

école supérieure d'arts
& médias de Caen/Cherbourg

DESIGN & ÉTHIQUE

La responsabilité du designer face
aux enjeux contemporains

Conférences les 13/02, 19/02,
12/03, 20/03 et 03/04
Auditorium - site de Caen

Entrée libre

Programme détaillé
sur www.esam-c2.fr



Design et éthique

La responsabilité du designer face aux enjeux contemporains

Le design a toujours été assimilé à un processus d'amélioration continue d'objets et de services, qui répond à la dynamique d'évolution, de création et de progrès caractérisant les sociétés industrielles et post-industrielles. Dès ses débuts, cette discipline a été intimement liée à l'industrialisation et à la production de masse. Cependant, son émergence est également associée à des débats critiques influencés par la pensée socialiste. John Ruskin et son disciple William Morris ont voulu lutter, dès la fin du XIXe siècle, contre le capitalisme et les conditions de travail insoutenables introduites par la première révolution industrielle. Ils ont ainsi fondé le mouvement *Arts and Crafts*, à la fois esthétique, politique et éthique, tout comme la tradition du *Bauhaus* qui l'a suivi.

Ces dimensions éthique et politique de la discipline ont ensuite été progressivement négligées au cours du XXe siècle, jusqu'à faire du design un auxiliaire du marketing. Dans les années 1970, le designer américain Victor Papanek a de nouveau appelé de ses vœux un design associant la dimension sociale à une approche écologique, souhait se concrétisant par la naissance du mouvement *Design for need*.

Aujourd'hui, aborder la question du design signifie se confronter aux multiples champs de création et à une discipline tentaculaire en perpétuelle recherche et innovation. Les designers ne cessent d'explorer de nouveaux domaines – tels que la science-fiction, la biologie ou les technologies de pointe – et s'efforcent ainsi de réconcilier création et utopie. Dès lors, le design dépasse sa fonction intrinsèque de création d'objets pour critiquer la société, repenser son rôle et proposer de futurs scénarios.

Ces initiatives contemporaines émergent sous différentes appellations (design social, design écoresponsable, design critique, etc.) afin de refléter nos besoins réels et de susciter un questionnement sur les enjeux les plus actuels du monde contemporain. Certaines démarches peuvent parfois heurter le public par des objets et des scénarios tant inquiétants que troublants et le confronter à des objets qui brisent les tabous et ébranlent certaines de ses certitudes. Dans ce contexte en évolution, la question de l'éthique est plus que jamais légitime et nourrit de multiples interrogations : comment définir nos besoins réels ? Comment concevoir sans négliger les dimensions sociale, éthique et écologique de nos créations ? Et comment placer les dimensions humaine et éthique au cœur de l'innovation ?

Ce cycle de conférences se propose d'interroger les défis éthiques, sociétaux et environnementaux auxquels doit faire face le design de notre époque et d'étudier la manière de déplacer la question de l'éthique, de la théorie à la pratique, sans entraver ou limiter la créativité du designer.

Programme des conférences accessibles en entrée libre dans l'Auditorium de l'ésam Caen/Cherbourg, site de Caen :

- Lundi 19 février à 18h : [Olivier Peyricot](#), directeur du pôle recherche de la Cité du Design ;
- Mardi 20 mars à 18h : [Jehanne Dautrey](#), philosophe et professeur d'esthétique à l'école nationale d'art de Nancy – **CONFÉRENCE REPORTÉE À UNE DATE ULTÉRIEURE** ;
- Mardi 3 avril à 18h : [Fabrice Bourlez](#), docteur en philosophie et professeur à l'école d'art de Reims – **CONFÉRENCE REPORTÉE À UNE DATE ULTÉRIEURE** ;
- Mardi 10 avril à 18h : "Design convivial", par [Sarah Garcin](#), designer graphique et d'interaction ;
- Lundi 16 avril à 18h : "Faire Design (en-)commun, pour des objets habités et habitants", par [Etienne Delprat](#), architecte et artiste, cofondateur du [collectif YA+K](#) ;

**Design : on the edge / Design à la limite,
par Olivier Peyricot – lundi 19 février à 19h**

Un scrutateur opiniâtre assis sur un banc au milieu d'une place épuise son environnement par la description. Un chercheur couvert d'un épais manteau passe son dimanche au milieu d'un pré à surveiller le décollage de ses objets volants. Une famille en short envahit la rive d'une rivière pour récupérer du bois flotté. Un anthropologue polyglotte dort dans un fossé avec des indiens étudiés. Un type masqué produit plus de bruit en tapant sur des fûts bardés de capteurs qu'un avion à réaction. Chacun d'entre eux marche sur le fil de la lame du design, à la limite, à la bordure. Que nous suivrons, comme autant de possibilités de sortir du bloc moderne, et de se retourner pour se dire : ça n'est que ça.

Biographie

Designer, directeur du pôle recherche de la Cité du design, St-Etienne.

Directeur scientifique de la Xe Biennale Internationale Design Saint-Etienne 2017 « working promesse, les mutations du travail ».

Co-fondateur de l'agence de design IDSland (1996-2010), consultant en design & urbanisme (2008-2014) enseignant à l'ENSAD (2008-2014), représenté par la Galerie Mercier&Associés (Paris) pour son travail le plus expérimental, présent dans les collections du MoMA, du FNAC, du VIA et du Centre Pompidou, directeur du pôle recherche de la Cité du design depuis 2014 (supervision d'une douzaine de programmes de recherche : captation de données, véhicules autonomes, smart-cities, représentations citoyennes, instabilités, mutation du travail...), direction des éditions de la Cité du design, direction scientifique de la Biennale de design de Saint-Etienne 2017.



Design critique : nouveaux objets ou nouveaux langages ?

Le Design et ses signes,

par Jehanne Dautrey – mardi 20 mars à 18h

CONFÉRENCE REPORTÉE À UNE DATE ULTÉRIEURE

Pendant longtemps, les designers ont conçu l'éthique de leur pratique comme un aménagement de la forme des objets, comme la recherche de la meilleure adéquation entre la forme des objets et leur fonction. Au tournant des années 60, ce design industriel et bourgeois s'est trouvé soumis à une double critique. Parallèlement à la rupture radicale introduite par Victor Papanek dans *Design for change*, les designers radicaux italiens se sont préoccupés de donner un sens général à leurs objets ; celui-ci devait non seulement avoir une fonction, mais porter également une valeur critique du design. Empruntant au vocabulaire d'une sémiotique en plein développement, des designers tels que Pesce, Mendini se sont alors mis à parler de la signification des objets. Les objets ne produisent pas uniquement des formes, des fonctions, ils produisent des signes. Comment se définit cette signification, et que signifie qu'un objet véhicule des signes ? En quoi cette ouverture redéfinit-elle non seulement une manière de concevoir des objets, mais plus généralement une manière de penser pour le designer ?

Biographie

Titulaire d'un Doctorat en Philosophie, Jehanne Dautrey est professeur à l'Ensad Nancy, chargée de cours à Paris 1. Dans le cadre de sa direction de programme au Collège international de philosophie puis de son enseignement, elle a organisé de nombreux séminaires et colloques sur les questions de recherche en art et en design. Elle a publié notamment *La recherche en art(s)*, éd. MF, 2010 ; *Strange design, du design des objets au design des comportements*, avec Emanuele Quinz, éd. IT, 2014 ; *Milieus et créativités*, Presses du réel, 2016. Elle a également contribué aux ouvrages *Objectiver*, éd. De la cité du design, 2017, *Biomimétisme*, dir. Manola Antonioli, éd. Loco, 2016.

Le design du genre : vers un nouveau genre de design ?

par Fabrice Bourlez – mardi 3 avril à 18h

Depuis la publication des travaux de Judith Butler et des théories *queer* en général, les questions de genre et d'identité sexuelle ont largement été thématiques en termes performatifs. Difficile de donner une définition claire et définitive du genre, mieux vaut le décrire comme un processus, quasi théâtral, un rôle, voire une parodie, à laquelle chacun serait assigné depuis sa naissance et que chacun réciterait en fonction d'idéaux normatifs ne consistant qu'à travers leurs sempiternelles répétitions dans les attitudes, les discours, les actes.

Les théories du genre ont pu choquer en ce qu'elles remettaient en cause la différence des sexes et en ce qu'elles semblaient parfois faire fi de la matérialité du corps. Au fond, dire que le genre est performatif, c'est dire qu'il se construit chaque jour, qu'il n'est en rien réifié, rattaché à la naturalité du sexe, mais toujours en train de se (dé)-faire. Dans les versions les plus subversives des théories *queer*, le genre deviendrait donc une sorte de « grand théâtre », où chacun pourrait jouer le rôle qui lui convient indépendamment de son sexe de naissance. Bref, dans notre société hyper-industrialisée, le genre serait une sorte de pratique d'improvisation qui a lieu sur une scène où la contrainte de bi-

catégorisation des sexes règnerait encore comme un rituel plus ou moins efficace. Mais sur quels accessoires un tel rituel s'appuie-t-il ? Quels objets en déterminent le bon déroulement ? Et quels autres objets pourraient venir le troubler ?

Sur la scène du « grand théâtre du genre », l'objet s'impose comme un relai, un point d'appui et un levier à travers lequel l'architecture du corps vient s'inscrire dans le dispositif performatif. Plus la construction sociale des identités sexuelles se défait du mythe de la Nature, plus la société de consommation triomphe, plus elle fait appel à des objets qui s'avèrent être des suppléments, des prothèses pour nos corps. Si le design occupe aujourd'hui tous les aspects de nos existences, s'il en est venu à « sculpter les individus », alors force est de constater que les scénarios d'usage pensés, écrits et réalisés par les designers influencent également nos formes d'être les plus intimes. Questionner le design à travers le genre, c'est non seulement interroger la culture matérielle de façon inédite mais c'est aussi saisir comment la création – et la création contemporaine en particulier – ouvre nos représentations identitaires à de l'inédit.

L'intervention s'articulera autour de quelques travaux de designer mettant particulièrement en avant la dimension genrée dans la production ainsi que dans la construction d'un scénario d'usage et, à l'inverse, de quelques objets questionnant ouvertement la dimension genrée des objets du quotidien.

Biographie

De nationalité belge, Fabrice Bourlez est docteur en philosophie (Université de Lille 3 et Université de Pise, Italie) et psychanalyste en cabinet et en institution. Il enseigne la philosophie et l'esthétique à l'ESAD de Reims. Il est chargé de cours à l'I. E. P. Sciences Po' (Campus de Reims).

LOOK PAST
PINK AND BLUE

Alisha,
The Bronx

**USE THE RESTROOM CONSISTENT
WITH WHO YOU ARE**

**IN NYC, IT'S THE LAW.
NO QUESTIONS ASKED.**

If you face discrimination based on your gender identity and expression, contact the NYC Commission on Human Rights today by calling 311. For more information, visit NYC.gov/HumanRights

NYC Commission on Human Rights
Bill de Blasio, Mayor
Carmelyn P. Malalis, Commissioner/Chair

[f](#) [t](#) [@NYCCHR](#)
#BeYouNYC

Design convivial,
par Sarah Garcin – mardi 10 avril à 18h

*« J'appelle société conviviale une société où l'outil moderne est au service de la personne intégrée à la collectivité, et non au service d'un corps de spécialistes. Conviviale est la société où l'homme contrôle l'outil. » Ivan Illich, *la Convivialité*, 1973*

Comment le designer peut-il contribuer à une société plus conviviale ?

Nous sommes tous les jours confrontés à utiliser des outils fermés, figés et non modifiables. Comment re-penser les outils que nous manipulons et envisager l'emploi de technologies plus accessibles et conviviales, pouvant évoluer et s'adapter ? Le logiciel libre, les standards ouverts et la diversité des outils open-source nous invitent à ne plus être au service des outils mais à les apprendre, à les modifier et à les créer. La programmation devient alors un outil de design permettant de réinventer sans cesse le processus de création, mais aussi de fabriquer des outils répondant aux besoins d'un contexte précis.

Biographie

Sarah Garcin est designer graphique et designer d'interaction. Elle travaille au sein de l'atelier des chercheurs, un groupe de recherche qui développe des outils de documentation et de partage de connaissance dans des contextes d'apprentissage. Elle fait également partie du collectif g-u-i (avec Angeline Ostinelli, Julien Gargot, Benoît Verjat et Nicolas Couturier), un studio de designers graphiques qui mène une réflexion sur les nouvelles pratiques éditoriales. Elle est impliquée dans la communauté du logiciel libre et a organisé différents événements autour de cette thématique.



**Faire Design (en-)commun, pour des objets habités et habitants,
par Etienne Delprat – lundi 16 avril à 18h**

YA+K tente dans sa pratique et ses projets d'engager d'autres manières de concevoir et de produire, situées — intégrant de manière fine les situations de projet et leurs contextes de définition — et inclusives — intégrant tous les acteurs et dynamiques présents. L'objectif de notre approche est de produire des objets habités dans le sens où ceux-ci sont incarnés, porteur d'une consistance et d'une poésie singulières, traces du processus collectif engagé dans le projet. Et, ensuite, que ces objets deviennent des habitants des situations et lieux qu'ils investissent.

Ouverts, appropriables et en même temps porteur d'un imaginaire qui nourrit les représentations des lieux, ils participent alors pleinement de l'écosystème constitutif et instituant des situations d'interventions.

En interpellant les notions de faire, de commun(s), et d'(en-)commun, c'est une conception éthique et politique singulière qui s'engage depuis notre position de concepteur, ce qui évolue alors ce sont les modes de gestion, des modalités de travail et de gouvernance. Ce déplacement éthique impose alors de construire une culture du projet autre, ouvrant d'autres devenir professionnels et politiques...

Biographie

Architecte et artiste, chercheur au sein de l'équipe Art&Sciences (Institut ACTE, Paris 1 Panthéon Sorbonne), Étienne Delprat est cofondateur de YA+K, collectif pluridisciplinaire qui investit l'espace public comme lieu de théorie en acte, espaces et situations à la fois critiques et opératoires. Développant des projets et actions situés au croisement des disciplines (urbanisme, art et design) et des formats, leurs travaux interrogent les capacités de l'architecture — comme pratique, processus et production — à expérimenter et construire collectivement de nouvelles configurations spatiales et politiques. Ils ont publié l'année dernière : *Manuel de Bricolage Urbain. Outils, ressources et projets pour faire une ville plus conviviale et partagée* (Paris : Alternatives, 2016) et *Produire le territoire autrement*. Résidence d'architecte, Avranches 2016.

