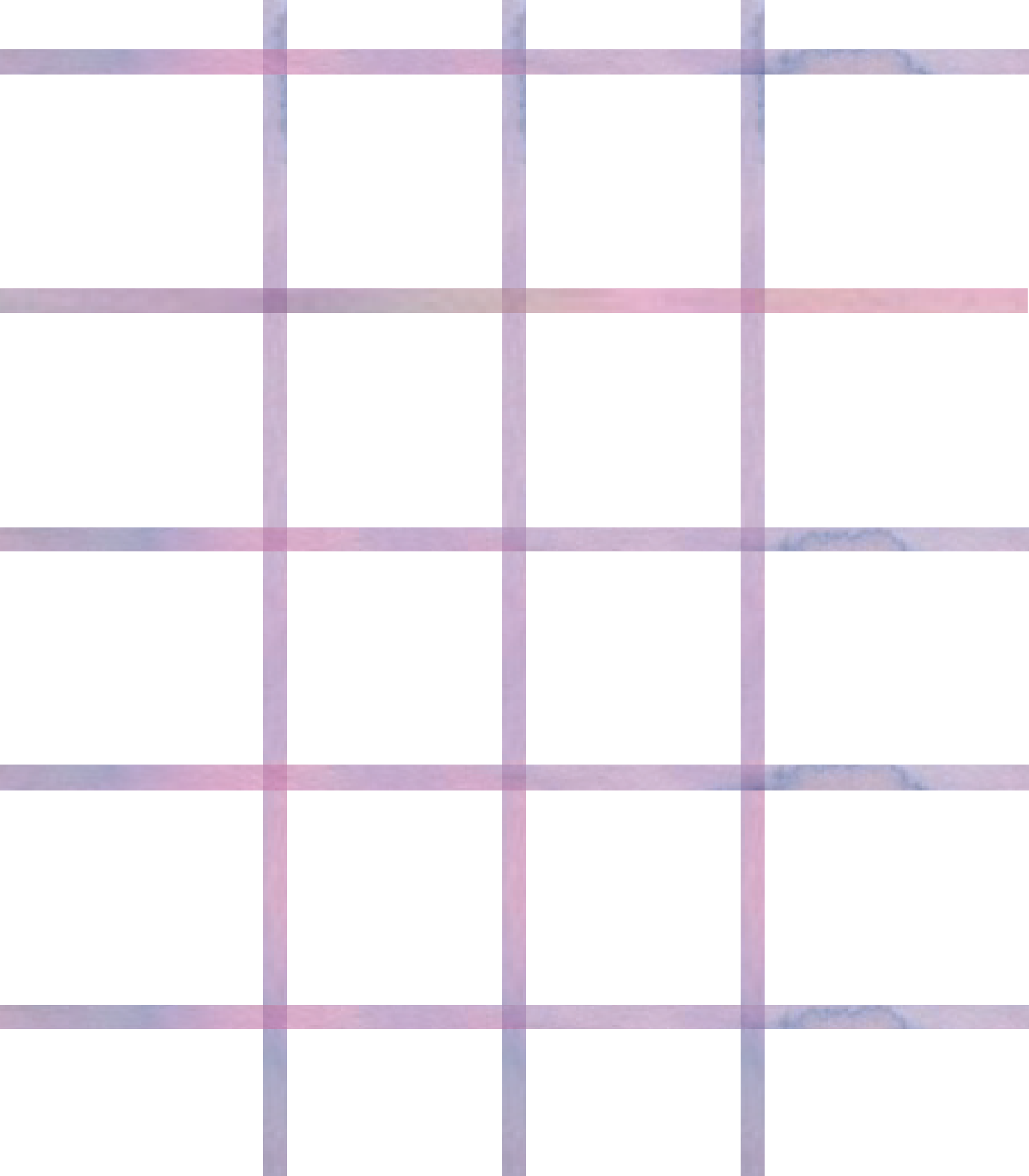
L'ETHIQUE DANS LE DESIGN

CAPUCINE FOUQUIN



Je fabrique avec empathie un objet durable,
J'ai de l'empathie pour la fabrique durable d'un objet,
Je dure par l'objet d'empathie de la fabrique,
Je fabrique l'empathie durable d'un objet.

SCHEMA NARRATIF

La durabilité

L'homme souhaite durer, pour cela, il doit préserver le monde commun. Celui auquel chacun appartient, dans lequel tous nous sommes acteurs et témoins.
Que conserver, que détruire, que produire ?
p. 13-35

L'empathie

L'homme, animal social, interagit avec ses semblables. La compréhension se fait par la capacité de chacun à entrer en empathie avec son prochain. Ou se joue ces confrontations, pourquoi cette notion devient-elle essentiel ?
p. 37-57

La fabrique

L'homme crée les conditions de son évolution par ses outils. À quelle fin ? À quel humanisme se réfère-t-il en parlant à la machine ?
À la fois fondamentale et controversée, la fabrique est l'actualisation de nos potentialités.
p. 59-79

POUR INTRODUIRE

Introduction

Le design est une discipline qui, encore aujourd'hui, se définit. Les adjectifs, les arguments, les explications divergent et abondent. Ses domaines d'actions sont vastes et multiples. Chacun peut donc y trouver son sens. Tel l'oeuvre d'art qui est oeuvre parce qu'elle correspond à une infinité de mots sans correspondre exactement à aucun, le design peut prendre le visage que chacun souhaite lui donner et permet de poser les questions que chacun souhaite apporter. Parce qu'il est une discipline conjuguant l'homme à son environnement, il connut, il connaît et il connaitra différents courants, se réclamant toujours du monde dans lequel il officie.

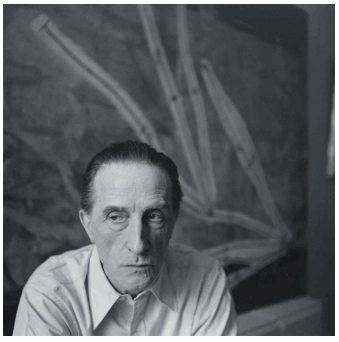
Pour ma part, dans cette discipline que j'ai rencontrée plus que je n'ai choisi, c'est à la lumière de l'éthique que j'ai décidé de la questionner, cherchant ainsi à en extraire sa philosophie, une certaine essence.

D'après Yves Michaud, l'art a effectué une translation du substantiel vers le procédural, c'est à dire de la matière (sculpture, peinture) au concept (procédure). Il se réfère ainsi à Marcel Duchamp, artiste révolutionnaire qui au début du XX ° siècle institue l'objet industriel comme oeuvre d'art et fonde par la même occasion l'art conceptuel.

Aujourd'hui, nous nous demandons si le design n'est pas passé du fonctionnel déductif (forme follows function) au prospectif comportemental (le design invente les comportements dont il devra trouver les réponses). De sorte que le designer passerait d'un dessinateur à un novateur. Alors, quelle éthique conduit son canevas?

Dans un premier temps, il est nécessaire de faire le point sur cette notion qui passe facilement du moralisme castrateur à l'utopie désincarnée.

Définitions Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française :



Éthique : n.f. et adj. est emprunt savant, d'abord comme substantif, au latin impérial ethica « morale » (en tant que partie de la philosophie), lui-même emprunt au Grec êthikon, neutre substantivé de êthikos « qui concerne les moeurs, moral ». (…). Le mot est introduit comme terme de philosophie pour désigner la science de la morale et, par métonymie, un ouvrage traitant de cette science (L'Ethique, de Spinoza).

La morale dessinerait ainsi l'éthique et cette dernière fixerait alors le bon et le mauvais, en somme l'idéal, l'espéré, et le raté.

Ce serait cependant omettre son indépendance. En effet, la notion d'éthique est bien empreinte de morale puisqu'elle vise à déterminer l'idée que l'on se fait de ce qui peut ou ne peut pas être fait ou penser. Tout comme la morale elle revendique un certain jugement face à une question ou un événement. Cependant, si la morale se construit et caractérise le monde commun, la question d'éthique, elle, est en premier lieu personnelle.

Elle est inhérente à chacun parce qu'il est Homme, sujet et individu. Elle se constitue par notre psyché, lui-même résultat de la combinaison de notre culture, de notre éducation, et de nos expériences. Assurément, alors que la morale se rapprocherait du dogme, l'éthique se définirait plutôt dans un trait de caractère, une manière de faire.

Mais si celle-ci est personnelle, elle ne l'est pas seulement à l'individu, mais peut l'être aussi dans le cas d'une discipline. On parlera d'éthique dans les domaines de la médecine, de la politique, de l'économie, d'une société, et caetera… Le design touche ces domaines et se définit, lui aussi, par une certaine philosophie.

Cependant nous ne traiterons pas cette question de l'éthique comme une succession de points dans un cahier des charges à l'attention d'un corps de métier, ou d'une déontologie contractuelle engageant les parties signataires. Il s'agit plutôt ici, d'utiliser le terme d'éthique comme étant l'inventaire, non exhaustif, des questions que se pose cette discipline qui revendique être porteuse des nouvelles manières de concevoir demain.

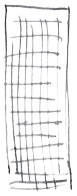
Nous ferons cet inventaire à la lumière des trois notions suivantes.
La durabilité, ou quelle survie pour le monde commun ?
L'empathie, ou quel rapport entre le concepteur et l'usager ?
La fabrique, ou quelle manière de produire ?

Ces notions aujourd'hui sous les projecteurs des différentes expositions ou projets de concepteurs proposent une réponse aux interrogations d'une société de l'hypersensible.

J'engage donc en réponse à cette notion d'éthique, le fait que le design, dans son narcisse émérite, s'interroge sur ces trois éléments : le monde (la société), l'homme (la politique), et la matière (la production).

La durabilité

le monde commun



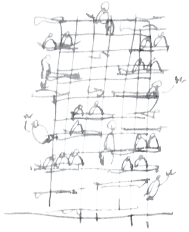
=

↓

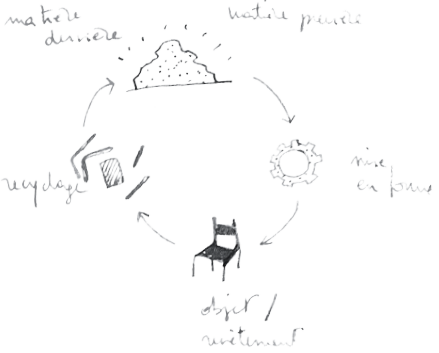
→

?

ou



PLUS



La durabilité

La durabilité est la volonté de chacun d'exister. Comme le dit Hannah Arendt, les hommes en quête d'immortalité essaient de laisser leur trace dans le monde commun. Les hommes créent le monde dans lequel ils évoluent. Ainsi, pour durer, il faut que le monde qui nous entoure soit durable.

Or, cette durabilité de notre monde, de notre système, est profondément remise en question durant la seconde moitié du XX° siècle. En 1970, le club de Rome commande le rapport Meadows. Celui-ci sera une sorte d'électro-choc. Régulièrement remis en cause sur ses prévisions, il reste cependant un facteur d'alerte sur notre avenir. Depuis cette date, les sommets de grandes puissances sur l'écologie, les théories et thèses se multiplient, se contredisent, nous alertent, nous questionnent. Aujourd'hui, les réalités énergétiques, économiques, sociales s'imposent et la question de la durabilité a conquis toutes les disciplines.

La seconde moitié du XX° siècle pose donc la question de la durabilité de l'espèce humaine. On remet en cause la croissance, la consommation, la production. L'ensemble du système est critiqué sous l'influence des théories dites écoresponsables.

Le durable évoque de manière abstraite ce qui cherche à durer, qui ne tend pas à se modifier, ce qui n'est pas éphémère. Un état, une situation durable est constante, permanente, et stable. Un changement durable, ce que l'on rend durable c'est ce que l'on consacre, que l'on conserve, ce qu'on entérine. Lorsqu'en 1970 la durabilité devient un enjeu majeur, elle pointe par la même occasion l'obsolescence.

Celle-ci peut être provoquée de plusieurs manières : l'obsolescence fonctionnelle « correspond au fait qu'un produit ne réponde plus aux nouveaux usages attendus, pour des raisons techniques (exemple incompatibilité avec de nouveaux équipements), réglementaires et/ou économiques », l'obsolescence d'évolution « correspond au fait qu'un produit ne réponde plus aux envies des utilisateurs qui souhaitent acquérir un nouveau modèle du fait d'une évolution de fonctionnalité ou de design » et enfin l'obsolescence programmée « dénonce un stratagème par lequel un bien verrait sa durée normative sciemment réduite dés sa conception, limitant ainsi sa durée d'usage pour des raisons de modèle économique » (d'après l'ADEME, Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie).

Cette dernière est introduite par Brook Stevens, designer, dans les années 50. L'obsolescence programmée est une planification de la non-durabilité d'un produit, la « dépréciation d'un matériel ou d'un

équipement avant son usure matérielle ». Elle doit permettre aux entreprises d'augmenter leur profit en poussant chacun à augmenter sa fréquence d'achat.

Ainsi la durabilité : ce qui a pour but de durer et l'obsolescence : ce qui a pour but de se périmer s'oppose et la dernière définit la première.

Ce qui est durable est ce qui ne se périme pas, qui ne peut être obsolète et afin qu'un objet ou une architecture ne puisse devenir obsolète elle doit avoir la possibilité de se transformer, d'évoluer, de s'adapter, de se renouveler, d'être réutilisée. Pour cela, deux courants prédominent : la haute valeur humaine, et la haute valeur de la matière, tous deux visent le même objectif, reconsidérer ce qui pendant un temps fut déprécié, qu'il s'agisse de matière, de construction ou de rapport humains, en regardant le « plus » de chaque chose et chacun.

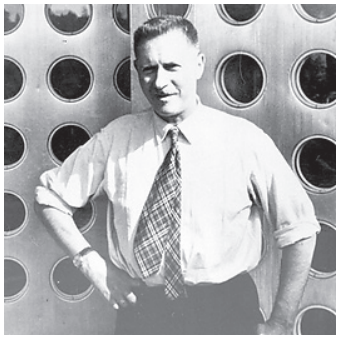
« Plus », c'est le titre d'un ouvrage écrit par Frédrique Druot, Anne Lacaton et Jean-Philippe Vassal à propos de plusieurs projets de réhabilitation ou rénovation de grands ensembles et d'espaces urbains, dont celui de la tour Bois le Prêtre pour lequel ils reçurent l'Équerre d'Argent en 2011.

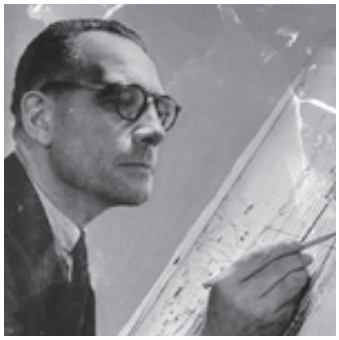
C'est aussi ce qui détermine leur approche de l'architecture. Ils cherchent le « plus » d'une construction avant de parler du moins et font s'opposer « axe, composition, planification, désenclavement, remodelage, pénétrant, zone, proximité, mixité, grand, démolition » aux termes « cas, situation, attention, évolution, transformation ».

La tour Bois le Prêtre est un grand ensemble construit dans les années 60. Elle fait partie de ce grand mouvement de construction qui en France remodèle l'ensemble du parc immobilier durant la seconde moitié du XX° siècle. Ils sont définis par le géographe Hervé Vieillard-Baron comme « un aménagement en rupture avec le tissu urbain existant, sous la forme de barres et de tours, conçu de manière globale et introduisant des équipements réglementaires, comportant un financement de l'État et/ou des établissements publics. Un grand ensemble comporte un minimum de 500 logements. Enfin, un grand ensemble n'est pas nécessairement situé en périphérie d'une agglomération. »

Leur histoire s'écrit dès le début des années 30 avec la cité de la Muette à Drancy par Eugène Beaudouin, Marcel Lods et Jean Prouvé pour l'Office public HBM. Mais c'est après la Seconde Guerre mondiale que cette urbanisation prend de l'ampleur grâce à la conjonction de trois éléments : le besoin, la volonté et la possibilité.

Le besoin urgent de reconstruction est dû à la fois aux destructions subites durant la guerre, mais aussi au constat de l'insalubrité des





logements dont la moitié non pas accès à l'eau courante, dont les 3/4 n'ont pas de WC, et 90% pas de salle de bains avec un déficit de 3 millions d'habitations.

La politique volontariste du «Plan Courant», en 1953, qui favorise nettement par le biais de la taxe patronale à 1% la construction de logements collectifs appuyés par l'appel de l'abbé Pierre après l'hiver de 1954 qui amène à une prise de conscience nationale. Enfin, les nouvelles technologies de la construction avec l'amélioration des systèmes constructifs, l'avènement du préfabriqué et l'augmentation des performances du béton.

Ainsi, la construction s'industrialise à la fin des années 50 et atteint le nombre de 300 000 logements construit par an. Si elle répond un temps aux besoins immobiliers en France et en Europe, cette architecture industrialisée est vite remise en question. Ces nouveaux quartiers sont stigmatisés dès les années soixante et demeurent aujourd'hui les témoins d'un passé gênant, et sont considérés comme opprobre.

Des témoins, certes, mais surtout des lieux, des « milieux » d'habitation. Ces tours, ces barres, anciennes de vingt, trente ou même quarante ans possèdent leur propre modèle social.

Eric Jouan, 53 ans, me raconte son déménagement d'une cité HLM aux abords de Rennes à une banlieue pavillonnaire près de Paris : « Je n'ai pas compris ce passage d'un appartement certes pas exceptionnel, mais acceptable ou j'avais une vingtaine de potes que je pouvais voir et appeler n'importe quand, à une maison, certes plus confortable, mais dans laquelle il m'a fallu un certain temps avant de me recréer un petit cercle d'amis. Sans jamais retrouver l'effervescence, le monde et la cohésion comme je l'avais connu à côté de Renne. »

Bien sûr il n'est qu'un exemple et représente une expérience surement minoritaire chez les anciens ou actuels habitants de ces grands ensembles, mais il est la preuve qu'au-delà de la simple utopie hygiéniste moderniste, les grands ensembles représentent aussi une forme de sociabilité. Verticaux, superposables, ils restent des « ensembles ».

Francis Rathier :

« Après avoir connu l'air de la construction, les grands ensembles sont entrés progressivement, depuis les années 70, dans l'ère de la réhabilitation; la construction neuve est en constante décélération, tandis que, à l'inverse, la réhabilitation s'accroit de façon tout aussi constante : en 1996, plus de 90 000 logements étaient concernés par la réhabilitation, et la construction neuve en représentait que 50 000. »

Ce projet de Druot, et Lacaton&Vassal est une réhabilitation du construit qui s'inscrit dans un mouvement d'intégration progressive des grands ensembles comme éléments du patrimoine.

La tour Bois Le Prêtre, du haut de ses 97 logements, s'inscrit dans le paysage urbain du 17ème arrondissement à la limite des communes de Clichy et Saint-Ouen. Elle est construite entre 1959 et 1961, à la suite d'une enquête immobilière menée par Raymond Lopez en 1954 qui met en perspective la disponibilité et la qualité des terrains sur lesquels il serait possible de s'implanter.

À la suite d'une première rénovation des façades extérieures en 1990, on envisage, en 2002, après la démolition de la tour Borrel limitrophe, la destruction de la tour Bois le Prêtre (dans le cadre du projet de renouvellement urbain). Druot et Lacaton&Vassal, les architectes lauréats proposent une restructuration de l'ensemble du bâtiment sans démolition/reconstruction, permettant ainsi d'éviter le déplacement des populations pendant les travaux.

Cette volonté de leur part ainsi que du commanditaire est motivée par plusieurs points. D'une part la qualité du bâtiment. En effet, ces architectures empreintes du mouvement moderne révèlent de réelles qualités.

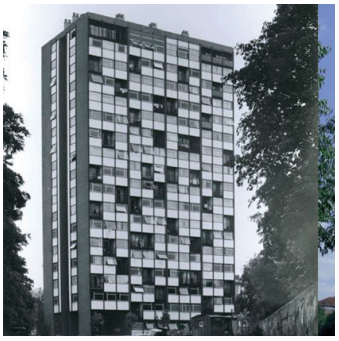
La construction est plus solide que celle des immeubles des siècles passés (XIX°, XVIII°, et XVII° siècles), et le minimalisme des réseaux de distribution, la superposition et leur verticalité, l'hygiène, la salubrité permettent un confort, et une potentialité des vues et de leur transparence. De plus, elles offrent une réelle capacité d'évolution et d'agrandissements des logements tout en alliant une économie d'espace, de territoire, de réseaux et de voiries tout en permettant une densification du territoire libre afin de proposer les proximités nécessaires entre habitats et services, équipements, commerces et activités.

D'autre part, la nécessité de la prise en compte des habitants qui sont, par leur statut d'occupant des lieux, les garants de son bon fonctionnement et les plus concernés par la transformation opérée.

Ainsi, les architectes mettent en place une méthodologie. Celle-ci, permet à la population de continuer à habiter l'immeuble pendant la phase de chantier puis consiste, après un dialogue entre habitants et architectes à propos de leurs attentes et désirs, en plusieurs additions rationalisées de l'existant : un agrandissement des logements par dé-densification ou extension (l'accent est mis sur le séjour qui devient une pièce à vivre plus large, plus spacieuse), une accentuation de la transparence des façades avec la création de balcons et terrasses, un nouveau traitement des paliers, circulations verticales et ascenseurs, une dé-densifications des étages bas, de certains niveaux ou des terrasses pour la mise en place de services, et équipements spécifiques réservés aux habitants, ainsi qu'un hall plus sûr grâce à une transparence et la présence d'une loge de gardien et enfin, la création de logements neufs en remplacement et en complément avec la réorganisation des espaces extérieurs.

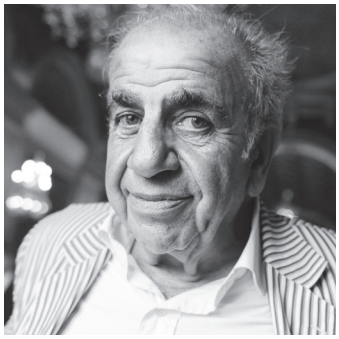
Druot, L. & V. :

«Nous avons fait l'inverse, rétorque Druot, et établi ce qui allait bien. Nous avons estimé que la richesse de la tour, c'étaient ses habitants qui allaient devoir rester sur place pendant les travaux. Avec leur histoire.»



hotel ibis

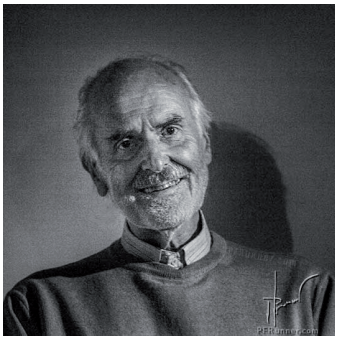
Mais plus qu'une liste des courses des éléments à conserver, améliorer, préserver ou transformer, les trois architectes proposent une re-qualification de chaque lieu avec un souci de l'observation et l'attention que l'on y porte. En effet, leur travail méticuleux propose une étude presque maniaque de l'existant, qu'il soit matériel (bâti, paysage) ou immatériel (rapports sociaux, contexte, et caetera...) afin d'en dégager sa potentialité, permettre une mise en valeur du bâti, et ainsi soutenir l'idée que le durable est dans ce qui dure et donc dans notre capacité à préserver l'existant tout en l'adaptant.



C'est aussi la thèse de Roland Castro qui parle d'un vaste réseau d'acteurs « humain et non-humains », ce travail se base sur deux branches particulières : " les habitants" et « l'architecture ».Si pour la tour Bois le Prêtre, Druot et Lacaton&Vassal façonnent l'idée d'une durabilité dans l'architecture par le biais de la réhabilitation, qu'en est-il de la production d'une architecture durable ?

Si, comme nous l'avons précisé en amont, une architecture durable est de nature à durer longtemps, elle n'est pas pour autant immuable. Sur ce fait, Lucien et Simone Kroll, Lacaton&Vassal et Patrick Bouchain proposent.

En 1985, les Krolls sont invités par la municipalité de Haarlem aux Pays-Bas à dessiner 129 logements sociaux et écrivent :



« Il y a, depuis quelques générations de concepteurs, une volonté d'abstraction, de monumentalité, de rigueur et de méfiance obsessionnelle du désordre vivant, du sentiment, du hasard des initiatives populaires (…) »

Par conséquent, ils suggèrent : « d'essayer de caractériser chaque lieu, de différentier chaque habitation pour que les familles "normales" puissent aimablement s'y reconnaitre et pour que, lorsque nous aurons tourné le dos, elles poursuivent elles-mêmes la construction à leur façon et produisent ainsi un paysage complexe (le leur) ».

Pour se faire, les architectes mettent à disposition leur savoir, leur faculté à construire afin que chacun puisse prendre part à la construction de son lieu de vie. Il s'agit pour les Krolls d'une remise en question d'un modèle de société froid et standardisé ou les éléments parce qu'ils sont des archétypes ne peuvent évoluer et s'améliorer. Pour leur part, la réponse à une architecture moderne archaïque est une architecture du vivant, en ce sens qu'elle vit, elle évolue, elle se construit progressivement avec les êtres qui l'habitent.

Patrick Bouchain se place en héritier de cette idée du « construire ». Il prône comme les Kroll la nécessité d'une architecture participative : pour lui, c'est dans le désaccord que se fait l'accord. L'idée n'est pas un consensus qui ne satisferait totalement aucune des parties, mais que ce soit dans la dissonance

que l'on trouve une justesse.

Il utilise ce processus notamment pour le channel, équipement public regroupant un cirque, une médiathèque et autres. Le projet est entièrement conçu sur le modèle d'une architecture participative ou l'étape de chantier est l'étape fondatrice de l'architecture à venir.

Il va jusqu'à proposer à son tour une livraison de logement non fini. Non pas dans le sens où il serait mal fini, mais dans celui où il serait encore ouvert : « ouvert pour être terminé ». Le non-fini permettrait de faire rentrer la vie dans le logement. Ainsi, il apporte une nouvelle vision du logement , et dénonce le fait de devoir dénommer les choses, de les qualifier. Une construction éphémère peut être pérenne (la tour Eiffel), une construction pérenne peut être éphémère (une bar HLM). Une fois la dénomination faite, libre à chacun de nommer comme bon lui semble son projet.

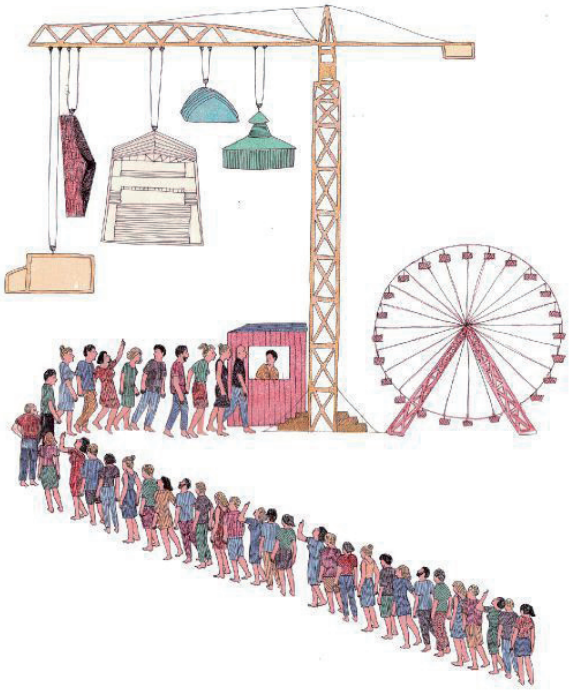
Il transcende ainsi la notion de mobilier et d'immobilier : « Chacun, chaque occupant de logement crée une valeur mobilière et qui vient habiller l'immobilier. » Ainsi l'occupant d'un immeuble des années soixante qui ne répond plus aux normes énergétiques et qui demanderait une intervention immobilière pourrait lui même « réhabiliter » son logement en utilisant ses déchets pour créer une isolation et intervenir cette fois par le biais du mobilier.

« Le but de ces expérimentations est de démontrer que l'habitant, qui apporte dans le logement des éléments mobiles pour son usage, détient un droit de propriété mobilière et que ces éléments meubles peuvent avoir, en terme social, une valeur identique, voire supérieure à l'immeuble. », en parlant de son projet pour les agriculteurs sur le site de Beaumont.

Il est le défenseur de l'architecture HQH : l'architecture à Haute Qualité Humaine, en réponse à l'architecture HQE, l'architecture à Haute Qualité Environnementale. Une durabilité assurée par l'investissement et l'appropriation que chacun fait de son lieu de vie, grâce à cette liberté d'intervention dans sa construction.

Ainsi, si la durabilité peut être envisagée par la préservation de l'existant grâce à une liberté dans les usages jumelés à une responsabilisation de l'usager, elle amène aussi à la recherche d'économie de matière et d'énergie.

Depuis la préhistoire, l'homme use principalement des énergies renouvelables comme l'énergie hydraulique et éolienne (moulins), le bois de chauffage, etc.. Ca n'est qu'à la fin du XVIII ° siècle que commence l'exploitation des énergies fossiles. Le charbon et le pétrole vont chacun révolutionner le monde et le faire entrer dans l'air moderne.



Ecolonia, Alphen-aan-den-Rijn

Les pays occidentaux qui maitrisent ces nouvelles technologies connaissent alors une croissance exponentielle jusqu'à atteindre au cours de la seconde moitié du XX° siècle une sorte de paroxysme. Notre monde que l'on appelle aujourd'hui « monde de consommation » nous semble saturé. Il n'a à la fois jamais connu une telle profusion d'objets, de matières, d'interactivité, d'informations et une telle conscience de la pénurie prochaine des ressources énergétiques considérées comme essentielles à son fonctionnement.

Ce sentiment, associé à un épuisement avéré (et programmé) des matières dites fossiles engendre de nouvelles conceptions du temps, de la matière et de nos modes de vie. Le bouleversement nécessaire de notre quotidien, de notre perception des ressources, appel les industriels à rationner l'utilisation de la matière et les designers à repenser les modes de conceptions de l'objet.

Aujourd'hui est prônée la quatrième vie de l'objet. On affecte à l'objet un cycle de vie. De sa création à son recyclage, toutes les étapes doivent être pensées en amont. On rejette l'idée que la matière peut être périssable.

« Comment réduire le nombre des produits sans renoncer à la diversité des fonctions et des utilisations ? »

Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard avec leurs objets trou noir proposent une réponse à la surproduction des objets, des déchets, à la surexploitation de la matière et tentent de couvrir trois enjeux : absorber, décomposer et déspécialiser.

Pour l'absorption, ils invoquent le Cofalit. Sous l'apparence d'une pierre noire, cette matière peu couteuse issue de la vitrification des déchets de l'amiante est utilisée aujourd'hui en sous-couche routière. À la fois réfractaires et diffusante de chaleur, les deux designers lui donnent forme comme produit semi-fini :

– Une brique creuse, peut être utilisée pour la construction de poêle à bois, de cheminées, mais aussi de cloisons séparatrices.
– une tomette, en revêtement pour les murs, les sols, les plans de travail.
– une tuile, en recouvrement des tuyaux de chauffages afin de composer des radiateurs.

De ce fait, cette matière qui évoque les décharges, véritables « trous noirs » au sein de notre société, est utilisée comme matière dernière, en opposition à matière première.

Avec l'idée de la décomposition, les deux designers nous proposent un balai, une turbine, un seau et un socle qui assemblés forment un aspirateur. Ce principe, applicable à d'autres produits nous montre que des objets, en apparence complexes peuvent permettre une variété d'usage, en fonction du contexte, grâce à leurs pièces détachables.

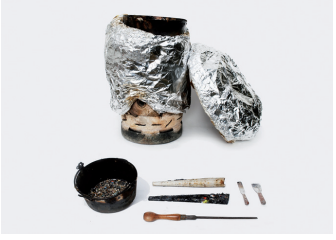
Enfin, la dé-spécialisation de l'objet répond à l'hyperspécialisation du petit électroménager qui pullule dans nos maisons. Alors on se demande à quoi servent ces objets aux fonctions uniques (crêpière, cuiseur vapeur, appareil à raclette, etc..) lorsqu'ils ne servent pas? Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard nous répondent en proposant de les récréer à partir de pièces de vaisselle. En effet, posé sur un socle qui contient une bobine d'induction, n'importe quel corps ferreux peut devenir un élément de chauffe.

De la sorte, les designers proposent une restauration de la matière considérée comme désuète et une réflexion autour des complexités fonctionnelles que peut proposer l'assemblage de différents objets en repartant systématiquement de question intrinsèque : la matière, et l'usage que l'on en fait.

De ce fait, les objets trou noir sont à la fois réalisés dans une matière recyclée et pensée comme des éléments séparés qui peuvent former un tout. Ce système laisse l'utilisateur usé comme il l'entend de l'objet.

Le libre arbitre dans l'usage que l'on fait d'un objet, d'un espace, d'une architecture semble être un dénominateur commun à toutes ces réflexions sur la durabilité. C'est aussi une des revendications fondatrices de l'ère numérique. Celle-ci propose comme les précédents de répondre aux enjeux énergétiques par le recyclage de la matière en y ajoutant une constante, celle du numérique, qui à l'économie d'énergie allie la compression du temps et des distances.

Dans cette optique, le Studio Swine nous propose le

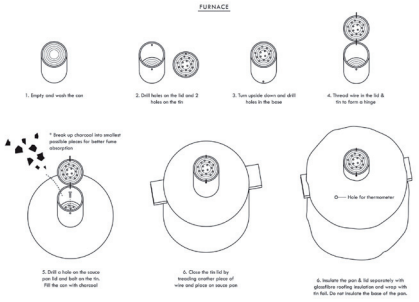


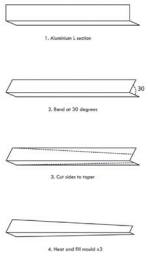
Sea Stool. Un tabouret en open source à auto construire, c'est à dire dont le design consiste en l'explication d'un processus, censé mener à la fabrication autonome de l'objet, laissé en libre-échange sur les réseaux internet . Son nom fait référence à son processus de fabrication. Les designers illustrent le procédé dans une vidéo qui met en scène l'objet : à l'occasion d'un tour de pêche, des marins, qui ont préalablement noté la méthode de fabrication du Sea Stool, exhument de leurs filets la matière plastique jusque-là vilipendée. Après l'avoir découpée, ils la fondent, et lui donne forme grâce à un moule lui-même disponible en open source. La matière est enfin refroidie en la baignant dans l'eau de mer. Par la suite le tabouret est assemblé sur le bateau à l'aide d'une perceuse manuelle puis vissé. Il porte comme signature un numéro de série ainsi que les coordonnées géographiques du lieu de fabrication.

« Open source Sea Stool est destiné à résoudre le problème du plastique dans la mer. Nous essayons constamment d'améliorer le manuel, donc s'il vous plaît impliquez-vous et envoyez-nous vos commentaires ou suggestions à info@studioswine.com »

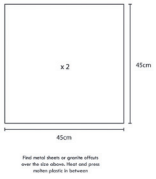
L'objet abrite plusieurs espérances : aider au nettoyage des fonds marins, permettre à chacun d'être le fabricant de son tabouret et recycler à moindre cout les déchets plastiques.

FURNACE



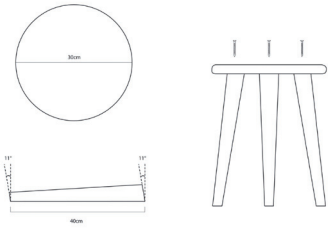


MOULDS



Find metal sheets or granite offcuts over the size above. Heat and press molten plastic in between

CHAIR



Ces derniers exemples nous montrent la volonté des designers de défier les questions environnementales et énergétiques en réhabilitant la matière. Ici, l'amiante vitrifié s'invite dans nos espaces domestiques, nos objets du quotidien se dédoublent, les déchets plastiques couvent de nouveaux objets.

Cependant ces bonnes volontés tranchent avec des pratiques économiques et industrielles qui tendraient sous le motif environnemental à une obsolescence programmée tout à fait assumée de l'objet. De même, l'idée d'une durabilité créée par le libre usage des espaces effarouche certains. Valéry Didelon dans la revue Le visiteur d'automne 2002 éreinte le projet de rénovation du Palais de Tokyo mené par Lacaton&Vassal.

Il évoque l'économie de l'architecture, terme utilisé par Lacaton &Vassal, eux-mêmes, et pondère son propos en montrant qu'effectivement, de nos jours, l'économie, la crise, amène à une nouvelle manière de penser l'architecture, comme toute époque, de nouvelles questions se pose, que la réponse amenée par L&V est dans la continuité d'une problématique de cout qui est constant dans tous les projets d'architectes, que leur idéologie est vraie, qu'il y une véritable honnêteté dans la proposition qu'ils apportent.

Cependant il fustige ensuite une économie prépondérante, et accuse les deux architectes d'échafauder leur discours à partir de ce cadre économique. « L'art de ne rien faire tient en cela peut-être moins du minimalisme éthique que du fonctionnalisme étroit ». Elle souligne le risque d'aboutir à « l'architettura povera ».
Il conclut en considérant qu'il s'agit chez Lacaton & Vassal d'un certain immobilisme.

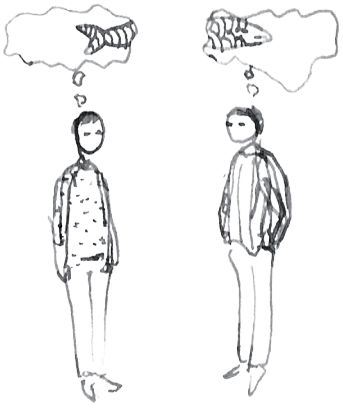
Valery Didelon :

« Rénover, modifier, et savoir ne rien faire est une posture honorable, mais on peut s'interroger sur les limites d'une idéologie qui repose à ce point sur le "déjà-la", et qui risque de s'avérer incapable de produire aujourd'hui les bâtiments nouveaux qui feront les réhabilitations de demain. »

Pareillement, le numérique, considéré par certain comme une révolution équivalente à celle de l'imprimerie et qui intervient dans le débat énergétique porte à controverse, notamment sur l'illusion d'un outil immatériel donc très peu couteux sur le plan énergétique.

Certains fustigent cette nouvelle sphère qu'il accuse de cacher plus que d'effacer sa consommation en énergie. Néanmoins, on ne peut amputer ces desseins de durabilité de leur dimension empathique.

L'empathie



?
ONG
designer
aidés
aidants

« (…) une espèce de capacité à ressentir par l'intérieur qui dépasse la simple compréhension. C'est en quelque sorte une démarche qui consiste à se mettre à la place de l'autre. La philosophie aristotélicienne avait d'ailleurs admirablement décrit ce phénomène avant que la psychologie invente le mot empathie pour le décrire (…) — François Cloutier, la santé mentale, p.53-

La notion d'empathie nait au XX° siècle avec la psychanalyse. Cette notion, bien que déjà présente dans la philosophie aristotélicienne, prend corps dans l'air moderne. Elle est la capacité que nous avons à nous mettre à la place d'autrui, afin de comprendre ce qu'il éprouve.

Cependant, elle n'a pas pour but, comme la sympathie, la mise en place d'une relation affective. Ni mimétisme, ni contagion des sentiments, l'empathie doit permettre de comprendre et d'analyser l'autre dans ses désirs, comme dans ses peurs tout en maintenant une séparation et une distinction nette entre soi et autrui.

Étymologiquement, elle se compose de em- qui signifie "dedans" et -pathie du Grec pathos signifiant "ce qu'on éprouve". Le terme se forme dans un premier temps en anglais, « empatic », en 1904 avant d'être traduit en Allemand comme Einfühlung, par Theodore Lipps. À cette période, elle caractérise une forme d'expérience esthétique dans laquelle le sujet se projette en imagination dans une oeuvre d'art. De cette définition, reste aujourd'hui la capacité pour l'empathie à "l'imagination", qui permet au sujet la compréhension de l'autre tout en étant indépendant de la relation altruiste ou de sympathie envers celui-ci.

Theodore Lipps :

"L'objet de l'empathie est la compréhension. L'objet de la sympathie est le bien-être de l'autre. (…) En somme, l'empathie est un mode de connaissance ; la sympathie est un mode de rencontre avec autrui."

Cependant, considérer le design comme une discipline empathique dans son essence n'a pas toujours été une évidence et ne répond pas à la question de savoir sous quelle forme ou par quels moyens cette empathie agit. D'après la biennale de St-Etienne , elle joue dans plusieurs domaines : technologie, économie (ou productivité), sensorielle et environnementale. Mais surtout elle se joue sur le rapport qu'entretient le concepteur à l'utilisateur.

En effet, l'époque contemporaine, connait l'émergence de nouveaux moyens de communication (numérique, internet, etc.) qui entrainent un effacement des frontières, une disparition des distances et une compression de temporalité qui nous amène à rencontrer et être en contact avec différentes cultures et sociétés. Cette nouvelle proximité nous pousse à comprendre nos différences et nécessite pour cela un rapport d'empathie avec son prochain.

C'est dans ce mouvement de rencontre et de volonté d'interactions que s'inscrit l'idéologie humanitaire moderne, héritière de l'idée d'universalité des droits de l'homme abstraits et de la pensée humaniste.

Ainsi, cette nouvelle conscience de l'homme et la reconnaissance de la valeur unique et universelle de chaque individu provoque la rencontre entre l'humanitaire et le design.

Aujourd'hui, le design et l'action humanitaire se croisent. Celui-ci est l'objet de l'exposition :"L'humanitaire peut-il continuer à se passer du design? », à l'ENSCI, du 3 au 21 décembre 2013 et fut le thème de la biennale de St Etienne : « L'empathie ou l'expérience de l'autre" en 2013. La présentation de l'exposition nous interpelle sur le manque d'interactivité entre ces deux entités.

Il est établi cependant que la conception, dans son sens large, pourrait apporter des réponses plus globalisantes permettant une meilleure pérennité des actions, grâce à cette « empathie » propre à la discipline du design ; tellement, que cette rencontre tardive nous questionne sur les raisons de leur rapprochement soudain ainsi que de leur distance ancienne.

Il nous est nécessaire, donc, pour comprendre les liens entre le design et l'humanitaire d'introduire ce dernier. L'aide humanitaire moderne, telle que nous la connaissons (par le journal de 20h ou par des expériences personnelles), porte en héritage l'humanitaire

religieux qui avait dans la société un rôle protecteur et nourricier pour les plus démunis.

À cette époque elle prend déjà part aux conflits armés, mais de manière ponctuelle. Cependant, elle s'en différencie, car il ne s'agit plus de charité, qui est la qualité portant à vouloir le bien d'autrui issu d'une conception religieuse du rapport entre les individus, mais de solidarité, qui est la dépendance mutuelle dans son plus large emploi c'est-à-dire la dépendance et l'aide mutuelle entre tous les hommes du seul fait d'être homme et qui exclut l'action religieuse du processus d'interactions entre les aidants et les aidés.

Ca n'est qu'à la fin du XIX° siècle, période des lumières et de l'explosion de l'accès à l'information que s'exprime la nécessité d'un humanitaire universel. Celui-ci est défini lors de la convention de Genève qui permet à tous les États de démontrer leur sollicitude et leur humanité en acceptant que dès lors qu'un prisonnier est blessé il devient un être humain, il n'appartient plus à cet État, mais est restitué à l'Humanité :

« La distinction entre combattant et non-combattant est la racine même de l'action humanitaire ». Cette action de l'homme pour l'homme est souvent très médiatisée lors de conflits armés, mais agit au quotidien dans les régions les plus violentes.

Souvent critiqué, l'humanitaire joue un rôle cependant significatif dans la balance des rapports Nord/Sud. Initialement exit des rapports marchands et des partis pris politiques, il tend aujourd'hui à se redéfinir et son champ d'application se déploie jusqu'à rencontrer celui du design dont voici un exemple :

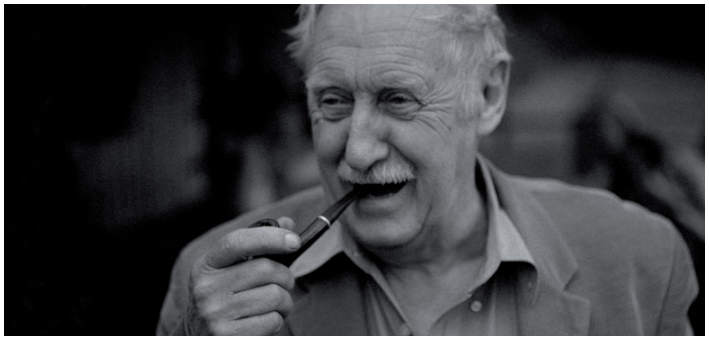
« Comment améliorer la circulation de l'information sanitaire ? »

Ce questionnement est le point de départ de la création de la radio à manivelle par Trevor Baylis, inventeur anglais. En 1993, après la diffusion d'un reportage sur la BBC d'un documentaire consacré au sida en Afrique, celui-ci décide de mettre au point une radio sans pile, ni batterie, les sources d'énergie électrique étant à la fois rares et très couteuses dans ces pays.

L'ingénieur raconte s'être : « immédiatement précipité vers son laboratoire. Il aurait eu un « déclic », celui de créer une radio sur le mode de fonctionnement d'un vieux phonographe.

D'après Anne-Marie Fevre, dans son article « L'onde du durable », Trevor Baylis « a créé un objet du futur qui repose sur la mécanique traditionnelle du passé. »

L'invention ne séduit pas tout de suite les fabricants qui ne trouvent pas en elle une viabilité marchande suffisante. Cependant, à la



suite d'une émission TV sur la chaine BBC et diffusée en Afrique du Sud (pays dont la population paysanne est très pauvre), deux entrepreneurs l'un anglais, Chris Staines et l'autre sud-africain, Rory Stear, décident de donner une nouvelle impulsion au projet en signant un contrat d'exclusivité pour sa technologie. Ils créent alors la société Baygen (plus tard Freeplay Energy en 1999). Une entreprise au Cap, détenu en partie par sept organisations qui emploient un personnel handicapé, est chargée de produire la radio.

En 1995, c'est le premier lancement de la radio, elle est noire, le design n'est pas abouti, la qualité du son est parfois discutable, elle atteint trente minutes d'écoute.

Cependant elle sera diffusée dans 40 pays en voie de développement (dont la Bosnie, le Rwanda, le Kosovo) par l'intermédiaire de vingt organismes humanitaires, dont la croix rouge et l'Unicef. Par l'intermédiaire du gouvernement britannique, elle est distribuée en Afghanistan ce qui permet un enseignement à distance pour les « War Child » de la région de Kaboul.

On observe ici que la démarche humanitaire a radicalement changé d'objectif. L'action s'est peu à peu sédentarisée. Les conflits prolongés, les différentes vagues de réfugiés et leur médiatisation ont amené à une multiplication du type d'actions.

Depuis la fin du XIX° siècle, le nombre d'organismes à but humanitaires ne cesse de croitre et leurs missions de se redéfinir. En effet, de l'humanitaire médicale s'est développé aujourd'hui un humanitaire répondant aux manques éducatif, constructif, économique, etc.

En effet, si pendant un temps l'action humanitaire ne s'occupait que de la préservation du corps (aide aux blessés ou apport de nourriture), elle s'est orientée ces dernières années sur une aide plus globalisante, prenant en compte les questions d'évolution intellectuelle et culturelle de la population afin de lui permettre de créer elle-même les moyens de se protéger et d'améliorer sa condition.

C'est dans cette dynamique que s'inscrit la radio à manivelle de Trevor Baylis ainsi que la lampe solaire « littlesun » d'Olafur Elianson. Ingénieurs et artistes revêtent le manteau de designer pour proposer des objets qui l'un comme l'autre ont pour but de permettre à leur usager d'accéder à l'information et l'éducation.

La différence est fondamentale. L'aide n'est plus un rapport de domination ou s'installerait une dépendance des aidés vers les aidants, mais la création, par les aidants pour les aidés, d'outils qui leur permettent de s'élever eux même. C'est une redéfinition de l'action humanitaire et c'est dans cette redéfinition que s'implante le designer. Il vient comme rouage à un système d'amélioration en autoconstruction.

Hannah Arendt, parle dans « Condition de l'homme moderne » du rapport entre l'homme et son environnement. L'homme, d'après elle, est conditionné par les outils que lui-même crée pour son évolution.

Une possibilité d'évolution par l'instruction, c'est ce que propose Olafur Eliasson aux petites filles dans les pays du Sud.. Artiste d'art contemporain, il est issu de la Danish royal school of fine art, vit entre Berlin, ou il crée le studio Olafur Eliasson, et Copenhague.

« Un artiste est impliqué dans la vie, dans la réalité du monde, dans l'idée du progrès. Mon studio est construit sur cet engagement. »

Tout en étant le chef d'orchestre d'une équipe de près de 30 personnes (assistants/ architectes/artistes...), son studio devient une fabrique à concept, il se définit comme un « donneur d'idée », des idées qui le mèneront à imaginer Little sun, une lampe à énergie solaire qui, facile à transporter, se recharge pendant la journée puis permet la nuit de s'éclairer. En effet, l'accès à l'éducation passe dans ces contextes par une simple possiblité de s'éclairer.

Destinée aux régions ou l'énergie électrique est rare est très couteuse, elle a pour but de donner aux enfants le moyen de s'éclairer la nuit pour faire leur devoir.

Orientée vers l'éducation des petites filles, particulièrement critique dans ces pays, elle est un objet politique, porteuse d'un symbole comme d'un danger potentiel pour ces enfants qui ne sont pas toujours autorisés à accéder au savoir.

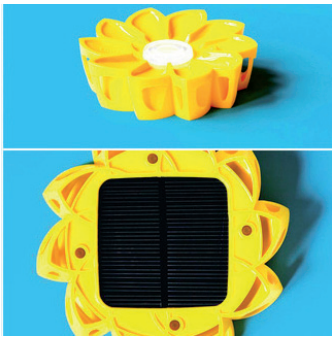
Elle est inaugurée à la Tate Modern en 2012. L'idée étant de la proposer à des acheteurs occidentaux qui, comme pour un parrainage, offriraient cette lampe à un enfant. L'objet est séduisant et la communication très organisée. Cependant la diffusion de l'objet reste limitée.

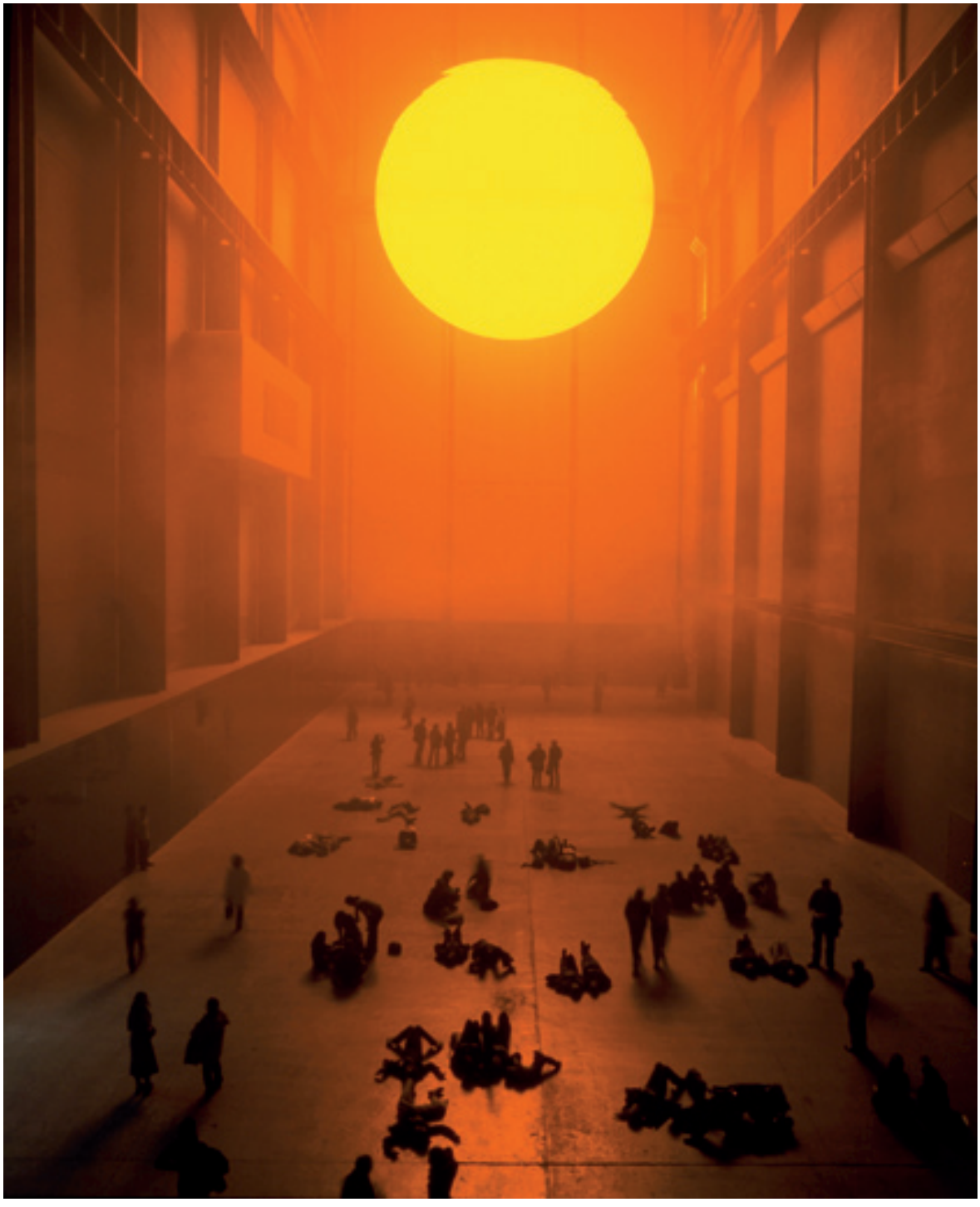
Il est intéressant de voir comment l'artiste se définit comme un individu dont le travail porte sur les questions de la société. Puisque justement celui-ci décide par la suite de dessiner une lampe, un objet fonctionnel pour répondre à un des enjeux posés aujourd'hui.

Il s'empare de cette discipline entre art et technique comme médias d'expression des problématiques humanitaires. Une attitude de la part de l'artiste qui pousse à penser que le design deviendrait un média privilégié pour aborder des questions universelles et conjoncturelles. Un média accessible par l'usage quotidien d'un objet.

Cependant, malgré les ambitions premières de l'artiste, et de même que pour la radio à manivelle de Baylis, la distribution de l'objet rencontre des difficultés. Même si la lampe repond à une réelle nécessité, la distribution sur le terrain met en jeux des rapports de forces difficiles à prévenir.

Ainsi, bien qu'ayant une première visée humanitaire, la société Baygen « se rend vite compte qu'elle ne pourra pas survivre en se contentant du seul marché du tiers monde, et des seuls achats de bonne volonté ».





freeplay
SW2 SW1 AM FM
VOL
TUNING
OFF

La radio est alors redessinée, le modèle de 1997 est amélioré, allégé, coloré ; techniquement plus fiable, il s'ouvre au marché européen ayant pour cible les randonneurs. On lui ajoute des panneaux solaires pour les pays chauds (nouvelle énergie inépuisable).

Le modèle est vendu massivement en Angleterre, puis en France chez Nature et Decouverte. La radio se nomme alors Freeplay ; sur le même principe mécanique est créée la lampe freeplay ; puis le chargeur de téléphone mobile apparait avec la collaboration de Motorola, et bientôt un ordinateur à manivelle.

Cependant l'entreprise garde une branche humanitaire sous le nom de « Fondation Freeplay », la radio entièrement autonome (ni pile, ni batterie polluante, ne dilapidant aucune énergie), est considérée comme « un bon émetteur pour les relations Nord-Sud ». Elle entretient un partenariat avec le Niger qui met en place un réseau de cent soixante radios rurales, autogérées et utilisant l'énergie solaire. Elle est aujourd'hui un des symboles du développement durable, car elle répond à la plupart des réglementations sociales, éthiques et écologiques.

Elle ne fait pourtant pas l'unanimité chez les acteurs de l'humanitaire. En effet, Antoine Choumoff, que nous présenterons ultérieurement, décrit un objet qui n'est pas pensé dans sa globalité. Que faire de celui-ci lorsque sa manivelle se casse? Il pointe l'impossibilité de réparer l'objet avec les moyens locaux, ce qui d'après lui limite son usage. Enfin, le recyclage de l'objet est un enjeu majeur qui n'est pas pris en compte dans le cas de la radio.

Cependant elle reste un exemple significatif de l'évolution de l'aide humanitaire vers une logique de développement.

À ces actions, qui s'inscrivent donc dans la durée et ont pour visée une amélioration progressive et durable des conditions de vie des hommes dans ces régions du monde, s'ajoutent des actions ponctuelles. Celle-ci bien que s'inscrivant dans la logique plus traditionnelle de l'aide humanitaire, c'est-à-dire une réponse particulière à une situation exceptionnelle (catastrophe naturelle, guerre, etc.) dans un temps donné, se sédentarise tout autant.

C'est le cas de l'intervention de Shigeru Ban après les séismes de Kobe et Istanbul. Les petites maisons de cartons sont livrées en kit avec des matériaux recyclables et une notice de montage simple qui permet à la fois de monter sa maison rapidement, mais aussi d'en modifier certains détails afin de mieux se l'approprier. Les paper log house permettent non seulement d'accéder à un habitat plus confortable, mais aussi de permettre à chacun d'être l'acteur de sa construction et donc de sa propre reconstruction personnelle.

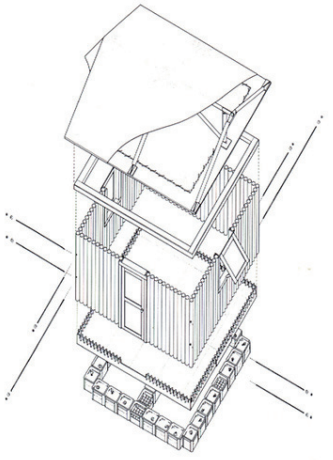
La question humanitaire est aujourd'hui une part significative du travail de l'architecte. Il conçoit entre autres une église (toujours avec ses tubes de cartons), la paper church, ainsi que des cellules d'intimités pour les lieux de premier accueil.

L'architecte par le biais d'une microarchitecture en autoconstruction permet à chacun de refonder son quotidien. Cependant, bien qu'initialement conçues comme des habitats d'urgences à durée de vie limitée, certaines seront habitées pendant plusieurs années posant de nouvelles questions sur la pérennité nécessaire ou l'obsolescence de l'aide apportée.

Ce constat nous interpelle sur cette séparation faite dans l'organisation de l'aide humanitaire entre une action d'urgence et une action de développement. Ces deux catégories aujourd'hui ne dialoguent pas et la transition si elle existe entre la première et la deuxième se fait au détriment du local (environnement ou Hommes).

Cependant, aujourd'hui les moyens évoluent, un projet d'ordinateur à manivelle est à l'étude. Il devrait permettre un accès plus facile à internet. Assurément, l'ère du numérique nous fait requestionner nombreux de nos rapports : à la matière, à notre environnement, au temps, à la distance, ou tous simplement entre nous.

Par son intermédiaire se créent de nouveaux moyens d'aides financières ou logistiques. Elle permet des microdons ou des micros crédits, comme le propose la fondation One, crée par l'acteur Chinois Jet Li qui permet des dons d'un yuan soit onze centimes d'euros. Mais surtout elle se caractériserait par une aide plus ciblée, plus concrète où les deux parties pourraient entrer en contact, le donateur connaitrait la destination exacte de son aide comme pour financer une année scolaire pour un enfant ou assurer une année de nourriture pour une famille.



C'est le cas avec les Fab' Lab' qui tentent de permettre aux habitants de zone en état de crise politique ou environnementale de fabriquer ou produire eux même des objets de première nécessité indisponible dans leur région.

Dans ce cas, le dialogue entre les locaux qui connaissent leur environnement et les matériaux à leur portée, et les designers qui maitrisent la technologie, amène à la conception d'objets (architecture ou design) plus pertinents. Ainsi, ce nouveau moyen d'interaction devient le support d'échanges entre les aidants et les aidés. Un lien, plus direct, permettant une meilleure connaissance des besoins.

C'est le cas du projet Jokko Fab Lab. Initié par le JokkoLabs de Dakar et suivi par les étudiants de l'ENSCI à Paris : le projet s'inscrit dans une démarche exploratoire des enjeux et des potentiels des Fab Labs.

Ainsi, sont analysées, les ressources locales (matériel et matériaux, compétences locales), l'état des réseaux (possibilités d'implantation), l'économie locale (les relais), le tissu associatif et humanitaire (les problématiques), et enfin les problématiques sociales et culturelles (les enjeux plus globaux).

Ici, les Fab Lab semblent ouvrir une sorte de boites de Pandore. À la fois attrayants et prometteurs, car ils semblent pouvoir effacer tout problème de communications ou d'échange si crucial à la mise en place d'un rapport empathique et donc d'une aide satisfaisante.

Le numérique nie le temps et la distance et, de ce fait, met en exergue les différences, au risque de provoquer des confrontations culturelles ou sociales mal vécues par les aidés.

Fabio Parmeggiano, designer et scénographe pour l'exposition Humanitarian Design :

« Le designer est celui qui peut parler avec tout le monde qui utilise un vocabulaire commun à tout le monde, c'est de la coordination. Un point de vue plus élargi. La sensibilité, on n'arrivera pas à l'obtenir juste en lisant des livres. Soit tu vas sur place soit tu fais confiance aux interlocuteurs, c'est-à-dire des gens qui ont de l'expérience sur le terrain. Tu ne peux pas faire de marketing avec l'utilisateur final. »

Lors des designers'days, Pierre Doze, enseignant en Theorie du Design et critique, insiste sur l'initiale statut « d'antidote » du design, qui répondait à des préoccupations marxistes et devait à l'origine résoudre des situations complexes. D'après lui, la fuite devant les responsabilités a converti le design en une discipline décorative à l'inverse de son ambition première :

« Le design dans le cadre humanitaire retrouve son essence ».

Antione Chummof, ancien consultant et élève à l'ENSCI, fondateur du bureau humanitarian Design, évoque cette problématique de l'humanitaire contemporain qui ne parvient pas à mettre en oeuvre les compétences aujourd'hui reconnue des designers comme coordinateurs éclairés. Il déplore la difficulté d'intervention d'une discipline qui souffre souvent d'après lui d'une certaine méfiance auprès des populations comme des bailleurs de fonds.

Selon lui, le seul projet signifiant serait le seau de la société OXFAM. Il est développé depuis plusieurs années et est distribué sur plusieurs zones de crise permettant de répondre au besoin souvent le plus urgent : un moyen d'accès et de conservation de l'eau sans risque de contamination ou de favorisation de milieu prompt au développement des insectes souvent porteurs de maladies.

Pour sa part, le bureau humanitarian design propose des boites de carton lesqueles ayant servis dans un premier temps à transporter les denrées ou matériels de secours, peuvent se transformer facilement en cloisons, lit, rangements, assises, etc.. Il y a dans cette démarche une recherche d'économie de moyens. L'idée est de simplement redessiner un produit déjà existant qui pose souvent après le transport des denrées alimentaires la question de son recyclage. Ainsi, il s'agit d'un réemploi sans ajout d'envoi de produit sur place.

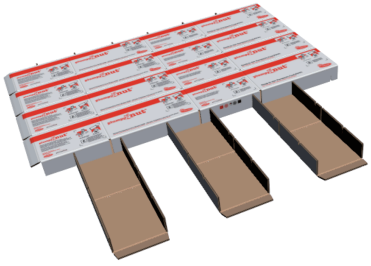
En effet, les contraintes de l'humanitaire obligent à une efficacité et à une spécialisation universelle de l'objet particulièrement aigu. Elle représente ainsi pour les designers un réel challenge.

L'empathie, présentée comme si essentielle dans le travail du designer pour instruire son dessein, parait dans le cadre du design humanitaire difficile à établir. Il est cependant nécessaire dans ces pays d'atteindre une compréhension globale et spécifique de chaque situation. Aujourd'hui, le lien entre le designer et le bénéficiaire (terme employé dans l'humanitaire pour les aidés) est maintenu par les ONG, qui elles sont présentes sur place. Mais le dialogue reste imprécis, et les pertes d'informations entre les réels enjeux du terrain et la compréhension faite par les aidants à ce propos ne permet q'une aide partielle.

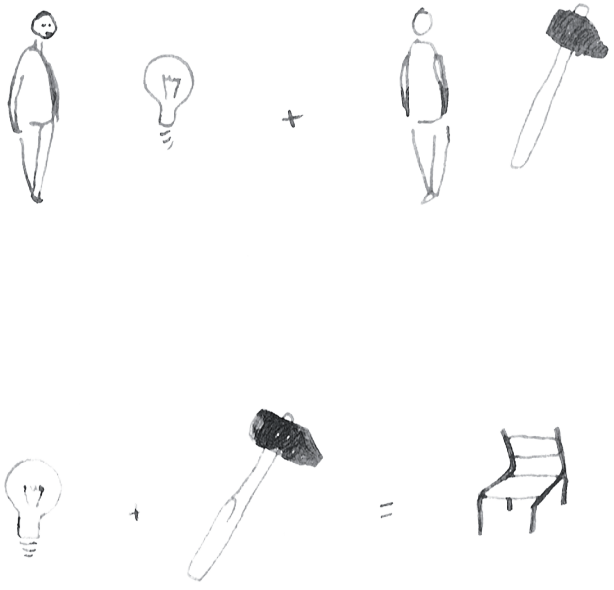
plumpy'nut

plumpy'nut

plumpy'nut



La fabrique



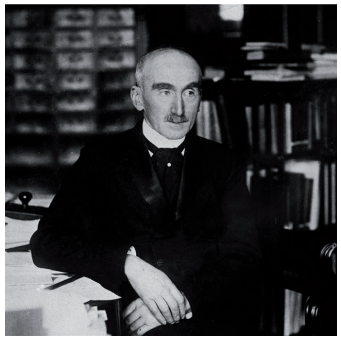
Définitions Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française :

« Fabrique : emprunt du latin fabrica, la forge, a désigné (1364) le travail du forgeron (…). »

"Fabriquer : est emprunté (XII°s.) au latin classique fabricare "faire un objet", en bas latin "construire, bâtir" et "truquer" (forger), de fabrica "métier d'artisan", "action de travailler", "oeuvre d'art", "atelier" et spécialement en latin médiéval "construction et entretient d'une église". Fabrica dérive de faber « ouvrier qui travaille des corps durs ».

Le design est défini en France au XIX° siècle comme une esthétique industrielle, en ce sens qu'il est une discipline qui donne forme aux produits issus de la machine. Définit étymologiquement par le latin machina, invention et machination, cette dernière prend le sens de machine ou engin, c'est à dire un appareil ou ensemble d'appareils capable d'effectuer un certain travail ou de remplir une certaine fonction, soit sous la conduite d'un opérateur, soit d'une manière autonome.

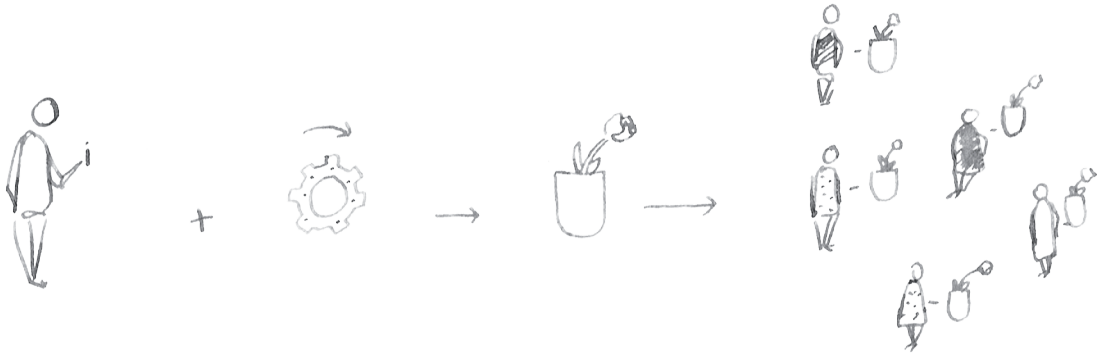
Elle est une création de l'homme, celui-ci même dont parle Bergson : l'«homo faber» avant l'«homo sapiens», l'homme qui fait, avant l'homme qui sait : le fabricant et le concepteur. Si certains appellent «Homme» l'animal qui a su s'augmenter grâce à ses outils, ils pourraient alors considérer la machine comme son compagnon de route. Le philosophe Stéphane Viard rapproche ces deux définitions du designer.

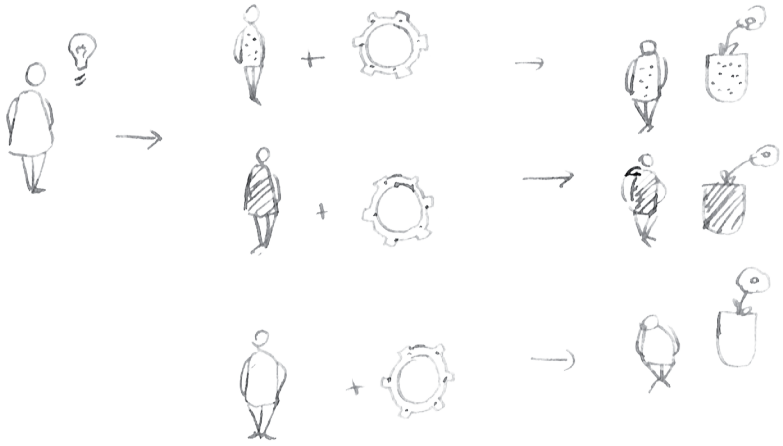


D'après lui, si le design est bien entendu une discipline de conception, elle s'actualise cependant dans le faire. C'est cette alliance de la pensée et de la formalisation qui produit l'objet du design. Une alliance, considérée, et nous le verrons par la suite, comme un rapport fertile et astreignant.

Dans l'ouvrage de Roy Lewis, «Pourquoi j'ai mangé mon père», l'auteur nous questionne sur la notion de progrès et fait débattre les progressistes (ceux qui découvrent le feu) et les réactionnaires (ceux qui s'en méfient tout en en profitant). Ce dualisme du progrès, entre innovations bienfaitrice et invention malfaisante, amène chaque époque à se questionner sur elle-même et sur le système qui la conditionne.

De ce fait, l'histoire du design est intimement liée à celle de l'industrie. Elle s'est construite par le rapport qu'elle entretient avec cette dernière, entre opposition, complicité, questionnement, nécessité, revendication, réinterprétation et différences.





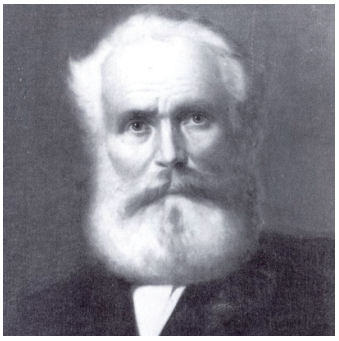
D'après le livre « qu'est que le design? », édition beaux arts magazine, le design se développe, au début du XX° siècle et est motivée par la crise économique de 1929 qui voit les industries américaines démunies face aux marchés financiers. Cette discipline nait dans de ce besoin de réinventer les usages et les formes afin de permettre une relance de la consommation et de l'économie.

Alors, se met en place le fordisme, modèle d'organisation et de développement d'entreprise qui privilégie une division du travail vertical (conception et réalisation) et horizontal (travail à la chaine).

Ce nouveau modèle génère la fordT qui veut permettre aux ouvriers de consommer leur production (mieux ils travaillent, plus ils peuvent acheter). C'est l'avènement du standard permettant une production en série et massive. De ce fait, on prête souvent au design une complicité avec la société de consommation, allant jusqu'à, et nous l'avons vu précédemment, le suspecter de connivence avec un système d'obsolescence, ce serait cependant l'amputer de sa quintessence.

Le designer, ni créateur, ni inventeur, travaille avec les outils existants (ou prospectifs) autour des enjeux qui rythment son époque. C'est en cela que la chaise Thonet au milieu du XIX° siècle révolutionne les arts décoratifs. Elle propose une production industrielle de l'objet afin de permettre au plus grand nombre de jouir du confort moderne et transgresse par la même occasion tous les styles hétéroclites qui, à cette époque, caractérisent les arts décoratifs.

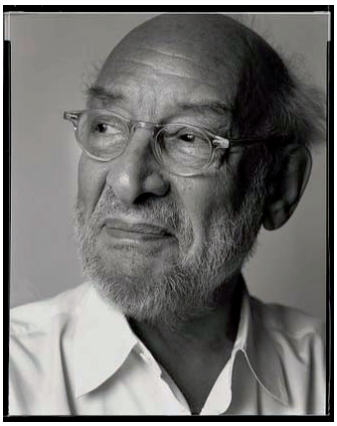
Ainsi, l'idée de Thonet, qui sera aussi reprise par nombres de designers au début du XX° siècle (Les eames, Prouvet, etc.), de permettre une démocratisation de l'objet par le biais de l'industrie est tout de suite remise en cause. Williame Morris, homme éclairé du XIX° siècle, prône un retour à l'artisanat afin de « sauver l'homme de l'industrialisation » et fonde ainsi le mouvement art&craft.



À ce jour, les designers critiquent encore cette standardisation de l'objet, cette production à la fois empreinte d'un passé fasciste (l'uniformisation des foules), et obsolète face aux nouveaux enjeux. De sorte que l'industrie et le design semblent à la fois intrinsèques et antinomiques, entretenant de la sorte une rixe perpétuelle.

« Le principe d'égalité amène au conformisme ». Tocqueville

Ainsi le XX° siècle institue l'éradication de l'altérité en même temps qu'il instaure l'individualisme, et voit naitre la question autour de la relation de la fabrique et de l'idée de différence..



Le designer Gaetano Pecce propose une tentative de sortie de cette production industrielle standardisée, mais aussi d'une surconsommation tendant à désincarner l'usager. Il y aurait deux penchants antinomiques chez les designers. Deux notions qui s'opposent, mais doivent se retrouver. Elles sont toute la complexité du métier de designer.

D'une part, le designer est lié à la production industrielle, comme nous avons pu le voir précédemment, l'essence même du métier nait avec la question de la formalisation des produits de la machine.

Ce lien étroit avec la production pourrait le rendre complice d'une société standardisée, lui-même étant le « créateur » des objets qui nous entourent. Cependant son rôle ne se limite pas à cette complicité. Si le mot design signifie à la fois « dessin » et « dessein », c'est bien parce que chaque objet est l'expression d'une pensée et d'une action.

Hannah Arendt :

« Chacun vaut la peine d'être vu et d'être entendu parce que chacun voit et entend de sa place, qui est différente de toutes les autres. »

Ainsi le designer est le garant, par le biais d'un questionnement sur les objets qui nous entourent, d'une définition de l'existence. C'est dans cette réflexion que s'inscrit le design différentiel.

Lors des premières rencontres du concours international Lille / Design for Change du 26, 27 et 28 octobre 2012 à l'imaginarium à Tourcoing, le designer Gaetano Pesce nous expose ses « séries diversifiées ».En 2002, il met en place le processus « nobody's perfect ». Celui-ci a pour but de permettre à l'ouvrier de modifier l'objet, selon son envie, durant sa fabrication au sein du processus industriel.

De cette manière chacun peut devenir le « formalisateur » de son objet et exprimer par la même occasion sa créativité. Pesce avance par la même occasion la fin de la production répétitive et standardisée de l'objet dans l'usine, il voudrait qu'au sein de cette dernière, on puisse exprimer l'unicité de chacun. Ainsi, il s'appuie sur des technologies sophistiquées, mais sortant de la mécanisation il se fonde sur l'expérimental pour mêler industriel et artisanat.

Lors de la fabrication, on forme les objets dans un même moule, mais la résine y est versée différemment jouant ainsi sur la couleur, l'épaisseur et la translucidité. La différence se fait sur l'esthétique de l'objet, non sa fonction. Le maintien d'un moule commun permet de garder l'objet dans un processus industriel.

Très vite après le début de cette expérience, les habitants environnants, séduits par cette idée de pouvoir interagir dans le processus de création de leur meuble appellent l'usine et demande, comme les ouvriers, à pouvoir eux aussi créer leurs propres table, chaise, miroir, etc..

Cet enthousiasme de la population pour cette nouvelle manière de concevoir l'objet engage Gaetano Pesce dans l'idée que le futur de la fabrique du design se trouve dans des systèmes qui produiraient l'objet « à moitié » et qui demanderaient au consommateur de « terminer la fabrication » de ce dernier. Cette ambition implique des systèmes propres, des matériaux non dangereux, non polluants. L'objet du design serait alors de « développer la créativité, afin d'avoir un jour une société de gens qui n'écoutent pas, mais qui s'expriment (...), les gens seraient alors "des individus, non plus des numéros".

Gaetano Pesce propose de dépasser la contradiction entre art et industrie. Il peut en tant que designer proposer une passerelle grâce aux matériaux et procédés nouveaux.

En 1969, il s'associe avec des industriels pour produire la série UP composée de sept sièges en mousse de polyuréthane expansé, compressé sous vide au deuxième de leur volume et placés, sous la forme d'une galette, dans une enveloppe en PVC. L'objet prend forme "comme par magie" chez l'acquéreur.

Ce processus pousse le designer à admettre l'idée que la distinction entre l'idée originelle et sa réalisation n'est plus tenable pour la simple raison qu'elle ne correspond pas à la réalité.

Alors que la production industrielle évolue techniquement, mais s'élabore toujours sous un schéma de production en série

par division verticale et horizontale du travail, Pesce propose une élaboration du processus dans un réseau circulaire ou il ne serait plus pertinent de vouloir identifier un auteur unique.

"Exprimer des formes ne m'intéresse pas." Gaetano Pesce s'inscrit ici dans ce design inspiré par l'art conceptuel introduit par Marcel Duchamp au début du XX° siècle.

Ça n'est pas la réalisation qui est la charge de l'artiste/designer, mais le processus, la conception de l'objet. Le designer comme concepteur, qui n'est pas le dessinateur, mais le penseur de l'objet.

L'importance de l'industrie pour Pesce réside dans le fait qu'elle est le lieu où l'objet produit en série trouve son origine et que, comme disait Deleuze en citant Aristote : "pour comprendre les choses(...)" et les objets, "(...) il faut les prendre à leur naissance".

Azambourg, lui, "adore l'industrie". Elle raconte l'histoire de la fabrication des objets, explique comment les techniques se sont croisées au fil du temps. Il s'intéresse "aux états de la matière", à la rencontre d'éléments aux tracés normalement parallèle "comme le verre et le chocolat" (en référence à son projet du vase douglas).

Tous deux s'interrogent sur l'objet dans son processus de fabrication, son rapport entre le moule et la matière plastique.

Tout comme Gaetano Pesce avec sa série UP, François Azambourg nous propose avec sa chaise pack un objet qui prend forme sous l'action de son utilisateur. Mais si Gaetano Pesce rentre dans un processus d'ingérence au sein de la fabrique industrielle, Azambourg, lui, essaie de faire sortir l'objet de ce procédé.

La chaise pack est vendu dans son emballage plastique dans un volume équivalant à une bouteille de coca-cola de deux litres.

Elle prend forme lorsque son acquéreur ouvre la membrane et laisse entrer l'air qui permet à la mousse polyuréthane de s'expanser. Elle gonfle ainsi la chaise qui se tend, le textile 3D prend forme et la mousse est armée par un réseau de fil métallique qui crée des motifs de capitons sur la chaise. Elle prend ainsi une allure traditionnelle bien que ces points de tensions n'aient pas la même utilité : au lieu d'empêcher la paille de bouger, elle retient le tissu et rigidifie la mousse. Le textile 3D est à l'époque très peu utilisé.

Azambourg le découvre notamment avec un gant créé par une entreprise japonaise qui, pour lui, évoque la chaise (quatre doigts pour le piétement, la main comme assise et le pouce pour le dossier).

"S'intéresser au monde des vivants, cela peut être aussi faire comme si l'objet se produisait tout seul ; le rêve d'une naturalité de l'objet spontané"

La chaise est en autoconstruction. Elle propose ainsi à l'utilisateur de prendre part à la fabrication de son objet. Elle évacue par la même occasion le moule et élimine ainsi une étape dans le processus de fabrication traditionnel de l'objet, tentant "d'enlever l'usine".

Le Robert, Dictionnaire historique de la langue française :

Moule : du latin modules "petite mesure" ou modus "mesure", des le XII° siècle, signifie un corps creusé dans lequel on coule un liquide, qui en se solidifiant, conserve la forme prise dans la cavité. Il prend le sens plus général et abstrait de "modèle, type". Abstraitement, on nomme moule en art et littérature, une forme fixe qui s'impose à l'artiste, à l'écrivain.

"Rentrer dans le moule".

Les expressions populaires sont souvent d'une pertinence étonnante. Rentrer dans le moule c'est accepter le conformisme, c'est accepter de se renier, totalement ou en partie, afin d'embrasser la masse, en espérant être accepté, et par la même occasion s'effacer.

Alors, faire entrer un objet dans le moule c'est le "normer", le standardiser et l'annihiler.

On retrouve donc chez Azambourg une même envie que Gaetano Pesce de permettre à chacun et chaque chose d'exprimer sa différence et d'effacer pour cela la distance entre le créateur et le citoyen. Ils produisent des objets qui parlent à l'utilisateur, de sorte que ce dernier peut essayer de comprendre ou d'appréhender la matière. L'objet n'est plus intimidant.

Pour ce faire, Azambourg fait parler la matière. Il expose ses "ratés" tout autant que ses pièces finies. La mousse polyuréthane qui s'échappe du textile 3D, c'est l'expression des tensions de la vie de la matière. Il y trouve une sorte de gratification. Les ratages sont inclus dans le processus d'apprentissage et d'évolution de son travail.

On retrouve dans ses objets une allégorie de l'homme, des épreuves et des réussites qui dessine son chemin. D'un point de vue anthropomorphique, produire c'est exister.

Pour décrire ses chaises, le champ lexical des sentiments et

CHAISE - CHAIR
PACK
design François Azambourg
MODE D'EMPLOI
DIRECTIONS
1- Tourner le bouton activateur
Turn right activating button several time.
2- Secouer la chaise pendant 20 secondes.
Shake the chair for 20 seconds.
3- Retourner la chaise deux fois doucement.
Slowly turn the chair twice.
4- Tenir la chaise par le dossier jusqu'au début du gonflage
(environ 1 minute).
Hold the chair by the back until inflating begins
(about 1 minute)
5- Après gonflage, laisser reposer 10 minutes avant utilisation.
After inflation, let rest for 10 minutes before use.

des sensations est utilisé, on parle de "la douleur de la matière qui se déploie et se plie", "la violence d'un procédé", "les stigmates" que porte la chaise.

Alors Azambourg raconte et les objets portent les chapitres de son histoire. Il exécute une translation de la fabrique industrielle à la fabrique humaine.

Ainsi, si la fabrique dérive de Faber "ouvrier qui travaille des corps durs", François Azambourg comme Gaetano Pesce tentent de décaler ces univers durs vers des univers mous. Tels des designers à "l'optimisme sucré", ils voient dans le futur du design l'invention de nouveau processus. Si Azambourg propose une reprise du processus industrielle par voie artisanale en évacuant l'usine, Gaetano Pesce imagine un avenir ou les usines se déplaceraient chez nous.

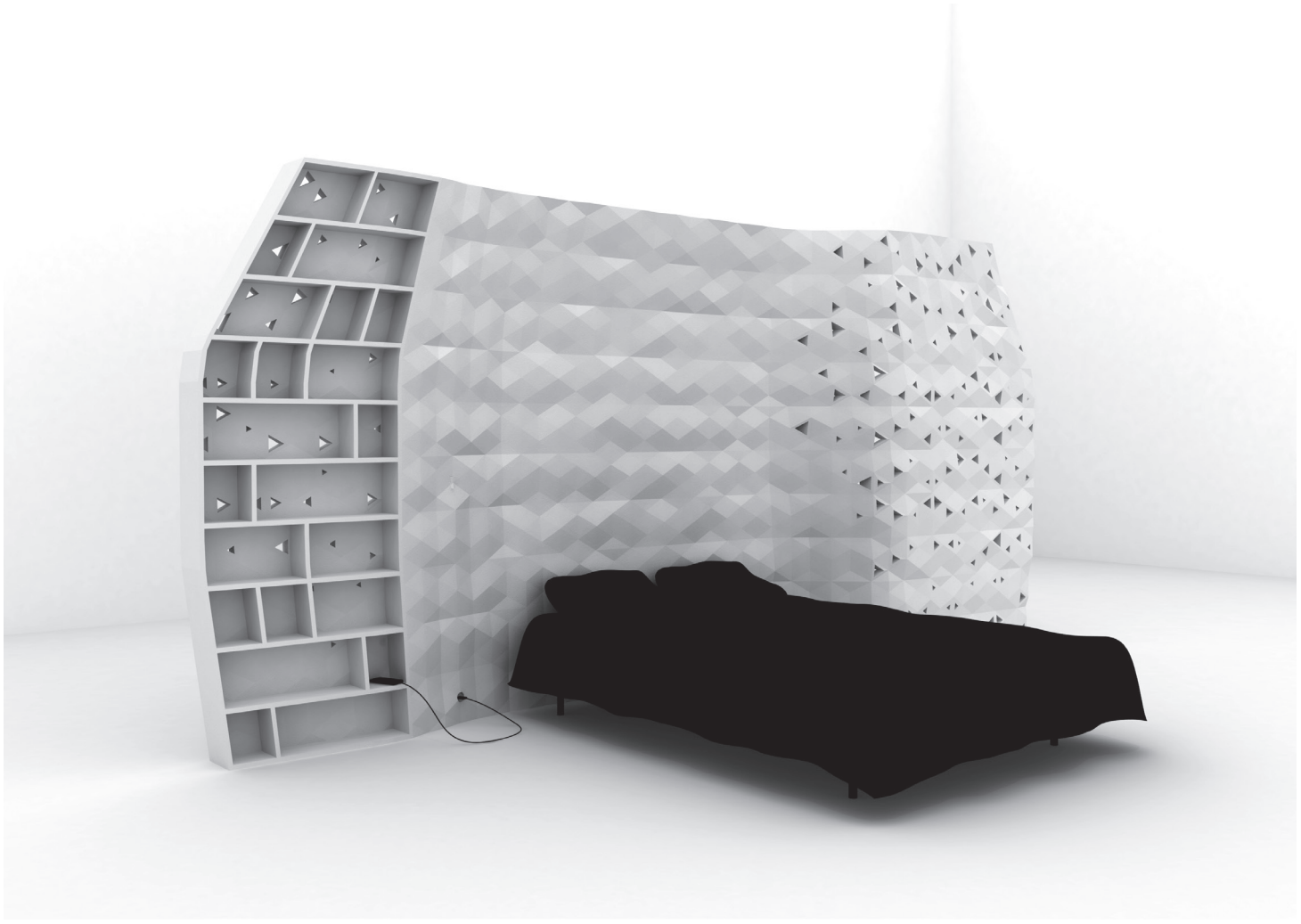
Ce demain devient peu à peu notre quotidien. Depuis quelques années se développe, par le biais du numérique, les Fab' Lab'. Ces laboratoires de fabrication proposent des lieux ouverts à chacun pour produire et fabriquer des objets en tout genre.

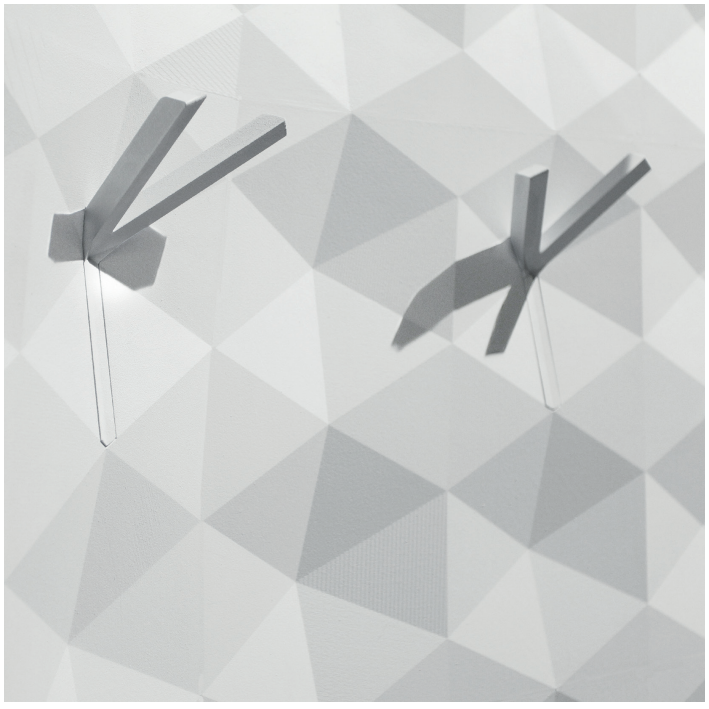
Composé pour la plupart d'une fraiseuse de précision, d'une découpeuse laser, d'une découpe vinyle et d'une imprimante 3D ils tendent à permettre à chacun de passer de façon rapide et facile de la phase de conception à celle de prototypage. Deux étapes qui définissent le processus de création des designers et sont valorisées dans les projets de Gaetano Pesce et François Azambourg.

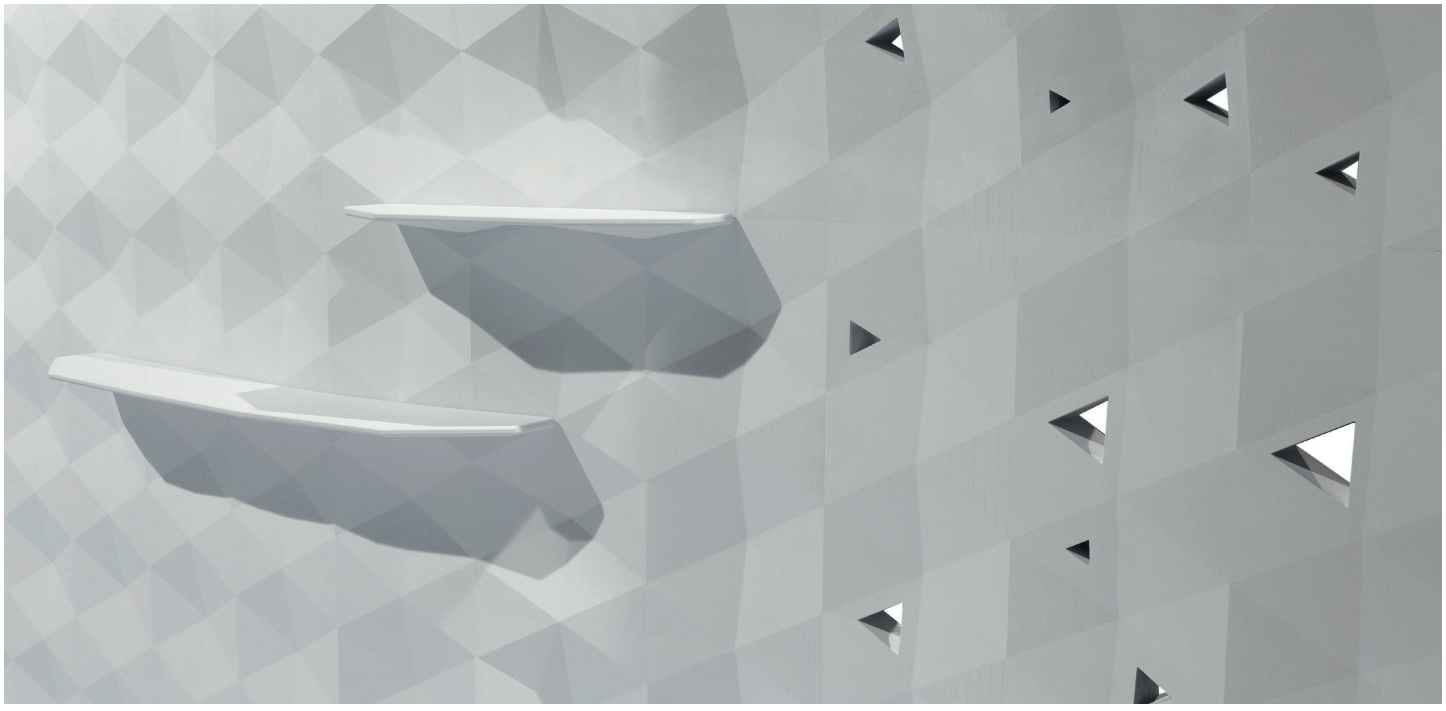
L'association du numérique et la fabrique, c'est le nouveau mode de production de notre milieu de vie que nous proposent François Brument et Sonia Laugier avec son « habitat imprimé ». En 2013, la carte blanche du VIA « spécule sur l'outil numérique et sur sa capacité à développer une chaine continue de la conception à la fabrication(...) ».

Grâce à un partenariat avec la société Voxeliet qui possède la seule imprimante 3D permettant de produire des pièces en béton de grande taille (4 m de long, 2 m de large, et 1 m de hauteur), est développé pour la première fois un concept productif menant à une unicité systématique de l'objet. On retrouve l'idée d'un objet module et modulable au cours de sa réalisation.

De fines couches de matières se superposent produisant un aménagement intérieur qui englobe l'échelle du gros oeuvre, du second oeuvre et du détail. L'objet semble s'enivrer d'une unicité lisse et enveloppante dont les capacités spatiales s'étendent et créent des lieux de sommeil, d'hygiène, de rangements, ou simplement de vie.







« Les technologies permettent de sortir de l'aspect «un objet pour tous», pour aller vers «un objet pour chacun». Là où les moyens de conception étaient le plan et le moule, assez statiques, le fichier 3D d'un objet est variable. Le numérique permet d'investir une forme de fichier original et changeant. Les outils de fabrication numérique permettent ensuite de les fabriquer. »François Brument.

Il est un utilisateur éclairé du virtuel et du numérique, qu'il considère comme un outil qu'il faut savoir apprivoiser. La virtualité, emplie de potentialité, est présentée par certains comme la noosphère, soit l'ensemble des pensées qui constitue le monde immatériel nourri et produit par l'homme.

Cette potentialité est actualisée par Brument lors de ses différentes expériences.

Arrêtez-vous et prenez le temps de regarder ces images en trois dimensions d'un vase qui se crée et prend forme devant vos yeux sous l'impulsion d'une voie humaine. Que ce soit un simple son (sifflement), une harmonie (crie) ou une discussion (parole), ce qui caractérise chacun, sa voie, donc son unicité devient matière. Une sorte de quiddité matérielle se dévoile devant vous, l'expérience est excentrique. C'est le résultat de l'association d'une modélisation et programmation 3D à du frittage de poudre polyamide.

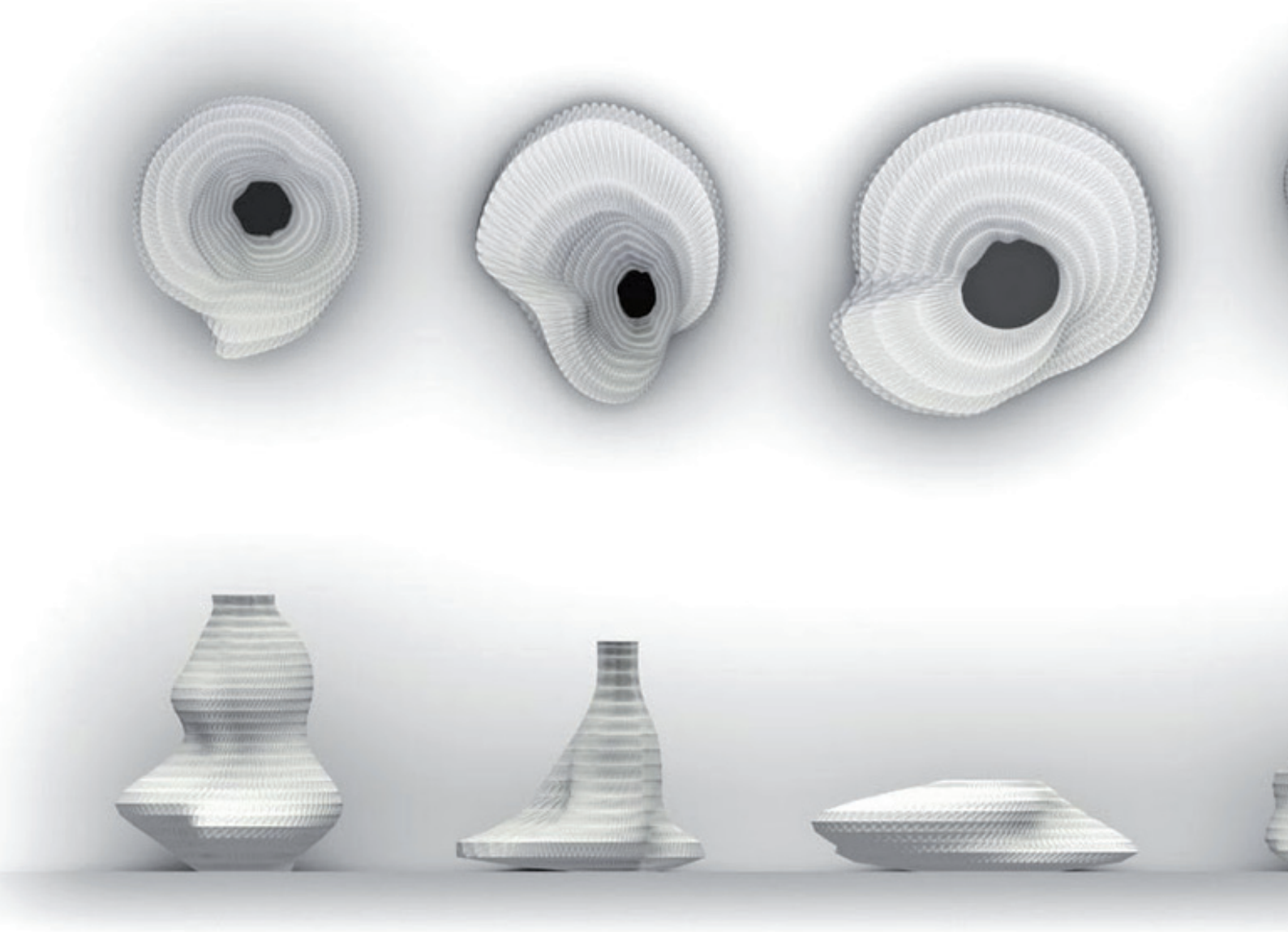
Ainsi, le designer s'intéresse à ce que notre corps produit : un mouvement, un sifflement, une respiration, tout devient objet ou dessin. Il est intéressant de voir alors comment un designer nait avec les technologies du virtuel propose une rematérialisation de celui-ci et permet une formalisation de ce qui jusqu'aujourd'hui était impalpable.

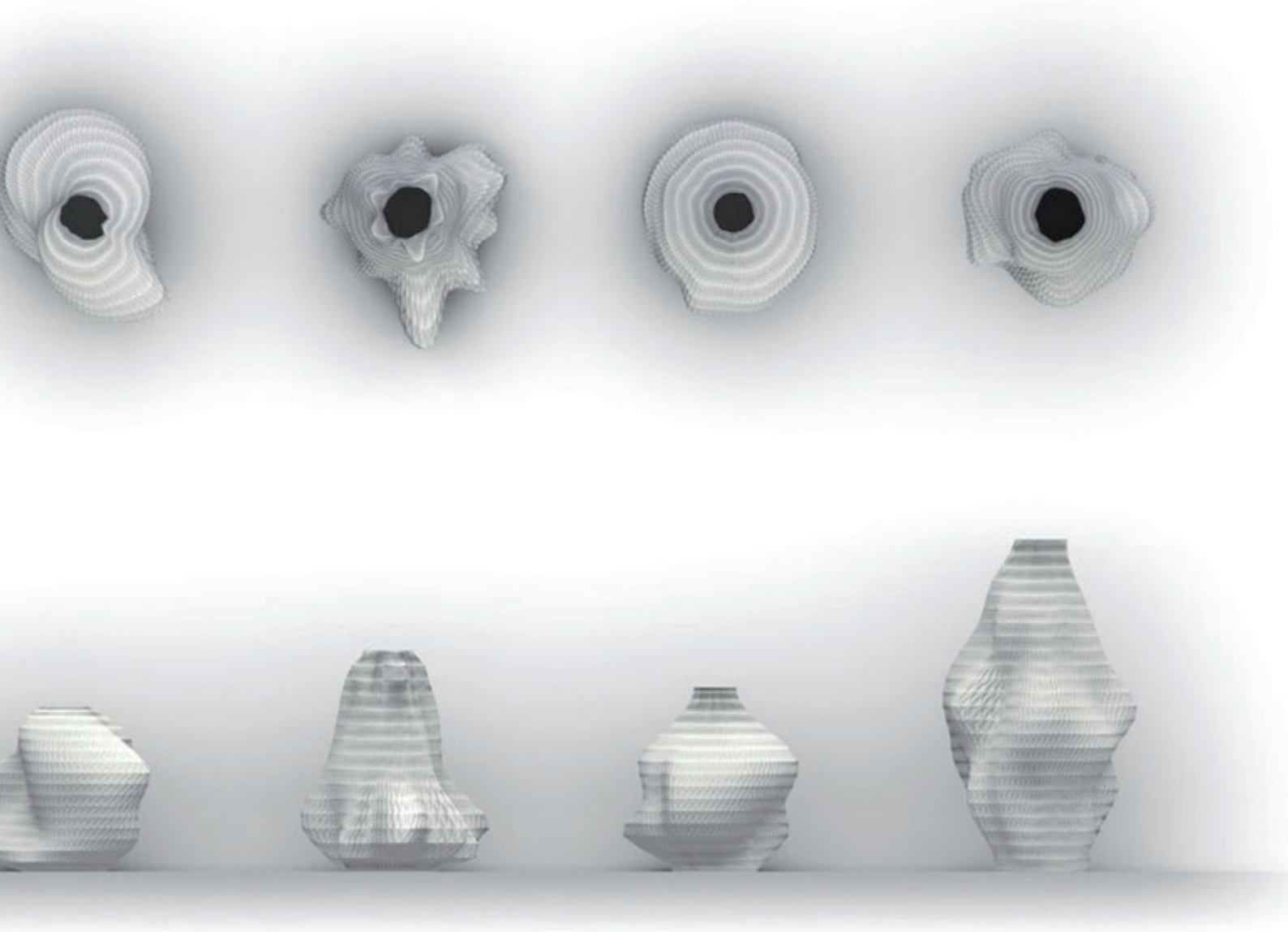
Lorsque l'usine et le moule sont obsolètes, l'objet prend forme par dépôt de matière (souvent recyclable) par un mouvement fascinant. Le processus semble conjuguer toutes les espérances d'une société ou les différences de chacun pourraient alors se manifester.

L'abandon du moule, l'expression des différences, la possibilité de produire et concevoir de manière presque synchrone, la mise à disposition des outils de fabrication sont aujourd'hui l'espoir qu'expose l'ère numérique.

Jusqu'ici, ce qui était fait à la main était artisanal et unique, ce qui était fait par la machine était industriel et standard, aujourd'hui le numérique promet une industrie artisanale ou les standards peuvent se sublimer en objet unique.

Si la possibilité d'une sortie d'une société standardisée parait se concrétiser avec le numérique demeure l'idée que ces outils créent notre propre conditionnement. Alors quid d'une société ou chacun pourrait utiliser librement des outils qui seraient, eux, standardisés ?





POUR CONCLURE

Nous l'avons vu précédemment, l'éthique, la philosophie du design se dessinent par ses acteurs, des designers auxquels on semble donner toute légitimité pour repenser le monde. Certains s'en effraient, comme le politologue Sebastien Thiery lors d'une table ronde sur le thème du droit à la différence. D'après lui l'enjeu du design est "lourd, très sérieux et terrifiant.".

En effet, si nous faisions le parallèle entre le discours d'un homme politique et celui d'un concepteur nous pourrions vite trouver des similitudes. Les grandes visions pour demain, les grandes réponses à apporter, le courage nécessaire pour faire bouger les choses sont autant de thèmes communs. Voilà un créatif dont l'entreprise consiste à répondre aux enjeux (semble-t-il tous) de la société, de quoi avoir la tête qui tourne ! Serait-ce une surévaluation ou une indéfinition de sa fonction ?

Le statut du designer n'existe pas et c'est peut-être pour cela qu'il semble effrayant à certains qui ne parviennent pas à ordonner ses limites.

Le magazine intramuros n° 163 relate l'appel d'Inga Sempé et Christian Ghion à Aurelie Flipetti (ministre de la Culture et de la Communication) à laquelle ils adressent une lettre ouverte. Dans celle-ci, ils demandent une clarification du statut de designers qui jusque là était affilié à l'AGESSA (Association pour la gestion de la sécurité sociale des Auteurs) et la Maison des Artistes (MDA), dont ils sont aujorud'hui excluent.

L'ambivalence du statut, ni reconnue comme artiste ni réellement ingénieur affaiblit une discipline qui se définit peu à peu. À cela, ajoutons que la France est un cas isolé en Europe. Ses pays voisins : l'Italie, la Suède, l'Allemagne ont reconnu cette activité comme « para-artistique ».

Ainsi, les designers finissent par être à la recherche d'autres moyens de rémunération en exerçant comme professeur dans des écoles, comme architecte d'intérieur ou encore comme graphiste. Il y a ici une certaine contradiction alors entre l'avenir et l'influence que l'on prête à cette profession et l'absence de volonté de lui trouver un statut.

À croire que les designers seraient de véritable Diogène, philosophe Grecque, disciple de l'école Cynique, qui passa sa vie dans un tonneau, sans maison autre que lui-même.

De la sorte, l'indéfinition de cet ordre est peut-être ce qui lui permet une telle liberté tant dans l'étendue des questions qu'il se pose que dans la manière de procéder à la réponse. La liberté, l'émancipation c'est ce que semble être le champ essentiel du Design pour Stéphane Viard. Si cette notion de liberté évince la contrainte, elle s'articule, et c'est en cela qu'elle définit le design, à la notion de nécessité. En effet, de nombreux philosophes font se rejoindre ces deux notions. Ainsi la liberté serait la nécessité comprise et c'est bien de cet enjeu que le design se revendique, la compréhension des nécessités et des besoins, des hommes et du monde commun.

De cette compréhension des nécessités qui permet au designer d'être libre et d'être le défendeur de sa propre éthique, nous en avons distillé trois notions: la durabilité -ou la compréhension du monde commun, le pari de sa survie-, l'empathie -ou la nécessité de se comprendre pour parvenir à répondre aux besoins d'autrui-, enfin, la fabrique -ou la manière de produire ce qui nous est nécessaire-.

La première remet en question l'existence congéniale de l'homme dans le monde commun. Aujourd'hui, certains vont jusqu'à supposer que la vraie durabilité ne peut se faire qu'en rendant l'espèce humaine obsolète. Il s'en va ainsi d'un « désamour » de l'espèce humaine qui serait seule responsable des déficits exponentiels de la planète. Cette logique parait gouvernée par la culpabilité : parce que nous sommes responsables de la précarité écologique du monde commun, nous devrions nous exclure nous même de celui-ci. La cohérence de ces propos est discutable. Elle trouve son contradicteur en Patrick Bouchain qui favorise, et nous l'avons vu précédemment, la haute qualité humaine à la haute qualité environnementale. Assurément, si l'homme est responsable des déboires climatiques et des pénuries de matières premières, il peut en être tout autant le salvateur.

La seconde, l'empathie, considérée comme l'alter ego du design admet notre désir à nous comprendre, nous rencontrer, et nous adjoindre. Le design humanitaire en est un exemple, mais aussi une essence. Dans le cadre du projet, tout en étant très lointain, comme l'aide aux populations lors de catastrophes climatiques (les exemples sont malheureusement très nombreux), l'enjeu auquel il se confronte est universel. C'est ce paradoxe qui le rend intrigant. Le design humanitaire répond de manière ponctuelle à des enjeux globaux. C'est tout le génie des objets dessinés dans ce cadre. : la nécessité pour eux d'atteindre une essence, un besoin universel qui les rendent pertinents dans des situations extrêmement variées.

Enfin la fabrique, associée de l'homme, est ce qui nous permet d'évoluer. Elle est assimilée du milieu du XIX° siècle à nos jours à l'industrie. Cette dernière est décriée par certains protagonistes du durable qui la condamne. Ils la considèrent comme productrice d'une

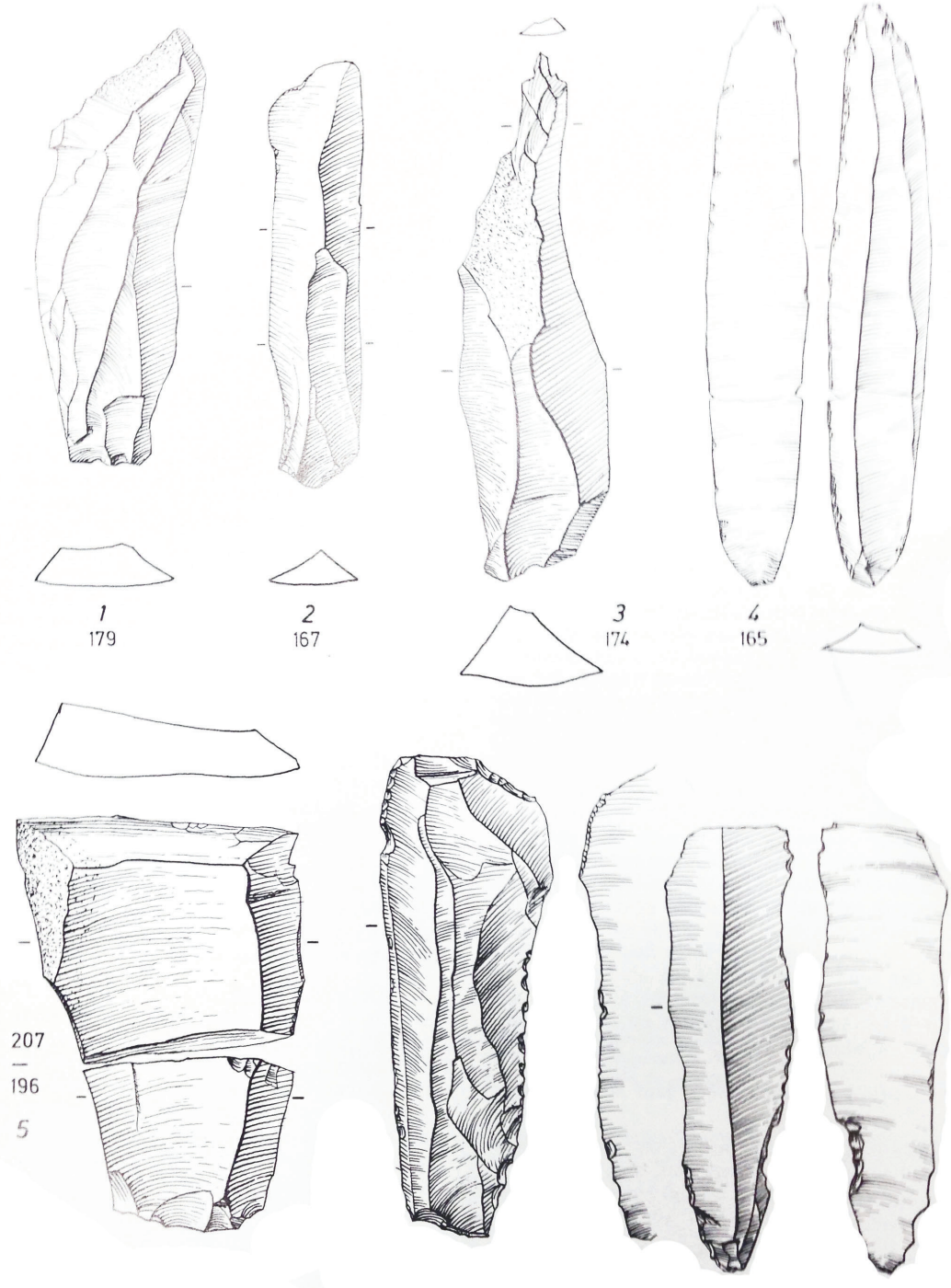
société de « surconsommation », responsable de l'épuisement des matières premières. La fabrique est pourtant, comme nous l'avons vu précédemment l'instrument d'évolution de l'homme, essayant aujourd'hui de lui assurer l'accès à l'existentialisme. En effet s'est opéré un glissement. D'un droit à l'indifférence qui est en quelque sorte héritier d'une conception standardisée de la société poussée par une recherche de l'égalité et donc du conformisme, l'espoir porte maintenant sur une existence par la différence. Celle-ci, auparavant considérée comme stigmatisation, est devenu une source de valeur, quelque chose d'enthousiasment et représente pour les designers un nouveau terrain de jeux.

Somme toute, si les notions s'opposent, le processus de réponse à chacune des problématiques semble converger et se croiser ponctuellement. Dans leurs discours, les architectes Lucien et Simone Kroll prônent une prise en main de leur " milieu " par les habitants, Gaetano Pesce favorise l'expression de chacun à son propre dessin, Lacaton&Vassal prônent l'économie dans l'architecture jusqu'à être suspectés de faire l'économie de l'architecture. Le Studio Swine explique à chacun comment créer son propre objet, François Brument permet à chacun de dessiner son espace domestique. Enfin, les projets humanitaires se développent et interrogent sur ses enjeux, préservant comme point d'arrivée, l'autonomie efficiente des populations aidées.

Le concepteur, architecte ou designer serait-il devenu un passeur. Tous prônent l'expression du client, de l'usager, de l'habitant, de l'aidé, en substance, de l'autre. Tous touchés par un humanisme moderne traumatisé par un pan d'histoire dominé par une standardisation et un processus de "machinalisation" de l'homme.

Loin de retrouver un passé romantique, l'idéologie prédominante tendrait à retrouver une certaine naturalité humaine dans laquelle pourraient s'exprimer les différences de chacun, le poussant à se questionner sur lui-même et sur son environnement.

N'est-ce pas ici le vrai rôle du designer, un questionneur fabricant?


1
179
2
167
3
174
4
165
207
196
5

CORPUS

Livre

-ARENDT Hannah. Condition de l'homme moderne. Paris : edition Pocket, 1994, 406 p.
-DRUOT Frederic, LACATON Anne, VASSAL Jean-Philippe. Plus : les grands ensembles de logements, territoire d'exception. Barcelone : editions Gustavo Gili, s.d, 263 p.
-FOSTER Hal. Design & Crime. Paris : edition les Prairies Ordinaires, 2002, 184 p.
-KOOLHAAS Rem. New York délire. Paris : éditions du Chêne, 1978, 262 p.
-LEFEBVRE Henri. Critique de la vie quotidienne. Paris : éditions de l'Arche, 2009, 259 p.
-LEWIS Roy. Pourquoi j'ai mangé mon père. Paris : editions Pocket, 1990, 188 p.
-RIFKIN Jeremy. Une nouvelle conscience pour un monde en crise : vers une civilisation de l'empathie. Arles : editions Babel et Actes Sud, 2012, 893 p.
-WATKIN David. Morale et architecture aux 19° et 20° siècles. bruxelles : éditeur architecture + recherches/pierre mardaga, s.d, 123 p.
-LOUGUET Philippe, BURDESE Anne-Marie, TOUSSAINT Jean-Yves, ZIMMERMANN Monique, RATHIER Francis, LAISNEY François, BEDARIDA Marc, MILATOVIS Milka, TREUTTEL Jean-Jacques, sous la direction de MALVERTI Xavier. Construire dans la construit : un enjeu d'architecture. Plan urbanisme construction et architecture (à verifier), 2000, 159 p.
-PESCE Gaetano. Le temps des questions. Paris : Centre Georges Pompidou, 1996, 142 p.
-BOUCHAIN Patrick, JULIENNE Loïc, TAJCHMAN Alice. Histoire de Construire. Arles : Actes Sud, 2012, 418 p.
-KROLL Lucien et Simone. Bio, Psycho, Socio, Eco 1. Paris : L'Harmattan, 1996, 240 p.
-FAYOLLE Claire, STAUDENMEYER Pierre, SALMON Laurence. Qu'est ce que le design ?(aujorud'hui). Paris : Beaux-Arts éditions, 2004,194 p.
-LOUGUET, Philippe. 38 pièces. Cologne, Buchhandlung Walter König, 2007, 95 p.

Thèse

-PICARD Céline. Le design aléatoire : une nouvelle approche conceptuelle du design d'objet. Thèse de doctorat, Université Michel de Montaigne-Bordeaux III, 2007, s.p.

Dictionnaire

-GODIN Christian. Dictionnaire de philosophie pour les nuls. Paris : editions first, 2010, s.p.
-Dictionnaire historique de la langue française. Paris : Le Robert, 1998, s.p.

Site internet

-s.n. un ordinateur à manivelle pour les pays pauvres : 1 jour 1 actu (en ligne). novembre 2005. disponible sur : http://1jour1actu.com/monde/un_ordinateur__manivelle_pour_les_pays_pauvres/› (consulté le 29.05.2013)
-laboratoire urbanisme insurrectionnel. home sweet home (en ligne). disponible sur : http://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.fr/
-s.n. des lampes solaires pour éclairer les filles à l'heure des devoirs (en ligne). aout 2008. disponible sur : http://www.planfrance.org/actualites/news/des-lampes-solaires-pour-eclairer-les-filles-al2019heure-des-devoirs/›(consulté le 07.04.2013)
-Youtube. Qu'est ce que le design ? 3/3 (en ligne). Disponoble sur : http://www.youtube.com/watch?v=elqVsV4tES4› (consulté le 14.10.2013)
-Youtube : Qu'est ce que le design ? 1/3 (en ligne). Disponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=5WMF20kBshA› (consulté le 14.10.2013)
-Youtube. Qu'est ce que le design ? 2/3 (en ligne). Disponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=syv2R1wCNfE› (consulté le 15.10.2013)
-Youtube. Table ronde : le droit à la différence (en ligne). Disponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=EV5kWMPBOi4› (consulté le 15.10.2013)
-Youtube. 3ème Partie Qu'est ce le design humanitaire ? (en ligne). DIsponible sur : http://www.youtube.com/watch?v=rqxdYRW2900› (consulté le 05.11.2013)

Article

-RUBINI Constance, «dossier : design, éthique et engagement», azimut, mars 2008, n° 30, pp.43-93
-DUHALDE Bénédicte, "Quel statut pour le designer ?", Intramuros : international design magazine, 2013, n°166, pp.48-51

Entretient

-M. AZAMBOURG François, designer. 03.11.2013, Douarnenez (Finistère). L'éthique dans le design, travail de la matière et interpretation de la fabrique.
-M. DRUOT Frederique, architecte DPLG. 19.11.2013, Paris. La tour bois le prêtre et les enjeux de durabilité.
-M. CHOUMOFF Antoine, designer industriel. 19.11.2013, Paris. Le design humanitaire, enjeux et empathie.
-M. PARMAGGIANO Fabio, designer. 11.11.2013, Paris. Le design

humanitaire, enjeux et empathie

Remerciements

Merci à mon professeur M.Louguet, pour sa patience et son optimisme immuable

Merci à ma mère, Marie France Cazalère Fouquin, pour ses talents de relectrices et sa patience

Merci à François Azambourg, Frederique Druot, Antoine Choumoff, Fabio Parmeggiano d'avoir accepté de répondre à mes questions.

Merci à ma soeur Fiona Fouquin et mes amis pour leur soutien

Merci à mon père, Jean Claude Fouquin, de m'avoir transmis le goût de la question

Capucine Fouquin
Mémoire de fin d'études rédigé sous la direction de Phillipe Louguet
CAMONDO 2013
Illustration Couverture : librement inspiré de Design & Crime, Hal Foster

La durabilité

L'homme souhaite durer, pour cela, il doit préserver le monde commun. Celui auquel chacun appartient, dans lequel tous nous sommes acteurs et témoins.
Que conserver, que détruire, que produire ?

p. 13-35

L'empathie

L'homme, animal social, interagit avec ses semblables. La compréhension se fait par la capacité de chacun à entrer en empathie avec son prochain. Ou se joue ces confrontations, pourquoi cette notion devient-elle essentiel ?

p. 37-57

La fabrique

L'homme crée les conditions de son évolution par ses outils. À quelle fin ? À quel humanisme se réfère-t-il en parlant à la machine ?
À la fois fondamentale et controversée, la fabrique est l'actualisation de nos potentialités.

p. 59-79