

DESIGN

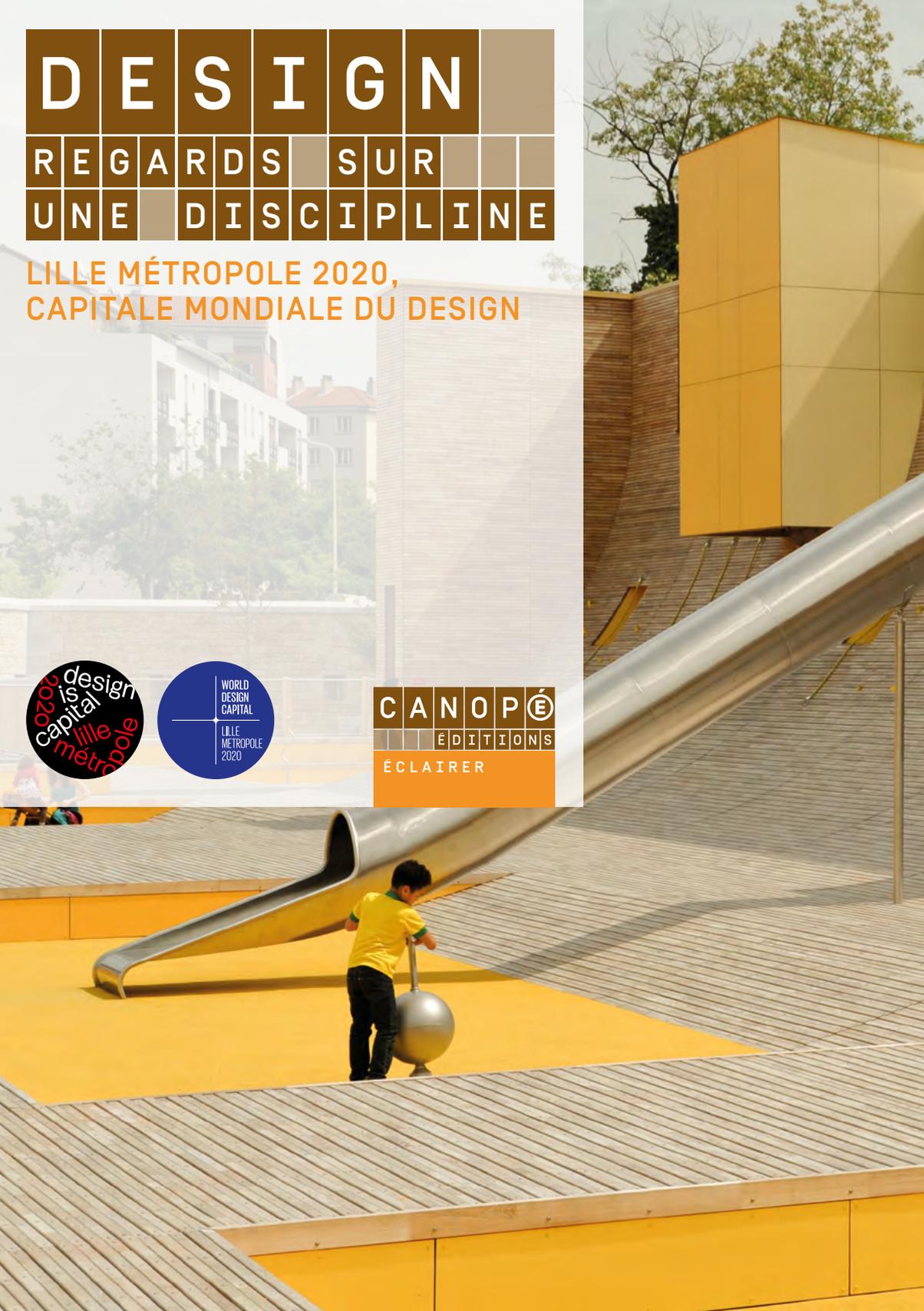
REGARDS SUR
UNE DISCIPLINE

LILLE MÉTROPOLE 2020,
CAPITALE MONDIALE DU DESIGN



CANOPÉ
ÉDITIONS

ÉCLAIRER



02	Concept LE DESIGN EST PARTOUT	22	Article COMMENT LES DESIGNERS AIDENT-ILS LA SOCIÉTÉ ?
04	Article ENJEUX ET QUALITÉS DU DESIGN	26	Portfolio LE DESIGN GRAPHIQUE LE DESIGN D'ESPACE LE DESIGN PRODUIT LE DESIGN DE SERVICE LE DESIGN TEXTILE
10	Article QU'EST-CE QU'UN DESIGNER ?		
16	Article COMMENT FAIT-ON DU DESIGN ?		

Cet ouvrage a été réalisé en coédition avec Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design.

Coordination pédagogique et auteure :
Valérie Thomas, IA-IPR design
et métiers d'art

Auteurs :

Alexandre Alibrandi, enseignant en arts appliqués à l'ESAAT, Roubaix
Béatrice Quéту, enseignante en arts appliqués à l'ESAAT, Roubaix
Malika Hafid Thilliez, enseignante en arts appliqués et cultures artistiques au lycée EIC Jehanne d'Arc, Tourcoing
Marjorie Wenderbecq, enseignante en arts appliqués et cultures artistiques au lycée professionnel Ambroise-Croizat, Auby

**Lille Métropole 2020,
Capitale Mondiale du Design
Responsable des POC Service public,
Culture et Éducation :**

Axelle Roze

Coordinatrice des POC :

Léonie Debrabandère

Responsable du Living Lab

**et de l'animation de la communauté
des designers :**

Victor Jurado

Réseau Canopé

Directeur de publication :

Jean-Marie Panazol

Directrice de l'édition transmédia :

Stéphanie Laforge

Directeur artistique :

Samuel Baluret et Gaëlle Huber

Responsable éditoriale

Hauts-de-France :

Ariane Mizrahi

Coordination éditoriale :

Séverine Aubrée

Responsable arts & culture et société

Hauts-de-France :

Stéphane Duplâa

Conception graphique :

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Iconographie : Axelle Roze [LM2020,
CMD]

Photographie de couverture :

Lyon : site Blandan,
la Vague des remparts, BASE, 2013
Avec l'aimable autorisation
de l'agence BASE

ISSN : 2426-0207

ISBN : 978-2-240-05119-6

© Réseau Canopé, 2019

(établissement public

à caractère administratif)

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Dépôt légal : décembre 2019

Tous droits de traduction,
de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle
n'autorisant, aux termes des articles
L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les
« copies ou reproductions strictement
réservées à l'usage privé du copiste
et non destinées à une utilisation
collective », et, d'autre part, que les
analyses et les courtes citations dans
un but d'exemple et d'illustration,
« toute représentation ou reproduction
intégrale, ou partielle, faite sans
le consentement de l'auteur ou de
ses ayants droit ou ayants cause,
est illicite ».

Cette représentation ou reproduction
par quelque procédé que ce soit, sans
autorisation de l'éditeur ou du Centre
français de l'exploitation du droit de
copie (20, rue des Grands-Augustins,
75006 Paris) constituerait donc
une contrefaçon sanctionnée par les
articles 425 et suivants du Code pénal.

Remerciements

Nous exprimons nos remerciements
aux personnes et institutions qui
ont généreusement accordé leur
autorisation pour la reproduction
des photos mises en avant dans cet
ouvrage, en particulier le musée des
Arts décoratifs de Paris.

Après Turin, Séoul,
Helsinki, Le Cap,
Taïpei et Mexico,
la Métropole
européenne de Lille
est capitale mondiale
du design en 2020.



© MEL - Max Lezouge

ÉDITO

Depuis une vingtaine d'années, nous assistons à une évolution sans équivalent de la place du design dans notre société. En son épicerie émergent des questions cruciales de santé, d'environnement, de consommation, d'inclusion. La diversité des domaines d'intervention devient de plus en plus visible car elle démontre des bénéfices concrets et mesurables. Ce contexte nouveau fait que le design devient l'un des leviers incontournables de transformation de nos modes de vie avec des enjeux polymorphes qui ne cessent de redessiner les limites d'une discipline qui se montre décidément bien indisciplinée.

Quelques recommandations s'imposent sur ce territoire où le non-initié peut se perdre et risquer de ne pas discerner les frontières toujours plus floues. Le contexte actuel complique objectivement une définition possible ou plutôt les définitions historiques des domaines d'intervention du design et de la création appliquée. Ainsi dans ce dédale, certaines clefs de compréhension doivent être réaffirmées pour saisir avec acuité les principes fondamentaux du design lorsque celui-ci est au bon endroit et remplit pleinement son rôle.

Le concepteur-créateur appelé designer est une figure ancienne complexe qui se donne pour mission de faire œuvre utile pour les arts utiles. Autant de méthodes partagées et consubstantielles aux arts décoratifs, aux arts appliqués à l'industrie jusqu'aux arts industriels et enfin au design industriel qui se défait de son adjectif pour devenir DESIGN.

Ce processus d'intégration et d'évolution continue à se transformer vers des logiques qui relèvent autant aujourd'hui de la stratégie et du management de l'innovation, que du faire, et ici des *ars* en tant que production matérielle de l'humain. Si la création d'objets fonctionnels ne représente aujourd'hui qu'une partie du design, c'est bien celle qui nous intéresse en priorité. Elle constitue notre colonne vertébrale et, si possible, dans un impératif esthétique qui est constitutif de notre culture et de l'histoire du design. Plus encore que l'objet fini et son éventuel statut d'œuvre, ce sont les méthodes de travail à l'œuvre que nous interrogeons dans cet ouvrage.

Consacré au design, il bénéficie du formidable accélérateur que représente pour nous tous la nomination de Lille Métropole comme capitale mondiale du design pour l'année 2020. C'est une occasion supplémentaire de rappeler, pour un large public, certains principes fondateurs et dire combien former à ces domaines participe à regarder autrement la vie.

Je reprendrais volontiers la sentence sur l'art de Robert Filliou pour introduire cet ouvrage qui se propose de comprendre comment le design s'inscrit dans notre vie de tous les jours : « Le design, c'est ce qui rend la vie plus intéressante que le design. »

Brigitte Flamand,
Inspectrice générale de l'Éducation, du Sport et de la Recherche
Design & métiers d'art

Le design est partout

REGARDER AUTOUR DE SOI

Silex et peintures rupestres sont des objets et images qui nous font comprendre que l'homme a toujours eu besoin de concevoir et créer des formes afin de s'entourer d'outils, d'objets utilitaires ou symboliques, mais également de produire des traces visuelles à caractère identitaire ou magique.

On ne peut cependant encore parler de design même si l'on peut déjà noter que les objets et les images à travers leurs fonctions et leurs usages sont, dès l'origine, une nécessité pour les hommes. Aujourd'hui, qu'ils soient concrets ou virtuels, objets et images ont envahi notre quotidien, aussi bien notre sphère intime que l'espace collectif.

QUALIFIER, DÉFINIR, RECONNAÎTRE LE DESIGN

Le design est né avec la révolution industrielle. Auparavant, les objets étaient conçus et fabriqués par des artisans ou des particuliers; il s'agissait alors de productions uniques ou en très petite série, réalisées à la main à l'aide d'outils. Dans leur *Encyclopédie*, Diderot et d'Alembert ont inventorié de manière très précise et visuelle, grâce à des planches gravées, ces métiers, leurs outils, le savoir-faire de ces artisans, le tout accompagné d'exemples de réalisations.

Au cours du XIX^e siècle, la vapeur et l'électricité ont remplacé en partie la force humaine et permis de démultiplier la puissance des outils et d'augmenter la rapidité de réalisation.

On passe alors progressivement de la fabrication à la production, du travail à l'établi aux chaînes de montage, des artisans aux ouvriers et du cycle



Gobelets Picardie, 1949
Éditeur et fabricant : Duralex [France]
Musée d'art moderne et contemporain
de Saint-Étienne Métropole
© Droits réservés
Crédits photographiques : Yves Bresson/Musée d'art moderne
et contemporain de Saint-Étienne Métropole

conception/fabrication à la division des tâches, division des tâches qui génère de nouveaux métiers.

C'est en 1959 que le mot « design » fait réellement son entrée dans la langue française. Emprunté à l'anglais, il se traduit par « une conception décorative étendue aux objets utilitaires », mais il s'avère que ce terme est lui-même issu du français « dessin » qui signifie à la fois le dessin et le but.

Ainsi ce mot, riche de cette double étymologie, distingue le propre de l'objet industriel où tout se décide au moment du projet, en opposition à l'objet réalisé à la main, dont le projet peut évoluer en cours de fabrication. En outre, ce terme détermine la place et le rôle du designer : si celui-ci se préoccupe de disposer et de donner une forme aux fonctions et usages, l'ingénieur va prendre en charge tout ce qui va permettre le fonctionnement mécanique, électronique ou numérique.

Les formes que revêt le design dans notre quotidien peuvent être très variables : parfois très discrètes et anodines (chaise, table, verre, crayon,

Enjeux et qualités du design

Comment joindre l'utile à l'agréable ?

Le design est intrinsèquement lié à nos vies. Ainsi les designers doivent répondre au besoin de consommation de masse, aux styles les plus populaires comme aux plus avant-gardistes. Entre satisfaire un besoin, valoriser ou non les traditions, tout en ne négligeant pas le lien social, le design ouvre le champ des possibles en répondant aux missions de fonctionnalité et aux exigences des modes de vie et de consommation de chaque époque.

SATISFAIRE LES BESOINS

Avant d'être esthétiquement et visuellement agréable, il est important que le design puisse satisfaire un besoin purement fonctionnel. Prenons l'exemple de la chaise, objet essentiel de notre quotidien, si familière que l'on n'y fait plus vraiment attention.

Jean Prouvé, architecte et designer autodidacte (1901-1984), concepteur de maisons modulables, dont un exemple se situe dans le quartier des Orions à Tourcoing, imagina en 1934 la chaise Métropole [rebaptisée « standard » en 2001 par



Chaise standard
Jean Prouvé, France, 1951-1952
Paris, musée des Arts décoratifs
© MAD, Paris / Jean Tholance
© ADAGP, Paris, 2019

l'éditeur Vitra) dans laquelle il a investi son savoir-faire de ferronnier d'art, sa formation initiale. Il est resté fidèle toute sa vie au métal, qu'il met en

Qu'est-ce qu'un designer ?

De la spécialité à la polyvalence

Que le designer fasse du design et l'artiste de l'art s'entend. Néanmoins on les voit franchir ou déplacer les lignes de leurs domaines respectifs, sans rien s'interdire, ce qui brouille parfois les pistes. Une certitude demeure cependant : le designer travaille pour les autres, répond à leurs besoins, leurs envies... il fait preuve d'empathie. Les milieux dans lesquels il évolue et les acteurs qui l'entourent, commanditaires, éditeurs, fabricants... le qualifient de « facilitateur » car il résout des problèmes et fait face à des demandes parfois très complexes.

DESIGNER :
UNE TYPOLOGIE
VARIÉE

De nombreux designers ont rejoint le star-system de notre société hyper-médiatisée. Travaillant leur image comme un objet (Ora-ïto, par exemple), leur nom se transforme en marque (STARCK®) absorbant leurs collaborateurs, rendus invisibles. Génie créatif ou communicant stratège, on le sacralise et on s'extasie devant ses créations. En quelques

décennies, il est devenu un mythe contemporain. Très éloignés cependant de cette image du magicien-prodige, la plupart d'entre eux se présentent sous des profils plus discrets, voire anonymes lorsqu'ils exercent dans des bureaux intégrés. Leur champ de compétence est très diversifié allant de la conception jusqu'au suivi de fabrication ou la contribution à la stratégie commerciale. Patron, salarié en entreprise, en coopérative, en couveuse, en agence, en studio de design, en collectif de créateurs, ou autonome : freelance designer indépendant, artiste-auteur, auto-entrepreneur, libéral ou artisan, le designer s'inscrit ainsi dans un cadre social et juridique à géométrie variable.

Son statut le conduit à évoluer dans des milieux hétérogènes : éditeurs, galeries spécialisées, sociétés de production, marchés publics, circuits et salons de l'art, du design, des métiers d'art, enseignes de décoration ou ateliers d'artisanat et milieux éducatifs. Autant de milieux et groupes professionnels au sein desquels il recherche appui et savoir-faire ou bien offre sa collaboration et son expertise.

AUTOUR
DU DESIGNER

Presque aussi connus que les designers, les éditeurs de design (Vitra, Magis, Cassina, Alessi, Moustache, Ligne Roset, etc.) sont les partenaires les mieux identifiés par le public. Grâce à leurs moyens techniques et humains d'exception, ils garantissent les meilleures conditions de réussite, sans contraindre, ou presque, l'ambition des

Comment fait-on du design ?

Investigation, imagination et convictions sont à l'œuvre !

Aujourd'hui, le travail du designer ne se réduit pas à la seule réponse formelle à un cahier des charges industriel. Les démarches et les méthodes de conception se sont multipliées au profit de la créativité et de l'ouverture à l'utilisateur. On voit ainsi apparaître une grande diversité d'approches, avec parfois même une méthodologie – le *design thinking* – diffusée pour toucher à toutes les structures de la société.

CONTRAINTES ET LIBERTÉS

On a longtemps opposé la figure de l'artiste, libre de ses sujets et de ses moyens d'expression, au designer, ce créatif à qui l'on confie un cahier des charges lui imposant un ensemble de contraintes. Or les pratiques sont parfois proches.

La raison impose le recours à un designer quand s'exprime un besoin pratique et concret, comme alimenter un très jeune enfant ou transporter son repas au travail : l'objet biberon ou le bento peuvent y répondre. Mais le besoin peut surgir de désirs plus enfouis, comme donner de l'affection

au tout-petit, ou dresser une belle table pour ses invités. Ces besoins tiennent compte de la cible visée, c'est-à-dire du type d'utilisateur ou d'utilisateurs qu'il faut contenter, défini par une ergonomie spécifique, mais aussi par un univers socioculturel particulier.

Le cahier des charges impose, dans de nombreux cas, des contingences matérielles et économiques : il s'agit de concevoir selon une certaine technologie et selon un certain coût. Le designer doit assurer la cohérence entre des impératifs techniques de fabrication dépendant d'une réalité industrielle et les exigences de la demande. La commande impose donc un cadre contraint, auquel s'ajoutent des normes (prescriptions techniques et qualitatives) pour respecter les règles et décrets législatifs.

L'architecte franco-suisse Bernard Tschumi s'est ainsi confronté à l'aménagement d'une vaste concentration d'activités de loisirs, culturelles et sportives, sur les 55 hectares du parc de la Villette à Paris, avec pour enjeux de réarticuler Paris et sa banlieue, réconcilier la ville avec la nature mais aussi prendre en compte la sécurité des aires de jeux et des terrains de sport.

Pour la passion, le designer français Philippe Starck engage chaque créateur à concevoir « non plus des voitures, des chaises, des réfrigérateurs, mais des objets pour se déplacer, pour s'asseoir, pour conserver au froid ». Il s'agit de sortir des conventions et des images toutes faites, afin de

Comment les designers aident-ils la société?

Agir sur la société pour le bien commun

Le designer s'intéresse avant tout à l'humain sous toutes ses facettes, son engagement pour le mieux vivre est de caractère humaniste. Le design contemporain est issu de l'industrialisation et de la globalisation de notre société : on ne produit plus chacun sa propre nourriture, ses propres outils; on peut déléguer ce rôle à d'autres.

De nos jours, le mot design est souvent employé en tant qu'adjectif vantant l'aspect extérieur, l'habillement, le style d'un nouveau produit. Limité, parfois surcoté, omniprésent, il est tentant d'associer le design à la consommation de masse et aux modes. Or, comprendre le design uniquement dans sa dimension esthétique et commerciale ne suffit pas. Si l'idée du design comme démarche de réflexion et d'innovation sur la société semble peu répandue, il est intéressant d'envisager, d'observer, d'appréhender le design comme stratégie pour repenser les modèles économiques, l'engagement sociétal et ainsi lui donner un sens plus profond.

Comme évoqué précédemment, le design est intrinsèquement lié au mieux-être de ses utilisateurs. Dans le contexte actuel de développement rapide de l'innovation technologique, numérique et de découvertes dans le domaine de la science, le rôle du designer est précisément de mettre en relation les besoins humains avec les dernières avancées de la société.

[R E] P E N S E R
N O T R E R A P P O R T
À L A N A T U R E

Le designer s'emploie à accompagner de nouveaux modes de vie en associant approches scientifiques et émotionnelle. En questionnant notre rapport au mode de vie consumériste, il cherche et tente de nouvelles approches, tout en déplaçant son champ d'action sur d'autres territoires. Cette démarche émergente, en particulier chez les jeunes designers, implique différents principes : une conception durable, le recours à la récupération ou au détournement d'objets et de matériaux. L'intégration des principes de l'éco-design (éco-conception et innovation) s'inscrit dans une transition vers un développement durable, vers une économie dont le déchet devient ressource et où les écosystèmes s'organisent de façon circulaire et

Portfolio

Le design, ce n'est pas du luxe!

En 2020, la Métropole européenne de Lille est capitale mondiale du design : une première pour la France et une occasion formidable pour faire connaître le design.

Luttant contre les stéréotypes qui le cantonnent trop souvent à la création de mobilier de luxe, l'événement s'emploie à promouvoir le design comme un levier puissant de développement économique, sociétal et environnemental.

Dans cette optique, chacun des folios suivants est consacré à l'un des nombreux domaines du design. Un entretien avec un designer rend compte, à l'appui de l'un de ses projets, de la complexité et de la richesse de son travail.

En parallèle de ce regard d'expert, celui du monde enseignant aborde, oriente et conseille la découverte du design auprès d'un public pédagogue.





4 4

Le design textile
Un pyjama connecté pour
mesurer l'apnée du sommeil



2 8

Le design graphique
La signalétique du lycée Paul Hazard,
Armentières



4 0

Le design de service
Accompagner les personnes
en situation d'illettrisme



3 2

Le design d'espace
Une aire de jeux à Lyon



3 6

Le design produit
Une enceinte lumineuse nomade