

Marcel Duchamp,
Air de Paris.
*Ready-made ampoule
médicinale, 1919*

INTRODUCTION L'historique n'apparaît pas comme une forme pertinente pour décrire la production de ces quarante dernières années. Cette publication vient, pour ce qui nous concerne, combler le vide temporel et le vide en travaux de designers sur la question du paysage dans le design d'objet. C'est donc sous la forme d'une anthologie d'objets commentée que le texte se présente. Nous avons débattu lors de la précédente édition de la place du designer par rapport au paysage, en tant que notion, espace et discipline. J'avais qualifié sa production de petites cosmogonies portatives. Chaque forme produite s'inscrit dans une vision du monde. Que ce soit celle du designer en propre, et/ou le résultat d'une compulsion issue de représentations collectives ou dominantes, la forme véhicule une représentation du monde à différents degrés d'intention. Il appartient à ce texte d'analyser les formes que prennent ces cosmogonies ainsi que de tenter d'énoncer le sens de leur contenu.



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....p2

I. NATURE et OBJET.....p6-p17

Nature individuelle.....p6-p8

Nature hygiénique.....p8-p10

Hybridations.....p11-p13

Nouveaux matérialismes.....p14-p17

II. PAYSAGES D'OBJETS.....p18-p27

Un arrangement entre grammaire et système.....p18-p19

La ville des objets.....p20-p23

Territoire et mimétisme.....p24-p27

III.HÉTÉROTOPES.....p28-p41

Cartes.....p28-p33

Objets de mesure.....p34-p35

Objets-histoire.....p36-p41

CONCLUSION.....p42-p43

BIBLIOGRAPHIE.....p44-p45

I. NATURE ÈT OBJET.

[Nous évoquerons en premier lieu ce qui semble l'entrée la plus évidente quand on parle d'objets-paysages. C'est à dire la relation entre objet et nature.]

(à gauche) Andréa Branzi, Blisters.

(à droite) Patrick Nadeau, Nature individuelle . Rocaille O3, contreplaqué de Boulot et terre cuite, cartouches éprouvettes et billes d'argile.

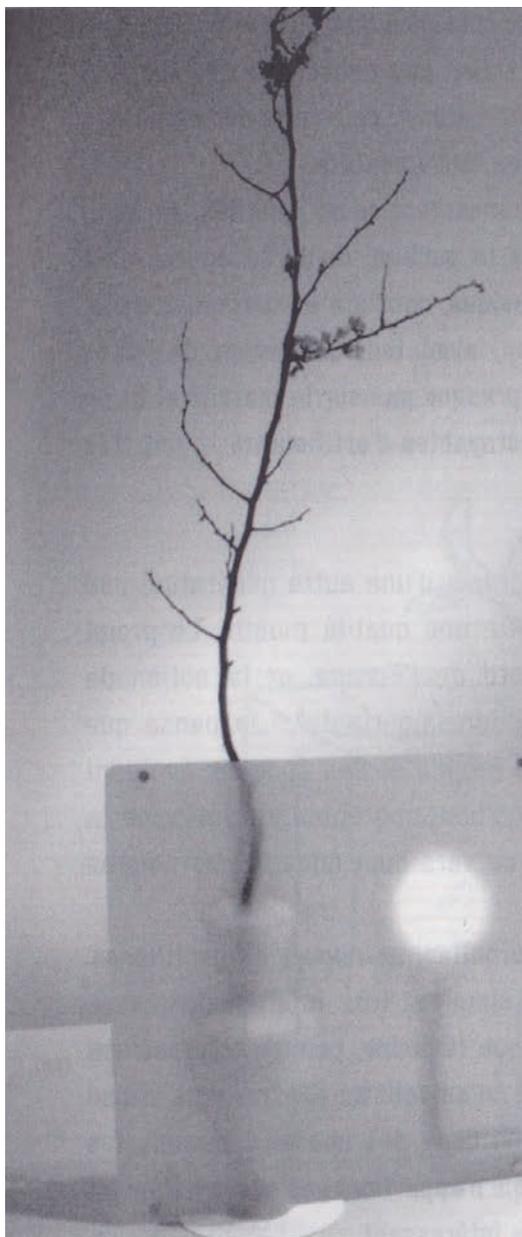
NATURE INDIVIDUELLE

Culpabilité d'éco-citoyen ou opportunité du green-washing. La jardinière a le vent en poupe. Au delà de l'effet de mode, il y a dans le fait de mettre la nature en pot, celui de s'approprier la nature. C'est le sens premier d'un jardin. Enclorre, c'est à dire faire d'un lieu sa propriété. La nature en pot est un génie personnel. Ou plutôt un objet de transition, comme un portable ou une peluche entre l'individu et la nature. C'est dans ce sens que Patrick Nadeau dessine Nature individuelle, une suite de jardins d'intérieurs.

Le naturel y est traité comme un bien mobilier indissociable de sont contenant. Chaque objet est conçu comme une retransmission d'une expérience personnelle de la nature(1). L'utilisation de technologies de pointes permet de créer un rapport symbiotique entre la plante et le meuble ou le végétal peut prendre le pas sur l'objet. Il s'agit bien de nature recréée, personne ne s'en défend, ce choix est atténué par un traitement un peu lisse. C'est un rapport d'ameublement sans choc ni heurt, une gentillesse.

Propos un peu plus brutal d'Andréa Branzi. La série des blisters, met le végétal sous plastique, dans un emballage individuel. Archétype de l'emballage jetable et polluant, le blister polystyrène s'inscrit dans une

(1) Patrick Nadeau+ Jeanne Queheillard. *Nature individuelle*, catalogue de l'exposition SABZ Septembre-Novembre 2008



Philippe Rahm,
Winterhouse, 2002,
Tahiti, Winterhouse
for Fabrice Hybert Beta
project.

Green Fortune,
Stream Garden, 2005,
Sweden, hydroponic kit-
chen garden.

Mathieu lehanneur,
Bel Air, 2008,
Paris, le laboratoire.
Système de filtration de
l'air par les plantes, pyrex
et aluminium.

représentation de l'ordre de la vanité. Malgré sa fonction de protection n'empêche pas le végétal de se flétrir. Au delà de la critique binaire de la société de consommation qu'elle semble proposer, c'est un memento mori de l'hypermodernité.

NATURE HYGIÉNIQUE.

A la dimension de paysage domestique inventée dans les années 1960 pour qualifier nos intérieurs, se substitue la notion d'écosystème. L'habitat est un biotope qui possède en propre, un climat, une faune et une flore.

Ces objets participent de ces préoccupations. Il existe en eux l'esquisse d'un contrat passé entre l'homme et la nature. La nature est présentée comme un élément bienveillant. Prodiges en alimentation (stream garden), prêt à assainir l'air pollué de nos maisons (*Bel air*) ou (dé) régulateur de son climat (*winterhouse*). Cette bienveillance est à nuancer. Si effectivement la nature était « naturellement » si gentille, elle n'aurait pas besoin de ces boîtes technologiques qui l'enclosent. Il y a là une complexification du rapport entre la plante (l'image de nature) et l'être humain en interaction. Est-



elle nécessaire; est-elle souhaitable?

Comme dans tout projet de design, le designer cherche à simplifier l'usage par une proposition matérielle. C'est donc logiquement qu'il crée une interface d'utilisation de la plante. C'est une expression presque naïve d'une fois dans le progrès technique. Il y a dans ces propositions formelles tous les ingrédients de l'esthétique new-edge de la guerre des étoiles. Sur-signification techniciste, matérialisation de flux et d'énergies invisible et conditionnement aérospatial. Comme si en voulant intégrer le végétal, la nature dans l'habitat, on considèrerait finalement celui-ci comme une capsule spatiale isolée des contingences extérieures.

La capsule de nature n'est plus un lien avec la nature comme ont pu l'être nos jardinières mais un bloc fonctionnel autonome. Les cultures y sont hors-sol. Plus hygiéniques sans terre. Nourries au NPK, dogme de l'agriculture industrielle. Il faut y voir un aboutissement de la civilisation moderne qui à toute chose propose un support. Elle garde l'humanité hors-sol, comme pour signifier sa domination sur la nature. A un écosystème, elle substitue un système des objets dont le vivant est un composant comme les autres.

On pourra voire dans ces objets une rupture du contrat naturel tel que l'énonce Michel Serres(2). Si les capsules nous proposent d'aimer notre territoire, notre quand à soi, elles nous délient de notre terre à tous donc de l'obligation d'aimer ce vaisseau spatial commun.(3)

Micel Serres. *Le contrat Naturel*, François Bourrin, 1990
Krausse Joachim & Caude Lichtenstein, *Your private sky*, R. Buckminster Fuller, ed. Lars Muller. 1999.

HYBRIDATIONS

Il serait impossible d'évoquer le rapport à la nature dans le design contemporain sans parler d'hybridation. Les manipulations génétiques sont sujettes à controverses. Anthony Van den Bosch saisit l'occasion de ce débat public pour émettre l'hypothèse d'une post-humanité qui aurait pris le génie génétique et la technologie embarquée comme moyen de notre évolution. « actant l'échec humaniste qui a misé sur la culture écrite pour éduquer les hommes. (Nous prôtons) un post-humanisme où l'homme serait désormais amélioré techniquement. »

Il est curieux de constater la continuité de la pensée moderne, bien que ce soit la rupture qui soit l'objet de l'énoncé. La techno-science omnipotente se substitue à tous les mécanismes naturels devenant une seconde nature. Un lieu originel du post-humain. La proposition est polémique. Son outrance la rend difficilement lisible. Prendre le propos au premier degré serait sans doute prêter d'avantage d'intention qu'il n'en a à son auteur. Malgré le coup d'esbroufe et les grosses ficelles, l'exposition Eden ADN faisant écho au manifeste des mutant posent certains points dont le schématisme du traitement doit certainement être compris comme question ouverte.

On sait bien qu'entre l'hybridation du poisson coï et une manipulation génétique, il y a une différence qui se chiffre en centaines d'années. C'est le rythme nécessaire à l'adaptation des écosystème dans lesquels ils s'inscrivent. Tant d'un point de vue philosophique que d'un point de vue purement technique, le rapprochement entre hybridation et manipulation génétique est un valant pour

schématique.

On sait bien que les vaches de Julia Lohman ne se limitent pas à une image insolite et surréaliste. C'est au contraire un projet dans lequel l'artiste désigner s'implique jusqu'à connaître et aimer les vaches qui vont servir à la fabrication des canapés. C'est par respect qu'elle utilise au mieux l'intégralité du cuir dans son dessin naturel. Mieux, elle évite certaines étapes industrielles et témoigne d'une économie de moyens remarquable. Preuve s'il en est que la réelle avant-garde réside dans l'adaptation de notre modèle de production à l'environnement : le jardinage et non l'inverse, la mise en forme du vivant dans les standards de l'industrie.

Julia Lohmann,
Banc Cow, 2004
Allemagne, cuir de vache.

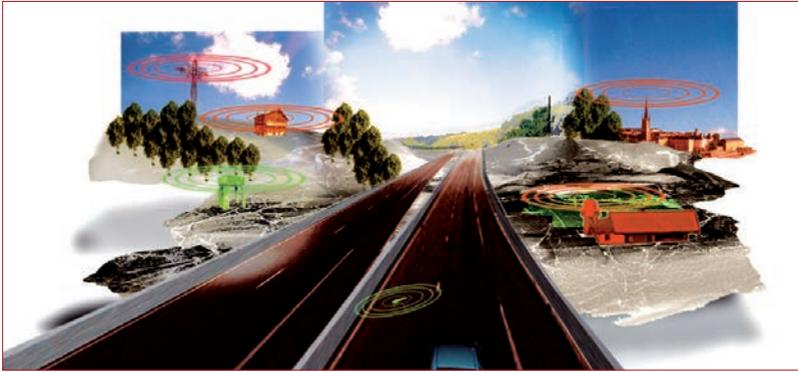


NOUVEAUX MATÉRIALISMES

Que fait le designer à l'extérieur. Quel point de vue a-t-il sur son environnement qu'il n'aurait déjà traité à l'intérieur. Ce paragraphe ne prétend pas à l'exhaustivité. J'ai voulu saisir ceux qui me paraissent réellement intégrer les données du milieu au projet design.

Le projet de Gilles Belley A66 fait de l'autoroute une expérience paysagère. Il reprend la typologie d'accessoires signalétiques qu'a dessiné Roger Talon pour les autoroutes de France. A la place des panneaux intrusifs qui finalement cachent ce qu'ils sont censé indiquer, le designer propose une alternative radiophonique. On peut ainsi réduire l'impact visuel de l'installation, tout en augmentant le volume et la qualité d'informations reçues par l'automobiliste. Le dispositif se limite à l'indication d'un point d'intérêt et de la fréquence radio. Une partie plus développée visuellement se retrouve dans les aires d'autoroutes. Le designer intègre la donnée paysagère par la diminution matérielle de la proposition. L'objet ne se substitue plus au paysage réel. C'est une interface avec laquelle on peut négocier son rapport au paysage. On peut faire le choix de l'écouter ou pas.

Gilles Belley,
Autoroute A66,
signalétique paysagère
pour autoroute, 2001



[Ces projets chacun à leur façon mettent le doigt sur la matérialité de l'espace que l'objet occupe. L'objet n'existe plus seul. Il est un mi-chemin, un point d'interaction entre milieu et groupe social. Après la prétendue dématérialisation de l'objet, peut-être assistons nous à une nouvelle matérialité où l'espace devient médium et l'objet outil de sa transformation.]

Max Lamb,
Pewter Stool, 2006,
Étain/plomb moulé dans
le sable.

Jürgen Bey,
zitten op zand, 2001
Hollande. Sable, pelle
mécanique

A la question de l'assise sur une plage flamande, Jürgen Bey répond par le dessin d'une pelle mécanique. Elle sert de matrice à la mise en forme d'un banc de sable. Dans ce projet, le designer met en évidence la matérialité des espaces dans lesquels s'inscrit l'objet. Dans cette conception, l'objet dessiné est l'outil de mise en forme de cette matière.

Entre outil de production du paysage et paysage-unité de production, il n'y a qu'un renversement celui qu'effectue Max Lamb avec le pewter stool. En utilisant les propriétés mécaniques du sable d'une plage anglaise, il effectue in-situ le moulage d'un tabouret. Il renoue avec un certain archaïsme. Finalement c'est un geste typique de la civilisation paysanne (préindustrielle) que de produire sur place avec les moyens qui s'y trouvent. Toutefois, il met en lumière la modernité de cette proposition en travaillant les codes et la structure de l'objet fabriqué.

Cette proposition n'a de sens que dans un modèle économique déconcentré et relocalisé. Hors de question de faire de cette plage une unité de production à grande échelle; elle n'y survivrait pas.



II. PAYSAGES D'OBJETS.

Ettore Sottsass
Totem, 1964,
céramique émaillée.

Ronan et Erwan Bouroullec
Vases Combinatoires,
1997
Ronan Bouroullec

UN ARRANGEMENT ENTRE GRAMMAIRE ET SYSTÈME

Dans une certaine mesure, l'invention moderne s'incarne autant dans une méthodologie fonctionnelle du projet que dans la définition d'une grammaire adaptée aux modes de production industrielle. A la notion de grammaire où l'on introduit déjà la notion de séries et de répétitions dans l'architecture se substitue la notion de système. Chaque objet est décomposé en unités fonctionnelles. Les formes naissent de l'interaction entre ces différentes unités fonctionnelles d'une part et du système de production industriel dont elles sont issues d'autre part. Il y a définition d'un système des objets très imperméable finalement peu satisfaisant. Pensé dans son universalisme à un niveau d'abstraction très élevé, il est remis en cause pour son manque d'intégration culturelle. A un vocabulaire restreint et une absence d'ornementation on oppose la diversité nécessaire à cette intégration. Pour démontrer la dimension stylistique et formaliste de l'écriture moderne, les designers des mouvements radicaux italiens transforment les unités fonctionnelles en combinatoires

d'un système formel. Ils inventent le paysage d'objets et le définissent d'abord comme un jeu avec ce vocabulaire et , une grammaire ornementale possible. Avec le retour d'une certaine orthodoxie formelle dans les années 90, petit à petit, le paysage d'objet devient un arrangement entre grammaire et système. Le travail sur les combinatoires des frères Bouroulec constitue à la fois un système fonctionnel et un jeu avec ses formes.



LA VILLE DES OBJETS

Il existe une connivence entre paysage des objets et paysages architecturaux. Avec la notion de promenade architecturale, Le Corbusier définit un paysage des objets architecturaux. Le système d'objets vient se substituer à l'écosystème. La grammaire abstraite écarte toute référence au vivant. La combinaison fait paysage.

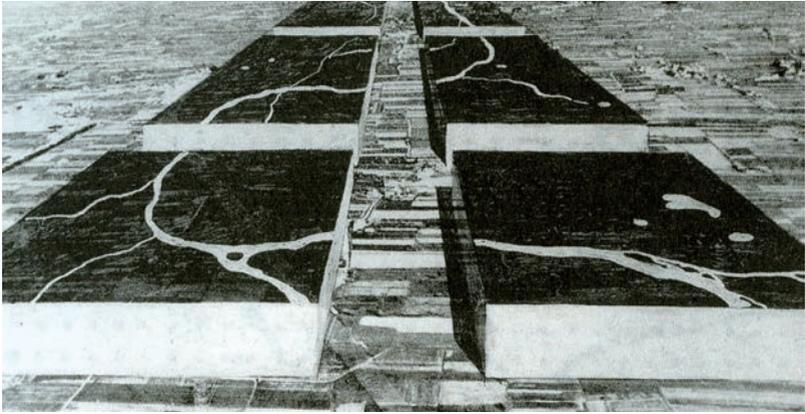
La ville est le modèle de développement de la civilisation industrielle. Elle est le lieu où se cristallisent ses projections. C'est donc naturellement dans la forme des villes que se concentrent l'expression des utopies modernes et leur remise en question.

Au travers de 9 villes parfaites, superstudio développe un discours critique; volontiers provocateur. C'est peut-être la plus grande réussite du mouvement post-moderne que d'avoir su à ce point maîtriser les codes et les tensions de la modernité à la fois ironique et partie prenante. Par un développement caricatural et jusqu'au boutiste, les membres de superstudio mettent à jour les horizons de la modernité. A la fois projections de

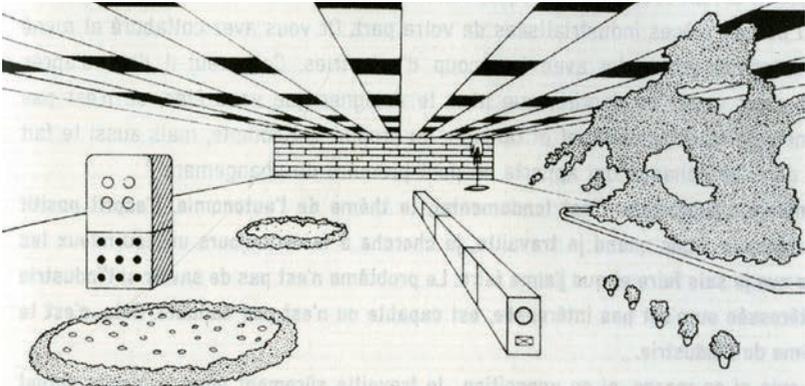
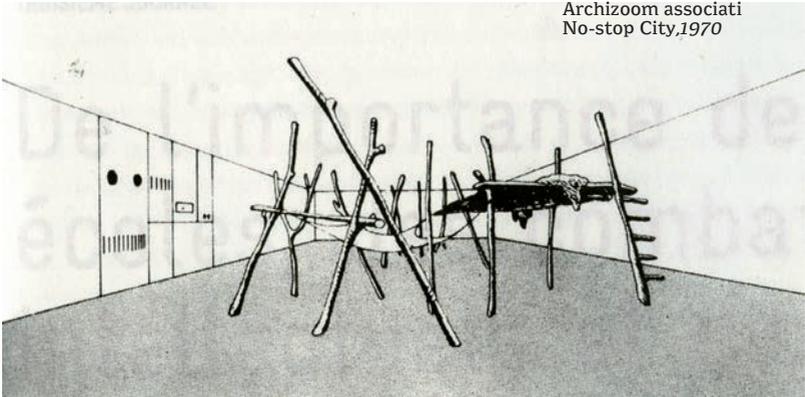
lendemains excitants et d'aussi mauvais goût qu'un film science fiction de série B.
L'hypothèse d'une ville continue, devient un prétexte à imaginer les conditions de son habitation. Les objets conçus à cet effet servent de témoignages physiques. Ils pourraient être un moyen de la transformation de l'espace réel vers l'utopie en commençant par la petite échelle.

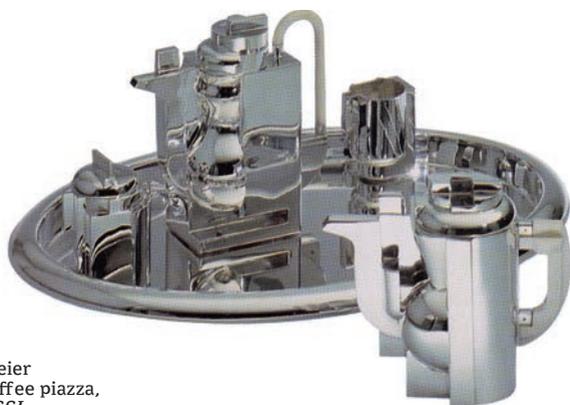
Il est aussi possible d'utiliser l'échelle de l'objet comme moyen de représentation d'une grammaire stylistique. Le projet Tea & Coffee piazza est en somme une suite de dioramas chacun chargé de représenter les systèmes et les projections de l'architecte qui le crée. C'est un espace de représentation, un espace de jeu. Dans leur mouvements d'usage, toutes les combinaisons spatiales de ces villes idéales seront expérimentées. Ce jeu s'inscrit dans le rituel du thé, rituel urbain : échantillon de la ville.

Une nouvelle édition de ces tours pour le thé ont vu le jour en 2003. Il faut avouer qu'elles tombent à plat. Sans doute avons nous traversé les horizons qu'on avait énoncé autrefois. Toujours est-il que la ville n'est plus ce lieu de cristallisation des formes. La ville du fait de son émiettement est devenue illisible. Il devient alors difficile de la formaliser, de s'en servir de creuset de la forme.



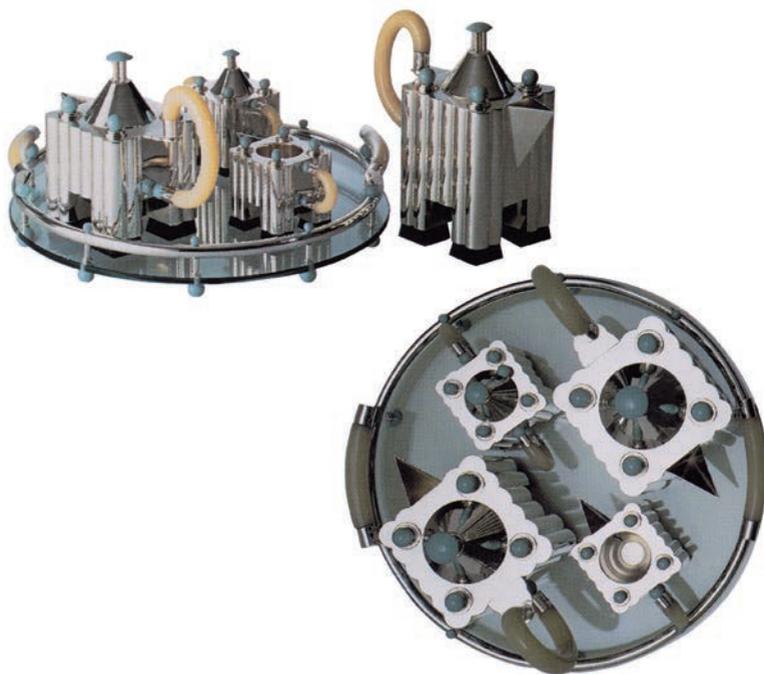
Archizoom associati
No-stop City, 1970





Richard Meier
Tea and coffee piazza,
1983, ALESSI

Michael Graves
Tea and coffee piazza,
1983, ALESSI



Bernard Cache
Tore
1997

TERRITOIRE ET MIMÉTISME

Bernard Cache, dans ses recherches pour mettre au point un vocabulaire propre à l'outillage à commande numérique, élabore une grammaire basée sur le territoire. Comme il l'énonce lui même, terre meuble est un livre d'image(4). Il formalise son système par l'inflexion le cadre et le vecteur. Eléments de caractérisation et de composition de l'image. La synthèse s'effectue dans une esthétique de la courbe de niveau. C'est une écriture mimétique dont on retrouve des échos chez J.F Dingjian dans son paysage de table et Chez Benjamin Graindorge.

L'image a le défaut de l'identité : elle est statique, finie. Elle ne peut mener qu'au style, à la définition d'une identité. Bernard Cache en connaît l'écueil(5). Il fait pourtant l'économie d'adjoindre au système de forme un système d'objets. Sans projection, une projection est un style, une décoration. C'est une représentation qui ne représente rien. Ce qui serait étonnant. Quand il y a signe, il y a sens.

(4,5) Bernard Cache, *Terre Meuble*, ed. HXX, 1997.



Dans une société dont l'économie est basée sur l'échange des images, des marques. Il y a toute logique à ce que la méthode de production des idées soit basées sur l'image et qu'elle soit sa finalité. En cela, ces objets sont aussi vecteurs d'une conception du monde bien que d'une certaine façon, ses concepteurs s'en défaussent.

Jean-François Dingjian
Paysage de table
2006, *CRAFT*

Benjamin Graindorge
Aquarium
2006

Peut-être arrivons-nous au bout du sens des paysages d'objets. Après les avoir conçus comme des environnements autonomes, de faire paysage. Peut-être devrions nous les concevoir de manière paysagère. C'est à dire d'intégrer à sa conception les données de l'environnement qu'il habite.



III HÉTÉROTOPES.

[Tous les objets contiennent et véhiculent une vision du monde à des degrés différents. Il y en a certains dont c'est l'unique fonction : représenter une vision du monde. Ils sont alors eux-mêmes des mondes à parcourir. Des espaces qui ont leurs lois propres. Des matérialisations d'une utopie. D'où la qualification d'hétérotopes(). Ils sont aussi malgré leur taille réduite des lieux. Des lieux pour la pensée, la projection et la mémoire.]*

CARTES

«La terre ne se meut pas»

(Husserl, 1934)

«Et pourtant elle tourne»(Galilée,1633)

Les cartes sont des représentations du monde. Elles sont une tentative visant à son objectivation. Du fait de leur statut de représentation, elles sont éminemment subjectives. Elles portent en elle la dualité du monde : « à la fois sensible et factuel, subjectif et objectif, phénoménal et physique. »(6). Notre projection de Mercator n'annihile pas la vérité et l'efficience des autres cartes. Les autres décrivent simplement d'autres réalités ou d'autres couches de la réalité. Elles découlent d'autres conceptions du monde.

Les cartes-objets qu'on trouve en polynésie ou chez les Inuits sont à ce titre particulièrement fascinantes. Elles relient aux manipulations, le sentiment du corps par rapport aux éléments. La carte est ici un relais de l'expérience sensible du lieu.

Berque Augustin. *Médiance. De milieux en paysages.*
Ed.Reclus.

*Cartes inuits d'une partie
du Groenland oriental, en
bois flotté, recueillie par
Gustav Holm en 1884.*



La latéralisation est absente chez le peuple inuit. La gauche et la droite ne signifient rien dans les grandes étendues blanches. Il y a un fort rapport d'intégration du corps dans l'espace. Cette carte est une reproduction très précise des côtes. En le manipulant, par le toucher, le chasseur inuit définit sa position.

La carte de Buckminster-Fuller réalisée en pleine guerre froide, remet en question la projection de Mercator où le Groenland et le pôle sud se retrouve surdimensionné. Il met en évidence la proximité entre l'URSS ou les USA par le détroit de Beiring. Il constitue un point de vue pacifiste et éclairant sur les conditions géopolitiques d'alors.

Google-map montre des images satellites sur lesquelles on peut zoomer. Il est également possible d'accéder à une vue subjective, où l'on visite les lieux comme en réalité subjective. Tout cela est possible grâce à un protocole élaboré de capture systématique. Un appareil photographique fixé sur une voiture effectue des captures circulaires suivant un pas métrique régulier. Cette carte soulève les problématique d'une vision qui ne serait que factuelle. Le réalisme des images et leur mode de représentation prétendent à l'objectivité absolue de cette carte. Le réalisme de l'image dépasse-t-il la représentation? Certainement pas. Ne serait-ce que par son caractère fixe, mais elle voudrait bien nous le faire croire. Google map est une représentation du monde techniciste dans laquelle l'appareil technoscientifique voit tout et peut tout et où la réalité des choses n'existe que dans leur mode factuel. Il est ainsi intéressant de voir comment ses utilisateurs pourraient le dévoyer pour y amener le sensible... Un autre monde virtuel. Reprenant ainsi à leur compte une utopie de Borgese :>>>

A certains égards, l'homme vit dans des mondes virtuels, dans un repli du réel. Ces conceptions imaginaires sont intériorisées. Les objets sont des extériorisations de ces conceptions. La carte est la représentation factuelle du monde dans lequel on croit évoluer. Elle est en ce sens un monde virtuel à sa façon, qu'elle soit analogique ou numérique.



Mesure

Un objet de mesure est en soi une vision du monde. Il est le pendant de la cartographie, son moyen, l'outil de sa fabrication. Si nous y regardons bien, chaque unité de mesure nous en rend compte, c'est l'étalon avec lequel on le mesure. Mieux, c'est un moyen de marquer les choses comme siennes. C'est ainsi qu'on peut lire la généralisation du système métrique après la révolution française. C'est ainsi aussi que nous pouvons voir la généralisation du modulaire dans l'architecture moderne. La modernité marque le monde encore aujourd'hui de ses dimensions standardisées. Si le propos de départ est celui de l'humanisme : faire de l'homme la mesure de toutes choses, la modernité a bouleversé le rapport de l'homme à son environnement. A un système de croyance animiste se substitue un système des objets dont la mesure maintenant nous échappe. La vitesse de circulation des informations, l'échelle des réseaux et des infrastructures, leur complexité sont hors d'atteinte des capacités du cerveau humain. L'hypermodernité crée autour de nous un environnement hostile que nous ne pouvons plus mesurer de nos sens. Nous voyons flous, nous évoluons tâtonnant dans le noir malgré la pléiade d'instruments de navigation et d'indicateurs de mesure dont nous disposons. Nous n'avons plus d'horizons, nous ne savons plus où aller. Ou peut-être est-ce autre chose, peut-être sommes-nous dans l'horizon, si proche du mur que nous ne le voyons pas. Ou peut-être est-ce simplement que la modernité dans sa conception d'un monde factuel a oublié le sensible en chemin. Il ne s'agit pas de mesurer le sensible, à vrai dire, ce n'est pas intéressant, c'est de la sensiblerie ou de l'arnaque intellectuelle. Mais de faire des outils de mesure sensibles.

OBJETS-HISTOIRE.

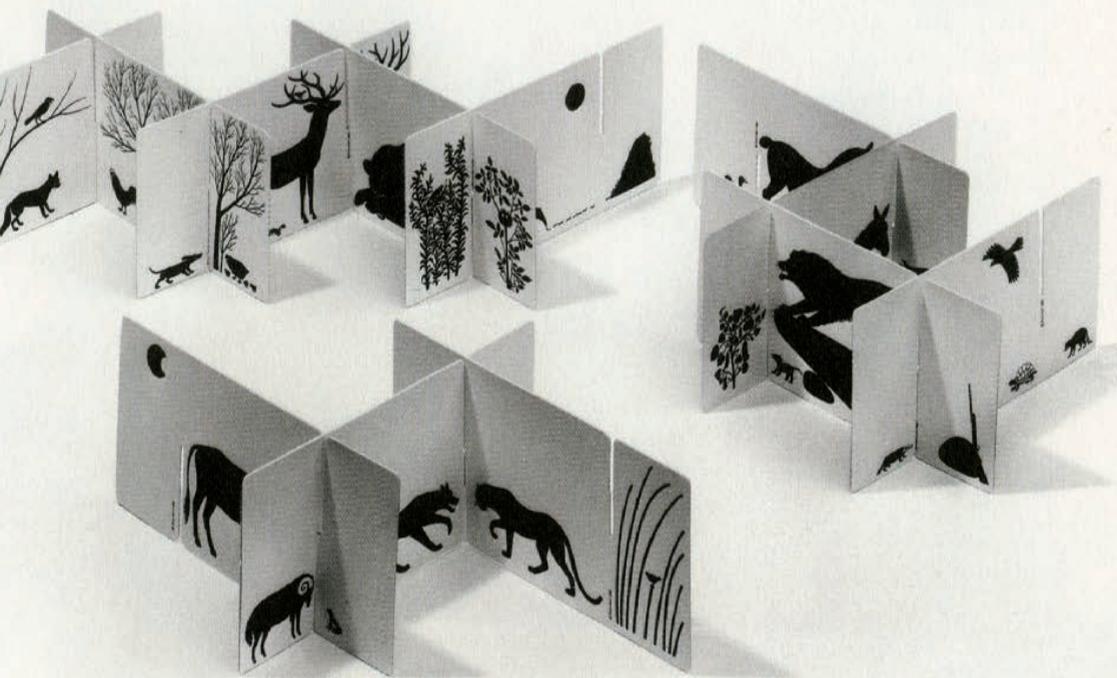
Il y a des objets qui échappent à la description de l'espace. Des objets qui racontent l'histoire, qui racontent une histoire. Ils n'en échappent pas moins à la description du réel comme n'importe quelle fiction.

Avec le jeu des fables, Enzo Mari arrive à mettre en place un mode de narration très simple. Une temporalité binaire jour/nuit (une face jaune, une face noir), c'est l'unité de temps. Des protagonistes animaux variés, c'est l'unité de personnage et d'objet. Un système d'emboîtement à mi-bois qui permet de créer autant de situations qu'il y a de combinaisons d'espaces possibles, c'est l'unité de lieux.

Unité de temps, unité de personnage et d'objet et unité de lieux, ce sont les éléments d'un vocabulaire narratif rudimentaire.

Le mode de fabrication des espaces en assure la grammaire. A partir de là toutes les histoires sont possibles. C'est un monde imaginaire qui se déploie au travers de cet objet.

Enzo Mari
Le jeu des fables
1965, DANESE



Ugo la pietra met au point les jardins des délices. C'est une suite de sculptures figuratives et symboliques dans lesquelles le designer développe un imaginaire des relations entre constructions et nature. Chaque occurrence est une scène, l'occasion d'une situation dans laquelle on peut imaginer différentes histoires. Elles servent au designer à énoncer ce que seraient les formes d'une identité méditerranéenne. C'est à la fois le déploiement d'une grammaire formelle et un dictionnaire de situations plus ou moins onirique. Ce dispositif permet au designer de faire l'impasse sur un point de vue programmatique et globalisant.

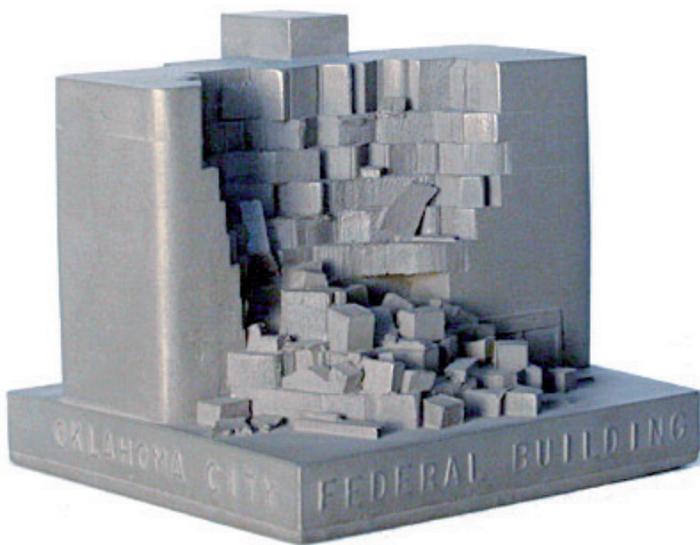
Ugo la pietra
le jardin des délices
1987

Représentation de notre mémoire collective, les bâtiments du désastre de Constantin Boym cristallisent de manière littérale les «catastrophes» du XXème siècle. Ou plus exactement celles de l'aire télévisuelle. Réalisés à partir d'images issues de ce média. Les immeubles marqués par la destruction ne sont pas les catastrophes, ils les symbolisent. Ils sont les images prégnantes, l'élément spectaculaire des événements qu'ils recouvrent. C'est un peu comme des marqueurs du



territoire mémoriel. Ces images fonctionnent, pour ceux qui ont vécu ces évènements comme des marques-pages historiques. Un peu comme des boules de neige où des tours eifel en plastique peuvent être un moment de notre histoire personnelle. L'élément matériel qui nous permet de voyager dans notre mémoire. Avec ceci de plus par rapport à une image qu'il occupe le réel par son encombrement.

Constantin Boym
Building of disaster,
w



Oklahoma City Federal Building, April 19, 1995

CONCLUSION

L'objet fait parti d'un écosystème. La maison en est un parmi d'autres. Il m'apparaît ainsi à contresens d'imaginer le vivant comme composant d'un système des objets. C'est bien l'objet, forme plastique par excellence, qui doit prendre l'empreinte des milieux, moins l'inverse. Il doit pour cela se laisser traverser. Abandonner parfois ses fonctions de contenant ou de support pour être canal ou tuyaux, matrice : passeur et outil en somme.

Dans notre relation à la nature on pourrait être tenté par deux écueils. Celui d'un retour à un animisme quasi mythique comme celui qu'énonce Michel Serres en fin de son contrat naturel(*). A l'aube des civilisations agraires nous étions dans un rapport de soumission à une nature divinisée. Le sensible constituait notre unique mode d'accès à l'information. Notre connaissance du monde était faite de signes et d'oracles.

La modernité a vu l'effet inverse. D'esclaves, nous sommes devenus maîtres. Au système naturel nous substituons un système des objets. En lieux et place des muses, nous croyons à l'objectivité des faits, à l'omnipotence techno-scientifique. Ce monothéisme est un autre écueil.

Il nous faut dépasser cette fascination pour notre propre création. Il faudrait être suffisamment humble et suffisamment prétentieux pour traiter la nature en jardinier. En tant que designer, il s'agit de rendre sa matérialité à l'espace ou tout au moins la prendre en compte. Il faudrait adopter cette position où un usage optimal des conditions du milieu (une connaissance technique et sensible) permettent l'usage de technologies simples voire low-tech. J'appellerai cette position un archaïsme technologique.

Au delà de leur acception technique, ces deux termes résument aussi l'alliance d'un point de vue sensible et d'un point de vue factuel. Nous ne connaissons pas le réel dans son entier. La fiction, l'imaginaire jouent le rôle de révélateur de couches de réel que nous ne connaissons pas ou que le simple fait ne peut pas pénétrer. Le rôle du designer n'est pas tant de fabriquer des scénarios ou des imaginaires, mais des machines à fictions, des outils à rêver. C'est ce que sont en tout cas le jeu des fables ou le jardin des délices. Des espèces de langages prêts à l'emploi, contenant vocabulaire et grammaire, des bribes de situations que le cerveau de l'autre pourrait combler.

La ville devenue indéchiffrable, le territoire semble être devenu le lieu possible des projections, l'échelle la plus cohérente pour se représenter le monde. Comment établir une grammaire qui en soit issue sans pour autant réduire sa forme à une image? Il me semble qu'une part de la réponse doive se trouver dans la fonction de marqueur du territoire. C'est par ce biais qu'on pourrait dépasser la représentation rigide d'une identité. Définir une approche dynamique et paysagère du design d'objets.

BIBLIOGRAPHIE

Berque Augustin. *Médiance. De milieux en paysages.* Ed.Reclus. 1990

Branzi Andrea. *Le design italien la casa calda, l'équerre.*1984.

Cache Bernard, *Terre Meuble*, ed. HYX, 1997.

Caravelles 2, catalogue de la 2e quadriennale de design.1991

Ferrari Fulvio, *Ettore Sotsass tutta la ceramica.* Umberto Allemandi, 1996

Geel Catherine, Andrea Branzi - #transmission1, éditions de l'amateur, 2006.

Guillaume Valérie, Yvon Figueras *D Day, catalogue de l'exposition*, Centre George Pompidou 2005.

Krausse Joachim & Caude Lichtenstein, *Your private sky*, R. Buckminster Fuller, ed. Lars Muller. 1999.

MUDAC *Danese editeur de design Italien Milan, 1957-1991 Objets choisis*. 5continents, 2005

Queheillard Jeanne, *Paysage de table, jean-François Dingjian*. Catalogue édité par le CRAFT et la Villa Noailles. 2006.

Restany Pierre & Maurizio Vitta, *Ugo La pietra, Introductions*, ed. Gustavo Gili, 1991.

Tiberghein Jean, *Carnets du paysage : ça et là*, Actes sud, 2007.