

Anne-Cécile Lenoël
Doctorante en Arts
Équipe MICA
Université Bordeaux Montaigne

Le design aux marges du réel : les possibles d'un quotidien en démesure

La question de la représentation du réel est au cœur des problématiques qui ont théorisé l'art depuis les paradigmes platoniciens et aristotéliens de la *mimésis*. Le *design*, sans nécessairement le revendiquer, co-construit les bases d'une représentation du monde perceptible.

Pour nourrir l'examen de cette problématique la tentation d'évaluer la nature de la mesure en *design*, en termes d'appréhension métrique du monde, doit être refreinée ; nous devons également nous préserver des approches stylistiques, formalistes et naturalistes qui enfermeraient notre observation dans le périmètre esthétique de la *mimésis*.

Malgré la prégnance des *process* de la production ultra normée *culturée* et *acculturante* du *design*, notre contribution projette de montrer que le *design* est néanmoins un terrain original pour examiner les problématiques de la représentation du réel.

À en croire le dictionnaire, si « le but premier du *design* est d'inventer, d'améliorer ou de faciliter l'usage ou le processus d'un élément ayant à interagir avec un produit ou un service matériel ou virtuel » selon son acception commune, dans quelles perspectives pouvons-nous confronter cette discipline, à l'essence industrielle, aux notions respectives de mesure et de démesure ?

Les occurrences du *design* sont multiples et leurs artefacts sont autant de systèmes conceptuels de représentation qui construisent notre monde, tout en modifiant le regard que nous posons sur ce dernier. La notion de mesure nécessite de dépasser, dans un premier temps, la culture de la tradition des systèmes normatifs et *standardisants* qui ont historiquement contribué aux paramétrages d'une image métrique du réel.

Le fait de comprendre ce que pourrait être l'idée de réel en *design* trouvera son chemin dans l'idée de la démesure, en tant qu'expérience du réel *in-formée* dans ses artefacts. Cette accroche permettra d'aborder la dialectique à la lumière du *design critique*, régime singulier de la conception dont les stratégies conditionnent des modalités de *re-sémantisation* et de *dé-fonctionnalisation* des objets. En articulant ainsi des déboîtements sémantiques à la création

de fictions, le *design* compose des représentations d'un réel sous tension.

Enfin, l'étude des fictions du *design*, entrevue comme espace diégétique privilégié de la mesure et de la démesure, entendra confronter ces notions à leurs limites. Car celles-ci, dans leurs contours inféodés à l'imagination laissent entrevoir un espace de représentation du réel au cœur duquel les *systèmes in-formatifs* du *design* ne semblent plus dépendre que de la mouvance et de la porosité des frontières entre les champs du *pensable* et ceux du *possible*.

Design et mesure : quelles perspectives pour la représentation du monde ?

Depuis les (r)évolutions industrielles amorcées au XIX^e siècle, le *design* possède une nature profondément duale construite sur une interdépendance : il préside à la réélaboration permanente d'un monde matériel, qui l'a généré, auquel les mécanismes de production l'ont souvent totalement assujéti.

Contextuellement, la représentation de la mesure relève d'une pensée normative, socioculturelle, dont les *process* « procèdent d'un lissage des représentations qui renvoie certaines pratiques et certaines figures à leur frontière¹ ».

Cette idée simondienne de la mesure en tant que *lissage des représentations* peut être éclairée par les ancrages organisationnels de la standardisation introduits par l'industrie à travers la mesure du corps. Ce façonnage arbitraire de la société, issu d'une tradition historico-culturelle de l'acte de mesurer rapporte *métrologiquement* la grandeur du monde à celle du corps *tenu pour unité*. Cette modélisation numérique comparative s'est imposée comme référentiel unanime pour notre modernité avec la figure du *Modulor* de Le Corbusier.

Échelle de *graduation humaine* de la standardisation globale de l'habitat, le *Modulor* s'appuie à la fois sur la contribution significative de Quetelet² apportée aux champs fondamentaux de l'ergonomie, de l'anthropométrie et de la psychologie industrielle, et sur le rapport géométrique du *Nombre d'Or*. Le Corbusier définit le *Modulor* comme n'étant, en fin de compte, qu'une représentation étalonnée de la règle du « module or » établie dans son livre-manifeste³ éponyme. Cette rationalisation réussit une puissante *compression du réel* à la fois théorique et pratique, et dessine une ontologie de la norme autour et à partir du corps. Car, comme le souligne Simmel, « quel que soit l'environnement dans lequel elle est placée,

¹ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, « Philosophie », 2012, p. 302.

² Voir Adolphe Quetelet, *Anthropométrie, ou Mesure des différentes facultés de l'homme*, 1870, in *Sur l'homme et le développement de ses capacités*, Paris, Fayard, 1991.

³ Le Corbusier, « Le Modulor : essai sur une mesure harmonique à l'échelle humaine, applicable universellement à l'architecture et à la mécanique », Paris, Architecture d'aujourd'hui, « Ascoral », 1951, p. 16.

[la figure humaine] est ressentie comme la norme qui détermine les quantités et proportions de ce qui l'entoure¹ ». Cette analyse est juxtaposable au principe d'analogie de Foucault² qui démontre que le corps est simultanément instance d'observation, et instrument de mesure qui définit les quantités, mesure de toute chose, qui concourt à l'évaluation du monde par l'entremise de proportions, ce que Dagognet nomme « l'image métrique du réel³ ».

En dehors de cet ancrage, quelle image du réel le *design* élabore-t-il aujourd'hui ?

La matérialité des objets compose intrinsèquement leur réalité, mais à quel niveau élabore-t-elle le réel ? Peut-on en saisir un instantané ? Il semblerait que Grcic, *designer* industriel, ait tenté de relever le défi de la réponse. Il a conçu l'exposition *Design Real*⁴, une collection de quarante-trois « objets réels », à l'issue d'une sélection arbitraire d'artefacts produits en série au cours de la dernière décennie.

Grcic évalue *la réalité* d'un produit en termes de *pertinence* : au-delà du point de vue utilitaire et performatif, la bonne conception de l'objet admet une compréhension plus profonde. Un *bon produit* deviendra partie intégrante de notre culture s'il réussit l'activation de la dimension identitaire par la « collaboration polysensorielle⁵ » introduite avec l'utilisateur.

Avec une esthétique industrielle et résolument orientée vers les nouvelles technologies, cette collection s'appuie sur des *process anthropocentrés* attentifs aux comportements humains. Elle exemplifie le courant d'un *design* moderne et pragmatique dont les projets sont des solutions *amélioratives* de l'expérience quotidienne. Malgré son essence éminemment téléscopique⁶ qui reflète son époque et ses conditions d'existence, ce *design* performatif s'inscrit encore dans la tradition de la rationalisation du sensible.

À l'évidence le mode d'action qui permet au *design* d'atteindre son objectif est toujours et encore sa fonction, en témoigne la pérennité des aphorismes du XIX^e siècle, « la forme suit la fonction » de Sullivan, et « la forme et la fonction sont un » de Lloyd Wright.

¹ Georg Simmel, « La quantité esthétique », in *Esthétique sociologique*, dir. L. Barthélémy, trad. fr. de M. Collomb, P. Marty et F. Théron, textes publiés entre 1895 et 1918, Les Presses de l'université de Laval, « Philia », 2007. Texte cité par A. Beyaert-Geslin, in *Sémiotique du design*, Paris, PUF, « Formes sémiotiques », 2012, p. 19.

² Michel Foucault, *Les Mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des Sciences humaines », 1966.

³ François Dagognet, *Réflexions sur la mesure*, La Versanne, Encre marine, 1993, p. 48.

⁴ *Design real*, par Konstantin Grcic, en collaboration avec A. Rich et J. Lehni, galerie Serpentine (programme Pavillon), 26 novembre 2010 – 7 février 2011, Londres, texte en ligne à l'adresse suivante : <http://design-real.com/> ; <http://konstantin-grcic.com/projects/design-real/>

⁵ Anne Beyaert-Geslin, *Sémiotique du design*, op. cit., p. 42.

⁶ « La téléscopie » : utilisation délibérée, réfléchie des processus de la nature et de la société pour parvenir à des buts précis » (*Dictionnaire de l'American College*, 1961). Ce design harmonise et s'harmonise avec l'ordre socio-économico-culturel.

La rationalisation du *design* à l'aune de la standardisation, du confort, de l'ergonomie et des usages, préside d'ores et déjà à une riche bibliographie ; nous préserverons donc notre réflexion de toute axiologie métrique et métrologique.

Il convient de s'intéresser aux aspects de l'exagération et de l'outrance inhérents à la définition de la démesure comme éléments discursif du *design*. En effet, s'il l'on fait écho à la pensée de Deyan Sudjic¹, le *design* raconte le monde. C'est la raison pour laquelle nous souhaitons questionner les formes discursives du *design*. Pour cela, il sera indispensable de laisser de côté le langage assourdissant des objets imposé par le *marketing* et les stratégies de marché, celui-là même décrié par Jean Baudrillard² dès le début des années soixante. Le langage du *design* passe par la forme et par l'écriture, au-delà de la présence matérielle de l'objet, mais il se révèle parfois insaisissable car « il y a des objets qui sont plus bavards que d'autres³ ».

En postulant que la mesure est un discours non exagéré, ni outrancier, nous envisageons de cerner l'idée de réel ou l'idée de réalité par une tentative d'éclairage de ce que pourrait être la représentation du réel d'un *design* discursif.

Quand l'idée de mesure se confronte à l'idée du réel et de son expérience.

La sémiotique du *design* ouvre des perspectives de compréhension des interrelations complexes du *design* et du réel ; elle aborde l'objet en tant qu'interface entre ces deux registres. Médiateur privilégié, il optimise le réel en intercédant et/ou interférant dans notre être-au-monde et notre construction/transformation du monde. Parce que « la sémiotique analyse tout ce qui, dans une culture donnée, est porteur de sens, quel que soit le support sensoriel de la perception⁴ », elle permet d'appréhender les modalités relationnelles, les modes d'être avec les objets.

Dans le sillage de Barthes⁵ et Fontanille⁶, Beyaert-Geslin décrypte l'objet et l'objet *de design* dans la conversation entre nature et culture ; elle souligne l'intérêt de la recherche, car

1 Deyan Sudjic, *Le langage des objets*, trad. de l'anglais par Claire Reach, Paris, Pyramid, Coll. :T, 2012.

2 Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, Coll. Tel, 1968.

3 Collectif 5.5 Designers, in « Entretien avec Claire Renard, Anthony Lebossé et Jean-Sébastien Blanc de 5.5 Designers », in *Design et communication*, dir. S. Belkamsa et B. Darras, Paris, 2009, p. 19.

4 Joseph Courtès, *La Sémiotique du langage*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 7, cité in *Sémiotique du design*, *op. cit.*, p. 17.

5 Roland Barthes, *L'Aventure sémiologique*, Paris, Éditions du Seuil, 1985.

6 Jacques Fontanille, *Sémiotique du visible*, Paris, Presses Universitaires de France, 1995.

l'objet « c'est quelque chose qui sert à quelque chose », il contribue « à modifier le monde, à être dans le monde d'une façon active¹ ». La sémiotique clarifie les mécanismes de transferts qui opèrent depuis les objets et confèrent des compétences au sujet en développant notamment son emprise sur le monde.

À l'instar de tous les artefacts artistiques, le *design* est un prisme médiateur au travers duquel la représentation se constitue sur une sédimentation mentale, cognitive et subjective.

Morin définit la représentation en tant que « processus de construction à partir de l'action de la réalité sur nos sens mais également des acquis de notre mémoire, des fantasmes qui nous font privilégier certains aspects plutôt que d'autres. Cette construction est ensuite projetée sur le réel, fermant ainsi la boucle² ».

Parce que les régimes conceptuels du *design* articulent un faire, un *design doing*, à un penser, un *design thinking*³, ses artefacts dépendent de systèmes conceptuels de représentation qu'ils pérennisent instantanément. Ils proviennent d'un *faire* qui « forme le contenu concret d'un acte de pensée⁴ ».

Dès lors, si l'on considère, comme Fuller, que le *design* est à la fois « une conception métaphysique impalpable » et une « structure physique⁵ », saisir la *cohérence du réel*, du moins sa représentation *in-formée* par le *design*, est une tâche des plus ardues.

Envisager le *design* comme processus cognitif de représentation et de relation au réel nous permet, à ce stade, d'introduire la question des tensions de la représentation, entre mesure et démesure.

On pourrait chercher une définition générique, certainement trop réductrice de la représentation, en tentant de postuler que toute production de trace serait ontologiquement représentation. Mais ce serait éluder le pan de la perception, dont Merleau-Ponty a éclairé la dimension active où « le sentir [...] investit la réalité d'une valeur vitale⁶ ».

Sous le primat du vécu, de l'expérience, la représentation présente une *extraction sensible du réel*, elle présente une seconde fois ; elle est une entreprise subjective opérative par laquelle « notre vision du monde et des autres [serait] donc faite de représentations que

¹ Anne Beyaert-Geslin, *Sémiotique du design*, op. cit., p. 50.

² Edgar Morin, *La Méthode 3. La Connaissance de la connaissance*, Paris, Seuil, « Points essais », rééd. 1992, pp. 106-107.

³ Stéphane Vial, *Le Design*, Paris, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2015.

⁴ André Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Paris, PUF, vol. 2, rééd. 1997, p. 921.

⁵ Richard Buckminster Fuller, préface de l'ouvrage *Design pour un monde réel : écologie humaine et changement social* de Victor Papanek, trad. fr. de N. Josset et R. Louit, Paris, Mercure de France, « Environnement et société », 1974, p. 10.

⁶ Maurice Merleau-Ponty, *Œuvres. Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, « Quarto », 2010, p. 729.

nous projetons sur la réalité. Cette représentation est donc sélective, une partie est délaissée, complétée par des signes provenant de la mémoire et de données fantasmées, subjectives...¹ ».

Certes, le *design* est une activité de création étendue aux milieux sociaux, politiques, scientifiques et environnementaux, qui se doit avant tout de répondre à des besoins et des requêtes par des projets innovants, *amélioratifs*, mais il possède également une dimension esthétique singulière résultant d'interpénétrations simultanées et bilatérales entre l'art et la vie.

Comment le *design* peut-il opérer un cadrage-découpe du monde pour opérer une *extraction sensible du réel* et imprégner une forme dans le hors-champ de la mesure ?

Vers le design critique : quand l'idée de mesure se confond à la représentation d'un réel sous tension

Peut-on envisager un *design* qui ne soit pas une représentation du réel ou qui puisse être une illusion de la réalité ?

L'illusion de la réalité, étudiée par Passeron, met l'accent sur les capacités d'influence des stratégies narratives. Il démontre le pouvoir démiurgique de l'auteur, dont les effets descriptifs génèrent un mouvement de glissement du lecteur vers une persuasion et engendrent « l'illusion de réalité² ». Le bon romancier serait un expert de « l'effet sociographique », excellent sociologue avant même d'être un écrivain. En questionnant le *pacte narratif* instauré par le roman dit *classique*, Passeron expose les rouages du mouvement mental induit par ce type de littérature ; les « résistances au sens³ » s'estompent par effet de « suspension de l'incrédulité⁴ » et installent le lecteur dans une réalité événementielle.

S'il suffit à un texte narratif de facture réaliste de maîtriser l'effet sociographique pour que le lecteur pense que cela a pu arriver, se pourrait-il que le *designer* mette en œuvre des ressorts similaires afin de créer à son tour une réalité événementielle ?

Dans cette hypothèse, quelles seraient les figures, les détails illusionnistes du *design* ?

⁶ Edgard Morin, *La Méthode 3*, *op. cit.*, pp. 106-107.

² Jean-Claude Passeron, « L'Illusion de la représentativité », *Enquête*, 4, 1988, article disponible à l'adresse suivante : <http://journals.openedition.org/enquete/68>

³ Roland Barthes, « L'effet de réel », in *Communications*, 11, 1968, pp. 84-89, article disponible à l'adresse suivante : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1968_num_11_1_1158

⁴ Cette formule vient de l'anglais « *Willing suspension of disbelief* », concept formulé la première fois par Samuel Taylor Coleridge, in *Biographia Literaria*, ou *Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, (1817), Oxford, Clarendon Press, 1907.

À l’instar de la littérature, le *design* est aussi expérience du sens et des sens ; médiateur des modalités de notre être-au-monde, il convoque notre éprouvé, notre ressenti, notre vécu.

À quels protocoles peut-il recourir pour produire des *effets de réel* ?

Les conditions de l’expérience de l’éprouvé et du ressenti sont aujourd’hui les prérogatives d’expérimentations de formes, de postures, d’interventions, de nombreux *designers* contemporains. En s’éloignant des conditions performatives de fonctionnalité, les artefacts sous-tendent des objectifs cognitifs ambitieux. Il leur incomberait, selon une vision très réductrice, d’éveiller les consciences des consommateurs aux problématiques sociales, écologiques, politiques au tournant du XXI^e siècle.

Ainsi, le *design* serait l’idéal prôné par Papanek dans son ouvrage *Design pour un monde réel*¹ : éthique, humaniste et responsable. Le *design pour un monde réel* s’inscrit dans une véritable capacité de réflexion et d’analyse du contexte afin d’élaborer des réponses les plus adéquates.

Mais il y a des périodes historiques où l’*évolution de la composante technique* modifie le pensable et son impact sur la réalité². L’essor des sciences et de la révolution industrielle a étendu l’espace des connaissances, repoussé les limites de l’inconnu et permis aux ingénieurs et aux *designers* d’enjamber le probable et bâtir des possibles. Le *design* critique est donc avant tout une manière d’observer le monde, une façon de voir et de composer le monde ; il a les moyens d’imaginer et de décrire un monde au travers duquel « l’homme a le pouvoir de naviguer entre ce qui existe et ce qui n’existe pas³ ».

Il se pourrait alors que le dialogue du *design* entre mesure et démesure apparaisse dans l’intervalle entre *ce qui existe* et *ce qui peut exister*. C’est dans cet espace interstitiel que Manzini place le *pensable-possible*, fondé sur « l’intégration de la capacité d’imaginer⁴ », et qui procède en défiant les classifications culturelles lorsque « le répertoire des formes [...] ne correspond plus au sens de l’existence⁵ ».

¹ Victor Papanek, *op. cit.*

² Ezio Manzini, *La Matière de l’invention*, Paris, Éditions du Centre G. Pompidou, « Inventaire », 1989, pp. 47-48.

³ Jean-Jacques Wunenberg, « Imagination, un monde d’emploi ? Une science de l’imaginaire au service de la créativité », *re Dreaming#1*, 2^e trimestre 2011. Article consultable en ligne : http://imaginaires.telecom-paristech.fr/wp-content/uploads/2011/05/pm_newsletter.pdf

⁴ Ezio Manzini, *op. cit.*, p. 49.

⁵ *Ibid.*, p. 50.

Cette perspective éclaire l'approche conceptuelle du *design critique* qui repose sur un traitement des valeurs comme des matières premières et sur leur matérialisation sous forme d'objets.

Proche de certains mouvements critiques du capitalisme et de la mondialisation, ce courant accomplit une véritable « déconstruction » de la pensée économiste¹.

Il s'agit en quelque sorte de « décoloniser l'imaginaire² » en faisant acte de subversion cognitive et de concrétiser la proposition d'une société alternative à la société de marché. Résistants, voire dissidents, certains *designers* prônent une remise en cause radicale des valeurs de la modernité sans pour autant afficher une technophobie ou un scepticisme scientifique. Ils banalisent l'usage d'une rhétorique parfois complexe, de formes discursives proches d'un métadiscours *du et sur* le *design* ; les récits sont singuliers, déroutants mais indispensables à l'efficience des effets de réel visés.

***Design* et déboîtements du réel : la dé-fonctionnalisation comme stratégie de la démesure**

Fer de lance du *design* britannique le duo Dunne & Raby participe depuis les années 2000 à un large mouvement diégétique du *design*, constitutif d'une critique trouvant des ancrages chez les surréalistes. Des tendances stratégiques ont émergé en Italie dès les années soixante autour de cadres théoriques singuliers. Dynamiques et prolifiques, les artistes et les *designers* ont satellisé une constellation hétéroclite de pratiques et de styles.

Débordant largement des champs du *design* vers les sciences dures et les sciences humaines et sociales, le *design* italien a instauré l'usage *quasi* systématique de fictions à partir d'un cadre théorique globalement antifonctionnaliste.

Les concepts novateurs initiés dans *L'Œuvre ouverte* et *La Structure absente* d'Eco³ ont bousculé la sphère du *design*. Une des théories générales préconise de *re-sémantiser* l'objet, comme une fonction ouverte, c'est-à-dire transgresser les normes du code (considéré comme un système d'attentes et d'habitudes acquises) sur lesquelles la forme de l'espace et de l'objet s'est jusqu'alors construite.

¹ Serge Latouche, *Décoloniser l'imaginaire. La Pensée créative contre l'économie de l'absurde*, Lyon, Parangon, « L'après-développement », 2005, p. 10.

² *Idem*.

³ Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, trad. fr. de C. Roux de Bézieux et d'A. Boucourechliev, Paris, Seuil, Points, rééd. 1965. *La Structure absente : introduction à la recherche sémiotique*, trad. fr. de U. Esposito-Torrigiani, Paris, Mercure de France, rééd. 1984.

Cette formation idéologique et singulière de « l’habiter et des usages » s’apparente pour les *designers* à un manifeste de la « distorsion sémantique programmée¹ ».

L’objet radical italien en est un exemple. À l’occasion de l’exposition *Superarchitettura* organisée à Florence en 1966, deux groupes, Archizoom et Superstudio, ont inauguré leur création ainsi que leur engagement dans un chantier expérimental. Sous la bannière du slogan « *Design* d’invention et d’évasion », Superstudio systématise un *design* antifonctionnaliste par une « action de séparation de la fonction et de l’utilité de la recherche spatiale qui devient un moyen de questionner l’esprit et le langage à travers la technique du *choc créatif*² ».

Dunne & Raby³ revendiquent un *design de l’étrange*, à la matrice conceptuelle et à la mission critique, projet qui requiert un *process* spécifique, notamment celui d’un recours méthodique à la fiction, initiée par le *design* radical italien.

Un des chemins pour s’éloigner du *design* industriel consiste en l’exploration esthétique d’une *niche clandestine* des émotions interdites : à la lecture de Michel Foucault⁴, le duo projette un *design* hétérotopique. Pour procéder à des effets sur le réel, les *designers* imaginent des topologies, des espaces autres, des réalités parallèles ou futuristes qui agissent par emboîtement et déboîtement du connu et de l’inconnu.

La modernité technologique reconfigure un formidable terrain expérimental. À l’horizon des objets techniques, des interfaces et de l’interactivité, de nouvelles normes comportementales émergent. Dans ce contexte, l’*objet étrange* se définit comme un « objet post-optimal⁵ » qui inverse les valeurs et les modalités du *design* d’interaction jaillissant.

Ce *design*, en rupture avec la standardisation fonctionnaliste, explore toute forme de dysfonctionnement afin de dégager des comportements déviants.

L’objet critique devient inconfortable, voire inefficace à l’usage. Il est complexe, énigmatique, il désoriente et parfois il rebute. Au lieu d’être « *user friendly* », il est « *user unfriendly* » ou « *abuser-friendly*⁶ ».

Par exemple, la « *Technological Dreams Series, no. 1: Robots, 2004-2007* » questionne les nouvelles interdépendances et relations inhérentes aux problématiques de

¹ Jehanne Dautrey & Emanuele Quinz, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, trad. fr. de C. Geel et P. Caramia, Villeurbanne, It : édition, 2014, p. 20.

² *Ibid.*, p. 19.

³ Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative everything. Design, fiction, and dreaming*, Cambridge, MIT, 2013.

⁴ Michel Foucault, *Des espaces autres*, Conférence au cercle d’études architecturales, 1967, in *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, rééd. 1994.

⁵ Anthony Dunne & Fiona Raby, *op. cit.*, p. 17.

⁶ Jehanne Dautrey & Emanuele Quinz, *op. cit.*, p. 39.

cohabitation liées à l'introduction des robots sociaux dans nos espaces domestiques. Comment interagissons-nous ? De quelles manières et dans quelles conditions : serviles, intimes, dépendantes, égalitaires ?

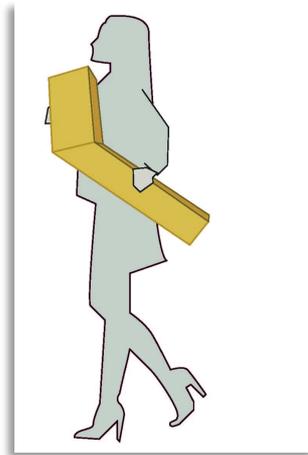


Fig. 1 – *Sentinel*, Dunne & Raby.
 © A-C Lenoël, d'après Dunne & Raby.

Ce projet rompt avec les codes esthétiques de la robotique. L'électronique et la technologie sont camouflées et rendent à première vue ces objets inintelligibles. Le robot 3 « *sentinel* » (Fig. 1), prototype en bois lamellé collé, module massif, ne possède aucun mécanisme de mobilité ; plutôt encombrant, il impose une proximité physique à l'utilisateur contraint de s'en saisir et de le porter. Hormis deux petits scanners rétinien situés sur un des côtés, sa surface lisse ne laisse transparaître aucun mécanisme sophistiqué. La fonction « sentinelle » implicite nous semble bien hypothétique car aucun indice ne laisse présager de l'efficacité sécuritaire de ce robot. Pourtant, nous sommes en présence d'un vérificateur d'identité régulant l'accès et préservant du pillage des données personnelles. Dans le sillage de Baudrillard¹, les *designers* confient qu'ils se sont saisis d'une *étrangeté fonctionnelle* pour convoquer une « para-fonctionnalité » des objets². Ce concept robotique implique une interdépendance, une relation fusionnelle avec l'utilisateur, il entrechoque les projections technologiques actuelles vers l'autonomie performative des robots et les performances de *l'homme augmenté*.

Cette intrusion poétique *para-llèle*, dans un contexte de production dédié aux attentes rationalistes des définitions conventionnelles du fonctionnalisme *para-lyse* les schémas relationnels standardisés que nous entretenons quotidiennement avec notre environnement

¹ Jean Baudrillard, « La morale des objets », in *Communications*, vol. 13, 1969, pp. 23-25.

² Dunne Anthony & Raby Fiona, *Hertzian tales. Electronic products, aesthetic experience, and critical design*, Cambridge, MIT Press, 2006.

objectal. Ainsi la para-fonctionnalité est-elle appréhendée par les *designers* comme une réflexion sur la façon dont les objets électroniques conditionnent nos comportements. Dans ce champ disruptif, elle génère des objets excentriques, étranges, provocateurs parfois ; elle matérialise volontiers une critique à l'encontre de notre société matérielle qui peut s'apparenter aux postures d'un « non-design ». Ce « non-design » use et abuse de l'étrangeté pour troubler la quiétude d'une réalité mercantilisée ; il multiplie les usages inhabituels et subversifs frôlant souvent l'aliénation fonctionnelle.

Avec la série des « *Designs for fragile personalities in anxious times* » (2004-2005), les *designers* exploitent aussi les territoires accidentés et les aberrations de la complexité psychique humaine. Ils ont conçu des meubles-cachettes (Fig. 2) en réponse à une étude statistique, sérieuse, concernant les angoisses majeures des populations nord-américaines : celle-ci stipulait sans équivoque que l'enlèvement par les extraterrestres arrivait en première place.

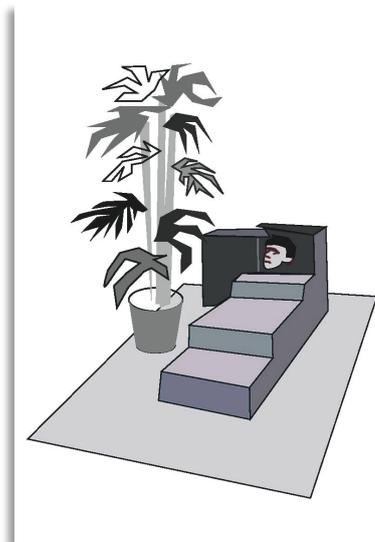


Fig. 2 – Meuble cachette, Dunne & Raby.
 © A-C Lenoël, d'après Dunne & Raby.

Effets de réel transgressifs d'une fonctionnalité sans cesse reconfigurée, perversions voire aberrations des usages, les artefacts produits par les univers fictionnels sont des défis permanents à nos modèles de l'éprouvé.

Maintenant que nous avons saisi quelques formes sensibles *dé-mesurées*, il est intéressant de revenir à l'essence du *design*, en tant que dessein afin de saisir le *brief* du projet, sa scénarisation, en quelque sorte, et le *process* qui conduit l'élaboration de ces objets et univers fictionnels.

Les fictions du design : espaces diégétiques de la mesure et de la démesure

Musso pointe la fonction narrative d'un imaginaire « fait de récits et d'univers de formes toujours plus complexes [qui] se déploie au pluriel¹ » ; il souligne la difficulté du projet de son analyse appliquée au *design*.

Dans l'appareil théorique de Souriau² la diégèse littéraire est étendue au champ cinématographique afin d'éclairer et schématiser les mécanismes de la narration de l'œuvre filmique. Par analogie, Souriau conçoit la diégèse comme un outil opportun pour appréhender tout art représentatif, dans son univers, son cadre fictif, sa cohérence, sa forme et sa structure.

Quel cadre diégétique donner au *design* ?

Le « *design-fiction* », expression inventée en 2008 par Bleecker³, serait « un prototypage diégétique » dont les formes narratives mettraient en scène des usages, des objets et des services futuristes⁴.

Les formes diégétiques du *design-fiction* revisitent les typologies fonctionnalistes traditionnelles de nos habitats. En libérant les objets des conventions, les fictions du *design* rendent possibles des re-scénarisations.

Les récits sont des alternatives du quotidien que nous connaissons. Ils en rompent les évidences en injectant une dimension imaginaire au processus de conception. Les possibles d'un scénario déployé par l'objet ne peuvent alors devenir effectifs et efficaces que dans la relation avec l'utilisateur, dans le dialogue ouvert entre les deux. Bien que la fonction de l'objet semble élargie à celle de l'espace à la fois concret et abstrait, les *designers* doivent préserver sa projection dans la temporalité des usages. « Ce qui compte c'est de construire des *scripts* qui engagent sur la longue durée ; car [en fournissant] des scénarisations (au même titre que la littérature) [...]⁵ » la fiction ouvrira l'accès à la *réévaluation éditoriale*, indispensable aux usagers pour appréhender pleinement les régimes conceptuels du *design* critique.

¹ Pierre Musso, titulaire de la chaire « Modélisation des imaginaires, Innovation et création », *re Dreaming #1*, *op. cit.*.

² Étienne Souriau, « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmographie », in *Revue internationale de filmologie*, Paris, n° 7-8, 1951, p. 240.

³ Julian Bleecker (*designer* éclectique, laboratoire Futur proche, Détroit) cité in « De la science-fiction au *design-fiction* ! », l'article est consultable à l'adresse suivante : <http://www.internetactu.net/2013/03/07/de-la-science-fiction-au-design-fiction>

⁴ Philippe Gargoy, « *A Digital Tomorrow: The future ain't what it used to be* », l'article est consultable à l'adresse suivante : <http://www.pop-up-urbain.com/a-digital-tomorrow-the-future-aint-what-it-used-to-be>

⁵ Marc Lits, « *Storytelling* : réévaluation d'un succès éditorial », in *Terminal. Technologie de l'information, Culture & société*, dir. M. Bourdaa, *Culture & société*, n° 112, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 28.

La para-fonctionnalité expérimentée par Dunne & Raby peut entraîner une complexification outrancière de la narration fictionnelle du *design* dont la taxinomie de ses catégories ne cesse de s'élargir.

La Prétentieuse, projet de chaise communautaire de la *designer* Catherine Ginier-Gillet¹, explore les limites d'un *design* excessif. Cet objet exemplifie parfaitement la définition de la démesure énoncée précédemment. À vouloir pousser à l'extrême l'ambition d'un *design* idéal, civique, qui répondrait au besoin de chacun, seul ou en groupe, on court le risque de se confronter à une modélisation paradoxale, voire incongrue. C'est le cas de ce siège (Fig. 3), catégorisé par son auteur comme expression d'un *patadesign*, c'est-à-dire un *design* qui produirait des *pataquès*, une forme d'objet charabia qui n'aurait aucun sens.

Le *patadesign* de Ginier-Gillet amorce une critique de notre société suréquipée envahie par une « profusion de formes *suradaptées* ou *subjectives*² ».

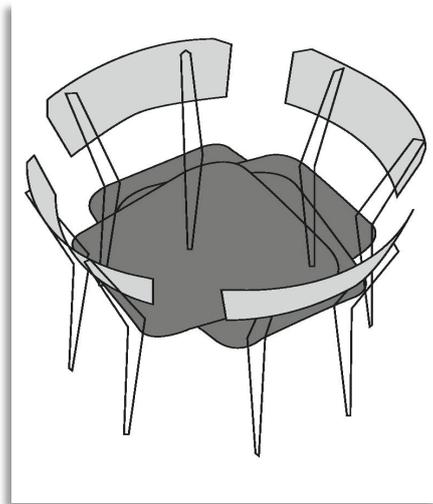


Fig. 3 – *La Prétentieuse*, Catherine Ginier-Gillet, 1996.
© A-C Lenoël, d'après Catherine Ginier-Gillet.

La Prétentieuse prête ses lignes à un jeu de construction savant : l'entremêlement des quatre dossiers, huit pieds et quatre assises produit un siège saturé. La chaise ne peut plus prétendre à aucune qualité d'accueil ; le projet initial de décuplement de ses capacités a donné libre cours à l'improbable. L'accumulation a vidé ce siège de son sens, elle l'a rendu totalement inaccessible, inutile. Cette étape du *ce qui devrait être* à *ce ce qui n'est pas*

¹ Voir « Patacivique-patadesign », in *Arts décoratifs, arts appliqués, métiers d'art, design : terminologie et pataquès*, Christine Colin, Paris, Hazan-Industrie française de l'ameublement – Club des tendances, « Les villages », 1998, p. 19.

³ *Idem.*

détermine chez la *designer* une ontologie singulière de l'objet par laquelle le *patadesign* cristallise un passage du réel au virtuel.

Les intentions de ces *para-pata designs* condensent l'essence fictionnelle qui définit globalement le *design* comme non-affirmatif ; il est réflexif car il convoque des usages détournés et des comportements inhabituels ; il est spéculatif car il introduit dans le réel une dose d'ambiguïté et d'opacité¹.

Ce *design* altère les régimes conventionnels de la représentation des objets du quotidien, il ouvre sur un *ailleurs*. Manipulant les effets d'une poétique du dysfonctionnement, du trouble, de l'étrangeté, ce *design* tente de mener une politique du sens ; il dialogue avec humour souvent avec la mesure et la démesure de la représentation.

L'efficacité de ce cadre dépend de la perception et de l'engagement cognitif du spectateur : l'effet de l'expérience cognitive et immersive sera d'autant plus accru que la « carte de l'irréel de la fiction » sera suffisamment renseignée pour inviter « à faire croire² ».

Dans cette perspective le futur est à la fois un matériau et un médium, c'est-à-dire une interface de l'imaginaire dont le *designer* se saisit pour nourrir sa pensée créative. Mêmes étranges, les artefacts ne doivent pas rebuter totalement les usagers, c'est la raison pour laquelle une approche de l'étrangeté dite « tranquille » privilégie les quatre dimensions du *probable*, du *plausible*, du *possible*, et du *préférable*. Il s'agit de dispenser une « foi poétique³ », et non d'induire une posture de rupture, car « la suspension de l'incrédulité est essentielle : s'ils sont trop étranges, les artefacts sont rejetés⁴ ». C'est l'avertissement formulé par Loewy lorsqu'il a initié le stade M.A.Y.A.⁵

Selon la définition du « partage du sensible » énoncée par Jacques Rancière⁶, notre mode de perception, de compréhension et d'être au monde, dépend de la permanence des opérations de ses constructions fictionnelles. Non consensuel, le « partage du sensible » produit des *dissensus*, l'art y est un mode de participation et de détermination mais surtout de reconfiguration.

La réussite de ce *design* doit donc procéder par une mise à distance de l'objet ; mais cette distanciation doit partiellement se fondre dans notre réalité quotidienne, sans y être totalement absorbée ; elle doit rester appréciable.

¹ Anthony Dunne & Fiona Raby, *Critical Design FAQ* : www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0

² Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative everything. op cit.*, p.12.

³ Jehanne Dautrey, Emanuele Quinz, *Strange design, op. cit.*, p. 11.

⁴ *Idem.*

⁵ *Stade MAYA : More Advanced Yet Acceptable*, in *La Laideur se vend mal*, Raymond Loewy, trad. fr. de M. Cendrars, Paris, Gallimard, « Tel », 1990, p. 294.

⁶ Jacques Rancière, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 1998, p. 12.

C'est dans cette balance que réside la mesure et la démesure de l'effet de réel de ce *design critique*.

Une démesure à la mesure de l'imagination

Qu'ils soient probables, plausibles, possibles, préférables, critiques, radicaux, etc., les régimes du *design* rassemblent des pensées pragmatiques, politiques et sociales alternatives : ils sédimentent des fictions existentielles en se focalisant sur le *ici-et-maintenant* et le *encore à exister*¹. Nous avons précédemment postulé que le dialogue de la mesure et la démesure du *design* était susceptible d'apparaître dans l'intervalle entre *ce qui existe* et *ce qui peut exister*, espace interstitiel du *pensable-possible* chez Manzini². Dunne & Raby ont introduit le dysfonctionnement dans cet intervalle, une rupture qui focalise, par certains points, un manque d'ajustement au monde qui nous entoure. Dans la réalité, le duo propose une alternative aux évidences technologiques : en disant « pourquoi-pas ? » il tente d'imaginer un futur ou plutôt un réel qui serait autre. Depuis leurs quartiers à la tête du *Department of Design Interactions, Royal College of Art* de Londres, les *designers* ont conçu l'exposition *What if*³ sur la base d'un ensemble de questions concernant les espoirs et les craintes emportés par l'essor des technologies scientifiques.

Et si nos laboratoires pouvaient produire nos *steacks* ?

Que se passerait-il si nous vivions dans une société qui rendrait publique chacune de nos pensées ?

Et si nos corps pouvaient produire nos prochains médicaments ?

Entre plausible et impossible, cette exposition reflète surtout le projet de partager et de diffuser les connaissances et les idées, hors des lieux réservés (les laboratoires ou les agences de *designers*), et de créer un milieu contributif élargi au cœur duquel l'imagination ne connaîtrait aucune limite. Les *designers* nous préviennent : nous ne trouverons là aucune solution ni réponse, seulement des idées et des possibilités. Joyeux et stimulant, l'exercice n'en reste pas moins délicat lorsque l'on travaille avec le vivant ; la marge de manœuvre reste encore étroite dans cet interstice du « *complicated pleasure*⁴ », le plaisir compliqué.

¹ Anthony Dunne & Fiona Raby, *op. cit.*, p. 44.

² Ezio Manzini, *op. cit.*, p. 49.

³ *Science Gallery*, Dublin, 2009. Dossier de presse en ligne : <https://dublin.sciencegallery.com/content/what-if-5>

⁴ Martin Amis, propos cités in *Speculative everything, op. cit.*, p. 44.

Il est en effet « compliqué » de tenter une modélisation de la mesure et de la démesure en *design*, d'autant que ses liens avec la réalité sont sous l'influence de la porosité des régimes de l'art et de l'imagination. Mais l'on peut compter sur la singularité d'un *design* contemporain, apte à « développer une capacité raisonnée et sensible à voir l'invisible déjà là dans les comportements des gens ordinaires, pour co-construire des futurs souhaitables qui ouvrent à de nouvelles manières d'être au monde¹ ».

La recherche en *design*, et en particulier celle de la prospection, se penche désormais sur ces problématiques. Les registres protéiformes de l'imagination, en tant que vecteurs des émotions et des représentations, n'avaient pas été étudiés et pris en compte jusque-là dans les processus d'innovation. Ils sont pourtant inhérents et essentiels à la conception des artefacts, car les *imaginaires* informent et forment les objets techniques dans le processus d'innovation².

Positionnées sur le terrain de la recherche de l'innovation et de sa modélisation, des institutions académiques partenaires d'industriels ont initié la Chaire d'Enseignement et de recherche « Modélisations des imaginaires, Innovation et Création³ ». Dédiée à la recherche, à la formation et à l'expérimentation sur l'analyse et la modélisation des imaginaires, des représentations et de la narration, cette communauté relève le défi de saisir les imaginaires comme « matière première » des processus d'innovation.

Emmenés par Musso, les possibles d'une modélisation se sont élaborés sur les bases d'une recherche de schèmes et d'archétypes ; malgré le feuilletage formel et fonctionnel de l'imaginaire, qui le rendrait plutôt insaisissable, des représentations stabilisées de la narration semblent avoir vu le jour dans plusieurs thèses (sur l'imaginaire dans l'innovation, la modélisation des récits de fiction⁴).

¹ Edith Heurgon, « *Design* et prospective du présent pour co-construire des futurs souhaitables », in *Le Design, essai sur des théories et pratiques*, dir. B. Flamand, Paris, Institut Français de la Mode-Regard, 2006, pp. 215-224.

² Pierre Musso, *'re Dreaming #1*, *op. cit.*.

³ La Chaire a pour objectif de décrypter les articulations entre les différentes couches de sédimentations culturelles qui influencent la conception aujourd'hui. Elle a initié un partenariat entre les institutions académiques et les industriels pour mener une recherche fondamentale et appliquée. Ainsi durant la période 2010-2015, elle a fédéré l'École Télécom Paris Tech et l'Université de Rennes 2, à quatre partenaires industriels mécènes, Dassault Systèmes, Ubisoft, PSA Peugeot Citroën et Orange, auxquels se sont associés les Bell Labs d'Alcatel Lucent et la DATAR (Délégation à l'Aménagement du Territoire et à l'Attractivité Régionale).

⁴ Pierre Musso, *op. cit.*.

Musso compare l'objet à une couche géologique, où les imaginaires se sont culturellement et socialement sédimentés. Reste au chercheur de les lire « et [de] les transformer en matière première pour les analyser, voire [de] les modéliser¹ ».

Au fil de notre contribution, nous avons tenté d'évaluer les expressions et pratiques du *design* à la lumière de la dialectique articulée entre la mesure et la démesure de la représentation. À l'évidence, l'imaginaire émaille toute production humaine. La recherche en *design* pointe l'importance de la dimension de ce « monde intermédiaire² », stratifié entre perception et pensée.

Parce qu'il n'est radicalement pas déconnecté de la réalité, le *design* prend une consistance particulière sous l'influence de la charge émotionnelle de l'imaginaire car l'« imaginaire, [compose] des images qui ne sont pas forcément des négations de la réalité, mais l'élargissement de la réalité³ ».

L'effet de réel du *design* serait donc un effet d'élargissement de la réalité : si l'on considère la mesure comme *réalité qui est*, la démesure serait donc bel est bien la réalité non plus hors du champ de la réalité, comme nous l'avions précédemment qualifiée, mais comme son prolongement.

Dans cette perspective, la théorie d'Hatchuel concernant la conception en *design* par les régimes de l'accès simultané au réel et à l'imaginaire pointe précisément l'articulation du jeu du connu et de l'inconnu. Il définit la conception comme « génération de l'inconnu désiré à partir du connu⁴ ». Ainsi, concevoir en *design* serait « penser et agir sur des objets inconnus et désirables » ; car le *design* possède la capacité de « travailler sur le réel et l'imaginaire en même temps⁵ ».

« Concevoir signifie également prévoir et choisir, autrement dit recevoir et cultiver des stimulations, se confronter à des modèles de pensée et des systèmes de valeurs », comme le souligne Manzini⁶. Les évolutions technologiques et leurs lots de nouveaux matériaux dessinent un nouveau cadre à l'intérieur duquel il devient nécessaire de redéfinir le sens et la

¹ *Idem.*

² Jean-Jacques Wunenberg, *'re Dreaming #1*, *op. cit.*

³ *Idem.*

⁴ Véronique Routin, Compte rendu d'intervention d'Armand Hatchuel intitulée « *La Conception, un voyage dans l'imaginaire* ». Le compte rendu est disponible à l'adresse suivante : <https://blog.ensci.com/innovationbydesign/2013/02/18/la-conception-un-voyage-dans-limaginaire-intervention-darmand-hatchuel/>

⁵ *Idem.*

⁶ Ezio Manzini, *op. cit.*, p. 47.

pratique du projet en *design*. La capacité projective de l'homme consiste à « imaginer des tas de choses, voir ce qui n'existe pas¹ ». Le *design* semble pouvoir concevoir toute catégorie d'imaginable lorsqu'il maîtrise l'étendue de ses possibilités associatives. Cela ne peut qu'ébranler « la solidité de nos convictions à propos du réel² » : les codes référentiels et les classifications, désormais inopérants, nous enjoignent à considérer une « nouvelle façon de vivre parmi les choses³ ».

Bien que le *design* soit substantiellement « une forme de participation au monde naturel et au monde humain⁴ », il est une discipline de conception complexe qui ne rationalise pas nécessairement la représentation du monde. En réalité il est difficile de cerner le destin de ses formes, leur présence matérielle et/ou esthétique.

Nous cherchions initialement à définir deux valeurs, la mesure et la démesure de la représentation sur le terrain du *design*, et nous avons pu constater que le *design* co-producteur de notre réalité technologique, composait, par son regard réflexif, des espaces de réalité fictionnelle. En se penchant ainsi sur la portée des modifications imposées par nos environnements contemporains, le *design* devient prospectif et critique ; il mesure la démesure de notre monde pour engager des *process* fictionnels, pour *in-former* des artefacts, pour révéler le *pensable* et *l'impensable*, le *possible* et *l'impossible* de notre monde.

Développer des environnements et des objets virtuels ouvre le champ de tous les possibles car par essence « tout objet produit par l'homme est la matérialisation d'un *pensable-possible* : quelque chose à quoi quelqu'un a pensé et qui peut être réalisé.⁵ »

Entre mesure et démesure le *design* doit impérativement privilégier une écriture diégétique qualitative de ses espaces fictionnels afin d'optimiser l'éveil des consciences aux enjeux du futur.

Manzini nous avertit : « Nous entrons en contact avec des mondes radicalement nouveaux : réels mais immatériels. Où l'imaginaire peut être mis en scène sans le soutien de la matière concrète. [...] Où il faut réapprendre depuis le début la grammaire et la syntaxe qui donnent une valeur à l'expérience du monde.⁶ »

¹ *Ibid.* p. 48.

² *Idem.*

³ *Ibid.* p. 31.

⁴ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 302.

⁵ Ezio Manzini, *op. cit.*, p. 49.

⁶ *Ibid.*, p. 15.