSignale%CC%81tiquePictogrammes.pdf>>.

VEXLARD, Elisabeth. *Comment améliorer la procédure de co-construction du projet personnalisé en s'appuyant sur les démarches d'évaluations internes et externes de l'établissement ?* Mémoire de CAFERIUS. S.I., 2018, p. 5-11.

s.n. *Vivre ensemble, Le Pictogramme S3A, Comment ça marche?* UNAPEI, 2018, (page consultée le 17 avril 2020) <http://www.unapei-idf.org/wp-content/uploads/2018/11/fiche_s3a.pdf>.

s.n. *programme interdépartemental d'accompagnement des handicaps et de la perte d'autonomie*. Agence Régionale de Santé Île-de-France, ca 2013.

Loi n°2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des chances, de la participation et de la citoyenneté des personnes handicapées.

Article L.5212-2 du Code du travail et Loi n° 2018-771 du 5 septembre 2018 pour la liberté de choisir son avenir professionnel.

Crédits photos

Fig. et 2 : © Apolline Vexlard, Fig. 3 : © UNAPEI.

Remerciements

Je tiens à remercier l'ensemble du personnel de l'IME de Châtel-sur-Moselle pour leur accueil et pour m'avoir permis de travailler dans un cadre agréable.

Je souhaite également remercier ma mère pour m'avoir transmis son désir d'aider et de comprendre les personnes déficientes intellectuelles.



Fig. 1 Image tirée du livre *Le Petit manuel Sex Education*

Il n'y a pas que la pénétration

Quand on parle de sexe à l'école, souvent, ça jette un froid. Il y a ceux qui rigolent un peu stupidement au fond de la classe et qui disent tout savoir sur le cul ou il y a ceux qui triturent leur stylo et qui préfèrent regarder dans le vide et faire comme s'ils n'avaient rien entendu. Il y a aussi ceux qui rougissent à la vue d'un zizi ou d'une fougoune parce qu'ils trouvent ça dégoue, surtout quand c'est poilu. Mais il y a ceux que ça intéresse pour de vrai, ceux qui se questionnent et qui attendent des réponses. Et le meilleur pour la fin : il y a le prof qui se demande ce qu'il fait là, incapable de parler de gland ou de clitoris sans paraître gêné et qui a hâte que le chapitre soit fini.

Bref, pour ma part, je n'ai pas appris grand-chose à ce moment-là.

Peut-être, j'exagère un peu. Mais pour moi, ça s'est passé comme ça. Et toi, qu'as-tu retenu de tes cours d'éducation à la sexualité à l'école ? Es-tu déjà certain d'en avoir reçu ?

Parler de la fabrication des bébés, c'est cool, parler zizi et fougoune, IVG, capotes et MST, c'est aussi la base. Mais ne crois-tu pas qu'il faille aller au-delà des connaissances biologiques ? Au-delà des stigmates que tu fabriques tout seul et cela, simplement parce qu'on n'a pas pris le temps de t'enseigner les choses et de te forger une super culture autour de la – de ta – sexualité ? Et en dehors de cette éventuelle culture, ne penses-tu pas que l'éducation sexuelle sous-tend des enjeux plus profonds qu'une parfaite connaissance anatomique, tels que le respect et le gain de maturité ?

Nous dresserons d'abord ici un état des lieux de l'éducation à la sexualité en France aujourd'hui, sous la forme d'un dialogue entre la théorie et la pratique – ou du moins l'enseignement de cette discipline – en milieu scolaire. Puis, dans une seconde partie, nous nous questionnerons quant au rôle du design en tant qu'outil dans l'apprentissage de la sexualité, son lien à l'usage et donc à l'appréhension de son propre corps.

Un état des lieux : l'éducation à la sexualité en France

Le sexe, si on y réfléchit un peu sérieusement, est partout. Il fait en fait partie de notre paysage quotidien ; on le voit, on l'expérimente, on le sent, on le ressent, on l'entend, on le désire, on l'aime, on le déteste, on l'apprend – parfois. Il s'étale avec vulgarité, avec entrain, avec bonheur, de façon lourdingue, subtile ou intelligente – plus rarement – mais il est là... Par contre et cette fois sur un ton plus sérieusement concerné, puisqu'il va s'agir d'aller examiner la chose de près, est-ce qu'on apprend vraiment à parler de sexualité ? *En théorie, oui.*

Le rôle d'éducateur à la sexualité

En pratique, pourtant, pas vraiment.

D'après le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, les cours d'éducation à la sexualité dispensés dans les écoles constituent une action présentée comme complémentaire au rôle dit premier joué par les familles dans la construction individuelle et sociale des enfants et des adolescents, dans l'apprentissage du « vivre ensemble ».¹

J'ai à peine terminé d'écrire ma phrase, je sais déjà que quelque chose cloche. Je comprends de ce que je lis dans le bulletin officiel que c'est à la famille d'apporter des réponses en termes de sexualité, ou du moins de signifier qu'elle est présente pour l'enfant s'il souhaite aborder le sujet. Mais je crois qu'il réside dans la supposition du gouvernement un premier déséquilibre ; parler de sexualité dans un cadre privé est souvent – encore – plus délicat qu'à l'école. Cela ne devrait certainement pas être le cas, mais c'est un fait les habitudes culturelles, l'éducation reçue, la pudeur personnelle quelle que soit la classe sociale pèse. *Problème.* En effet, si le simple fait d'évoquer le sujet est embarrassant ou compliqué, voire impossible dans certaines familles, demandons-nous comment elles pourraient dialoguer librement pour aider et soutenir, renseigner leurs enfants. Et quand bien-même, nous partons ici du principe que les parents soient ouverts à la question de la sexualité et qu'ils n'hésitent pas à en parler avec leurs enfants, auront-ils les mots justes, les bons conseils ? Sauront-ils mettre de côté leur peur – liée à l'autorité qu'ils exercent sur leurs enfants – et leurs aprioris, leurs expériences personnelles afin d'être complètement objectifs et encourageants ?

« T'es pas un peu jeune pour t'intéresser à ça ? »

« Surtout protège toi, je ne tiens pas à être grand-mère tout de suite. »

« Bah regarde sur internet, t'es tout le temps sur ton portable. »

« Demande à ta mère. »

J'ai alors l'impression que l'école se considère plutôt telle un renfort dans l'éducation à la sexualité chez les plus jeunes², un complément à celle impulsée dans le cadre privé, au sein de la famille.

Là, on est face à un léger problème. Ce que n'a pas prévu le gouvernement, c'est qu'en grande majorité, les parents comptent sur l'école pour jouer le rôle principal dans la formation et la communication autour de ce sujet chez leurs enfants.

Un premier questionnaire m'apparaît alors avant même d'entrer dans le vif du sujet. *Qui est légitime à en parler ? Qui devient l'éducateur³ adéquat ?*

1. Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, *Enseignement primaire et secondaire : L'éducation à la sexualité*, circulaire n°2018-111, publiée le 12 septembre 2018.

2. « L'École a, dans le cadre de sa mission éducative, une responsabilité propre vis à vis de la santé des élèves et de la préparation à leur future vie d'adulte. Son action est complémentaire du rôle premier joué par les familles dans la construction individuelle et sociale des enfants et des adolescents. » *Ibid.*

Le sexologue Philippe Brenot évoque à propos et avec justesse les notions de formation et de pédagogie, indispensables à toute personne souhaitant éduquer et transmettre dans le domaine de la sexualité humaine⁴. On en vient alors à penser qu'il revient aux établissements scolaires de jouer le rôle d'éducateur à ce sujet, l'éducation sexuelle étant une composante essentielle au programme du parcours éducatif de santé et de l'éducation du citoyen ; celle-ci peut d'ailleurs être abordée dans le cadre de tous les enseignements. *Ce ne sont par conséquent pas uniquement des séances qui ont lieu lors des cours de SVT, à ma grande surprise !*

C'est néanmoins le cas actuellement puisqu'elle est souvent présentée comme un apprentissage axé sur l'aspect biologique et physiologique du corps (connaissance des organes sexuels principalement). On prouvera plus tard que l'éducation à la sexualité véhicule davantage de valeurs que cela mais, le simple fait d'en parler pendant les séances de SVT maintient l'idée que le rapport à la sexualité est d'abord physique avant d'être basé sur le psychisme.

L'idée est alors, selon le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, de travailler avec les élèves dans une démarche fondée sur la confiance dans leurs capacités, de développer l'estime de soi et l'aptitude à faire des choix personnels. C'est une invitation au dialogue et non un discours sur la sexualité ; il peut avoir lieu à travers des interventions par binôme, composé d'un membre de l'équipe éducative et d'un intervenant extérieur (sage-femme, infirmier) par exemple.

Dans la réalité, les cours ressemblent davantage à de longs monologues. *Regards vides ou amusés, rires gênés. Bref, ça me paraît compliqué de se mettre dans l'ambiance.* Mais heureusement, il y a des individus qui déchirent et qui interviennent dans les collèges et les lycées pour parler de cul car « le seul moyen de toucher les ados, c'est de les impliquer⁵ ». *Et ça, ils l'ont bien compris ;* l'association Sésame, la compagnie Aziade, des intervenants de terrain comme Diane Saint Réquier (fondatrice du blog Sexy Soucis) témoignent. Avec leurs moyens, ils déconstruisent les idées reçues qu'ont les élèves sur le sexe et posent les mots justes en instaurant un climat de confiance. Grâce au dialogue et au débat, ils questionnent la perception des jeunes sur la - leur - sexualité et le rapport aux autres.

3. L'éducateur est considéré comme « tout adulte ayant une fonction d'éducation auprès des jeunes : enseignant, parent, animateur, éducateur... » in Chantal PICOD, *Sexualité : leur en parler, c'est prévenir*, Paris : Erès, 1994, p. 9.

4. « Au sens plein du terme, les éducateurs sont tous ceux qui contribuent à l'éducation – c'est-à-dire à instruire et « élever » – des enfants et adolescents dont ils sont amenés à s'occuper. Cela implique déjà les notions de formation et de pédagogie. C'est-à-dire que les éducateurs doivent avoir eux-mêmes été formés à ce qu'ils vont transmettre ou, tout au moins, avoir une réflexion sur leur démarche pédagogique. » in Philippe BRENOT, *L'éducation à la sexualité*, Paris : Presses Universitaires de France, 2007, p.5-6.

5. Nathalie BATUS, *L'éducation sexuelle des enfants d'Internet*, épisode 3, « Réinventer l'éducation sexuelle », France Culture, 11 décembre 2019, 53 minutes.

Le contenu du programme, ça donne quoi concrètement ?

Toujours selon le gouvernement, trois champs distincts sont prévus d'être abordés pendant les cours d'éducation à la sexualité.

Il est d'abord nécessaire de passer par l'aspect biologique pour faire le point sur l'anatomie, la physiologie, la reproduction, etc. On parle des moyens de contraception, de prévention des MST et du VIH/Sida, des grossesses adolescentes et d'IVG. *C'est pour ainsi dire la base !*

Ensuite, il est question des domaines juridique et social ou comment sensibiliser les élèves sur les questions sociétales, les droits et devoirs du citoyen, les mésusages des outils numériques et des réseaux sociaux, les risques à une exposition aux images pornographiques, l'exploitation sexuelle, les violences sexistes et sexuelles, l'égalité homme-femme, etc. Il s'agit aussi de combattre les préjugés, notamment ceux véhiculés dans les médias et sur les réseaux, à l'origine de discrimination, de stigmatisation et de violence.

Enfin, le champ psycho-émotionnel concerne la question de l'estime de soi, des compétences psychosociales, des relations interpersonnelles, des émotions et des sentiments. C'est une invitation à développer sa propre réflexion et à échanger avec ses pairs tout en respectant la sphère privée.

Le premier thème traitant les aspects biologiques est le plus largement abordé lors des séances d'éducation à la sexualité, très souvent en cours de SVT. Je crois pourtant que cela ne suffit pas, d'abord d'un point de vue égalitaire entre les femmes et les hommes, mais aussi de la représentation des sexes – entre autres – dans leur globalité puisque les élèves n'apprennent pas à se les représenter dans l'espace, soit à les situer dans leur corps. Les planches anatomiques (Fig. 2 et 3) montrent les appareils génitaux d'une façon très lisse et théorique et cela n'est pas suffisant ; dans l'ensemble, les enfants et même les adolescents ne savent pas représenter leur sexe et encore moins en expliquer le fonctionnement.

Et ça, ça craint.

84% des filles de 13 ans ne savent pas représenter leur sexe⁶.

Une fille de 15 ans sur 4 ne sait pas qu'elle a un clitoris⁷.

En parlant de clitoris (Fig. 4), Docteur Kpote⁸ déclare d'ailleurs qu'un manuel scolaire sur dix l'a correctement représenté⁹ et cela seulement depuis 2017.

Alors oui, ce muscle n'est pas indispensable à la femme pour se reproduire parmi

6. Chiffre renseigné par la designer Fanny PRUD'HOMMES, créatrice des outils pédagogiques *Les parleuses*, 2017, France.

7. Annie SAUVET, *État des lieux des connaissances, représentations et pratiques sexuelles des jeunes adolescents. Enquête auprès des 316 élèves de 4ème et 3ème d'un collège du Nord de Montpellier*, Mémoire de DU Sexologie, Faculté de Médecine Montpellier-Nîmes, 2009, p. 20.

8. Militant associatif en faveur d'une éducation à la sexualité globale et auteur du livre *Génération Q*, Paris : édition La ville brûle, 2018.

9. Propos recueillis par Thomas ROZEC dans le podcast *L'impossible éducation sexuelle*, Programme B, 11 mars 2019, 22 min.

les autres parties de son appareil génital. Il devient néanmoins très utile pour se faire plaisir ou en recevoir car il s'agit du seul organe féminin uniquement dédié au plaisir. *Rien que ça !*

Alors, le fait de ne pas - ou mal - représenter le clitoris et l'appareil génital féminin dans sa globalité participe à une excision culturelle et crée un premier déséquilibre entre les hommes et les femmes qui engendrera plus tard des stigmates et des incompréhensions inter-sexes.

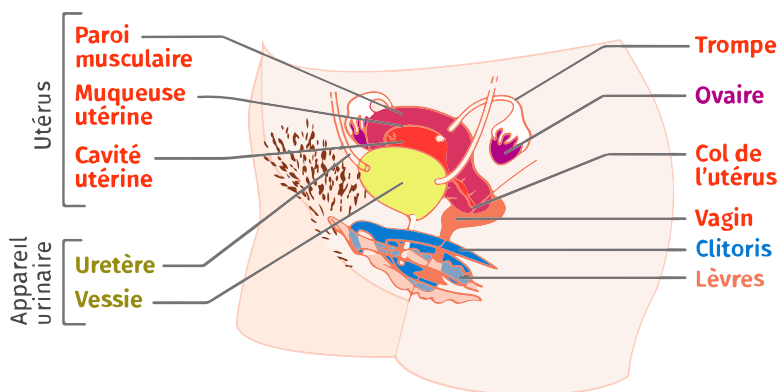


Fig. 2

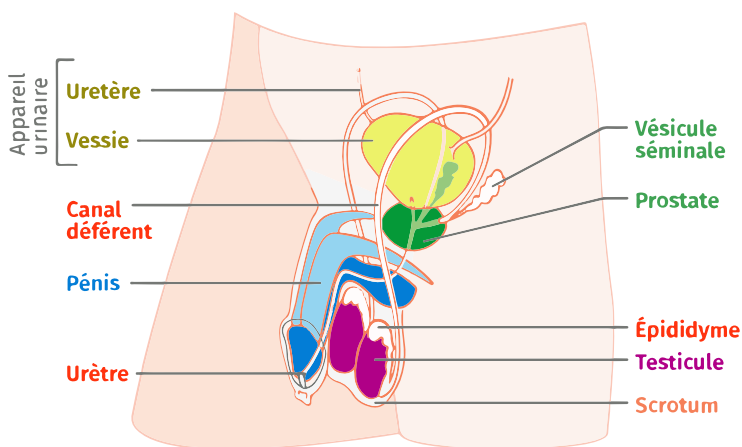


Fig. 3

Fig. 2 L'appareil reproducteur féminin

Fig. 3 L'appareil reproducteur masculin

Captures d'écran du livre numérique de SVT édité par Le livre scolaire sous la direction de Claire Olive, classe de Seconde, p. 210, 2019



Fig. 4 Image du premier clitoris imprimé en 3D par la chercheuse Odile Fillod, 2016

Les deux autres domaines de connaissances sont moins souvent abordés, bien qu'il commence à se mettre en place de plus en plus de discussions autour du champ juridique et social. Les mentalités évoluent et il est désormais possible de parler avec plus d'aisance de ces sujets. Néanmoins, le dernier point axé sur les émotions reste délaissé ; le plus sensible, c'est peut-être parce qu'il est très personnel qu'on ne prend pas le temps de le traiter avec considération. Des notions clés liées au sexe sont ainsi prévues au programme sans être évoquées. *Et là, je parle de choses sérieuses* : la prostitution, la pornographie, les violences sexistes et sexuelles, le consentement, le (cyber) harcèlement mais aussi l'estime et la confiance en soi, la relation aux autres, les émotions, l'orientation sexuelle.

Positionnons-nous dans le cas où ces thèmes – parmi tant d'autres – seraient évoqués, réfléchis individuellement puis discutés collectivement sans jugement de valeurs. Les esprits des citoyens de demain ne seraient-ils pas plus ouverts, critiques et tolérants, surtout moins fondés sur des stéréotypes et des non-dit liés au sexe ?

L'éducation sexuelle à l'école, c'est au programme depuis quand ?

Depuis 2001, la loi prévoit des séances régulières tout au long de la scolarité des enfants puis des adolescents à hauteur de trois séances par niveau et par an¹⁰. Mais d'après une enquête menée en 2015 auprès de 3000 établissements scolaires en France, un quart des écoles – 4% des collèges et 11% des lycées – n'a mis en place aucune mesure relevant de l'apprentissage de l'éducation à la sexualité¹¹. Est-ce par manque de temps, d'enthousiasme ou de connaissances (absence de formation) ?

Il s'agit pourtant de thèmes qui sont indispensables à une éducation à la sexualité plus globale, du moins plus ouverte. Les élèves n'ont pas vu la plupart des notions au programme ou, s'ils ont reçu un enseignement à ce propos, ne s'en souviennent pas. Je me demande alors si le problème ne vient pas plutôt d'une méthode d'enseignement trop lisse et théorique.

Les intervenants ou professeurs abordent le sujet de la sexualité avec beaucoup de distance et, souvent, d'une façon peu pédagogique en privilégiant la mise en garde comme technique d'approche¹². Je ne dis pas qu'elle est à bannir mais plutôt à nuancer ; je ne crois pas que c'est en faisant peur qu'on construit des bases solides et qu'on s'inscrit dans les mémoires, au contraire. Ajoutons à cela le fait que l'éducation à la sexualité est – encore – aujourd'hui centrée essentiellement sur les risques sanitaires, elle ne peut pourtant pas « se réduire,

10. Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, *Code de l'éducation*, publié en juin 2000.

11. Enquête du Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes, *Rapport relatif à l'éducation à la sexualité*, rapport n°2016-06-13-SAN-021, publié le 13 juin 2016.

12. « En France, quand on parle de sexualité aux jeunes, on parle en fait en termes de prévention : attention à la grossesse ! Attention aux MST ! attention au sida ! attention aux abus sexuels, au viol, à l'inceste... ! [...] Parce que sur le terrain, les responsables de la prévention ne sont que les porte-parole d'un simple discours de santé publique qui, pour utile qu'il soit, en s'adressant à tout le monde, ne s'adresse à personne. » Chantal PICOD, *Sexualité : leur en parler, c'est prévenir*, Paris : Erès, 1994, p. 67.

ni à l'anatomie génitale, ni à la contraception, ni à ni à la prévention des MST et du sida ou des abus sexuels.^{13»}

Précisément, il faudrait prévenir le développement du comportement d'agression (et d'agressions sexuelles), éduquer à la socialisation (et à la socialisation sexuelle), apprendre à connaître et à gérer les émotions (dont les émotions sexuelles), et les frustration (dont les frustrations sexuelles), et prévenir les risques (IST); il faudrait accompagner le développement des comportements tactiles, qui apportent de nombreux bienfaits psychologiques et sociaux, et qui sont proches de la sexualité ; et il faudrait favoriser l'acquisition de compétences connexes mais importantes pour la sexualité : l'apprentissage de connaissances scientifiques sur la sexualité, l'endurance et la résilience, et développer des capacités à l'analyse critique, à l'autonomie, à la responsabilité, au sens moral et au contrôle de soi.¹⁴

C'est donc ici que se jouent les valeurs morales et éthiques que porteront les citoyens de demain. Je pense que l'enseignement de l'éducation sexuelle en milieu scolaire sous-tend des enjeux plus profonds et cruciaux que ce dont on a l'impression. Il ne s'agit pas seulement de prendre conscience de son corps, de devenir incollable sur la sexualité, de développer un avis critique et fondé sur des sujets tels que la pornographie ou la prostitution, de savoir gérer ses envies et ses émotions – tout cela dans le meilleur des cas – mais de gagner réellement en maturité et en respect. Notre génération est alors face à un enjeu éducatif majeur : comment mettre en œuvre une éducation globale, fondée sur des connaissances objectives, qui tienne compte de toutes les dimensions de la personne, et qui permette une vie tant sexuelle que sociale adaptée, consciente et responsable ? *Grande question !*

Cette grande question, certains tentent d'y répondre à travers des dispositifs à destination des plus jeunes – et pas seulement – dont le but est de diffuser un max d'infos utiles autour de l'éducation sexuelle et ainsi palier à leur manière l'absence de communication et de considération sur le sujet par l'école.

À la recherche d'informations

Si les jeunes vont sur internet pour trouver des réponses aux questions qu'ils se posent sur le cul, il y a de grandes chances qu'ils soient exposés à des images pornographiques très violentes. Elles ne sont ni pédagogiques¹⁵, ni encourageantes, ni éthiques.

Mais, en cherchant un peu, il est possible de se cultiver sur le sujet grâce à des séries par exemple ; je pense notamment à *Sex Education*¹⁶. Celle-ci bat tous les records. Elle démonte un à un les tabous liés à la sexualité en abordant les questions que se posent les adolescents. Sans tomber dans le cliché – ça, ça fait du bien – et avec beaucoup d'humour, la série plonge le spectateur dans l'intimité

13. *Ibid.* p. 136.

14. Serge WUNSCH, *L'éducation à la sexualité* in « Perspectives des données neuroscientifiques », volume 26, p. 54-63, 2017, p. 62.

15. Il existe néanmoins une galerie bien cachée sur le site Youporn ; il s'agit d'un condensé de vidéos instructives et pédagogiques, par exemple pour bien réussir une fellation. L'objectif est l'apprentissage d'une technique et non l'excitation comme les autres vidéos.

16. Laurie NUNN, *Sex Education* [série télévisée], Royaume-Unis : Netflix, 2019-2020, 2 saisons, 16 épisodes, 46-59 minutes.

des personnages à travers un discours libre et décomplexé (et décomplexant) sur le sexe. Elle offre une vision LGBTQ+¹⁷ de la sexualité afin de s'adresser à tous les profils en prônant une chose : la communication. Un livre¹⁸ qui complète la série est paru par la suite ; avec beaucoup d'images et de mots forts, il synthétise tout ce qu'il est nécessaire de connaître ou d'envisager pour être épanoui au lit et plus globalement dans la vie, avec ceux qui nous entourent.

D'autres projets participent à faire avancer la culture d'une éducation sexuelle plus ouverte et globale, ils s'inscrivent aussi dans une révolution de l'information liée au sexe ; des plateformes éducatives telles de que le site *Club-sexu*¹⁹ (Fig. 5) ou le chatbot *Speech*²⁰ permettent d'impulser la discussion autour de témoignages et de courts récits d'expériences ou d'adresser ses questionnements à un confident virtuel qui répond sans filtre et sans jugement. Grâce à l'identification et au partage, les utilisateurs se sentent concernés et peuvent se projeter personnellement sur un plan humain.

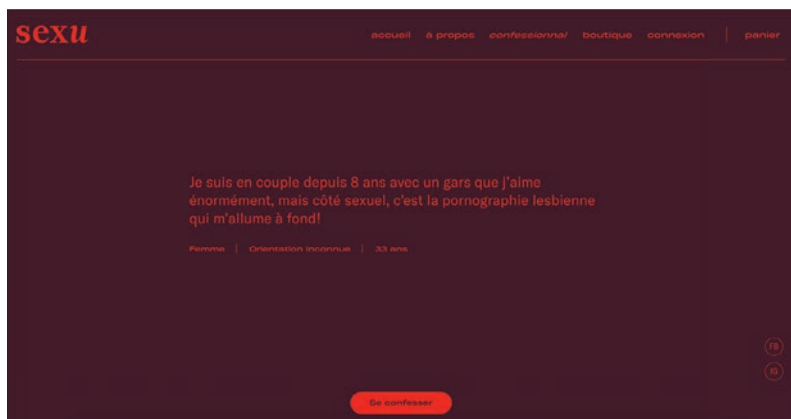


Fig. 5 Capture d'écran de la plateforme *Club-Sexu*, rubrique Confessionnal, exemple de témoignage anonyme

17. Abréviation utilisée pour désigner les personnes lesbiennes, gays, bisexuelles, transgenres, queer, intersexes et assimilées.

18. Charlotte ABRAMOW. *Le petit manuel Sex Education*. Paris : Big Productions, 2020.

19. Geneviève BERGERON, Maude HUYSMANS, Sarah MATHIEU-C. Plateforme *Club sexu*. 2019. <<https://clubsexu.com>>

20. Chatbot *Speech*, 2018. <<https://www.messenger.com/t/SpeechBot>>

Le rapport au design à travers l'éducation et l'usage.

Ainsi comprise, la sexualité humaine acquiert une importance considérable. Elle est un important facteur régissant l'équilibre de la personne, la joie de vivre et la qualité d'être. Elle constitue un puissant ressort de l'action humaine. Elle accompagne et conditionne la perception de soi et des autres, les relations interpersonnelles, l'exercice des rôles familiaux et sociaux, le développement affectif et psychologique de l'être ainsi que les choix de vie comme êtres sexués.

Force de vie, dynamisme de rencontre, la sexualité cependant n'est pas purement « innocente ». Univers fascinant, elle est aussi un univers qui gêne, qui trouble et qui fait peur. Si elle peut se révéler une richesse, elle peut aussi devenir une source de problème personnels et sociaux : névrose, harcèlement sexuel, viol, prostitution, etc. Elle constitue donc une force qui a besoin d'être soutenue, domestiquée, contrôlée, humanisée.

On perçoit alors l'importance de l'éducation à la sexualité et sa place dans le projet éducatif.²¹

La place du design dans l'éducation à la sexualité

C'est avec cette expression que le basculement s'opère vers le design. En effet, un projet éducatif est une projection, une ambition sous-tendue par des objectifs et des valeurs, une certaine éthique, et je crois que rien que pour ça, il est question de design. Je suis persuadée qu'il peut intervenir ponctuellement dans l'enseignement des plus jeunes ; il est un vecteur de connaissances, un levier impulsant la nouveauté et la créativité chez le corps enseignant, chez les élèves et chez les parents d'élèves indirectement.

Il passe par de nouvelles méthodes d'enseignement, par des changements d'habitudes, par des questionnements véhiculés à travers un espace, un objet. Le parcours scolaire peut être vu comme une transition, soit un lieu intermédiaire et propédeutique²² dans le sens où il s'agit bien d'introduire et de préparer les individus à quelque chose de profond ; c'est l'accompagnement du passage de la théorie à la mise en pratique des connaissances, à l'application des valeurs enseignées. Le design, alors mis à profit judicieusement dans le parcours scolaire, est un outil permettant une évolution percutante et significative des manières d'appréhender le monde pour les plus jeunes. *Finalement, l'usage du design est aussi une question de timing : il s'agit de savoir utiliser les bons moyens au moment opportun afin de transmettre des valeurs.*

Partons du principe que le design occupe une place légitime dans le parcours scolaire des élèves, plus globalement dans leur éducation et plus encore dans leur éducation à la sexualité, particulièrement rejetée en milieu scolaire.

Les plus jeunes ont pourtant – encore – besoin d'être informés et guidés malgré leur autonomie grandissante ; toutes les réponses extérieures à l'école apportées en termes de sexe sont nécessaires mais surtout complémentaires à l'enseignement dispensé en cours. De plus, l'école permet de faire le tri parmi toutes les infos qu'ils recueillent par eux-mêmes. Sans les infantiliser, il est désormais vital de leur apprendre à réfléchir pour démêler le vrai du faux, le pertinent du dispensable, dans ce qu'ils apprennent au quotidien.

21. Ministère de l'Éducation du gouvernement du Québec. *Guide d'activités secondaire de formation personnelle et sociale*, volet d'éducation à la sexualité. 1984.

22. Sylvie QUÉVAL. *Prairat Eirick. De la déontologie enseignante*. Revue française de pédagogie. 2006, n°154, p. 218.

Ainsi, développer et enrichir les séances d'éducation sexuelle passe selon moi par la pédagogie pour une meilleure construction intellectuelle. Axer les cours sur une approche plus pédagogique – couplée à un aspect théorique complet – permet de rendre compréhensibles et accessibles les informations. Je prends ici l'exemple de la designer Fanny Prud'homme ; à travers son projet de diplôme *Les parleuses*²³, elle propose un ensemble d'outils pédagogiques pour libérer la parole et le savoir à propos de l'appareil génital féminin (Fig. 6). Sous la forme d'un projet open source dont les objets sont faciles à fabriquer, elle va plus loin qu'un dispositif représentant l'anatomie féminine, elle offre un vrai support de dialogue didactique dédié à la fois au corps médical, au corps enseignant et aussi aux associations – soit à toutes les personnes qui interviennent d'une manière ou d'une autre dans l'éducation à la sexualité des plus jeunes. Elle donne alors la possibilité d'apprendre en passant par le toucher, grâce à une représentation en volume de l'anatomie sexuelle de la femme. D'une autre manière, c'est aussi ce que propose l'organisme Sex-Ed²⁴ en réalisant des objets éducatifs à partir de moulages d'êtres humains et cela afin de coller à la réalité du sexe non-normé.



Fig. 6 Kit d'outils pédagogiques *Les parleuses* réalisé par la designer Fanny Prud'homme, 2017

23. Fanny PRUD'HOMMES (diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers), outils pédagogiques *Les parleuses*, 2017, France.

24. Magaly PIROTTÉ, outils pédagogiques d'éducation sexuelle *SEX-ED +*, 2018, Québec.

Le dispositif ludique *Sexploration*²⁵ lui, propose de passer par le jeu pour questionner les jeunes – ou pas – de manière collective et imagée.

Alors finalement, n'est-il pas judicieux et pertinent d'informer et d'éduquer par l'image ? Je prends ici l'exemple du livre *Jouissance club : cartographie du plaisir*²⁶ où l'auteure, en dehors de parler de la notion de plaisir, pose clairement les bases anatomiques (Fig. 7). Ces projets s'inscrivent dans une perspective sexe-positive et ils fonctionnent parce qu'ils sont basés sur la curiosité et l'instinct de l'individu ; ils ont en commun la transmission du savoir par l'image, ainsi le développement d'un discours enthousiaste, surtout pédagogique, et inclusif autour de la sexualité.

Je crois d'ailleurs que ce sont ces aspects pédagogique et progressif qu'il manque aux établissements scolaires et qui font pourtant partie de ses caractéristiques premières. L'école est en réalité un lieu physique mais pas uniquement :

L'école est pour partie de sa mission un espace intermédiaire, transitionnel, assurant de la perméabilité comme le ferait une membrane. Le terme « perméabilité » renvoie ici à plusieurs façons complémentaires de concevoir l'école :

- l'école comme espace intermédiaire entre le monde de l'enfance et la vie d'adulte ;
- l'école comme espace intermédiaire entre la famille et la vie publique ;
- l'école comme espace protégé et carrefour d'un ensemble de connaissances aux origines diverses.²⁷

Une éducation qui agit à long terme

L'éducation donnée tout au long du parcours scolaire joue un rôle déterminant dans la formation des jeunes. Former ces derniers correctement et progressivement de la maternelle au lycée, c'est leur enseigner des valeurs profondes de savoir-vivre, de tolérance, de respect, de bienveillance. Mais au-delà de la transmission de connaissances théoriques et quelle que soit la nature des cours dispensés, je crois que l'école est un lien ; c'est un trait d'union entre différents mondes, différents âges, différents enjeux et dont le rôle est de préparer à la vie au sens large.

Je suis alors persuadée que l'école, à terme, doit représenter un tremplin. À la fin de sa scolarité, l'individu disposera de deux bagages : un bon équipement théorique afin de se lancer dans l'enseignement supérieur, mais aussi une valise contenant la base des valeurs morales, le début d'un sens éthique et responsable et par là, la pleine conscience de ses pensées et de ses actes.

L'usage futur du corps relève de l'efficacité de l'éducation

Dès maintenant, réfléchissons simplement : de l'acte, du geste au mouvement, puis du comportement vers l'attitude pour atteindre l'usage de son propre corps.

À ce propos, l'écrivain et philosophe Paul B. Preciado affirme que « le corps est la

25. Claire VIMONT pour Topla, cinq jeux d'éducation à la sexualité pour les ados *Sexploration*, 2019, France.

26. Jüne PLA, *Jouissance club : une cartographie du plaisir*, Paris : Marabout, 2020.

27. Gilles GROSSON et Jean-Pierre TIXIER, *Innover dans l'école par le design*, Paris : Cité du Design, 2017, p. 44.

chose la plus politique et la plus publique qui soit²⁸ ». Je crois que l'usage de notre corps est majoritairement régi par la société dans laquelle nous vivons ; dans le fond, il ne nous appartient pas complètement dans le sens où l'être humain est conditionné pour user de son corps selon des normes, souvent restrictives et discriminatoires, pour la plupart fondées sur un fonctionnement hétérosexuel. Lorsqu'il s'en écarte, il est puni et jugé sans concession par ses pairs. Je prends l'exemple du jugement exercé par ceux qui nous entourent – aussi bien par nos plus proches parents que ceux croisés dans la rue – quant aux décisions prises en rapport à notre propre corps : du coming-out au changement de sexe en passant par l'IVG, les êtres humains usent de stéréotypes et d'idées reçues par manque de connaissances.

Enfermés dans la fiction individualiste néolibérale, nous vivons avec la croyance naïve que notre corps nous appartient, qu'il est notre propriété la plus intime, alors que la gestion de la plupart de nos organes est assurée par diverses instances gouvernementales ou économiques. Parmi tous les organes du corps, l'utérus est sans doute celui qui, historiquement, a fait l'objet de l'expropriation politique et économique la plus acharnée. Cavité potentiellement gestatrice, l'utérus n'est pas un organe privé, mais un espace public que se disputent pouvoirs religieux et politiques, industries médicales, pharmaceutiques et agroalimentaires. Chaque femme porte en elle un laboratoire de l'État-nation, et c'est de sa gestion que dépend la pureté de l'ethnie nationale.²⁹

Certes, notre corps possède une forte dimension politique puisqu'il agit à son échelle, consciemment ou pas, dans la société et par conséquent, la modifie. Mais il y a, avant cela, une perspective bien plus forte qui est l'humain. Celui-ci pense, apprend, agit, *habite*, répond à des normes.

Ikea est à l'art d'habiter ce que l'hétérosexualité normative est au corps désirant. Une table et une chaise forment un couple complémentaire qui n'admet pas de questionnement.³⁰

Il est de nouveau question de normes liées au sexe ; de l'usage normatif du corps et de ses cellules en découle la restriction des gestuelles et donc, le comportement global des individus. À travers ce parallèle entre les meubles au sein de l'habitat et la norme hétérosexuelle, l'écrivain questionne le poids de celle-ci dans la société, sa légitimité, son évidence parmi les autres formes de sexualité.

Mais l'hétérosexualité ne se définit plus aujourd'hui uniquement comme une orientation sexuelle, c'est aussi un régime politique. Preciado fait du questionnement sur l'usage du corps un véritable combat politique en se demandant dans quelles mesures nous pouvons faire usage librement de notre corps. Et par « librement », qu'entendons-nous ? Est-il question de l'affranchissement de la loi, des normes, des mœurs, du regard des autres ou de nos propres aprioris ?

Et si, user de son corps au sens physique, tel que l'entend l'écrivain, ne revient pas aussi à traduire sa dimension psychique ?

28. Propos recueillis par Marie RICHEUX dans le podcast *Paul B. Preciado*, « Par les temps qui courent », France Culture, 27 mai 2019, 58 min.

29. Paul B. PRECIADO, *Un appartement sur Uranus*, Paris : Grasset, 2019, p. 80.

30. *Ibid.*, p. 251.

Je crois que le corps et l'esprit d'un individu sont deux entités inséparables ; considérer le corps physiquement sans le prendre en compte psychiquement est inenvisageable et réciproquement. Le basculement, la communication de l'un vers l'autre est d'ailleurs quelque chose de si naturel et instantané qu'on ne peut l'ignorer. Ainsi, impacter l'un ou l'autre revient à toucher l'individu dans sa globalité et à le modifier sous tous ses aspects ; le corps ne se résume pas qu'à ses propriétés physiques et biologiques, comme l'esprit ne se résume pas qu'à sa fonction psychique. Pour faire le lien avec notre sujet, éduquer l'individu à l'intérieur, c'est-à-dire en lui inculquant des valeurs théoriques puis morales et en développant son esprit critique, finit par agir à l'extérieur donc physiquement, sur le corps tout entier.

Par exemple, en prenant le cas de sa propre transformation physique, Preciado traite la sexualité en tant que champ d'expérimentation performatif. Il établit un lien entre l'art et le sexe, deux notions qui forment ensemble un domaine d'exploration de pratiques corporelles – sans s'inscrire dans la pornographie. En parallèle, le professeur Jean Caune décrit le corps comme un « objet de pratiques dans les multiples domaines qui mettent en jeu la construction du sujet³¹ ». L'usage du corps relève finalement de la performance, aussi bien physique que mentale :

Il s'agit d'aborder le corps non comme un objet communiquant, mais comme le lieu des relations entre les personnes, comme espace de pratiques et de représentation qui met en convergence des savoirs et des disciplines.³²

Encore une fois, le corps est perçu tel un carrefour, ici une combinaison unique de connaissances et de pratiques. C'est notre lien au monde mais pas seulement. Témoin d'une expérience vécue, instrument subtil d'expression de soi, mais aussi des autres, il est un outil un peu complexe et surtout propre à chacun ; c'est un savant mélange de valeurs, de croyances, de parcours de vie, de rêves, de désirs, etc. Formé et entretenu, consciemment ou non, à partir de tout ce que l'individu a pensé, vu, entendu, ressenti et vécu ; c'est pourquoi l'usage de notre corps relève en partie de l'apprentissage la sexualité. Ce dernier permet de se connaître et de se comprendre tant sur le plan physique que psychique, ainsi d'apprendre et d'expérimenter et cela grâce à un enseignement bienveillant axé sur l'apprentissage par le dialogue collectif, l'image et le toucher. Cela appuie enfin l'idée selon laquelle l'éducation à la sexualité, plus globalement l'éducation en milieu scolaire lorsqu'elle est soutenue et entretenue par des processus de design, permet à terme de construire des individus instruits, ouverts et surtout, respectueux.

31. Jean CAUNE. Le corps, objet de discours, moyen de relations in *Hermès. La Revue*, C.N.R.S Éditions. 2014, p. 55.

32. *Ibid.*, p. 57.

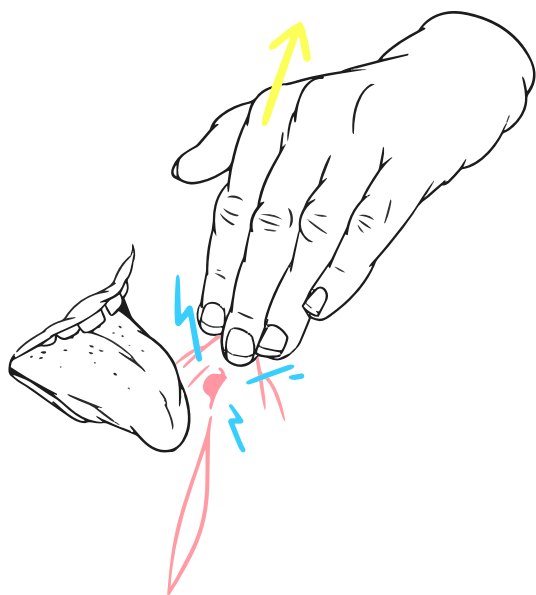
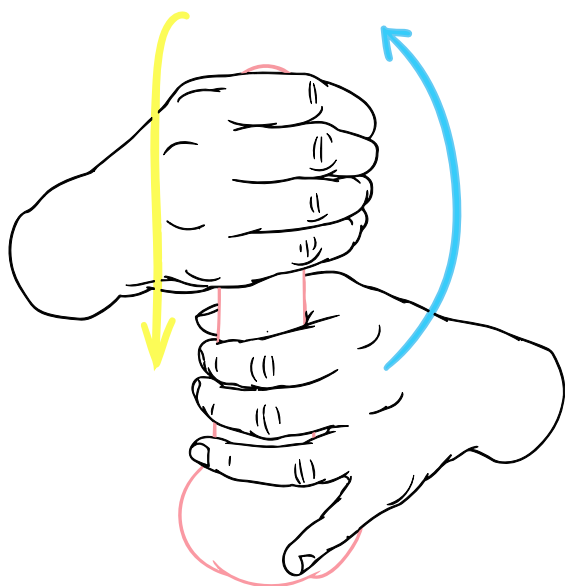


Fig. 7 Images tirées du livre *Jouissance club : une cartographie du plaisir*, Jüne Pla, 2020

Je crois que le fait de se préparer au sexe, c'est se préparer – en partie – à la vie. *Bon, d'accord, j'exagère un peu.* Je pense qu'il ne faut pas voir l'apprentissage de la sexualité au moment où il est enseigné mais plus loin que ça, plus profondément que ça. Car finalement, il ne concerne pas seulement des points théoriques, il constitue un véritable questionnement sur la relation à son propre corps, aux autres et au monde mais pas uniquement.

Apprendre le sexe à l'école est un prétexte, un tremplin qui permet à l'individu de développer son sens critique, son ouverture d'esprit pour plus tard.

Je m'explique – on imagine ici que l'individu en question a reçu une super éducation à la sexualité tout au long de son parcours scolaire : il va non seulement être blindé en termes de connaissances sur un nombre important de notions (sexe, genre, pornographie, prostitution, etc.) mais le fait de l'avoir amené, plus jeune, à se construire intellectuellement, à développer sa pensée d'abord collectivement puis individuellement lui permettra de réfléchir par lui-même sur d'autres sujets, d'être capable de se faire un avis qui lui sera propre mais sans justement ; ce point-là est la base du respect de soi et de l'autre.

Alors finalement, je pense qu'avec une bonne préparation, le corps est un outil, vivant certes, mais un outil qui permet de communiquer avec le monde. Il est tel une façade interactive, à la fois reflet et interprète de l'âme, qui traduit et exécute. Et cet outil un peu particulier, un peu unique en son genre, a besoin d'être formé et entretenu d'un point de vue psychique pour agir sur deux échelles, physique et psychique ; formé à l'école sur plusieurs années, entretenu par les expériences, les conversations, sans gêne ni tabou et par les moyens dont on dispose aujourd'hui comme les séries, les podcasts, les livres, les réseaux sociaux – dans une certaine mesure – qui se plient en quatre pour nous offrir tout ce que nous avons besoin (ou pas) de savoir sur l'épanouissement personnel dans un monde où le sexe est partout. *Et ça, c'est plutôt cool.*

Bibliographie

Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. *Enseignement primaire et secondaire : L'éducation à la sexualité*, circulaire n°2018-111, 12 septembre 2018.

PICOD, Chantal. *Sexualité : leur en parler, c'est prévenir*, Paris : Erès, 1994.

BRENOT, Philippe. *L'éducation à la sexualité*, Paris : PUF, 2007.

BATUS, Nathalie. *L'éducation sexuelle des enfants d'Internet*. Épisode 3, Réinventer l'éducation sexuelle [Podcast]. France culture, 11 décembre 2019, 53 mn. <<https://www.franceculture.fr>>

PRUD'HOMMES, Fanny. *Outils pédagogiques Les Parleuses*, 2017, France. <<https://www.lesparleuses.fr>>

SAUVET, Annie. *État des lieux des connaissances, représentations et pratiques sexuelles des jeunes adolescents*, Mémoire de DU Sexologie, Faculté de Médecine Montpellier-Nîmes, 2009.

Dr Kpote. *Génération Q*, Paris : La ville brûle, 2018.

ROZEC, Thomas. *L'impossible éducation sexuelle*. [Podcast]. Programme B, 11 mars 2019, 22 minutes. <<https://www.binge.audio>>

Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. *Code de l'éducation*, juin 2000.

Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes. *Rapport relatif à l'éducation à la sexualité*, rapport n°2016-06-13-SAN-021, 13 juin 2016.

WUNSCH, Serge. *L'éducation à la sexualité*. Perspectives des données neuroscientifiques, volume 26, p. 54-63, 2017.

NUNN Laurie. *Sex Education* [Série télévisée], Netflix, 2019-2020, 2 saisons, 16 épisodes, 46-59 minutes. <<https://www.netflix.com>>

ABRAMOW, Charlotte. *Le petit manuel Sex Education*, Paris : Big P roductions, 2020. <https://sexeducation.fr/le_petit_manuel_sex_education.pdf>

BERGERON, Geneviève, Maude HUYSMANS, Sarah MATHIEU-C. Plateforme spécialisée en sexualité *Club sexu*, 2019. <<https://clubsexu.com>>

Chatbot *Speech*, 2018, France. <<https://www.messenger.com/t/SpeechBot>>

Ministère de l'Éducation du gouvernement du Québec. *Guide d'activités secondaire de formation personnelle et sociale*, volet d'éducation à la sexualité, 1984.

QUÉVAL, Sylvie. *Prairat Eirick. De la déontologie enseignante*, Revue française de pédagogie, 2006, n°154, p. 218.

PIROTTE, Magaly. Outils pédagogiques SEX-ED+, 2018, Québec. <<https://positivesexed.org>>

VIMONT, Claire pour Topla. Cinq jeux d'éducation à la sexualité pour les ados *Sexploration*, 2019, France. <<https://playtopla.com/collections/sexploration>>

PLA, Jüne. *Jouissance club : une cartographie du plaisir*, Paris : Marabout, 2020.

GROSSON, Gilles et Jean-Pierre TIXIER. *Innover dans l'école par le design*, Paris : Cité du Design, 2017 .

RICHEUX, Marie. Paul B. Preciado : « Le corps est la chose la plus politique et la plus publique qui soit », *Par les temps qui courent*. [Podcast]. France Culture, 27 mai 2019, 58 minutes. <<https://www.franceculture.fr>>

PRECIADO Paul B. *Un appartement sur Uranus*, Paris : Grasset, 2019.

CAUNE, Jean. *Le corps, objet de discours, moyen de relations*, Hermès, La Revue, 2014, n°68, p. 53-58.

Crédits photos

Fig. 1 © Charlotte Abramow ; Fig. 2 et fig. 3 : Le livre scolaire, <https://www.livrescolaire.fr/> ; Fig. 4 © Marie Docher ; Fig. 5 Club sexu, <https://clubsexu.com> ; Fig. 6 © Studio Fanny Prud'hommes ; Fig. 7 © June Plä

Remerciements

Mille mercis à Chloé, Fiona et Théo, fidèles relecteurs et bien plus que cela, mes amis, sans qui je n'aurais certainement pas pu me lancer dans un tel travail d'écriture.



Fig. 3 Photographie de villageoises pratiquant le Chipko dans l'Etat d'Uttar Pradesh, The Right Livelihood Award, 1987

«Ni les femmes, ni la terre!»

Le design pour résoudre les problèmes de société : exemple de l'éco-féminisme

Être designer ne se résume pas au fait de concevoir des objets beaux, réduits à leurs seules formes ou à leurs bonnes fonctionnalités, orientés vers le marché, en s'abstenant de toute prise de position. Cette version est possible, mais le design peut également s'emparer d'idées et devenir un outil de transmission. En créant des objets, des services, des espaces, le designer s'engage dans le monde et a le pouvoir de réinjecter des valeurs nouvelles dans notre société. Historiquement – sans être dénué d'ambiguïté – et de façon contemporaine, le design est une discipline en perpétuelle évolution qui, au fil des années, s'est appropriée les luttes qu'il traverse.

Si le design a la capacité d'interroger les aspects dogmatiques de nos cultures et de les remettre en question, cet article tentera de faire le lien entre l'éco-féminisme¹ et le design. Face aux crises environnementales et sociales que nous vivons partout dans le monde, les enjeux des sociétés du XXI^e siècle actuel semblent clairs. Les rapports du GIEC de ces trente dernières années nous poussent avec urgence à entreprendre un changement dans notre système et nos modes de vies. Les combats de l'éco-féminisme et le principe d'action du design pourraient faire partie d'une des solutions possibles vers cette transition. Il ne s'agit donc pas ici d'ériger le drapeau des designers comme représentant officiel de ces luttes, mais plutôt de mieux comprendre comment, par le biais du design, nous pouvons devenir médiateurs d'une (r)évolution vers un avenir meilleur ne se basant ni sur l'exploitation des femmes ni sur la destruction de la nature. Après avoir mieux compris les ambiguïtés d'un design engagé, nous tenterons de définir les principes fondamentaux de l'éco-féminisme pour finalement voir s'il est possible de les appliquer au design.

Le design engagé et ses ambiguïtés

En 1970, dans son livre *Design pour un monde réel*, Victor Papanek défend une vision d'un design responsable, fondé sur des préoccupations sociales et écologiques. L'acte de design doit selon lui être conscientisé : « Le design doit être signifiant. Et "signifiant" nous dispense de la lourde charge sémantique d'expressions telles que "beau", "laid", "frais", "gentil". [...] C'est à la signification des œuvres que nous sommes sensibles »². En qualifiant le design de « signifiant », il propose au designer d'engager des changements à travers ses travaux en s'emparant des problématiques de son temps. Papanek précise également qu'un

1. Terme utilisé pour la première fois par Françoise d'Eaubonne dans *Le féminisme ou la mort*, P.Horay, 1974.

2. Victor PAPANÉK, *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*, Mercure de France, 1971.

designer doit, avant d'agir, « obligatoirement comprendre clairement l'arrière-plan politique, économique et social de ses actes »³. Le designer serait donc capable – à condition d'avoir une connaissance éclairée du contexte dans lequel il s'inscrit – de mettre en lumière des idées et d'alerter l'opinion publique sur des phénomènes sociétaux relevant de la politique (Abordée ici dans son sens étymologique, du grec « polis » signifiant « cité » et du suffixe d'adjectif « ikos »⁴. On utilisera ici le mot « politique » pour « qui concerne le citoyen »).

Mais l'engagement du design n'est pas dénué d'ambiguïté. Prenons l'exemple de Catherine Beecher, une éducatrice américaine, qui enclenche dans l'historiographie du design un certain rapport aux femmes dans son livre *A Treatise on Domestic Economy*⁵, qui sort en 1849 et ne cessera d'être réimprimé par la suite. L'évolution de l'économie du pays américain, amène avec elle le début d'un système industriel et d'une course effrénée vers le progrès. Le pays valorise les actions citoyennes contribuant à son économie et permettant d'augmenter sa croissance. Ainsi, tout ce qui ne relève pas de la production – donc de l'apport au Produit Intérieur Brut global – n'est pas considéré comme travail à part entière. Le statut du travail domestique n'est donc pas reconnu puisqu'il ne contribue pas à la croissance du pays. Le biais de société que critique Beecher, est celui de considérer que l'importance d'une action ne peut être définie que par sa contribution monétaire à la croissance d'un pays. Dans son traité⁶, elle cherche à élever le statut du travail domestique – à cette époque exclusivement féminin – en proposant une « économie domestique ». En considérant le travail domestique comme un travail participant à la croissance du pays dans sa dimension sociale, Beecher entame une lutte féministe. L'auteure propose aux femmes de prendre le pouvoir de leurs maisons en créant une réorganisation complète du foyer. La cuisine devient un lieu d'optimisation du travail, précédant les méthodes d'organisation industrielle du Taylorisme⁷ (Fig. 1).

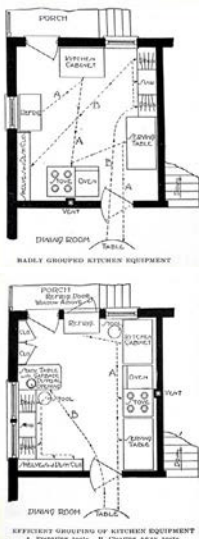


Fig. 1 Principes d'organisation de Catherine Beecher

3. *Ibid* p. 7.

4. Étymologie du Grand Larousse.

5. Catherine BEECHER, *A Treatise on Domestic Economy*, New York, Harper & Brothers, 1849.

6. *Ibid*.

7. Définition du crnl : Taylorisme, subst.mas. Méthode d'organisation scientifique du travail industriel visant à assurer une augmentation de la productivité fondée sur la maîtrise du processus de production, sur la séparation stricte entre travail manuel et travail intellectuel, sur une parcellisation des tâches et sur une standardisation des outils, des conditions et des méthodes de travail.

Les éléments et gestes faits dans le foyer doivent être repensés Sigfried Giedion, historien de l'architecture, explique dans son livre *La mécanisation au pouvoir*, ce concept en le qualifiant de « gestion fonctionnelle ». La maison est soumise aux mêmes lois que le travail, les activités au sein de la maison sont optimisées afin que les femmes n'aient pas à se déplacer inutilement⁸. Ces idées progressistes et émancipatrices sont toutefois teintées d'ambivalences. En délimitant la sphère du pouvoir féminin au foyer, elle valorise le travail domestique en demandant à ce qu'il soit reconnu, mais justifie également l'assignation des femmes à la cuisine. Le pouvoir des femmes ne pouvant pas s'appliquer sur le monde extérieur à cette époque est donc restreint à la sphère de la domesticité. Un siècle plus tard, cette émancipation casanière sera honorée par l'apparition du fameux slogan : « Moulinex libère la femme » (Fig. 2).

Dans cette publicité Moulinex la femme retire son tablier de ménagère, soulagée et libérée par les nouveaux produits de la marque. On constate alors – de la même manière que Beecher et son économie domestique – l'ambiguïté de la

Moulinex libère la femme...

ROBOT-MARIE 79 NF
 COMPLET avec REDUCTEUR BÂTEUR
 COMBLES 1,5 LITRES
 CANT. 1ER. NOUVEAU CROQUET ET BARRIQUET

MIXER
 MIXAGE
 MIXAGE
 JUS DE FRUITS
 PETITS SOUFFLÉS
 MIXAGE
 BLANCS EN MOIN

COMBINÉ "MARINETTE" 49 NF
 COMPLET avec REDUCTEUR BÂTEUR
 GONFLET ET FILTRE
 SUR SON PLATON DE RANGEMENT

MIXER SEUL
 PETITS MONTAGNARDS
 JUS DE FRUITS

LE MIXER SEUL 29,50 NF
 LE MIXER AVEC GONFLET ET FILTRE 34,50 NF

LE PETRIN EN 3 SECONDES
 JUS DE FRUITS
 MONTAGNARDS
 BLANCS EN MOIN

Fig. 2 «Moulinex libère la femme», publicité Moulinex, 1956

8. Siegfried GIEDON. *La mécanisation au pouvoir*. Centre Georges Pompidou, 1980.

notion de liberté de la femme à cette époque. Elle est aidée par ces produits dans les tâches du quotidien, mais reste recluse dans sa cuisine. Les robots possèdent d'ailleurs l'identité féminine de la ménagère avec le « robot-Marie » ou le complet batteur « Marinette », cultivant ainsi les stéréotypes de l'époque. Si la femme ne travaille plus de manière laborieuse en cuisinant, c'est le robot qui la remplace qui possédera un nom associé aux femmes.

L'engagement de Catherine Beecher et son intention d'améliorer la condition de la femme sont signifiants : ils ont pu – non sans ambiguïté – participer à la libération des femmes. Papanek affirme que « Le but final du design est de transformer l'environnement et les outils de l'homme et, par extension, l'homme lui-même »⁹. Même qu'il ne peut « fournir l'unique réponse juste ; il livrera toujours une infinité de réponse, certaines étant "plus justes" et d'autres "plus fausses" »¹⁰. Beecher s'est emparée d'une problématique de son temps et y a donné sa réponse : attribuer du pouvoir aux femmes en établissant une économie domestique. L'acte de design semble donc avoir la capacité de contribuer à des changements, d'accompagner des transitions¹¹.

Aujourd'hui, un design engagé dans les transitions est un design qui place l'humain et l'environnement au centre de ses préoccupations. Si, comme nous avons pu le voir précédemment, le designer a la capacité de s'emparer des problématiques de son temps afin de favoriser un changement, nous verrons comment l'éco-féminisme pourrait devenir une lutte portée par le design.

Les grands principes de l'éco-féminisme

Quel rapport entre exploitation destructrice de la nature et exploitation des femmes ? Entre agriculture intensive et féminicide ? Comment féminisme et écologie se réunissent autour d'un même combat ? Le propos n'est pas ici de dresser un portrait exhaustif du mouvement éco-féministe en énonçant toutes les idées qui le composent – car il existe, comme dans tous mouvements, des divergences d'opinions en son sein – mais plutôt d'en saisir les principes qui lui sont consubstantiels.

Après avoir tenté de mieux comprendre la relation ambiguë de domination que l'être humain possède sur la Nature, nous expliquerons comment elle aurait donné lieu – selon les idées éco-féministes – à celle de la domination de l'homme sur la femme. Durant la préhistoire, l'Homme faisait partie de la Nature. Il entretenait une relation d'équivalence, sans hiérarchisation de valeur avec elle : l'Homme pouvait tout autant tuer une biche qu'être tué par l'ours. Selon Karen J. Warren, dans son livre *La promesse de l'éco-féminisme*, « Les êtres humains possèdent, par opposition aux plantes et aux rochers, la capacité

9. Victor PAPANEK. *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*. Mercure de France, 1971.

10. *Ibid.*

11. Estelle VANWAMBEKE. *Le design ne sauvera pas le monde, mais il peut (doit) accompagner les transitions*. 2018.

de modifier radicalement et en toute conscience la communauté au sein de laquelle ils vivent ». En constatant cette différence – qui n'était jusque-là pas le signe d'une supériorité subjective mais celui d'une simple différence – l'Homme s'est positionné au-dessus de la Nature. Il a su, contrairement aux autres êtres vivants, développer son sens moral et sa conscience. De ce fait, l'Homme associera sa progression à son affranchissement de la Nature. Pendant la Renaissance, l'essor de l'exploration maritime et les différentes avancées scientifiques font de la Nature une terre à conquérir. Descartes dans son *Discours de la Méthode*¹², place l'homme comme sujet puissant capable d'organiser et de maîtriser la nature créée par Dieu. L'homme ne devrait plus être un esclave de la Nature, mais devrait la comprendre afin de l'assujettir. L'Homme cherche à l'utiliser « et ainsi [se] rendre comme maîtres et possesseurs de la Nature »¹³. Ce phénomène est le signe d'un basculement du monde vers le capitalisme. Ainsi, c'est en privilégiant l'évolution de notre espèce à l'insu des autres, que nous avons évolués : c'est « l'Anthropocène », autrement dit « L'ère de l'Humain ». Ce terme – souvent sujet de débats – caractérise l'ère actuelle dans laquelle l'Homme est devenu l'acteur central de la planète en transformant son environnement afin de développer ses civilisations¹⁴.

Avant d'être considérée comme morte/inerte, la nature est devenue une mauvaise mère, elle est devenue aussi incontrôlable et cachottière que les femmes – et les femmes déraisonnables et dissimulatrices, on les domine, on les maîtrise, on leur arrache leurs secrets, de gré ou de force.¹⁵

La nature était, depuis des siècles, associée à une femme aimante et puissante dont on craignait les colères (tremblement de terre, éruption volcanique). Elle deviendra finalement « morte/inerte » aux yeux de l'Homme, et justifiera les droits qu'il bafoue en l'exploitant. Pline l'ancien compare déjà le travail des miniers à un acte de viol :

L'industrie, pour divers motifs, fouille le sein de la terre. Ici, elle creuse pour satisfaire l'avarice, et va chercher l'or, l'argent, l'électrum, le cuivre [...]. Nous nous étonnons que parfois elle s'enrouvre ou qu'elle tremble ! [...] Nous pénétrons dans ses entrailles, nous cherchons des richesses dans le séjour des mânes.¹⁶

Usant de métaphores comme celle de « pénétrer les entrailles de la terre » originellement « vierge », l'utilisation de symboles féminin pour qualifier la Nature est récurrent. La Nature, privée de sa liberté, devient une entité féminine que l'on pille pour s'enrichir. Lors de l'enlèvement des Sabines à Rome raconté par Tite Live¹⁷, la femme n'est pas perçue comme un individu à part entière, elle est une chose que l'on possède, une terre que l'on exploite, dont la fonction première est sa fertilité, sa capacité à enfanter. Le peuple romain, sentant sa puissance faillir, désire repeupler sa ville et fonder de nouvelles familles. Ils

12. René DESCARTES, *Discours de la méthode*, Tome I, sixième partie, 1637.

13. *Ibid.*

14. WWF, Rapport Planète Vivante 2016 : Risque et résilience de l'Anthropocène, 2016.

15. Emilie HACHE, « Tremblez, tremblez, les sorcières sont de retour ! Écrivaines, philosophes, activistes et Sorcières éco-féministes face au dérèglement climatique. Récit éco-féministe de l'anthropocène », Colloque "Comment penser l'Anthropocène ?", 5-6 Novembre 2015.

16. PLINE L'ANCIEN, *Histoire naturelle*, livre XXXIII, traduction par Emile Littré, 1855.

17. TITE LIVE, *Histoire Romaine*, Livre I, traduction par Annette Flobert, GF Flammarion, 1999.

décident alors d'enlever les femmes d'un peuple voisin, les Sabins, afin d'en posséder l'usufruit. Jérôme Delaplanche¹⁸, associe les divers ravissements ayant eu lieu dans l'histoire, à une métaphore du viol. Le moment de l'enlèvement est un instant où le pouvoir masculin vient s'emparer de ce qu'il considère comme inférieur à lui, le pouvoir féminin.

En admettant l'argument selon lequel il est légitime de se positionner au-dessus de ce qui est différent de soi et/ou non-moral – comme nous l'avons vu avec la Nature plus tôt – l'homme en vient, inévitablement, à justifier sa domination sur la femme.

Le mouvement éco-féministe se définit à travers cette justification du caractère « intersectionnel »¹⁹ des luttes. Il démontre que les divers systèmes de subordinations ont des effets désastreux, à la fois sur l'environnement et sur les femmes. « Les éco-féministes font valoir que la logique de la domination qui sert à justifier la domination des êtres humains au moyen des divisions de genre, de race ou d'ethnie, ou de classe sociale, sert également à justifier la domination de la nature »²⁰. C'est un mouvement politique qui combat l'exploitation abusive des ressources naturelles, le patriarcat et le capitalisme. Femmes et Nature, les « Dominées », s'assemblent et se réunissent sous le même asservissement des « Dominants » : Capitalisme et Patriarcat. En 1973, des femmes luttèrent déjà contre ces structures oppressives. Les combats aux valeurs éco-féministes sont nés bien avant l'appellation que donnera Françoise d'Eaubonne à ce mouvement. En Inde dans l'État d'Uttar Pradesh, le processus de déforestation a eu des effets délétères sur la vie des femmes. La disparition des forêts, où travaillaient majoritairement des femmes, les ont empêchés d'assurer la gestion de l'économie domestique, les menant à une précarité accablante. « Ces femmes, responsables de la bonne marche du ménage, doivent en effet recourir aux ressources traditionnelles (bois de chauffe, bouses de bétail, déchets agricoles...). Mais ces ressources s'avèrent rares et leur maintien est une question de survie. Or, la « modernisation » économique au profit des centres urbains implique ici « une destruction des ressources dont dépendent vitalement les populations rurales. »²¹ Afin de lutter contre cette destruction massive, la lutte Chipko a émergé (Fig. 3). En pratiquant le Chipko – qui signifie « entourer, enlacer » – sur les arbres destinés à être abattus, les femmes ont réussi à interdire l'abattage des forêts pendant dix ans. Ainsi, les frontières entre écologie et féminisme se sont estompées : la femme devient un rempart pour la Nature avec qui elle partage des luttes communes.

18. Jérôme DELAPLANCHE, *Ravissement : Les représentations d'enlèvements amoureux dans l'art, de l'Antiquité à nos jours*. Citadelles & Mazenod, 2018.

19. Concept employé pour la première fois par la juriste féministe Kimberlé Crenshaw afin de rendre compte des différents types de discriminations que subissent les femmes noires dans le monde du travail en Amérique. Ce concept invite à pouvoir penser la discrimination de manière plurielle, à faire des liens.

20. Karen J. WARREN, *Le pouvoir et la promesse de l'éco-féminisme*. Traduit de l'anglais par Hicham-Stéphane Afeïssa, 2019.

21. Sally ROUSSET, Phillipe SAGORY, *Le mouvement Chipko et la sauvegarde de la vie*, 1997.

Ni la tierra ni las mujeres somos territorios de conquista
Ni les femmes ni la Terre ne sont des territoires de conquêtes

(Slogan éco-féministe latino-américain)

L'éco-féminisme, pourtant inventé en France, n'a pas connu le même succès que dans d'autres parties du globe. Jeanne Goutal, auteure de nombreux textes référence au sujet de l'éco-féminisme, nous explique que de nombreuses féministes sont méfiantes vis-à-vis de l'éco-féminisme, y voyant un risque de régression pour la condition des femmes²². L'émancipation des femmes avec la péridurale ou la pilule contraceptive leur a permis de se « libérer de leur nature » grâce aux technologies. En associant la cause féminine à celle de la nature, les féministes historiques craignent un raccourci - rappelant la pensée Essentialistes²³ - entre les femmes et la nature. En ce sens, les féministes pensent que la lutte écologique et la libération de la femme pourraient - parfois - s'opposer l'une à l'autre. Il est vrai que le mouvement, dans certaines de ses branches, peut faire preuve d'ambiguïté sur la relation femme-nature. Mais il ne faudrait pas - pour reprendre l'idée de Margaux Collet et Claire Guiraud auteures du livre *Le féminisme*²⁴ - user de la stratégie des détracteurs, consistant à déconstruire l'intégralité d'un mouvement en mettant en avant les désaccords entre militant.e.s. En effet, au sein du mouvement éco-féministe, « des débats existent sur l'analyse du fondement de ces inégalités et sur les moyens d'actions privilégiés pour les combattre ». Pourtant, « N'est-il pas sain que le mouvement, [...] comme tout mouvement politique, ne soit pas un bloc monolithique ? »²⁵. N'oublions pas que le mouvement éco-féministe - dans chacune de ses branches - se base sur une pensée commune : celle de combattre à la fois l'oppression des hommes sur les femmes et de l'Homme sur la nature, en rendant pensable « un concept signifi-



Fig. 3 Villageoises pratiquant le Chipko dans l'État d'Uttar Pradesh, The Right Livelihood Award, 1987

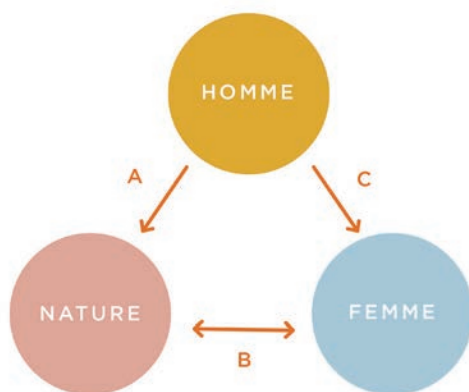
22. Jeanne BURGART GOUTAL, *L'éco-féminisme et la France : une inquiétant étrangeté?*, PUF, 2018.

23. « Les féministes essentialistes valorisent une « essence féminine ». Femmes et hommes serait différent.e.s par nature et doué.e.s de qualités et d'aptitudes distinctes. » Définition du féminisme essentialiste selon COLLET Margaux et GUIRAUD Claire dans *Le féminisme*, IDG books, 2019 p. 219.

24. Margaux COLLET, Claire GUIRAUD, *Le féminisme*, IDG books, 2019, p 218.

25. *Ibid.*

catif de différence qui ne contienne pas en lui le germe de la domination »²⁶. L'éco-féminisme vient nourrir la convergence des luttes en mêlant les pensées écologiques et féministes qui le compose.



A. L'homme a la capacité de modifier radicalement et en toute conscience son environnement. De ce fait il se considère supérieur de tout ceux a qui cette capacité fait défaut. Cela implique donc la domination de l'Homme sur la Nature.

B. La Nature est historiquement associée à la Femme.

C. Cette relation d'équivalence entre la Nature et la Femme justifie donc la même domination de l'Homme sur la Femme.

Fig. 4 Récapitulatif du schéma de domination de l'éco-féminisme reprenant les principes de Karen J. WARREN, *Le pouvoir et la promesse de l'éco-féminisme*, Traduit de l'anglais par Hicham-Stéphane Afeissa, 2019

26. Karen J. WARREN, *Le pouvoir et la promesse de l'éco-féminisme*, Traduit de l'anglais par Hicham-Stéphane Afeissa, 2019.

STILL I RISE

You may write me down in history
With your bitter, twisted lies,
You may trod me in the very dirt
But still, like dust, I'll rise.

Does my sassiness upset you?
Why are you beset with gloom?
'Cause I walk like I've got oil wells
Pumping in my living room.

Just like moons and like suns,
With the certainty of tides,
Just like hopes springing high,
Still I'll rise. »

(Extrait du poème *Still I rise*, Maya Angelou, 2019²⁷)

Et si le design était éco-féministe ?

Avec son appel à la résistance « Still I rise », Maya Angelou, une militante des droits civiques en Amérique, nous invite à nous révolter contre tous les systèmes d'oppression. Si comme - on a pu le voir - le design a su par le passé, être un acteur de bouleversements, ne pourrait-il pas en faire de même en s'appropriant les luttes éco-féministes ?

Il peut sembler provocateur de demander au design d'être un acteur de solutions sociaux-environnementales puisque cette discipline a largement contribué au développement de l'industrialisation et au développement des différents schémas de domination qu'emploie la société dans laquelle nous vivons²⁸. Pourtant, on voit peu à peu apparaître de nouveaux domaines d'action de cette discipline tel que l'éco-design. Ces dernières années, des designers ont su créer des systèmes comme *Craddle to Craddle*²⁹ permettant de palier à l'industrialisation déraisonnée et de favoriser le développement de système circulaire en essayant de réduire au maximum l'impact de l'industrie sur l'environnement. Actuellement il n'existe que très peu de démarche de design relevant de la pensée éco-féministe. Pourtant, face à la prise de conscience de l'urgence écologique qui donnera lieu à des crises sociales conséquentes³⁰, l'éco-féminisme permettrait d'amener une nouvelle perspective au design. Si le design peut façonner des transitions, il peut alors, faire converger ces luttes au travers de projets et participer à la construction d'un avenir viable. Le designer

27. Maya ANGELOU, *The Complete Collected Poems of Maya Angelou*, Random house, (1994).

28. Victor PAPANÉK, *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social*, Mercure de France.

29. Michael BRAUNGART, William MCDONOUGH, *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, Farrar, 2002.

30. Rapport du GIEC, 2015.

peut s'indigner à travers son travail et faire part de son refus de participer à toute forme de domination – des femmes ou de la nature – et ainsi, s'engager dans la lutte éco-féministe. Ne pourrions-nous pas préciser la définition du design de Papanek en y intégrant, dans chacun de nos projets, des valeurs sociales et environnementales, visant à éradiquer ces systèmes d'asservissements ? Il est toutefois important de noter que le design ne peut pas supporter à lui seul ces luttes et ces responsabilités³¹, mais il n'en reste pas moins subversif et peut, de ce fait, largement y contribuer.

La crise écologique demandera, pour être surmontée, à la fois un design pour l'environnement (qui suppose de détourner son regard de l'objet pour le tourner vers le cycle de vie de l'objet) et un design pour le milieu (qui suppose de détourner son regard du cycle de vie de l'objet, pour le tourner vers ces nouvelles communautés qui réinventent la valeur d'usage).³²

S'approprier les luttes éco-féministe semble faire la synthèse qu'explique Victor Petit dans son article. Il serait ironique de vouloir limiter notre impact et notre domination sur la nature en perpétuant des schémas qui astreignent les individus. Il s'agit alors de penser la solution de manière globale afin que nos actions ne relèvent pas de la domination de A sur B mais plutôt en appliquant un schéma ressemblant à celui de la permaculture où chaque besoin est respecté. Ces problématiques ne peuvent plus être des préoccupations de 4^e niveau comme c'est actuellement le cas. Selon Aurélien Barrau « Un monde qui ne ferait pas de la sauvegarde du monde sa priorité est ubuesque »³³.

Alors ne choisissons pas de défendre dans nos projets soit des luttes écologiques, soit des luttes féministes, choisissons de les traiter cela ensemble. Le designer est un faiseur de lien entre les disciplines, mais également entre les luttes de société actuelles. Je vous invite donc, comme l'a fait Stéphane Hessel, à entretenir votre pouvoir d'indignation et votre esprit critique. À travers vos projets, donnez corps à votre colère, à vos indignations, ce sont des moteurs d'actions qui vous permettront d'avancer. C'est la colère qui a permis aux femmes de lutter pour leurs droits dans les forêts du village de Mandal en Inde. C'est avec une colère immense et raisonnée, qu'elles ont enlacé les arbres pour les protéger et se protéger elles-mêmes. La colère, lorsqu'elle est réfléchie et mûrie, nous permet d'avancer avec audace vers un avenir amélioré. Nous pouvons – en tant que designer mais surtout en tant que femmes et hommes –, mettre en lumière des problèmes et alerter l'opinion publique. Ne nous contentons pas de mépriser les obstacles, affrontons-les.

Résister, c'est créer. Créer, c'est résister.

Stéphane Hessel

31. Louise CAILLARD *et al.* *Culpabilité du designer : redistribution des responsabilités*, 2020.

32. Victor PETIT. « L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu ? ». *Sciences du Design*, vol. 2, no. 2, 2015.

33. Aurélien BARREAU, Quand la science appelle à l'aide pour l'humanité ? interview Thinkerview, 2018.



Fig. 5 Photographie d'une militante éco féminisme lors de la marche pour le climat, 2019

Bibliographie

Ouvrages / Poèmes :

- ANGELOU, Maya. *The Complete Collected Poems of Maya Angelou*, New York : Random house, 1994.
- BEECHER, Catherine. *A Treatise on Domestic Economy*, New York : Harper & Brothers, 1849.
- BRAUNGART, Michael et William, MCDONOUGH. *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*, New York : Alternatives, 2002.
- CHOLET, Mona. *Sorcière*, Paris : Zone, 2018.
- COLLARD, Andrée, *Rape of the wild: Man's Violence against Animals and the Earth*, London : The women's press, 1988.
- COLLET Margaux, Claire, GUIRAUD. *Le féminisme*, Paris : IDG Books, 2019, p 218.
- COOK, Alice et Gwyn, KIR. *Des femmes contre des missiles*, Paris : Cambourakis, 2016.
- DELAPLANCHE Jérôme. *Ravissement : Les représentations d'enlèvements amoureux dans l'art, de l'Antiquité à nos jours*, Paris : Citadelles & Mazenod, 2018
- DESCARTES, René. *Discours de la méthode*, Paris : Le livre de Poche, 2000.
- GIEDON Siegfried, *La mécanisation au pouvoir*, Paris : Centre Georges Pompidou, 1980
- GRIFFIN, Susan. *Mother and Nature the roaring inside her*, London : HarperCollins, 1978.
- HACHE, Emilie. *Reclaim*, Cambourakis, Paris : 2016.
- HESSEL, Stéphane. *Indignez-vous!*, Barcelone : LP, 2010.
- KAUR, Rupy. *Milk and Honey*, Toronto : Andrews McMeel Publishing, 2015.
- MIDAL, Alexandra. *Design, Introduction à l'histoire d'une discipline*, Paris : Pocket, 2009.
- O'GREEN, Pattie. *L'émerveillement nocturne*, kodu.fr, 2008.
- PAPANEK, Victor. *Design for the real world*, New York : Bantam Books, 1973.
- Pline l'ancien, *Histoire naturelle*, Paris : société d'édition, 1957
- THACKARA, John. *In the bubble, designing in a complex world*, Saint-Étienne : Cité du design, 2008.

Articles :

- BURGART GOUTAL, Jeanne. *L'éco féminisme et la France : une inquiétante étrangeté ?* PUF, 2018, (article consulté le 19 avril 2020)
- CAILLARD, Louise et al. *Culpabilité du designer : redistribution des responsabilités*, 2020.
- HACHE, Emilie. « Tremblez, tremblez, les sorcières sont de retour ! Écrivaines, philosophes, activistes et Sorcières éco féministes face au dérèglement climatique. Récit éco féministe de l'anthropocène », *Colloque "Comment penser l'Anthropocène ?"*, 5-6 No-vembre 2015, (article consulté le 20 avril 2020)
- J. WARREN, Karen. *Le pouvoir et la promesse de l'éco-féminisme*, 2019 - <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2009-1-page-170.htm>, (article consulté le 20 avril 2020)
- LARRERE, Catherine. *L'écoféminisme : féminisme écologique ou écologie féminine*, 2012 - <https://journals.openedition.org/traces/5454>, (article consulté le 20 avril 2020)
- PHILLIPS Mary, *Embodied care and Planet Earth: ecofeminism, maternalism and post-maternalism*, University of Bristol, 2017 - https://research-information.bris.ac.uk/files/94165970/CAFS_2016_0036_Embodied_care_Revised.pdf, (article consulté le 20 avril 2020)
- ONU. Femmes, *Les femmes et les Objectifs de développement durable 2016* - <https://www.unwomen.org/fr/news/in-focus/women-and-the-sdgs>, (article consulté le 20 avril 2020)
- PETIT, Victor. *L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu*, Sciences du Design, vol. 2, no. 2, 2015, (article consulté le 20 avril 2020)
- Rapport du GIEC, 2015
- ROUSSET, Sally et Philippe SAGORY. *Le mouvement Chipko et la sauvegarde de la vie*, 1997 - <http://base.d-p-h.info/en/fiches/premierdph/fiche-premierdph-3766.html>, (article

consulté le 20 avril 2020)

SANGITA SHARNAPPA, Patil. *Reconstructing ecofeminism: A study of Kamala Mar-kandaya's nectarinasieve*, 2016 - <https://www.cogentoa.com/article/10.1080/23311886.2016.1243772>, (article consulté le 20 avril 2020)

SENAC-SLAWINSKI, Réjane. *Le pouvoir a un genre*, 2009 - <https://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2009-1-page-4.htm>, (article consulté le 20 avril 2020)

STRIESSNIG E., W. Lutz, and A. G. Patt. *Effects of educational attainment on climate risk vulnerability*, *Ecology and Society*, 2013 - <https://www.ecologyandsociety.org/vol18/iss1/art16/>, (article consulté le 20 avril 2020)

UNESCO, *Femmes et réduction des risques de catastrophe*, 2018 - <http://www.unesco.org/new/fr/natural-sciences/priority-areas/gender-and-science/cross-cutting-issues/gender-equality-and-disaster-risk-reduction/>

VANWAMBEKE, Estelle. *Le design ne sauvera pas le monde, mais il peut (doit) accompagner les transitions*, 2018

WWF, *Rapport Planète Vivante 2016 : Risque et résilience de l'Anthropocène*, 2016

Audio/Video:

BARRAU, Aurélien. *Quand la science appelle à l'aide pour l'humanité ?*, interview Thinkerview, 2018

BIENAIME, Charlotte. *Un podcast à Soi : Défendre nos territoires, retrouver la terre*, Arte Radio, 2020.

C'est quoi l'écoféminisme ? Entretien avec Vandana Shiva sur l'écoféminisme et le mouvement Chipko, Médiapart, 2018.

FONT, Elodie. *Quand justice environnementale et féminisme s'entremêlent*, La tête au carré, France Inter, 2019

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=cSr8teEnVRY&feature=emb_logo
Kreatur, n°8 : C'est quoi l'éco-féminisme ? Arte, 2020

ZENTOURO, *Climate changes is not gender neutral*, 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=kuiaXcRSaG&t=191s>

Autres :

« Moulinex libère la femme », publicité de la marque Moulinex, 1956

Le petit manuel SexEducation, Charlotte Abramow, manuel explicatif sur la sexualité, 2020

Les tétons, Annique Delphine, travail de l'artiste autour du téton, 2020.

Objet de censure, Rupī Kaur, critique sur la censure d'instagram face à une photo de femme ayant ses règles, 2015

Paye ta schnek, projet féministe luttant contre le harcèlement, 2012

Pépite Sexiste, Marion Vaquero, projet de lutte contre le sexisme, 2018

Step inequality, Kazunori Shiina, Miami Ad School, street art, 2015.

Viva la vulva, publicité de la marque Nana, 2019.

Crédits photos

Fig. 1. ©Christines Fredericks ; Fig. 2. ©Moulinex ; Fig. 3. ©The Right Livelihood Award ; Fig. 4. Graphisme Anna Gardes ; Fig. 5. ©Jb.penent

EKONOMI

EKONOMI/

EKONOMI/

EKONEMI/

EKODEMI/

EKNDEMI/

EANDEMI/

PANDEMI

Design industriel : du capitalisme à la consommation

Préambule

Au delà de sa nature biologique, l'être humain est un être de culture. Il se construit et s'accomplit au sein d'une civilisation. La nôtre porte aujourd'hui le nom de société de consommation - et même nouvelle société de consommation. La figure du consommateur actuel n'est plus celle du milieu du XX^e siècle. Désormais, on n'achète plus un objet ; on sponsorise une marque, on soutient des valeurs éthiques, on affiche notre appartenance à une communauté émotionnelle. L'individualisme a muté vers des valeurs qui semblent à priori plus morales - serait-ce l'avènement d'un no-individualisme ?

La société de consommation actuelle reste néanmoins synonyme de croissance car directement liée au système capitaliste. Le modèle de cette société place le personnage du designer à deux niveaux. Le premier étant celui de concepteur, lié directement à ce système économique. Le second le place naturellement à la place du consommateur. Cette double position met en exergue le paradoxe du designer face au capitalisme. Celui-ci lutte contre un système économique dont cependant il dépend pour exercer sa discipline.

Actuellement en pleine crise sanitaire, environnementale, économique, sociale et bientôt politique devant l'avènement du virus SARS-CoV-2, notre société contemporaine se voit en pleine introspection de son propre mode de fonctionnement. À l'heure où les grands dirigeants, philosophes ainsi que designers se posent d'ores et déjà la question d'imaginer le monde d'après ; plongeons ensemble dans le ventre de la société de consommation du XXI^e siècle.

Comprendre la (nouvelle) société de consommation

Avant d'analyser et comprendre la position du designer, tâchons d'explorer les nouvelles facettes de cette (nouvelle) société de consommation et des comportements sociaux qui la forge. Si la décision d'acheter un objet paraît appartenir à la volonté seule du consommateur, nous verrons comment notre construction sociale ainsi que le système marketing industriel limitent considérablement le libre arbitre démocratique.

Mutation de besoins

L'acte de consommation répond à la nécessité de combler un besoin. Si la définition de celui-ci était autrefois liée directement à des faits biologiques tels que la faim, le sommeil, la sexualité etc., nous sommes désormais devant une barrière floue entre *besoins* et *désirs*. Cette barrière, devenue imprécise, est corrélée à la transformation profonde de nos modes de vies redéfinissant la notion même de besoin¹. Le consommateur du milieu du XX^e siècle n'est pas celui du

1. Razmig KEUCHEYAN, *Les Besoins artificiels, comment sortir du consumérisme*, Paris : Éditions La Découverte, 2019, p. 27-57.

XXI^e siècle : l'avènement de l'ère numérique et la prise de conscience collective face aux enjeux écologiques sont, par exemple, des notions se retranscrivant directement dans les comportements de la(nouvelle)société de consommation.

Le psychologue américain Abraham Maslow matérialise la hiérarchie des besoins sous la forme d'une pyramide en 1943 ; on y retrouve bel et bien les besoins dits élémentaires ou biologiques - cités plus haut - et situés à la base même de ce schéma (Fig. 1).

Intéressons-nous aux compartiments supérieurs nommés respectivement besoins d'appartenance, d'estime et d'accomplissement de soi. Un individu pourrait désormais, vouloir combler un niveau supérieur avant d'avoir accompli ses besoins inférieurs ; ce phénomène étant largement appuyé par nos nouveaux modes de vies contemporains - on pense particulièrement ici, à l'usage des nouvelles technologies².

Le smartphone par exemple, est un objet dont l'identité se confond avec celle-là même de son possesseur. Il est désormais un objet dont la possession est rangé au sein des nouveaux besoins. Certains usages profondément liés à son utilisation - comme l'emploi des réseaux sociaux - engendrent de nouveaux comportements et ce, peu importe le statut social de son utilisateur :

Le smartphone a suscité des formes de sociabilité nouvelles, via l'accès continu aux réseaux sociaux qu'il permet ou à l'appareil photographique qu'il intègre. [...] Cet appareil conduit son possesseur à "documenter" sa vie de manière originale. Qu'il encourage le narcissisme ou donne lieu à des névroses.³

Cette mise en scène de nos propres vies donne lieu à la naissance de communautés émotionnelles, terme emprunté à Max Weber dans *Économie et Société* [1921] par Michel Maffesoli, pour expliquer sa théorie du tribalisme contemporain. Il définit la tribu comme un ensemble de personnes se reliant autour d'un sentiment d'appartenance à un groupe : « ce sentiment [étant] la plupart du temps, passif. »⁴ de personnes se reliant autour d'un sentiment d'appartenance à un groupe : « ce sentiment [étant] la plupart du temps, passif. »⁴ Passif, car l'Homme d'aujourd'hui se définit en premier lieu comme un Homme libre. Libre de ses choix et de ses actes. C'est en appartenant à divers groupes - diverses tribus - de manière inconsciente, qu'il façonne son identité. Cette identité a priori singulière est donc la somme des signes sociaux dont il s'auto gratifie. Notre appartenance inconsciente à ces diverses tribus nous place souvent dans l'ignorance des comportements de consommation qu'elles nous suggèrent, nous dictent de manière tacite.⁵

Le phénomène des tribus affecte directement les trois catégories supérieures de la pyramide de Maslow. En effet, l'appréciation et l'acceptation sociale sont des valeurs plus qu'indispensables au bien être global de l'individu, celui-ci étant

2. *Ibid.*, p. 35.

3. *Ibid.*, p. 48.

4. Michel MAFFESOLI, *Le Temps des tribus. Le Déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*, Paris : Éditions de La Table Ronde, 2019, p. 2.

5. *Ibid.*, p. 130-148.

de plus en plus en compétition avec ses semblables sur le plan de la réussite sociale. Le marketing contemporain s'intéresse de très près à ces comportements de tribus liés aux comportements consommateurs ; il peut alors en tirer des profils consommateurs nommés personas. Ces profils mettent en avant la singularité recherchée par le consommateur actuel :

À savoir que l'on n'existe que par et sous le regard de l'autre. [...] C'est l'autre qui nous crée. Ainsi la tribu souligne qu'à l'autonomie propre à cette modernité, celle du fameux « contrat social » succède une hétéronomie autrement plus essentielle : la loi est donnée par l'autre.⁶

Néanmoins, la réalisation personnelle d'un individu à travers le regard d'autrui n'est pas née avec la société de consommation. Celle-ci l'a seulement traduite vers une standardisation des comportements économiques liés à l'acte de consommation. Car, pour appartenir et se définir pleinement au sein d'un groupe social, un individu doit s'en accaparer les signes.⁷

Il s'est constitué une classe fixe de consommateurs « normaux » [...]. On conçoit que chacun se sente original alors que tous se ressemblent.⁸

Jacques Tati portait déjà ce regard critique sur notre société vouée à la standardisation à outrance dû au phénomène d'acceptation sociale. Il illustre parfaitement ces travers dans le film *Playtime* (Fig. 2), notamment en mettant en scène différents groupes d'habitants évoluant au sein de leurs appartements respectifs. Appartements qui ne sont autres que de grands buildings entièrement vitrés, semblables à des aquariums, laissant le monde citadin scruter l'intimité de tous. Sont mis en scène des habitants dont la seule et unique activité est de regarder le poste de télévision, celui-là même posté en direction du voisinage. Par conséquent, c'est une double lecture qui s'offre à nous : celle de la recherche sans fin de l'acceptation sociale.

Ainsi, les valeurs morales et singulières recherchées par chaque individu sont traduites par des actes de consommation influencés directement par le marketing. Désormais, on ne consomme plus, on appuie nos valeurs par l'acte d'achat.

Signe et valeur de l'objet

Le nouveau consommateur n'est plus un acheteur passif. C'est un individu qui affirme son identité, son statut social, ses opinions ou encore son mode de vie par l'acte de consommation. L'objet est toujours défini par

6. *Ibid.*, p. 9.

7. Jean BAUDRILLARD. *La Société de consommation*, Paris : Denoël, 1970. p. 107.

8. Jean BAUDRILLARD. *Le Système des objets* [1968]. Paris : Gallimard, 2016. p. 257.



Fig. 1 Pyramide de la hiérarchie des besoins in *A Theory of Human Motivation, Psychological Review* 1943



Fig. 2 Jacques TATI, *Play Time*

sa « valeur d'usage », sa fonction ; mais surtout, il devient porteur de valeurs tacites le plaçant au rang d'« objet signe. » Les objets deviennent des signifiants de notre propre condition, et leur accumulation nous rapprocherait de l'idée du bonheur.

On voit que ce qui est consommé, ce ne sont jamais les objets, mais la relation elle-même. [...] Dans la logique des signes, comme celle des symboles, les objets ne sont plus du tout liés à une fonction où à un besoin défini. Précisément parce qu'ils répondent à tout autre chose, qui est, soit la logique sociale, soit la logique du désir, auxquels ils servent de champs mouvant et inconscient de signification.⁹

Le système industriel, appuyé par le marketing, s'emploie donc à nous vendre des valeurs et plus encore, des scénarios. Jean Baudrillard nous rappelle que « la consommation [...] est une activité de manipulation systématique des signes. » La manipulation de masse effectuée auprès des individus par l'industrie se traduit par la mise en scène de ses signes : mise en scène scénarisée que l'on nomme publicité.

Les moyens publicitaires mis en œuvre sont presque exclusivement visuels. La séduction a pour but de convaincre, dévoiler, mais surtout communiquer la valeur de l'« objet-signe ». Cette mise en valeur est indispensable car, c'est grâce à elle qu'il va monter en valeur dans l'estime du futur consommateur. Elle lui permet de se projeter, d'aborder l'objet en y collant ses propres valeurs.¹⁰

La valeur de l'objet fluctue alors selon notre perception, elle-même fluctuant selon la représentation visuelle et publicitaire de l'objet. Aurélie Defez, designer française, illustre ce propos dans un dialogue établi entre deux photographies. La première expose deux contenants, tous deux habillés d'un blanc immaculé et dont l'usinage est irréprochable (Fig. 3). Parfois même, on l'ignore volontairement. La seconde nous révèle l'envers du décor (Fig. 4). Les deux contenants, une fois retournés, dévoilent leurs surfaces abîmées. Irrémédiablement la valeur de ces objets est remise en question : soit elle baisse, soit elle augmente.

Avant d'acheter un objet, le consommateur achète une image, un signe. Lors de notre entretien, Aurélie Defez établissait un lien entre la face cachée de la lune et la production industrielle d'un objet. On sait pertinemment



Fig. 3 (dessus) et 4 (dessous) Aurélie DEFEZ, (gravure : SUBIAS Ignacio.) Sans Titre, RR11 Postcard

9. *Ibid.*, p. 277.

10. Jean BAUDRILLARD, *La Société de consommation*, op. cit., p. 78.

qu'elle existe, mais on la rêve, on l'imagine, son existence n'est pas réellement palpable.

Aujourd'hui, nous sommes bombardés, inondés d'images, mais nous sommes paradoxalement en demande de celles-ci. Il y en a partout : dans les rues, sur internet, sur nos téléphones, tout le temps. Avant même d'avoir un objet en face de soi, on le valorise uniquement par sa représentation imagée, scénarisée. Seulement, l'image n'est pas l'objet. Ils n'ont pas la même valeur, et pourtant on les associe systématiquement ensemble.

Le géant du meuble IKEA est l'un des pionniers en la matière, car cette « entreprise suédoise propose des images », et non plus de simples pièces de mobiliers à ses clients. Elle parvient à faire croire à chaque individu qu'il est unique en proposant des solutions, des scénarios où chacun pourra y projeter son histoire personnelle, ses valeurs propres. Situation paradoxale car, la marque incarne le monopole de l'aménagement intérieur et représente de facto, le principal acteur accélérant la course vers la standardisation. Sa prouesse marketing est traduite par la manipulation des signes – la marque s'auto qualifie « design démocratique ». Elle endort ses consommateurs dans un monde fabuleux que Samuel Doux comparera au monde d'Alice aux pays des merveilles. Car dans ses immenses hangars, IKEA parvient à nous faire croire que l'individu passe avant la masse :

Rapport grégaire, le collectif valide le désir individuel de venir ici. La masse donne raison. Une tribu se forme. Car bien que nous ne nous ressemblions pas forcément, notre attirance pour le design suédois nous unit, nous superpose. Joie de la fraternité ikéenne.¹¹

La marque nous vend donc des scénarios qui nous aideront à trouver le bonheur. Ce même bonheur – on le rappelle – projeté massivement par les images publicitaires, mais également alimenté par les réseaux sociaux, lieu où il est interdit d'être malheureux. L'interdiction d'être malheureux est une loi implicite, mais dictatoriale envers les individus composant notre nouvelle société de consommation. Cette recherche exacerbée du bonheur augmente massivement le comportement d'achat compulsif – comportement classé sous couvert de normalité lorsqu'il ne dépasse pas outre mesure. L'achat compulsif offre une gratification instantanée très appréciée par la société ; gratification instantanée que l'on retrouve dans nos comportements d'usages face aux réseaux sociaux.¹²

Nous sommes en pleine liberté octroyée : « Cette permission donnée au consommateur... », il faut permettre aux hommes d'être des enfants sans en avoir honte. « Libre d'être soi-même » signifie en clair : libre de projeter ses désirs dans des biens de production.¹³

Ainsi, Jean Baudrillard nous livre un terrible adage : l'enfance perdue mais la consommation retrouvée. La recherche effrénée du bonheur par la société moderne se traduirait alors, par un comportement de consommation appelant à la psychologie perdue de l'enfance.

C'est, aussi, le premier paradoxe de la postmodernité. [...] Tout un chacun, quels que soient son âge, sa classe, son statut, est, peu ou prou, contaminé par la figure de l'« enfant éternel ». [...] Il faut, là encore, trouver le mot adéquat pour désigner la vitalité non active des tribus postmodernes. Vitalité, donc, de l'« enfant éternel » un peu ludique, un peu anémique.¹⁴

11. Samuel DOUX, *Désir d'IKEA. Le Bonheur en pièces détachées*, Paris, Robert Laffont, 2017, p. 22.

12. Razmig KEUCHEYAN, *op.cit.* p. 59-88.

13. Jean BAUDRILLARD, *Le Système des objets*, *op. cit.* p. 260.

Design et système industriel

L'adolescence est une période de développement physique, mais surtout morale, où le sujet aiguisé son sens critique, son libre arbitre ; ce qui l'amène souvent à remettre en cause les lois ou règles intégrées par le monde. Le designer semble être la représentation de la figure adolescente au sein du règne de la production. Il cherche à transgresser les règles dictées par la mentalité industrielle, cherchant à mettre l'individu et le progrès social au centre du plateau de jeu.

Néanmoins, le système économique s'insinue malgré lui dans sa façon d'aborder les problématiques. Car, faciliter nos modes de vies, c'est nous permettre d'être plus productif, et en somme, mieux asservir l'humain au système économique actuel. Le design est-il alors une utopie, une lutte vers le progrès social de l'industrie, ou un acteur aliéné malgré lui par la société de consommation ?

Le marketing : metteur en scène du design

Le design, impose par sa discipline, un questionnement global de la société afin d'en tirer des concepts. Ceux-ci, se traduiront souvent en objets matériels, particulièrement dans le cadre d'un projet de design industriel. Le « designer répond aux besoins humains de son époque »¹⁵, et ne sert pas l'industrie. Cependant, il se trouve plus que fréquemment dans une situation de création, pilotée par le marketing industriel (Fig. 5). La seule carte du jeu accordée au designer étant, trop souvent, le seul esthétisme du futur produit. La beauté normalisée augmente les ventes, et avec elle, le chiffre d'affaire :

Le designer est un concepteur doué de sens esthétique ; c'est en grande partie de lui que dépend le succès de certaines productions industrielles ; Si elle est bien conçue, la forme d'un objet du quotidien [...] peut augmenter ses ventes.¹⁶

Il incombe au designer industriel de répondre à des problématiques matérielles et sociales, en se servant de l'outil qu'est l'industrie. Dorénavant, le schéma tend à s'inverser. C'est lui, l'outil de l'industrie. Il n'est plus vraiment créateur mais acteur ; il est le personnage qui fait cohabiter les diverses entités de la chaîne industrielle - le fabricant, le distributeur, le responsable marketing, etc.¹⁷ L'utilisateur n'est plus une finalité, n'est plus central. Il n'est que le point d'orgue économique d'un ensemble, régit par la loi de la « mentalité industrielle. »¹⁸ Le designer devient un outil, une espèce de fabricant de formes, elles-mêmes entrant dans des codes dictés par la mode, les tendances, toujours pilotées par l'industrie marketing. Si l'objet répond à la tendance, sa fonction devient irrémédiablement obsolète. Son destin est irrévocable ; l'objet a une date de péremption, imposée par les tendances. Est mis en place par l'industrie ce que l'on nomme une « obsolescence esthétique et affective. »¹⁹

14. Michel MAFFESOLI, *op. cit.*, p. 19.

15. Bruno MUNARI, *L'Art du design*, Paris, Pyramyd, 2012, p. 24-25.

16. *Ibid.*, p. 22.

17. Christine COLIN, *Questions design*, in *Mode de recherches*, n°14., Paris, Centre de Recherche Institut Français de la Mode, juin 2010, p. 20.

18. Emilie HAMMEN, *Aux Frontières du design : mode et intentionnalité*, in *Mode de recherches*, n°14., *op. cit.*, p. 19.

19. Olivier ASSOULY, *Usages.. design et mode*, in *Mode de recherches*, n°14., *op. cit.*, p. 49.



Fig. 5 Vachement design, illustration

Le consommateur délaissera l'objet au profit d'un nouvel achat, et la boucle de la sur-consommation est bouclée. L'industrie demande au designer de créer des objets fonctionnels. Non pas, dans leurs capacités à bien répondre à la fonction première qui les incombent, mais, au contraire, à leurs capacités à bien s'adapter à un ensemble d'objets. La création d'une gamme, permet de susciter le désir de la série complète chez le consommateur - on retrouve le schéma explicité tout à l'heure, du désir provoquant l'acte d'achat compulsif.

Finalement un objet fonctionnel n'est pas un objet qui répondrait parfaitement à un problème, à un but. La fonctionnalité c'est la faculté de s'intégrer à un ensemble. Pour l'objet, c'est la possibilité de dépasser précisément sa « fonction » vers une fonction seconde, de devenir élément de jeu, de combinaison, de calcul dans un système universel de signes.²⁰

Le designer parle un langage ; mais le marketing en modifie la syntaxe. Les contraintes se superposent, et l'utopie du designer s'efface peu à peu pour se transformer en collaboration marketing.

20. Jean BAUDRILLARD. *Le Système des objets, op. cit.*, p. 89.



Fig. 6 Collectif Bam, Bëurk Design Agency, pour TheCamp, 2017

Le Collectif Bam a choisi de mettre en lumière cette position de « design inversé » imposée aux créateurs industriels, sous la forme d'un jeu de cartes. Sous couvert d'humour - mais témoignant d'une criante vérité -, chaque joueur est invité à travailler comme designer pour la BËURK DESIGN[®] AGENCY (Fig. 6). Chaque carte tirée, ajoute une contrainte que le joueur devra appliquer à son cahier des charges. Ces règles sont inspirées de normes, de règles industrielles et marketing ; celles-ci étant volontairement, et exagérément poussées à outrance vers une dimension absurde.

L'objectif du jeu et de confronter les designers à ce que la mentalité industrielle pourrait leur demander de pire. À travers cet acte de création fictif et saugrenu, le Collectif Bam invite implicitement les designers à contourner des contraintes, imposées en situation réelle. Il est également invité à réfléchir sur le statut global que l'on accorde au design dans le cadre d'une entreprise. L'objectif du jeu et de confronter les designers à ce que la mentalité industrielle pourrait leur demander de pire. À travers cet acte de création fictif et saugrenu, le Collectif Bam invite implicitement les designers à contourner des contraintes, imposées en situation réelle.

Il est également invité à réfléchir sur le statut global que l'on accorde au design dans le cadre d'une entreprise. Le designer, aujourd'hui, doit se forger des armes. L'utopie se transforme en lutte contre un système. Le premier rôle du designer industriel est alors de mettre en place, non plus un projet, mais une modération morale envers l'industrie. Ce champs lexical de la lutte, politisant indéniablement le design, est retrouvé dans les propos tenus par Christine Colin lorsqu'elle parle du designer intégré à l'entreprise :

Souvent, les designers ne font, eux-mêmes, que rendre compte de l'évolution des rapports de force entre les différents protagonistes du processus de production.²¹

Lorsque les lois du marketing et des marchés dépassent la raison, lorsque le designer a rendu les armes ; l'industrie offre aux consommateurs des objets dignes d'imposture. En effet, elle propose des objets et des services correspondant, en surface, aux valeurs tendances du marché actuel. Rappelons que « l'enjeu productif est la réussite d'une relation. »²²

21. Christine COLIN. *Questions design*, in *Mode de recherches*, n°14., op. cit., p. 20.

22. Razmig KEUCHEYAN, op.cit. p.62.

Les tendances sont tournées vers un mode de consommation raisonné, éthique, responsable - remémorons nous que les individus, par l'acte de consommation, achètent des valeurs, se responsabilisent. Prenons ici comme exemple, l'expansion d'un comportement vertueux des individus à se déplacer à vélo dans l'espace urbain. Ce comportement, a poussé les villes à proposer des services de locations de vélos ; vélos fabriqués industriellement.



Fig. 7 Wu Guoyong, série photographique sur les cimetières de vélos en Chine

Wu Guoyong, photographe chinois, nous livre une série de clichés dévoilant des cimetières immenses de vélos, stockés et abandonnés en pleine nature (Fig. 7). En Chine, l'offre à surpasser la demande. Le nombre d'habitants usant de ce moyen de transport a été surestimé, et les villes chinoises, submergées de vélos non utilisés, se sont vu dans l'obligation de s'en débarrasser. Le coût de revalorisation - ou incinération - de ces objets dépassent celui du simple abandon, le choix répondant à la logique économique s'est vite imposé. Ces vélos - ou tout autre objets répondant à ces caractéristiques d'obsolescence - auraient pu être revalorisés, recyclés. Même si tous les designers ne sont pas dotés d'une morale irréprochable - on « ne peut pas attribuer au design des intentions prédéfinies (bien être, utopie, progrès) »²³ -, l'enseignement de cette discipline implique une certaine éthique enseignée à tous les designers. Si ceux-ci avaient été en mesure d'accomplir leur travail dans les règles de l'art, si l'industrie leur permettait de réaliser entièrement leur tâche, ce type d'aberration n'existerait pas.

23. Christine COLIN. *op. cit.*, p. 17.

Aliénation à la croissance ?

Si l'on parvient aisément à tisser des liens entre la société de consommation et le système capitaliste auquel nous appartenons, il est tout de suite plus difficile d'imaginer le design travaillant main dans la main avec ce système économique.

Le capitalisme régissant nos sociétés occidentales, s'emploie à mettre en avant les libertés individuelles et la domination du capital financier. Ce système, est né pendant la Renaissance mais s'étend très largement avec la révolution industrielle, à partir des années 1790 - cette même révolution industrielle qui, on le rappelle, marque la naissance du design. Les Trente glorieuses vont ensuite accroître la domination du capitalisme, notamment avec la naissance de la société de consommation, liée à l'augmentation considérable du pouvoir d'achat des foyers.

Le capitalisme est en demande, et en recherche perpétuelle de bénéfices et de croissance. Cette croissance économique, est reconnue de tous comme adjointe au PIB d'un pays. Ce PIB, est lui même corrélé - en grande partie - aux transactions économiques liées au pouvoir d'achat des sujets du territoire.

Ainsi, le système valorise, et pousse irrémédiablement à l'échange économique ; provoquant le syndrome de sur-consommation évoqué précédemment.

Marx témoigne de ce fait dans *Le Capital* ; les influences du capitalisme sur la consommation sont toujours d'actualité au XXI^e siècle :

La richesse des sociétés dans lesquelles règne le mode de production capitaliste apparaît comme une « gigantesque collection de marchandises ». [...] La marchandise est d'abord un objet extérieur, une chose, qui satisfait, grâce à ses qualités propres, des besoins humains d'une espèce quelconque. La nature de ces besoins, q u'ils surgissent dans l'estomac ou dans l'imagination, ne change rien à l'affaire.²⁴

Le design, on l'a vu, est utilisé comme un atout par les industriels, lorsqu'il s'agit de donner de la valeur esthétique ou affective à un futur produit. Le designer est d'ailleurs, le plus souvent perçu et utilisé par l'industrie comme « une machine à produire des objets communicants et narratifs plus que réellement innovants. »²⁵

L'essence même du design est alors ôté à des fins économiques (Fig. 8). La simple utilisation du mot « design », sait d'ailleurs provoquer le désir chez le client, qui l'assimile automatiquement à un esthétisme répondant aux tendances du moment. On considère le design comme une plus value - et jamais à son juste titre, en tant que discipline visant à améliorer et soulager la société. On l'accueille comme « continuateur de la publicité », un « fils de pub » prêt à tout pour forcer les portes monnaies.²⁶

24. Karl MARX, *Le Capital I* [1968], Paris : Presses Universitaires de France, 1993, p.39.

25. Bruno REMAURY, *Les Usages culturels du mot design*, in *Mode de recherches*, n°14., *op. cit.* p. 9.

26. Benoît HEILBRUNN, *Le design français comme parti pris des objets ?*, in *Mode de recherches*, n°14., *op. cit.* p.43.

Le designer se revendique défenseur du bien-être social, se servant de l'industrie et des innovations qui l'accompagne.

Néanmoins, dès sa naissance – et après la première exposition universelle de 1851 – les premières tentatives du design échouent selon Christine Colin tant au niveau du plan «esthétique, social et politique.» Car, si les intentions étaient louables, le progrès des machines a facilité la tâche des ouvriers en faveur d'une productivité grandissante. On rêvait d'une automatisation, allégeant l'asservissement de l'Humanité au travail ; nous n'avons trouvé qu'un chemin vers la croissance.²⁷

Le design, l'innovation et le progrès sont devenus, dès leur naissance, des proies face à la mentalité productiviste.

Moi aussi j'ai cru que la machine n'était qu'un moyen au service des hommes, et en mon temps j'ai souhaité l'invention d'engins qui pourraient alléger la peine du bûcheron et du terrassier. J'avais cru qu'allant dix fois plus vite, ils permettraient d'en faire dix fois moins, alors qu'ils servent à en faire vingt fois plus. «L'Homme est le seigneur de la machine», comme on dit dans les sacristies où la théorie a de tout temps servi à camoufler la pratique.²⁸



Fig. 8 Vachement design, illustration

27. Christine COLIN, *op. cit.* p. 11.

28. Bernard CHARBONNEAU, *Le Totalitarisme industriel*, Paris, L'Échappée, 2019, p. 118.

Mais alors, quid du « design démocratique » - terme emprunté, et sur-utilisé par l'entreprise IKEA ? Sous ce délicieux assemblage de mots, semble se trouver une manière encore non pervertie d'aborder le design industriel, sous le règne du capitalisme.²⁹ Il faut bien intégrer, que le designer est un humain faisant parti intégrante de la société et de ses dictats qu'elle impose sournoisement. Le designer, reste comme tous les consommateurs, assujetti à l'aliénation du productivisme sous entendu par le capitalisme. Agnes Heller, philosophe influencée par le mouvement marxiste, nous rappelle que l'aliénation, pourvu qu'elle soit réussi, est toujours inconsciente :

On peut être aliéné sans le savoir. Le propre de l'aliénation est même de maintenir ceux qui en sont victimes dans la méconnaissance de leur condition.³⁰

Ainsi, les designers ne serviraient la cause sociale qu'en surface, plongés dans leur propre ignorance. Ils sont les adolescents utopistes et aveuglés de l'ère industrielle contemporaine. Ils pensent servir l'humain en déjouant l'esprit industriel et capitaliste, en vain.

Dans le catalogue IKEA 2020, on compte pas moins de 36 fois le mot « ranger » et 14 fois le mot « organisation ». Tant qu'à être productif, autant l'être dans tous les champs possibles de la vie ; espace domestique compris. « Rangé, Ordonné, Apaisé ! », est l'adage déclamé par ce même catalogue IKEA suivi un peu plus loin de « Dessinez, Coloriez, Rêvez ! » ; le paradoxe de la liberté standardisée.

Le designer industriel facilite-t-il réellement nos manières de vivre ? N'est-il pas en train de cautionner - malgré lui - un rythme anti biologique, favorisant le productivisme jusque dans notre propre intimité, en proposant des objets toujours plus pratiques et utiles.

Le designer, dans son paradoxe, lutte contre ce système économique dont cependant il dépend, et parfois sert à son insu. Le défi qui l'attend est alors « d'imaginer une démocratisation qui ne soit pas en même temps une standardisation. »³¹ Il est le politicien de la forme, défendant l'Humain face à l'ordre industriel. En comprenant l'ordre économique et social auquel il appartient, le designer met un premier pied vers la libération de sa discipline.

Il va falloir abattre une hydre aux mille têtes : une société.³²

Si l'émancipation n'est pas synonyme de libération, elle permet néanmoins de déjouer l'aliénation mise en oeuvre contre la bien pensée du design industriel. Car, finalement, le design c'est la matérialisation d'un schéma, d'une construction sociale.

29. Samuel DOUX, *op. cit.* p. 95-133.

30. Razmig KEUCHEYAN, *op. cit.* p. 45.

31. *Ibid.* p. 48.

32. Bernard CHARBONNEAU, *op. cit.* p. 116.

Bibliographie

Ouvrages

ASSOULY, Olivier (dir.). *Mode de recherches, n°14. Qualifier le design : entre usage, esthétique et consommation*, Paris, Centre de Recherche Institut Français de la Mode, juin 2010.

BAUDRILLARD, Jean. *La Société de consommation*, Paris : Denoël, 1970.

BAUDRILLARD, Jean. *Le Système des objets* [1968], Paris : Gallimard, 2016.

CHARBONNEAU, Bernard. *Le Totalitarisme industriel*, Paris, L'Échappée, 2019.

DOUX, Samuel. *Désir d'IKEA. Le Bonheur en pièces détachées*, Paris, Robert Laffont, 2017.

KEUCHEYAN, Razmig. *Les Besoins artificiels, comment sortir du consumérisme*, Paris : Éditions La Découverte, 2019.

MAFFESOLI, Michel. *Le Temps des tribus, Le Déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes* [1988], Paris : Éditions de La Table Ronde, 2019.

MARI, Bruno. *L'Art du design*, Paris, Pyramyd, 2012.

MARX, Karl. *Le Capital I* [1968], Paris : Presses Universitaires de France, 1993.

MASLOW, Abraham. "A Theory of Human Motivation" dans *Psychological Review* [1943], York University, Toronto, Ontario, 2000.

Œuvres/ cas d'études (dans l'ordre d'apparition)

TATI, Jacques, réal. *Play Time*. 1967. Specta Films, Jolly Films. [DVD]. 124 min.

IKEA, catalogue printemps-été 2020.

DEFEZ, Aurélie. (gravure : SUBIAS Ignacio.) Sans Titre. RR11 Postcard. «Working Promesse : Les Mutations du travail», Biennale de design de Saint-Étienne, 2019.

Illustrations par l'artiste «vachement design»

Bëurk Design Agency, Collectif Bam pour TheCamp, 2017.

GUOYONG, Wu, série photographique sur les cimetières de vélos en Chine.

Crédits photos

Fig. couv. article ©Jörgen Nordqvist ; Fig. 2 ©cinecourt.overblog.com, ©senseofcinema.com ; Fig. 3 et 4 ©Aurélie Defez ; Fig. 5 et 8 ©vachementdesign.tumblr.com ; Fig. 6 ©Collectif Bam ; Fig. 7 ©Wu Guoyong

42

Matter to think

Jean-François Bernateau

MATERIAL
MATTER
RESOURCE
PROCESS
CRAFT
INDUSTRY
PLASTIC ARTIST
ECOLOGY

All designers are different, but they all have one thing in common that they cannot escape, they are confronted one day or another with the question of the "material".

For some, it is considered less important, underestimated and neglected, while for others it is the very subject of their creations, they devote time to it, they explore, they give meaning to materials.

I looked at those designers who consider materials to be of primary importance in a creative process, those who give it an important place, those who make it a project.

186

A mobile body for a restful mind

Garance Bourgoïn

SEDENTARITY
BODY
SPORT
RELEASE
PHYSICAL
ACTIVITY
HEALTH
ENVIRONMENT

Physical activity, although recommended by global and national organizations, is not practiced enough and sedentary lifestyles are gaining ground in our everyday lives. Yet innovation in sport is constant, whether it is to improve performance or accessibility to practice. However, physical activity is not limited to the practice of a sport and there are, for example, video games whose aim is to get us moving. We can add to these other contexts, at home, in the office or in public space, where it is possible to be more mobile. In these three environments, the designer still intervenes little or only moderately effectively.

The benefits of physical activity are numerous and also make it possible to create a lifestyle that is more in tune with one's body and its surroundings, as Walter Gropius had already understood by integrating it into the teaching given at the Bauhaus. This is why today designers - or certain fields of design - are thinking and working on designing programs, objects or exercises that can meet the requirements of a sedentary life without being freed from the daily need for a lot of movement.

In Praise of resourcefulness: Emergency design in health and social crisis situations

24

Louise Caillard

PHILOSOPHY OF
CARE
POPULAR DESIGN
INNOVATION
SOCIAL DESIGN
USERS
EMERGENCY
HUMANITARIAN
LOW-TECH DESIGN

Wars, natural disasters, pandemics, all these situations can leave a group of human beings destitute at some point in their lives. Such situations impact social groups, cultures, populations, countries and we see even with the current SARS-CoV-2 crisis that the whole planet can be affected. Vulnerability, a concept and a reality, is omnipresent today, and we are all threatened by situations beyond our control. It is difficult to protect ourselves from them, and our only means of action remains solidarity.

Faced with these emergency situations, helping the most destitute usually means providing financial support or offering help on the ground. But we must act quickly. Humanitarian associations are the first on the front line, state representatives are never far away, citizens are regularly solicited, and designers also have the opportunity to get involved to put their skills at the service of the most destitute.

The conditions of creation are then unprecedented: social issues, lack of time, lack of economic means. New working methods and production methods must be adapted. New raw materials are used and if products from industry are diverted, we will see that the production of objects is not inevitably chained to industry, although it is also linked to it. Yet these approaches are not so new. If Western designers are used to designing beautiful objects, practical for the market, in emerging countries with no industrial circuits, "design" exists, but does not correspond to the collective imagination of Western design. To open our eyes, we need to go on a journey, in search of these populations who show ingenuity in adapting to their living conditions, through recuperation, do-it-yourself, up-cycling, co-production... And we need to be inspired by those who manage, in all circumstances. The reflection of this article is then presented as a first inventory of fixtures anticipating a work destined to become more complex.

52

SENSITIVITY
AESTHETIC
ENVIRONMENT
SPACE
OBJECTS

Today, the materials we use are multiple and above all present everywhere around us, but they represent a major challenge for the designer at the time of conception. It is even an essential questioning in projects, especially in the habitat or furniture universe, from the creation of simple seating to the creation of universes and spaces. Textiles, in their history, have been designed or at least thought for the protection of Man. Furs from prehistoric times protect and isolate it, comfort it without doubt. As time went by, the discovery of spinning in order to create threads and to be able to weave, different types of textiles (cotton, wool, or silk) and today new technologies allow the creation of better performing fabrics. The same questions can be asked with other materials, Pierre Paulin, French designer and Verner Panton, Danish designer of the 20th century, have left their mark thanks to their creations, textile experimentation and the materials they used. One of Verner Panton's iconic productions is the *Panton Chair*, 1960. Which is a seat made of plastic, including the first one-piece injection-moulded chair. He asked himself these questions about the notion of how to make a structure more pleasant, especially in seating. Starting from this observation on a seat, why not apply it in a space, keep these codes of a structure covered by a textile to create an environment. The *Phantasy Landscape* universe, created by Verner Panton in 1970, in response to a request by Bayer to launch a chemical company. This installation takes up several codes that are found everywhere in Panton's work, which will be explored in greater depth in this text.

Homondo Self-responsibility for care

Alice Deleglise

162

TO CARE
SELF-
RESPONSIBILITY
BODY
THE BACK
COMMUNICATING
DESIGN

Why does your back hurt? How do you treat it? Almost all of us are confronted with back pain on an almost daily basis. For several years now, people have even been talking about the pain of the century. But how do you stop this pain? There are many forms of treatment, such as occupational therapy, which has been supported for several years by service design.

This new approach to *care* allows the creation of therapeutic aid objects, the accompaniment of the therapist and the patient during the treatment and the transmission of information to the non-patient.

There is a real duality when it comes to back pain: on the one hand, people suffering from a pathology and who benefit from treatment, and on the other hand, non-ill people who only have access to a few prevention campaigns. We note that it is not possible for occupational therapy services to take care of all people suffering from back pain, on the other hand, we note that it is very simple to take care of one's back on a daily basis provided that one has access to the right information.

The broader approach to back care through design is therefore gradually leading to a form of self-responsibility in care, i.e. the possibility for everyone to take care of themselves.

"Neither Women, nor Earth!" Design to solve society's problems: example of eco-feminism.

Anna Gardes

264

POLITICAL ACT
COMMITTED
DESIGN
ECOFEMINISM
STRUGGLES
SOCIAL ISSUES
STANDARDS
RESPONSIBILITY
OUTRAGE

Being a designer is not just about designing beautiful objects, reduced to their shapes or good functionality, market-oriented, without taking any position. This is possible, but design can also take hold of ideas and become a tool for transmission. Historically - and without being unambiguous - and in a contemporary way, design is a discipline in perpetual evolution which, over the years, has appropriated the struggles it goes through. In the face of the environmental and social crises we are experiencing around the world, the stakes for societies in the 21st century seem clear. The IPCC reports of the last thirty years are urgently pushing us to undertake a change in our system and our lifestyles. The struggles of eco-feminism and the action principle of design could be part of one of the possible solutions towards this transition. In the past, design has been able to show the power of its commitment throughout the world. In his book *Design for the real world*, Victor Papanek shows us how the designer can become a fervent defender of struggles, particularly in the ecological and social fields. Papanek explains that design needs to be conscious: The designer can highlight problems and alert public opinion to societal phenomena that are political in nature (approached here in its etymological sense, political comes from the Greek *polis* meaning "city" and the adjective suffix *ikos*. The word "political" is used here for "which concerns the citizen").

It therefore seems possible, in our role as designers, to take a militant stance and support current struggles such as that embodied in eco-feminism. In a certain spirit that the article will enlighten, there is no choice between ecological or feminist struggles, both are likely to converge in one direction and to fight against all forms of domination - that of men over women and of Man over Nature. Eco-feminism can be defined simply by the fact that it is a political movement that fights the abusive exploitation of natural resources, patriarchy and capitalism. This movement shows how these systems of subjugation have disastrous effects both on the environment and on women. The article will therefore show how the designer can decide not to choose to defend either ecological or feminist struggles in his/her projects, but to deal with these issues together. If the anger that allowed women to fight for their rights in the forests of Mandal village in India, it is with this same immense but reasoned anger that they embraced the trees to protect them and themselves. Friend designer, be angry and we will move forward together towards a better future. Let's not just despise obstacles, let's face them.

216

Can I put my head on your shoulder?

Manon Génot

VULNERABILITY
FRAGILITY
INCLUSIVE DESIGN
DONATION
CARE
INSTITUTION
TOUCH

The backbone of the article is the consumer film *Hors Normes* (2019) by Eric Toledano and Olivier Nakache. It brings into play the world of autistic children and adolescents. Within two respective associations, young people from difficult neighbourhoods supervise these cases described as "hyper-complex". The film confronts the functioning of public-private health institutions in France today. It deals in a general way with the concept of care without ever really uttering the word.

The article will first define the care that is essential to its understanding. Then, based on different scenes in the film, we discuss vulnerability, which is a notion fundamentally linked to care. We then see how inclusive design can be considered as a response to vulnerability. Then, we treat the notion of giving and receiving as a real care relationship system. The article continues with a zoom on a dance scene that involves the practice of gesture and movement. We then analyse the benefits of these practices within the medico-social structure. Finally, we get to the heart of the matter by questioning care within society. We begin to think about the care of patients in private-public health institutions and we wonder about the overall message that accompanies the film *Hors Normes*.

The designer as an investigator: going back to prehistory

64

Robert Gevorgyan

HISTORY
SUBJECT
EVOLUTION
RESEARCH
TIME
GESTURE
TECHNICAL
DESIGN

In this article, we will consider the object as a functional, aesthetic physical body which has accompanied man throughout history. How has history influenced the evolution of objects? In prehistoric times as today, the objects created have mostly had the same ideology: to meet a functional and aesthetic need. The needs change over time, but do the new needs of contemporary man have a real difference compared to the old? Historically all the objects that were created are served a "logical" evolution of objects. This represents the creativity of man allows us to trace the evolution of needs, functions, gestures. The place of a design tool in the evolution of an object is undoubtedly essential. It is the invention of the tool that will shed new light on things, knowing that the first object created by man was a tool. The tools will make it possible to invent new techniques which will influence the evolution of the object. The latter is made up of inventions such as the wheel (3500 years BC) which of stone, then of wood was reinforced in metal with a round shape. Even today we use spherical wheels but with contemporary materials. To conclude, we will see how the designer becomes an information collector by going back in time.

Images and media: years between reality and pretense

202

Victoria Grente

SOCIAL NETWORKS
PHOTOGRAPHIC
OBJECTIVITY
MEDIA
PHOTOMONTAGE
PERCEPTION
PRETENSE
REALITY

From the eighteenth to the twenty-first century, our societies have seen many inventions, particularly in the technological field with the development of what we now call the camera. Men quickly took possession of this new tool by carrying out numerous experiments allowing the evolution of the photographic object and the supports. Many conflicts come to impose themselves in our societies and allow the massive development of communication supports such as the press. The place of the image thus takes on another dimension, by coming up against the textual relationship, the layout and the manipulation. Conflicts and major exhibitions at the 20th century will allow us to question the status of images. Gradually opening up to the general public, the new modes of distribution will conquer other circles. Designers will seize the

technological tools to convey around their projects, allowing them to diversify their professional field. The 21st century will mark a turning point in the place of images with the appearance of the so-called "mass media".

From the Weimar Republic in Germany to our contemporary societies, photographic reflections are modern realities. For more than two centuries, the development of several increasingly efficient distribution channels and technological tools have required us to question the limits of the realities and pretences of images.

246

It's not only the penetration

Chloé Guerlin

SEX EDUCATION
LEARNING
VALUES
USE
THEORY
PRACTICE
COMMUNICATION

Sex, when you think about it, it's everywhere.

It is part of our daily landscape; we see it, we experience it, we feel it, we hear it, we desire it, we love it, we hate it, we learn it – sometimes. Seriously, do we ever learn to talk about sexuality? Me, at 22, I'm wondering. I wonder about the sex education I received in school, brief in middle school, non-existent in high school.

The reflection is divided here between an uncompromising inventory, a necessary questioning of what hides what seems to be an educational and social unthought. So, it is with the divide, which I propose to study here, between what the Ministry of Youth and Education plans and the reality of sexuality education courses in school that we can begin. This is about talking about the deep values and issues underlying the learning of this discipline and this, to provide a complete and open teaching. This is why, as a designer, I propose to go further and discover what possibilities are available to young people to learn about their sexuality today, outside of school. Finally, showing the link that is established between sex education and design will be essential; driven by the notion of use because yes, despite appearances, these two domains intersect and are linked since they participate in the training of the individual.

76

Proteinaceous production of a desired modernity

Éloi Mercelot

MODERNITY
AVANT-GARDE
REPERCUSSION
CONSUMPTION
DESIRE OF POSSESSION
IDEOLOGY

The emergence of avant-gardes always takes place in the most culturally open environments, where what can be experienced, seen, done and practiced is limitless. The speed at which new ideas spread is not the same depending on the environments they pass through. They are rooted in microcosms of connoisseurs who understand its issues and principles. Charles and Marie-Laure de Noailles have been the patrons and have encouraged the dissemination of works and movements that have not yet been digested by the general public. In this, they initiate a modern patronage in an always humble and benevolent relationship. When Pierre Paulin intervenes at the Élysée Palace, he responds to a presidential commission to spread a new style and give a new, more "modern" image to the country. Georges Pompidou's desire is to promote modern France, furniture and excellence of taste as a demonstration of national power. As soon as a bubble of thinkers and interested parties surrounds these movements, they will continue to flourish and its main players can bring them to life. The fact that the most cultivated belong to the big city is not insignificant in the appearance of ever more striking and rapid novelties. Society will accept it as soon as the delicious desire to own objects of a certain style is aroused. The desire for novelty, its acceptance and its rules are cleverly described in the MAYA stadium (*Never leave well enough alone*, Raymond Læwy). In order to accept modernity it is therefore necessary to understand it, to spread it it must be accepted by the masses. These masses which, seen as a whole, are similar but where certain groups have expectations, which are in the end quite distinct.

176

Performance at the expense of health

Angélique Milot

GESTURE
PERFORMANCE
MUSCULOSKELETAL
SPORT
PRAXIS
PSYCHOLOGY
FARMING

The repetitive gesture is present, causing musculoskeletal disorders. MSDs are diseases that affect joints, muscles and tendons. Tendinopathy, carpal tunnel syndrome in the wrist, epicondylitis in the elbow, hygroma of the knee are some examples. It can be said that the gesture "refers to the mobilization of the employee's body in and for his work activity,

based on biomechanical aspects". Talking about gestures means taking an interest in the individual, in the other. His dilemmas, his difficulties, his challenges, his pathologies, his successes... beyond his bodily reality. Fields relevant to the world of design. David Rockwell, Sara de Campos and the company Contour Design are among the designers who propose solutions to improve working conditions. Physical activity is also an important area for these disorders. Sport is often linked to suffering and beauty. This brings us back to the standard of aesthetics. Towards the end of the 19th century, William Morris wondered about beauty and pleasure. As designers we believe that beauty makes you want more, so it refers to pleasure. Design is also used to try to motivate people to practice sports, to take care of themselves, to take care of their health. The aesthetics of sport only appeared in 1920. In the 2000s, the designer Marco Mancini wrote a book that shows the influences of the futurism movement in sports objects of the moment. Sport remains a very vast field. As a designer, the opportunity to have fun, to think more and more, to surpass oneself is in the field of sport. Many things still need to be studied and perfected, whether in archery for my part or in other practices. We can hope one day to implement a painless sport activity. Thus these disorders will decline in our daily life, our body will feel less damaged while treating certain chronic diseases for a better living condition.

86

From the rice bowl to the crisis

Minh Thư Nguyễn

RICE
FOOD
CULTURE
PAST
FUTUR
COVID-19
TRADITION
CRISIS

Since the transition to stage 2 of the COVID-19 epidemic, we can observe the same situations in the countries of the world (France, China, United States, Italy...), people are rushing to the shops for the precautionary shopping. Pasta, wheat flour, canned food, eggs... the shelves of these basic foods are emptied at the supermarkets. It is easy to understand why the French choose to store pasta as the basic and survival food. Rice remains in second place but it can be the opposite for other peoples. For example, even living in France, the Vietnamese will choose to store white rice, because it is their basic daily food. Despite being settled in a country other than their own, and having to adapt to new cultures and eating habits, most Vietnamese remain faithful to white rice and this fidelity is transmitted from generation to generation. In the Vietnamese's mind, rice occupies an irreplaceable place and it represents their origin, their identity, rice is a comfort food like a comfort zone where they can take refuge during hard

times. So how is people connected to a specific type of food? How has it changed over time? What will be its future? What a designer can do with this? What if humans rely on new type of safety food? What will it be? How will it taste like? How to produce it? How to prepare it? Will people invent new rituals around it? What if the designer imagines new future foods in differences future scenarios, especially for specific periods(economic crisis, health crisis, sterile soil, climate change...)?

It's beautiful but is it good ?

Design, cook, experience

Justine Pannetrat

98

**TOOLS
COOKED
FOOD
SENSES
EXPERIENCE**

Throughout the article, we will question our alimentation thanks to design products. How does the human being perceive his food? The notion of sensation will be central in this article. We know already that the senses of touch, smell or hearing are really important while we eat. But do we realize how our five senses are awoken during the meal? When we eat, we'll first speak about the taste. Indeed, our first question would be: "does it taste good?", but actually there are many other things to discover behind a dish. In a period where looks are the most important thing, with the social networks, most of the people wants "beauty". So the question would be: how to take a photography of the dish so that everyone can envy me on the Instagram?

In this article it seems relevant to go over the looks and analyse throughout design how does the taste can be perceived by our memories, or the sounds around us, for instance. It is called the neurogastronomy. So when we eat, couldn't we be more aware of what is around us? It seems that it could be possible if we create sensorial experiences. Indeed, it could help us to change our habits. How a designer can be relevant during the experiences? It is thanks to a simple and known notion in design: the tool. Indeed the tool does not represents only the production but also the discipline.

A designer, as an artisan, an industrial man, a surgeon or a cook knows that according to the tool he will use, his gesture would be more precise. Today, the way we eat is cultural and traditional. In some cultures, we eat differently than the European one. The asians are mainly using the sticks when the Europeans are using forks. In France, we are used to have several services and each cutlery is useful for a certain dish(fish, meat or cheese...). Some designers have decided to create new tools to learn a new way of eating and feeling our five senses. The user can eat in his own

way, without any social code, without knife, forks just using the tool and his body to feel news sensation. The fact that food is central in both our daily life and our society reminds us that it is not just a vital need, it is also a way of discovering many subtle things and senses.

112

Colour and order

Éléonore Prigent

COLOUR
ORDER
CULTURAL
HIGHLIGHT
ORGANIZE
PRIORITIZE
SIGNIFY
EXCLUDE
IDENTIFY

The modes of operation of colour in physical, visual and social spaces are the same: organize, prioritize, signify. Grasping the role of color allows a better understanding of objects and the functioning of the dynamics of value hierarchy, and finally of order and control.

278

Industrial design: from capitalism to consumption.

Mathilde Trenel

CONSUMERISM
MARKETING
NEEDS
DESIRES
INDUSTRY
PARADOX
ALIENATION
CAPITALISM
STANDARDIZATION

Nowadays, in a sanitary, environmental, economical, social, and in the near future, political crisis, facing the SARS-CoV-2 virus, the operating mode of our contemporary society is in full introspection. When political leaders, philosophers, and designers are asking themselves how will be the future; let's dive into the heart of 21st century's consumption society. Let's meet the designer's paradox against capitalism.

**DESIGN
SOCIETY
INTELLECTUAL
DISABILITIES
HANDICAP
MEDICO-
EDUCATIONAL
NEEDS**

The lack of information about intellectual disability still leads us today to discriminate, often unconsciously, against people with intellectual disabilities. The clumsiness and sometimes indifference towards these people is due to a system governed by a society that claims to be inclusive but in reality is not. The service designer must conduct his investigation, observe the medico-educational environment and understand the society in which he evolves in order to grasp the real issues at stake in his work. This will enable him to propose solutions to improve the living conditions of people with intellectual disabilities and to include them in our society.

(Translated with the help of DeepL)

École nationale supérieure d'art et de design de Nancy

1 place Charles Cartier-Bresson

F-54013 Nancy Cedex

ecole.art@ensa-nancy.fr

www.ensa-nancy.fr

<https://design.ensa-nancy.net/>

Directrice : Christelle Kirchstetter

Direction des études : Didier Lagrange

Coordinateur de l'option design : Patrick Beaucé

ÉCOLE NATIONALE
SUPÉRIEURE D'ART ET DE
DESIGN **de nancy**

