



Art-design-couleur et société : prospective pour l'innovation

Responsable de l'axe : Céline Caumon

L'anglicisme « designer (-eur) » -concepteur-, et le verbe francisé « designer (-é) » -faire conception-, sont des termes issus du latin *designare* qui rappellent que la pratique de conception ou de création est à la fois considération esthétique et projet. *Dessiner* et *projeter*¹, voici deux perspectives que les champs des arts et du design interrogent dès leurs origines, par le biais des pratiques artisanales ou de savoir-faire et, depuis le XIX^e siècle, *via* l'industrie et l'évolution des technologies. Internationalement utilisé aujourd'hui dans le langage courant, le design est une profession et un domaine de la recherche qui a la charge de porter une **dimension critique et esthétique** aux choses (Han, 2022) qui nous environnent, par le dessin, le tracé, l'oeuvre, l'image, l'esquisse, le canevas, le plan, le prototype, la maquette, la palette, le volume... dans le contexte d'un projet, d'une volition, d'un concept, d'une proposition, d'un programme ou d'une entreprise. Dans cet état d'esprit et selon la formule d'Herbert Simon, les arts et le design ont finalement pour projet de « **maintenir ou améliorer l'habitabilité du monde** » (Simon, 1969, 1996, 2004).

C'est sur cette base conceptuelle qu'est né l'axe ART-DESIGN-COULEUR ET SOCIÉTÉ - PROSPECTIVE POUR L'INNOVATION, afin de **redorer la place des arts et du design comme des vecteurs d'innovations et d'imaginaires constructeurs** *en sus* de représenter une économie de la connaissance **par, et pour la société**.

« Pour peu qu'on le coupe de la nature, qu'on le prive de travail créatif, qu'on mutile sa curiosité, l'homme est déraciné, ligoté, il se fane » (Illitch, 1973, 2003). Or de plus en plus d'envies, dans un monde en constante accélération (Rosa, 2010), incitent nos sociétés hyper modernes (Lipovetsky, 2005) à fabriquer des paradis artificiels construits d'objets qui nous entourent et nous font plaisir, par leurs formes, leurs couleurs, leurs touches, leurs sons ou leurs odeurs. Ce sont ces petits univers que l'on veut (re)produire autour de soi, pour se rassurer mais aussi se divertir ou simplement posséder par crainte d'un quotidien. Mais pourquoi consomme-t-on un objet, une chose, une oeuvre ou un lieu ? L'homme individualiste à la recherche de produits ou d'expériences porteurs de sens et miroirs de son aspiration, « manifeste un appétit de renouvellement qui traduit une montée de sa soif de plaisirs mais aussi une angoisse sourde de se fossiliser » nous dit l'essayiste Gilles Lipovetsky, et finalement bien d'autres penseurs de la postmodernité. Nouvelles préoccupations humaines, l'équilibre, le beau, l'expérience, le plaisir ou le bien-être² s'illustrent tant par les arts de vivre au quotidien, que dans l'offre *mass-market* des effets de mode (Barthes, 1970) ou l'intérêt porté aux produits issus de l'agriculture biologique, du marché équitable ou du recyclé (Brungart,

¹ *Designare* en français moderne renvoie au *dessein* et au *dessin* qui se retrouvent aussi en italien sous l'entrée *disegno*.

² Cette liste non exhaustive relève les notions et terrains de recherche que cet axe souhaite interroger.



2009). Ce climat complexe et paradoxal est une source d'inspiration et de création à tous les niveaux et dans tous les métiers. Il interroge en effet les valeurs, les formes et les enjeux -tous au sens large- que prennent les projets (*disegno*) dans nos quotidiens d'humains.

Le design regroupant entre autres dans sa définition l'esthétique, l'ergonomie, l'usage et la fonction, intéresse alors des domaines aussi variés et différents que ceux de l'artiste, du chercheur, de l'ingénieur, de l'industriel ou de la marque.

L'art regroupant entre autres les approches plastiques, artisanales, numériques ou spatiales, sensorielles ou matérielles, intéresse naturellement les domaines aussi variés que ceux du designer, du chercheur, de l'ingénieur, de l'industriel ou de la marque.

Art & Design, deux territoires à la fois **sujets et objets de recherche** pour tisser des liens et des sensibilités entre l'homme et sa société ; l'individu et le monde ; l'université et l'industrie ; les musées et les marchés ; les codes, les normes et les droits humains ; le passé et le futur ; la nature, les cultures et les techniques...

ART-DESIGN-COULEUR ET SOCIÉTÉ -PROSPECTIVE POUR L'INNOVATION, une orientation formulant les (coor-)données qui participent à innover par la pratique réflexive et la recherche en projet.

« Les œuvres d'art ne sont pas de purs symboles, mais de véritables objets nécessaires à la vie des groupes sociaux » (Francastel, 1951). Si l'Art est difficilement datable malgré sa grande histoire et ses multiples pratiques, le design est quant à lui, né avec la modernité. L'un et l'autre, sous des dérivés différents (du bricolage aux métiers d'art, en passant par les arts plastiques ou les arts appliqués à l'industrie), ont participé à structurer nos us et coutumes, nos environnements quotidiens tout autant que nos idéologies (politiques, économiques, écologiques, etc.). Les valeurs -au sens étendu-, attachées aux conceptions et aux créations par le dessin et le dessein (*designare*), ont construit notre sensibilité aux choses ainsi que nos perceptions et expériences. Dans un contexte aujourd'hui devenu polymorphe et brouillé par l'obsolescence continue, les arts et le design deviennent à la fois des lieux de résistance tout autant que des prétextes à tout vendre ou consommer. Mais parce qu'il importe désormais de les replacer à leur juste place, c'est-à-dire comme moteurs d'une création engagée et sensée face aux besoins vitaux des hommes et de leurs milieux, parce qu'il s'agit de mesurer la conception au risque de « l'habitabilité » en valorisant les démarches innovantes, les arts et le design s'ouvrent aux questions psychosociales et s'engagent dans des réflexions liées à la production du monde.

Cet axe propose donc de développer des réflexions prospectives et relevant de l'innovation, notamment en abordant les questions relatives à la soutenabilité/habitabilité et à la construction des sensibilités/imaginaires autour des thèmes suivants :

- **CONTER LE FUTUR :**

Art-Design-Couleur et **fabrication des imaginaires sociétaux** (se projeter *pour*)



Ce thème se donne pour ambition de conduire des recherches travaillant à l'articulation entre, d'une part, dogmes ou valeurs socioculturelles ancrées et, d'autre part, fabrication des codes et des imaginaires prochains. Il s'agit plus particulièrement de questionner les dispositifs et les espaces de productions de nos croyances en la société et visant à la transformer. La question générale dépasse les arts et le design pour engager une discussion sur les systèmes de production des normes et des règles stéréotypées qui se déploient dans les champs de l'industrie et de la consommation par les discours, les images et les productions. S'inspirer de ce qui nous environne pour inventer des solutions souhaitables (résilience, humanisme, discernement, anticipation singulière, etc.) ; peindre des représentations originales et des sujets impensés encore ; concevoir de nouveaux dispositifs et de nouveaux sujets de recherche qui libèrent ou renforcent les imaginaires créatifs (Wunenburger, 2011), comment le futur, le présent et le passé aident-ils à fabriquer un monde soutenable et habitable ? Quels sont les scénarios d'usage visant à une transformation culturelle, organisationnelle et une performance durable ? À quoi servent et où vont nos imaginaires en ces temps d'incertitude et d'accélération ? Quel type de *doxa* rencontre-t-on dans nos productions contemporaines ? Quelle « critique artiste » (Boltanski, 2001) opère ou pourrait opérer par les arts et le design ? Comment les innovations participent-elles à créer de nouveaux usages et de nouvelles croyances ?

Conter les imaginaires de demain c'est un peu se demander ce que serait un historien du futur, un ingénieur pour l'ingéniosité soutenable, un designer de mondes souhaitables ou un économiste du bien-être...

- **EXPLORER LES LIENS :**

Art-Design-Couleur et **écologies de la re-connaissance** (contextualiser avec) :

Ce thème valorise les situations de projets ou les recherches portant sur la création collective et la complémentarité disciplinaire, et qui placent l'art et le design dans le processus d'innovation, au cœur de la méthodologie de conception. La question des milieux (naturels, urbains, ateliers, laboratoires, etc.) est ici le contexte du mode de recherche. « Écologies » est donc à entendre comme l'étude de l'habitat (Haeckel, 1866) des êtres et des choses. En quoi et comment les arts et le design participent-ils à faire avancer la recherche interdisciplinaire et finalement disciplinaire ? Quelles places accorder aux terrains dans les sciences participatives ? Quelles nouvelles méthodologies, méthodes et enjeux pour des recherches croisées (arts & sciences, design & santé, interactions sociétales, *design thinking*, gestion des imaginaires futurs, etc.) ? Les terrains privilégiés concernent tous les champs de la recherches³ (des sciences et techniques aux humanités et sciences de gestion) qui font appel aux arts et

³ Les recherches qui serviront d'études de cas et qui concernent la santé et le soin ; les transitions durables et l'environnement ; l'agroalimentaire et l'équilibre dans son sens large, seront privilégiés même si cette liste est non exhaustive.



aux formes du design pour répondre à des questions initiales complexes en situation de résolution de problèmes (Boutinet, 2010).

***Explorer les liens** c'est un peu questionner la place des acteurs dans un projet commun, la place des chercheurs dans leur interdisciplinarité, la place de l'innovation dans la conception complexe et citoyenne, de nouvelles perspectives et sujets fédérateurs...*

- **CREACTER LES ENVIES :**

CLMF (Couleur – lumière – matière – finition), **créer et acter nos environnements** (inventer avec)

Ce thème valorise les recherches en développement et innovation ainsi que les expérimentations qui permettent de concevoir les couleurs, matières et finitions de demain. Deux approches poétiques y sont particulièrement étudiées. (1) Réaliser que les matériaux que nous usons, que nous jetons, que nous laissons de côté, que nous estimons médiocres, abîmés, éphémères, rebus ou autres négatives pourraient, demain, devenir les matières premières de nos environnements (Braungart, 2011). Le cycle de vie est ici le point d'ancrage de l'innovation. En expérimentant les végétaux, les rebus, finalement le « re-» sous toutes ses formes, quelles innovations pourraient naître pour régénérer nos *us* et coutumes ? Quelles seront les couleurs et les effets de nos futurs environnements ? Quels process pouvons-nous envisager pour revoir les pratiques et les techniques ? (2) Mais parce que le CLMF est aussi affaire de sensorialité, la seconde approche de ce thème questionne l'interaction (expérience usager) avec les environnements (Beccera, 2016). Comment définir une psychosociologie de la matière et des CMF ? Quels sens valoriser face aux innovations qui transforment la société ? Quels outils pour décrire et construire le monde pourraient-ils naître et changer nos acquis face au sensible ? Plus simplement, quels sont les enjeux faisant face aux métiers artistiques et au design ?

***Créacter les envies** c'est un peu questionner nos méthodes et modèles actuels de production pour adapter nos langages et nos discours aux environnements futurs, pour lier les techniques d'hier aux technologies d'aujourd'hui, pour envisager un futur sensible, éthique et un retour aux besoins utiles...*

- **Axe transversal // COOR-DONNER LES PRATIQUES**

Art & Design comme **vecteurs d'une alchimie des projets de sociétés** (dessiner pour)

Ce thème questionne les scénarios d'usage des arts et du design autour de sujets fédérateurs tournés vers les typologies de pratiques. L'enjeu est ici de référencer et de comprendre à la manière encyclopédique, ce que seraient aujourd'hui les pratiques croisant sciences, arts et métiers (Diderot & d'Alembert, 1765). Dans cette perspective, il s'agit de redonner aux arts et au design leur place de coordinateurs de projets sociétaux, coordonnées d'une part qui visent à établir des espaces de représentations dans nos manières de voir le monde (Goodman, 2006) et données d'autre part, qui permettent de lister les types et formes de pratiques



contemporaines ainsi que leurs enjeux. A quoi résiste-t-il aujourd'hui et quelles sont ses formes de recherche ? Quelle philosophie du geste pourrait-on valoriser ? Quelles formes artistiques et designs seraient autrement qu'art et design (Château, 2022) ? Quelles places accorder à la poïétique et la praxis du futur ?

Coordonner les pratiques c'est un peu rechercher les formes que prennent les arts et le design dans leur manière de faire, lister et analyser les types de pratiques (des plus anciennes aux plus contemporaines -intelligence artificielle), comprendre les sujets d'une histoire de l'art du futur et donc d'une future histoire de la société.

Bibliographie indicative

Barthes, R., *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970.

Baudrillard, J., *La société de consommation*, Paris, Gallimard, Cool. Folio, 1986.

Becerra, L., *CMF Design: The Fundamental Principles of Colour, Material and Finish*, Frame Publishers BV, 2016.

Boltanski, L., **Chiapello**, É., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2001.

Brungart, M., **McDonough**, W., *Cradle to Cradle*, Vintage Digital, 2009.

Cage, J., *Couleur et culture. Usages et significations de la couleur de l'Antiquité à l'abstraction*, Paris, Thames Hudson, 2010.

Château, D., *L'art autrement qu'art*, Paris, PUF, 2022.

Diderot (D.) et **d'Alembert** (J.le Rond), *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une société des gens de lettres*, T.XIII, Neufchâtel, Samuel Faulche & Compagnie, 1765.

Flamand, B., *Le design, essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions du Regard, 2006.

Francastel, P., *Peinture et société*, Paris, Denoël, 1994.

Frayling, Chr., «Research in Art and Design», Londres, *RCA Research Papers*, I, 1, 1993/94

Han, B.-C., *La Fin des choses. Bouleversements du monde de la vie*, Nîmes, Actes Sud, 2022.

Goodman, N., *Manières de faire des mondes*, Paris, Folio Essai, 2006.

Illitch, I., *La convivialité*, Paris, Seuil, (1973), 2003.

Lipovetsky, G., *La société d'hyperconsommation*, catalogue de l'exposition D-Day, *Le design aujourd'hui*, Paris, Centre Pompidou, 2005.

Simon, H., *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, MIT Press, (1969), 1996. (trad. de J.-L. LeMoigne) sous le titre *Les Sciences de l'artificiel*, Paris, Gallimard, 2004.

Souriau E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1990.