

« *Du design-objet au processus d'artialisation*: Le design comme système réticulaire d'interactions sociales »

Cycle de conférences
Février – Mars 2020

Chaque année, l'école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg propose, à Caen, un cycle de cinq conférences consacré au Design. Celui-ci est intégré dans le cursus des étudiants de l'école inscrits en 1^{er} cycle option Design graphique et 2nd cycle option Design mention Éditions, et il est également ouvert à tout public.

Le cycle de conférences 2020 est proposé et coordonné par Abir Belaïd, enseignante d'histoire et théorie du design à l'ésam Caen/Cherbourg, et s'intitule: « *Du design-objet au processus d'artialisation*: Le design comme système réticulaire d'interactions sociales. » Il propose ainsi une lecture critique du design à travers les interactions sociétales que le réseau dessine.

Programme

- 4 Mardi 11 février à 18h:
« De la nécessité du design critique »,
par Gwenaëlle Bertrand, designer
et enseignante-chercheuse en design
à l'Université de Saint-Étienne
- 5 Mardi 25 février à 18h:
« Marre d'attendre de meilleurs lendemains:
imaginaire de la puissance des femmes
et changement social », par Elvire Bornand,
docteure en sociologie, enseignante à
l'École de Design de Nantes Atlantique
- 6 Mardi 3 mars à 18h:
« Faire faire le design graphique : espace
public entre *design thinking* et design
social » par Yann Aucompte, Professeur
Agrégé section supérieure de design
graphique, enseignant en DNMADe du
Lycée Jean-Pierre-Vernant de Sèvres.
- 7 Mardi 10 mars à 18h:
« Ce que le design fait à ceux qui le
regardent », par Brigitte Auziol, enseignante
en design à l'Université de Nîmes
- 8 Mercredi 18 mars à 18h:
« Promesses, pratiques et discours d'un
design pour le monde réel. L'impact social
du design: le cas du projet Totomoxtle
(Mexique) », par Francesca Cozzolino,
enseignante de sciences humaines
et sociales à l'École nationale supérieure
des Arts Décoratifs de Paris

Le cycle

« Ce cycle de conférences se propose de réfléchir sur le design comme processus d'artialisation et sur l'usage que le design fait de la notion de réseau. Précisons que la notion d'artialisation que Charles Lalo utilise pour construire sa lecture esthétique de la création artistique correspond à la capacité de l'art d'influer sur les processus naturels, le paysage notamment. Cette notion d'artialisation, Lalo la trouve dans *Les Essais* de Montaigne: « Si j'étois du mestier, je naturaliserois l'art, autant comme ils artialisent la nature ». Toutefois, l'usage que fait Montaigne de l'artialisation n'a rien à voir avec celui qu'en fera Lalo. Chez Montaigne la question est celle des pratiques amoureuses. On trouve dans *Nus et paysages* d'Alain Roger, une actualisation de ce terme appliquée aux paysages: « Notre expérience, perceptive ou non, esthétique ou non est 'artialisée' c'est-à-dire modélisée et donc anticipée par des modèles médiateurs ou opérateurs artistiques ». En tant que système d'interactions, le design répond à cet impératif de mise en réseau d'un objet pris dans un processus de production inscrit lui-même dans un agencement sociétal. C'est donc en tant qu'opérateur artistique que le design comme mise en réseau de pratiques sociales devient symptomatique de l'évolution de notre société.

Notre intention est, par ce biais, de montrer les nouvelles perspectives qu'offre le design dès l'instant où il 'artialise' son rapport à la nature et comment par cette dimension critique il échappe à la simple dualité: fonction-objet. La mise en réseau opérée par ce processus d'artialisation devient ainsi l'occasion de ne plus réduire l'objet à sa fonction, et surtout d'échapper à la ritournelle d'une forme prise par et dans le mouvement de la fonction.

La question du design n'est plus celle de la dualité forme/fonction, mais celle des enjeux sociétaux que les processus d'artialisation du design mettent en scène. En cela, nous parlons de fonction critique du design. Dans un tel contexte, le design n'est plus *design objet* mais *processus d'artialisation*, et en tant que tel il s'inscrit dans un système réticulaire d'interactions aux enjeux sociétaux essentiels. Il convient donc de sortir la figure de l'objet de sa simple étymologie. L'objet n'est plus *l'ob-jectare* latin que son étymologie dessine: la simple chose placée devant moi. Il est d'abord « ce qui est pensé, ou représenté, en tant qu'on le distingue de l'acte par lequel il est pensé ». Et c'est justement parce que ce qui est pensé est distinct de l'acte par lequel il est pensé que l'objet s'inscrit dans un système réticulaire aux enjeux sociétaux, économiques et environnementaux extraordinairement riches.

Notre société est dans une situation où elle ne peut plus se contenter de concevoir des objets pris dans leur fonction, ou des fonctions mises en situation par des formes qui les détermineraient. Il faut dépasser ce fonctionnalisme de la forme et/ou ce formalisme de la fonction pour appréhender l'objet dans ses modulations. Il n'y a plus d'objets comme simples instruments, mais des processus de création appréhendés comme marqueurs sociétaux. Et ce sont justement ces marqueurs sociétaux qui deviennent l'instance d'une critique sociale de nos propres comportements de consommation. En fait, ce n'est pas le design comme modélisation de l'objet ou de sa forme, voire de sa fonction qui nous intéressera ici, mais le processus d'artialisation délimitant un système d'interactions aux conséquences multiples. Et c'est ce mouvement que la dimension critique du design met au jour. »

Mardi 11 février à 18h: « De la nécessité du design critique », par Gwenaëlle Bertrand

« Tout en se préservant de l'idée que le design critique doit être un modèle exclusif, je voudrais exposer son intérêt au regard des enjeux politiques, sociaux et climatiques de ces dernières décennies. Au gré d'un certain nombre d'exemples, on s'attachera à comprendre comment, par le design critique, les designers parviennent à évacuer les notions de standard et de norme afin de déconstruire les systèmes de représentation. Également, on essaiera d'en saisir les limites car si le design critique témoigne d'une rupture avec les modèles existants et d'une capacité à réorienter les discours, on peut dénoncer, à certains égards, son caractère clivant. Effectivement, lorsqu'il s'agit d'incarner la science pour mieux se l'approprier, les représentations culturelles et sociales alternatives produites sont, malgré tout, tributaires d'inégalités que le libéralisme et le colonialisme ont entériné depuis plusieurs siècles. »

Gwenaëlle Bertrand est designer et enseignante-chercheuse en design, membre du CIEREC (EA 3068) de l'Université Jean Monnet Saint-Étienne. En 2016, elle soutient sa thèse de doctorat intitulée *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception. Un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours*. Depuis 2014, elle co-dirige la ligne éditoriale Poïétiques du design aux éditions L'Harmattan. Dès 2011, en parallèle de ses activités d'enseignement et de recherche, elle co-fonde le studio de design maxwen. C'est à partir d'une pratique théorisée et d'une démarche de recherche-crédation qu'elle interroge les implications industrielles, politiques et sociales du design et des nouvelles technologies dans le contexte de l'Anthropocène.

Mardi 25 février à 18h: « Marre d'attendre de meilleurs lendemains : imaginaire de la puissance des femmes et changement social », par Elvire Bornand

« *Beyond this lies the zone of fantasy, an area we have little interest in. Fantasy exists in its own world, with very few if any links to the world we live in. It is of course valuable, especially as a form of entertainment, but for us, it is too removed from how the world is. This is the space of fairy tales, goblins, superheroes, and space opera.* »

Dunne, Raby, 2013, p.4

Au début de leur ouvrage majeur, Anthony Dunne et Fiona Raby prennent le temps de délimiter l'espace spéculatif dans lequel doit s'ancrer le raisonnement du design critique. Ils en excluent de manière extrêmement claire la Fantasy.

En septembre 2018 naît sur les réseaux sociaux l'initiative Themiscyra (un nom se référant aux amazones) avec pour Tagline « Bienvenue dans l'ère des super-héroïnes ». Un an plus tard le collectif lance et réussit un financement participatif (602 % de financement) pour éditer et diffuser dans les librairies un guide des comics de super-héroïnes. En plus des références sur 150 héroïnes, le guide contient 6 illustrations de super-héroïnes réalisées par des artistes indépendantes. Le collectif Themiscyra œuvre à la visibilité non seulement des comics dont le personnage principal est féminin mais aussi de fan-art mettant en image la puissance des femmes.

La notion de changement social incarne au présent et en contexte la volonté d'un futur autre. C'est ce que la Fantasy a à nous apprendre. Il y a quelques semaines, les contributeurs de la campagne de financement participatif du collectif Women Do Stuff (452% de financement) ont reçu la première livraison de ce magazine annuel écrit et illustré par 40 femmes, pour faire « *découvrir des portraits de femmes puissantes, indépendantes et déterminées* » (argumentaire de la campagne de financement). Dans l'enveloppe d'expédition figurait en plus du magazine, des cartes postales dont une représentait la Princesse Leia (Franchise Star Wars) sabrer le laser à la main sur fond d'arc-en-ciel.

L'effervescence créatrice autour de la puissance féminine dans la Fantasy illustre ce que Victor Papanek (1971) a affirmé il y a de nombreuses décennies « *All men are designers* » (p. 3). Un argument repris par Ezio Manzini (2015), « *In a world in rapid and profound transformation, we are all designers.* » (p.3). Quand des minorités (genre, racialisation, LGBTQI+) ne se voient pas, elles n'attendent plus que les industries culturelles se décident à les représenter. Elles créent et en créant elles changent les représentations sociales par l'imaginaire. Quand une ancienne infirmière en rémission d'un cancer brandit le marteau du dieu Thor

(Comics Thor, 2014), le divertissement nous dit un monde qui pourrait advenir. Un monde dans lequel les femmes ne sont plus cantonnées à des positions subalternes dans la société et peuvent se servir de leurs corps, découvrir qu'elles ont des muscles (Dorlin, 2019) pour se défendre sans attendre d'être défendues. La Fantasy nous fait aussi découvrir des héroïnes jeunes contestant l'état du monde que leur laissent les adultes (les livres et films *Hunger Games*, *Divergent* par exemple). Une opposition entre générations qui raisonne / résonne avec notre monde actuel tout autant que la figure de la sorcière (Chollet, 2018), que les mouvements féministes se sont ré-appropriées depuis la fin du XIX^e siècle pour parler de sexualité, d'habitat, de vieillesse et d'écologie.

En tant que sociologue, chercheuse et enseignante, cela m'amène à m'interroger sur trois points :

- Comment dépasser l'opposition à la pop culture héritée de l'École de Frankfurt pour nourrir le design critique d'une pensée de la transformation sociale centrée sur la prise en compte des minorités ?
- Comment mobiliser les sciences sociales pour nourrir le design spéculatif d'une prise en compte de la reproduction sociale. Peut-on faire autrement demain sans historiciser les processus qui ont mené au monde que l'on connaît aujourd'hui ?
- Comment préparer les étudiants à un exercice de leur métier dans lequel ils ne seront qu'un producteur parmi d'autres, de multiples individus et organisations revendiquant le designo comme un élément central de l'affirmation de leur pouvoir d'agir ?

Pour tenter de répondre à ces questions, j'ai conduit de novembre 2018 à janvier 2019 une recherche-action participative avec les étudiants de troisième année de 3 filières de l'EDNA (game, graphisme et scénographie). S'appuyant sur une méthode mixte (observation, questionnaire et entretien), cette recherche interroge à la fois les représentations et pratiques liées à l'imaginaire du genre et de la puissance et ce que cela fait, d'un point de vue réflexif, aux étudiants d'être engagés dans ce type de démarche. La communication que je propose de réaliser reviendra sur ces deux aspects au regard des trois questionnements mentionnés ci-dessus. »

Elvire Bornand est docteure en sociologie, elle enseigne à l'École de Design de Nantes Atlantique et est chercheuse associée au Centre Nantais de sociologie, Université de Nantes.

Mardi 3 mars à 18h: « Faire faire le design graphique : espace public entre design thinking et design social » par Yann Aucompte

« Cette communication propose d'exposer les récentes transformations opérées dans la sphère des idées du design graphique. Il s'agit de montrer comment le graphisme est passé de préoccupations liées à la production d'objets graphiques à la mise en place de situation de co-réalisation avec un tiers. Le débat postmoderniste des 1980–1990 a profondément remis en question les justifications pratiques que les graphistes organisaient dans leur milieu (Poyner, 2003). En refusant de considérer la neutralité fonctionnaliste et progressiste comme attitude éthique unique, les déconstructivistes de la postmodernité (Miller, Lupton, 1996, p.3) chamboulent les représentations de la discipline sur sa propre fonction (Aucompte, 2018a). Ils sont portés par un discours pluraliste multiculturaliste, hérité de la *French Theory* et des *Studies* (Aucompte, 2018b). Au même moment, en France, les notions « d'auteur » et de « graphisme d'utilité publique » s'affirment de façon grandissante. L'État fait la promotion de pratiques à l'allure plasticienne (Aucompte, 2019), mais au sous-texte politiquement tramé à l'extrême gauche et influencé par les théories structuralistes de l'image (Barthes, Durand et Berger). Inspirés de ces deux courants, déconstruction et graphisme d'auteur, le graphisme des années 2000 dépolitise son discours, plonge dans l'anomie et engage des postures d'autonomisation (Keedy, 2013) qui provoquent une crise des justifications de la pratique. Le graphiste est décrit comme un artiste qui produit des images, un univers singulier, sans se soucier de la réception des messages qu'il met en page. Afin de rétablir une éthique centrée sur l'espace public, des graphistes vont développer une approche nouvelle, qualifiée de graphisme social par Pierre Bourdieu (cf. Gérard Paris Clavel, de Grapus et Ne-pas-plier). Il ne s'agit plus de forger un graphisme d'avant-garde qui édifierait le peuple depuis les institutions (position de Pierre Bernard dans Grapus) mais d'envisager le graphisme comme une activité d'écoute et un porte-voix. Cette approche, encore sous les radars institutionnels, travaille avec les politiques culturelles territoriales et trouve à se développer dans le terreau des politiques de la ville. Le designer graphique n'est plus l'auteur d'une esthétique singulière mais s'inscrit dans une réflexion plus quotidienne sur les besoins, il produit des événements et des dispositifs. Nous verrons comment ces pratiques reconfigurent l'éthique du designer graphique et constituent tout à la fois une réaction au graphisme néo-auteur et au *design thinking*. »

Yann Aucompte est Professeur Agrégé section supérieure de design graphique, il enseigne en DNMADE graphisme, didactique, médiation, édition du Lycée Jean-Pierre-Vernant de Sèvres. Il est doctorant à l'EDESTA, sous la direction de Roberto Barbanti, Université Paris-VIII, TEAMeD-AIAC (EA 4010), Saint-Denis, France.

Mardi 10 mars à 18h « Ce que le design fait à ceux qui le regardent », par Brigitte Auziol

« Cette communication propose d'interroger les spécificités communicationnelles des expositions de design et les effets qu'elles sont susceptibles de produire sur les visiteurs.

Dans une perspective pragmatique, pour montrer ce que le design exposé peut faire à ceux qui le regardent, nous nous appuyerons dans un premier temps sur un objet exposé dans différentes situations : le Textile-Field, vaste plateforme textile conçue par les frères Bouroullec. À l'origine, cet aménagement a été conçu pour la galerie Raphaël du Victoria and Albert Museum afin que les visiteurs puissent contempler, confortablement installés, les œuvres de la Renaissance. Nous proposons d'expliquer comment cette installation, exposée avec une autre finalité au musée des Arts décoratifs de Paris lors d'une exposition consacrée à ces designers, fonctionne comme happening. En devenant une structure immersive, elle devient le support d'une expérience qui transforme les visiteurs en acteurs d'une scène spectaculaire où les conversations s'amorcent et les postures changent. L'installation devient alors un support d'interactions, un lieu participatif.

Au-delà de cet exemple, nous pourrions montrer à partir d'un corpus d'expositions de design récentes, comment d'autres objets observés et analysés en contexte d'exposition sont à l'œuvre pour construire entre usagers et dispositif, un espace communicationnel singulier. On explorera successivement le caractère potentiellement didactique de ce qui est exposé, la perception des intentions de création, le rôle de l'espace, et les différentes manières dont le visiteur est impliqué, peut agir et peut appréhender le design dans ces situations. On pourra alors à partir de ces exemples définir le caractère performatif des expositions qui transforment les espaces de monstration en espaces pour des événements et engagent des systèmes de relations entre designers, projets et publics. »

Brigitte Auziol est professeure certifiée, elle enseigne le design à l'université de Nîmes. Docteure en sciences de l'information et de la communication, elle est chercheuse permanente dans l'EA 7542 Laboratoire Culture et Communication à Avignon Université, chercheuse associée dans l'EA 7447 Projekt à Nîmes (axe 1- Programme de recherche : pédagogie du design de la pédagogie). Ses travaux de recherche portent sur l'exposition du design, la médiation, la médiatisation et la didactique du design.

Mercredi 18 mars à 18h:

« Promesses, pratiques et discours d'un design pour le monde réel. L'impact social du design: le cas du projet Totomoxtle (Mexique) » par Francesca Cozzolino

« Aujourd'hui, les projets de design qui revendiquent une dimension sociale ne cessent de se multiplier. Ils réactivent autant de postures portées auparavant par ces acteurs du monde du design qui ont milité pour un design soutenable (Moholy-Nagy, 1927, Papanek, 1971) et qui défendent à l'heure actuelle un design plus démocratique au service des enjeux de société et de l'innovation (Manzini, 2015). Dans ce contexte, un postulat s'affirme comme une évidence encore trop peu discutée dans sa dimension pragmatique: la tâche du designer est de modifier l'état du monde, c'est-à-dire de le transformer. La montée en importance de ces attitudes éclaire d'un jour nouveau les relations entre technique, esthétique et société et amène à penser autrement la notion même de design et ses champs d'application.

Cette communication entend retracer les postures de ces designers qui, depuis les radicaux italiens, ont fait émerger des postures critiques et visent à remettre à jour les discours qui se sont produits dans le monde du design dans les trente dernières années et qui ont amené à un changement d'échelle dans les projets: de l'individu, au « bien commun ».

Dans la deuxième partie de cette conférence, nous aborderons la question de l'engagement moral du design à partir d'une étude de cas précis: le projet Totomoxtle développé par le designer mexicain Fernando Laposse dans le village de Tonahuixtla (Puebla, Mexico). Totomoxtle est un nouveau matériau de revêtement, pour la production d'objets d'intérieur (tables, lampes, panneaux décoratifs), à base de feuilles de maïs obtenues avec des méthodes d'agriculture traditionnelles. Les objets qui en sont issus reflètent les métissages et la richesse culturelle du Mexique. Mais ce projet va bien au-delà d'une évocation esthétique. Nous rendrons compte de relations culturelles, économiques, politiques, écologiques et symboliques qui sont à l'œuvre dans ce projet et la manière dont il permet de faire émerger de nouvelles chaînes de coopération reliant un acteur de la création (un designer) à la société civile (les habitants de Tonahuixtla), des créations de design à une nouvelle forme d'artisanat, des matériaux aux techniques d'agriculture (la culture de la *milpa*). »

Francesca Cozzolino est enseignante de sciences humaines et sociales à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, chercheuse associée à EnsadLab, laboratoire de recherche en art et design et membre affiliée au Laboratoire d'Ethnologie et Sociologie Comparative (LESC) de l'Université de Paris Nanterre. Spécialisée dans l'ethnographie des pratiques artistiques, ses travaux de recherche se situent à la croisée de l'anthropologie de l'art, l'anthropologie de la culture matérielle et les visual studies.