



VIA

Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement

RENCONTRE AUTOUR DE LA CARTE BLANCHE DE **JEAN-LOUIS FRECHIN** **COMMENT HABITER CE MONDE ?...**

Lundi 4 février 2008.

Galerie VIA de 18h30 à 20h00.

Depuis quelques décennies, lentement mais inexorablement, les technologies numériques investissent de plus en plus nos espaces de vie. De manières intrusives ou, au contraire, affirmées, rares sont les objets de notre quotidien dans lesquels, aujourd'hui, elles ne s'incarnent. Par ce biais, de nouvelles fonctions sont apparues (informations), d'autres ont été modifiées, voire améliorées (ménagères). Pourtant, si ces mutations sont indéniables du côté des technologies de l'information et vont s'amplifier avec le développement des bio-technologies et des nano-technologies, elles ne s'accompagnent pas toujours, loin s'en faut, des mutations culturelles susceptibles de les assimiler dans leur usage, dans leur maîtrise. Entre la boîte technique qui ne renvoie qu'à elle-même, à son obscurité, et les « bricolages » typologiques qui ne sauvent que les apparences, très peu d'objets ne s'affranchissent des codes communément admis pour affirmer de nouvelles convergences, notamment à travers la question essentielle de l'interface. Comment allons-nous habiter ce monde ? – Quel statut allons-nous donner à ces objets, à ces « néo-objets » comme les qualifie déjà Jean-Louis Frechin ? - La responsabilité du designer est ici, de fait, engagée.

Intervenants

Jean-Louis **FRECHIN**

Architecte DPLG, designer – agence NoDesign

Wendy **MACKAY**

Directeur de Recherche INRIA FUTURS Laboratoire IN/SITU

Jacques-François **MARCHANDISE**

Directeur de développement de la FING & directeur de Proposition

Modérateur

Gérard LAIZE

Directeur Général du VIA

Gérard LAIZÉ accueille les participants à cette 17ème table ronde organisée dans le cadre des lundis du VIA. Il propose une rencontre autour de la carte blanche « *Interfaces* » de Jean-Louis FRECHIN, laquelle a été présentée le 24 janvier dernier au Salon du Meuble de Paris et y a remporté un vif succès. Le sujet, semble-t-il, est d'époque. En effet, depuis quelques décennies, lentement, mais inexorablement, les technologies numériques investissent nos espaces de vie. « *Interfaces* » ne pouvait que provoquer, dans ce contexte, un juste intérêt, un étonnement positif, Jean-Louis FRECHIN ayant réussi à démontrer que ces technologies peuvent être accessibles.

Jean-Louis FRECHIN est architecte DPLG et designer. Fondateur de l'Agence NoDesign, il a créé au sein de l'ENSCI (École Nationale Supérieure de Création Industrielle), un atelier « design numérique ». Le VIA est ravi de lui fournir l'opportunité de développer des projets sur lesquels il travaillait depuis un certain temps. Cette carte blanche lui a permis de concrétiser un certain nombre de pistes de réflexion de manière pertinente et surtout compréhensible. Aujourd'hui, Jean-Louis FRECHIN et ses invités, Jacques-François MARCHANDISE et Wendy Mackay, proposent de débattre du statut des objets numériques dans notre cadre de vie et de la responsabilité des designers quant à l'élaboration de ces nouvelles interfaces.

LES PARADOXES DU DESIGNER

L'idée de cette rencontre est née d'un premier constat : le designer évolue aujourd'hui dans un monde schizophrénique. S'il est guidé par son envie de créer des choses sensées, il n'en demeure pas moins lucide quant au fait qu'il constitue souvent le bras armé d'une industrie acquise à la philosophie du « toujours plus » (plus de performance, plus de quantité). Sur ce terrain de jeux, les designers oscillent d'un camp à l'autre. Jean-Louis FRECHIN, en tant que designer, vit cette schizophrénie au quotidien. À la fois passionné par la recherche et par le réel, il ne peut que constater que se développe aujourd'hui une forme de dialogue particulier –

voire de non-dialogue – entre les pratiques de certains laboratoires et les usages réels. La Carte Blanche attribuée par le VIA lui a permis d'explorer ces paradoxes.

Car c'est bien dans ce paradigme que s'inscrit « Interfaces », l'objectif de Jean-Louis FRECHIN étant d'incarner ces paradoxes dans des objets qui, s'ils sont portés par la technologie, n'en demeurent pas moins compréhensibles. Il n'a pas la prétention de développer un modèle de « maison numérique ». Mais plutôt de construire un démonstrateur qui puisse être l'objet d'un nouveau débat, d'explorer les possibilités offertes par la disparition des signes extérieurs de la technologie. Disparition ou métissage qui permettrait la création de nouveaux objets du quotidien plus sensibles, magiques ou poétiques.

LA REDECOUVERTE DU COUPLE DESIGNER / INGENIEUR

L'industrie est portée essentiellement par les services et le numérique. Ceci étant dit, si les technologies numériques ont franchi un nouveau palier créatif (elles sont accessibles, peu chères et omniprésentes), le design et le marketing numériques sont très peu matures. Les objets numériques ont pour principale caractéristique d'être virtuels. Ils sont la conséquence d'une chaîne des services ou d'actions délivrées via une machine. La question de la représentation de ces objets est **évitée** et ils constituent, de ce fait, un véritable défi pour les designers. Se dessinent alors des regroupements intéressants dont on avait oublié la possible existence.

Jacques-François MARCHANDISE rappelle alors que les designers n'ont eu de cesse de puiser dans l'informatique - une formidable boîte à outils. Les ingénieurs numériques, quant à eux, ne s'intéressaient que très rarement aux possibilités offertes par des designers qu'ils jugeaient trop fantasques. La tendance s'est, depuis quelques années, inversée. Pendant longtemps les industriels se sont inscrits dans une logique de l'offre, imposant au marché un ensemble de nouvelles technologies et comptant, de ce fait, sur l'adaptabilité des consommateurs. Alors que l'industrie s'engouffre aujourd'hui dans la « course à l'usage », les ingénieurs ont compris que les designers sont à même de leur apporter un ensemble de compétences qui leur font parfois défaut.

ÉLOGE DE LA MULTIDISCIPLINARITE

Au couple Ingénieur / Designer, Wendy Mackay propose de rajouter un troisième acteur : le spécialiste en sciences humaines. À chacun de ces acteurs correspondent des enjeux et des défis spécifiques, lesquels peuvent – et doivent – être cohérents les uns avec les autres. Les spécialistes en sciences humaines ont pour mission de décrire et de prédire les comportements, voire de les manipuler. L'ingénieur est jugé uniquement sur la performance, sur la complexité de la technologie qu'il a su développer. Il ne se pose que très rarement la question de l'utilité. Cette tâche incombe aux designers.

Les designers se voient assigner pour mission de concevoir la nouveauté, de remplir les brèches. Bien souvent, ils remplissent un rôle de trublion au sein de la chaîne, remettant en question les cahiers des charges, redéfinissant les enjeux, posant les bonnes questions : « À quoi cela sert ? » ; « Pourquoi cela existe ? ». Défenseurs de la culture de l'usage, ils assurent également le lien entre les diverses disciplines,

garantissant l'articulation entre la technique, le corps social, l'individu et les comportements.

Annie GENTES, dans un texte publié dans le catalogue VIA 2008, rappelle que le design est un circuit court d'innovation non technologique, une innovation d'usage centrée sur les gens. Il constitue donc, comme le souligne Jean-Louis FRECHIN, le chaînon manquant dans la chaîne d'innovation, celui qui permettra de donner un sens aux recherches et aux projets, d'inscrire les recherches dans le système des objets, de la culture du cadre de vie et du quotidien.

Malheureusement, la question du design dans les nouvelles technologies se pose encore trop rarement. Notamment en France, un pays qui bénéficie d'un tissu d'ingénieurs des plus qualifiés qui rechignent à accueillir de nouveaux entrants dans la chaîne. Il est encore très difficile de faire admettre que le designer participe à l'équilibre des projets, et surtout, qu'il ne remplace personne.

Et Wendy Mackay de rappeler que cette articulation entre les diverses disciplines est d'autant plus complexe qu'elle ne passe pas par la parole. En effet, chaque protagoniste dispose d'un vocabulaire spécifique et c'est souvent au designer qu'incombe la mission de traduire les différents idiomes. L'objectif est donc de créer des nouveaux lieux, non pas de dialogue, mais d'articulation entre les différentes disciplines ; de créer des processus qui prennent en compte non seulement les compétences spécifiques des trois protagonistes susmentionnés, mais leurs valeurs. Se pose alors la question du leadership, qui ne peut qu'être, comme le souligne une intervenante dans la salle, collectif.

Il convient toutefois de rajouter un acteur essentiel à la chaîne : l'utilisateur.

LA PLACE DE L'UTILISATEUR

Sur ce point, Jean-Louis FRECHIN souligne que l'interaction entre le marché et les utilisateurs est devenue un élément central du dispositif de création. Le marché est envahi de nouveaux produits « ouverts, « pas terminés ». Des objets (FaceBook, Kits de constructions de robots) qui relèvent plus de l'outil, car ils permettent aux utilisateurs de créer de nouveaux objets, de les terminer, de les post produire. La valeur des objets est apportée par les utilisateurs eux-mêmes. Les utilisateurs sont d'abord des individus et la société en réseau a bouleversé les rapports entre les producteurs et les consommateurs.

Ce phénomène redéfinit entièrement le métier du designer. Il n'est plus chargé de produire des représentations terminées et compréhensibles, mais de designer le fait que le système puisse évoluer. Il se situe dans une sorte de méta design. Le designer propose des points de départ, des potentiels. Les réincarnations finales, les usages et surtout les pratiques seront dorénavant portés par les gens. Le designer se doit de proposer des objets et des pratiques qui provoquent des situations autant qu'elles y répondent.

DONNER FORME A L'INVISIBLE

La dialectique entre produits ouverts et fermés, entre matérialité et immatérialité, est ouverte. Il revient, comme le souligne Jacques-François MARCHANDISE, au

designer de l'appivoiser. Ces questions ne peuvent que s'amplifier avec le développement des biotechnologies et des nanotechnologies, objets de nombreux fantasmes, si ce n'est parce qu'elles sont le produit de la stratégie militaire américaine. Ces nouvelles technologies ont succédé à la « guerre des étoiles », et reposent sur l'icône du soldat américain invincible, auto réparateur, surdoté de moyens cognitifs. Se pose alors la question de la maîtrise par l'individu, par les citoyens, de ces nouveaux systèmes.

L'individu n'a pris que sur ce qui lui est visible, compréhensible, et le développement de ces nouvelles technologies immatérielles demande un nouvel investissement culturel dont le designer doit s'emparer. C'est le designer qui donnera forme à l'invisible, qui rendra lisible dans l'espace public ou dans la maison, ces nouveaux objets. Objets qui sont de plus en plus invisibles, de plus en plus connectés, de plus en plus intrusifs.

Et Jean-Louis FRECHIN de rappeler que la principale mission du designer est d'incarner les objets. Incarnation d'autant plus importante que les formes numériques ne sont jamais terminées. Le designer apporte une culture de l'objet, du réel, de la chose terminée. C'est en tissant des liens et des épistémologies sensées entre les différents acteurs que l'on peut donner un corps, de la sensibilité, de la douceur et de discrétion aux objets numériques. Le « Less is more » reprend ici toute sa valeur aujourd'hui dans l'infinité des possibilités numériques. Le designer peut redonner sens aux objets, parce que face à ces questions il est capable de raisonner l'inconnu avec l'inconnu.

Les technologies sont impérialistes. Elles veulent toujours s'imposer. L'ingénieur veut toujours aller plus loin. Le numérique tend à se glisser dans tous les objets, il envahit l'espace au risque de créer un monde inhabitable. Comment habiter ce monde ? La responsabilité du designer n'a jamais été aussi engagée.