

03

Mise en lumière de la pratique en design

La recherche en design est une pratique complexe qui ne peut se définir par une seule et unique trajectoire. Dans cette dernière partie, il est question de revenir sur le chemin emprunté qui a permis de proposer une solution cohérente et écoresponsable à la problématique initiale : *Dans quelles mesures, le geste, considéré comme une expérience, pourrait permettre de replacer l'humain dans son milieu et de consommer l'énergie de manière sensible et éclairée ?* L'objectif de cette recherche a été d'aboutir à une nouvelle typologie de gestes qui permettrait de redéfinir la place de l'utilisateur dans sa relation à la ressource énergétique.

3.1. Hélios : un objet pratico-plastique

Le geste comme un outil de génération de formes

Le geste est à l'origine de notre rapport premier au monde. C'est ce que défend l'écrivain Elias Canetti dans *Masse et puissance* (1960) lorsqu'il évoque la genèse des formes.

« On imagine très bien que des objets comme nous les concevons, des objets qui ont une valeur du fait que nous les avons produits nous-mêmes, n'ont eu d'abord d'existence que comme signes des mains. Il semble y avoir un point central, d'une immense importance, où la genèse du langage des signes représentant des choses comportait ce plaisir de les figurer soi-même, longtemps avant de s'y essayer réellement. »⁵⁵

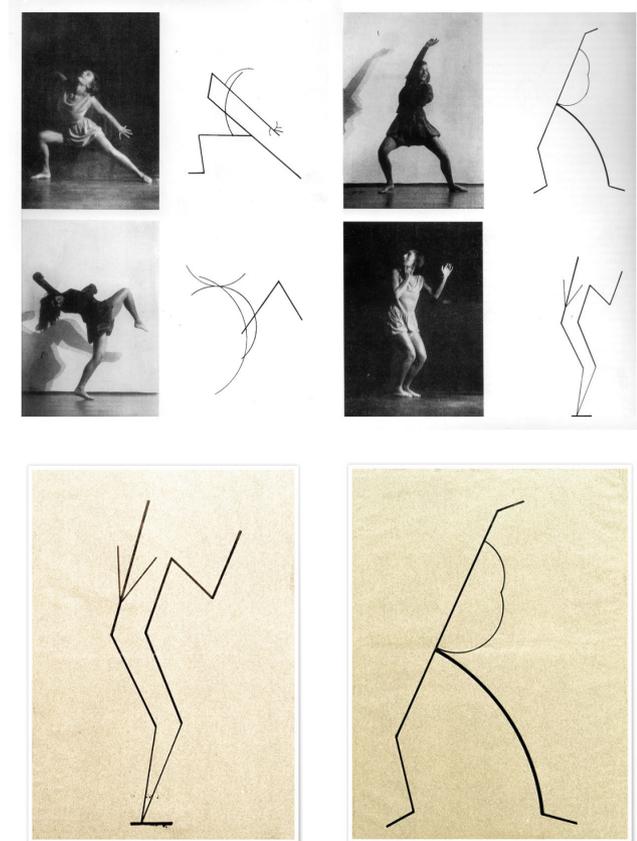
Il évoque par ce biais que la forme juste se dessine grâce à l'usage de nos mains et plus généralement du corps. On comprendra alors que le concepteur de formes se doit de penser l'usage avant de générer la forme. Une analyse des comportements recherchés permettra au designer d'aboutir à la forme la plus cohérente et sensée. Dans ce sens précis, le geste devient un élément essentiel dans la démarche en design. Il s'avère alors être un outil précieux de création de formes. Le travail *Dance curves* (1926)

⁵⁵ Elias Canetti, *Masse et puissance*, 1960, Chap. « Les mains et la naissance des objets », p.230-231

du peintre russe Vassily Kandinsky explore notamment le mouvement du corps comme un moyen pour dessiner de la forme. L'expression du corps se traduit dans un traitement graphique très dynamique, élané et strict qui marquera l'esthétique globale des objets durant le mouvement du *Bauhaus*.

Avec l'expérience *Hélios*, l'utilisateur est amené à explorer divers gestes qui ont été étudiés au préalable par le designer pour révéler le sens et attribuer une signification à l'interaction tactile entre usager, objet et ressource. Ces gestes ont donné naissance à des formes. L'expérience est rythmée par un enchaînement de gestes qui, chacun à leur tour, apportent du sens à l'action de faire et de manipuler. Cette quête de sens a été traduite de manière symbolique, sémantique et signifiante. Le premier geste exploré dans le projet réfère à l'orientation, à la fois de l'objet pour optimiser son rendement mais renvoie aussi à l'objectif d'orienter l'utilisateur dans une démarche plus consciente pour qu'il devienne celui qui pratique et non plus celui qui use. Le geste d'extraction de la matière, de la ressource brute du rocher fait écho avec la notion de *prélèvement*. Ce terme englobe une vision très riche car il renvoie à la question du choix conscient, il responsabilise l'utilisateur qui se retrouve face à des interrogations de mesure, d'engagement et de tempérance. La décision de la quantité de chaleur qu'il souhaite extraire l'oblige à assumer son implication et tout ce que cela peut engendrer. C'est un geste symboliquement très fort. Aussi, la forme du rocher représente symboliquement le milieu. Le praticien se connecte à l'écosystème dont il fait lui-même partie en prélevant directement à la source. Les gestes

Projet *Dance curves* de Vassily Kandinsky, 1926



d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de proximité qui traduisent un rapport de protection et de considération de la ressource, des gestes d'intimité sont illustrés par un contact direct avec le corps. On retrouve une approche charnelle avec la notion de *peau à peau* qui traduit une relation de confiance, de bienveillance et de respect. Ce temps de l'appropriation est l'essence même de l'expérience *Hélios* car l'usager est immergé dans une connexion chaleureuse à l'objet et à la ressource énergétique.

Michel Guérin⁵⁶ évoque dans *Philosophie du geste* qu'une « *technique est d'abord le couronnement d'un geste et le décalque de sa forme* »⁵⁷. Il explique de ce fait que le geste permet d'accéder au savoir et d'expliquer une pratique, un processus. Cette démarche a été comprise par le studio français des 5.5 Designers qui avaient mis au point en 2008 le projet *Cloning*. Ce projet à vocation manifeste faisait appel aux aspects physiques du corps pour concevoir l'esthétique des objets. La morphologie du corps de l'individu devient un outil de travail et se situe au cœur de la pratique. Cette voie a été expérimentée avec le projet *Hélios* où le geste a permis la recherche de formes. Avec *Cloning*, les spécificités de chacun sont mises en valeur par le biais d'objets du quotidien tels qu'un peigne, une tasse, un coussin ou encore un vase. L'esthétique de chaque objet contribue à créer de nouvelles pratiques qui l'éprouvent à reconsidérer ses gestes car la nouvelle forme l'y oblige.

⁵⁶ Philosophe français connu pour avoir défini les principaux domaines l'anthropologie à travers quatre gestes spécifiques : *faire, donner, danser et écrire*.

⁵⁷ Michel Guérin, *Philosophie du geste*, 1995, Chap. « La question du geste », p.18

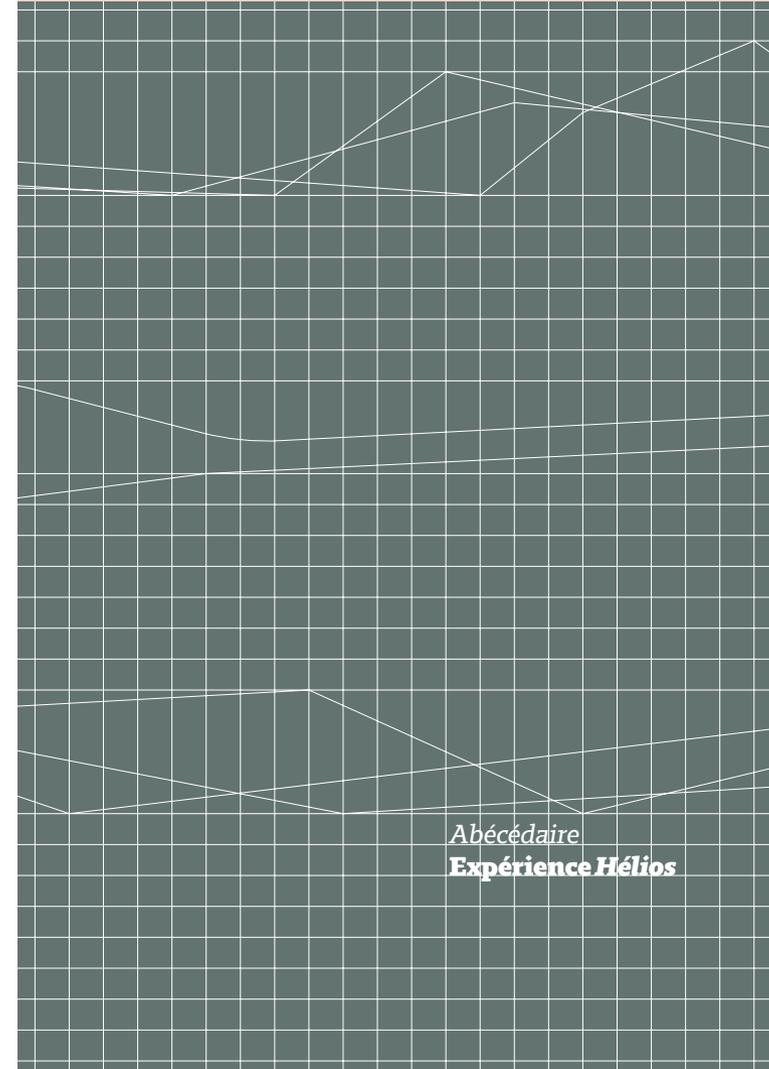
Ce terme englobe une vision très riche car il renvoie à la question du choix conscient, il responsabilise l'usager qui se retrouve face à des interrogations de mesure, d'engagement et de tempérance.

d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de proximité qui traduisent un rapport de protection et de considération de la ressource, des gestes d'intimité sont illustrés par un contact direct avec le corps. On retrouve une approche charnelle avec la notion de *peau à peau* qui traduit d'une relation de confiance, de bienveillance et de respect. Ce temps de l'appropriation est l'essence même de l'expérience *Hélios* car l'usager est immergé dans une connexion chaleureuse à l'objet et à la ressource énergétique.

Michel Guérin¹ évoque dans *Philosophie du geste* qu'une « technique est d'abord le couronnement d'un geste et le décalque de sa forme »². Il explique de ce fait que le geste permet d'accéder au savoir et d'expliquer une pratique, un processus. Cette démarche a été comprise par le studio français des 5.5 Designers qui avaient mis au point en 2008 le projet *Cloning*. Ce projet à vocation manifeste faisait appel aux aspects physiques du corps pour concevoir l'esthétique des objets. La morphologie du corps de l'individu devient un outil de travail et se situe au cœur de la pratique. Cette voie a été expérimentée avec le projet *Hélios* où le geste a permis la recherche de formes. Avec *Cloning*, les spécificités de chacun sont mises en valeur par le biais d'objets du quotidien tels qu'un peigne, une tasse, un coussin ou encore un vase. L'esthétique de chaque objet contribue à créer de nouvelles pratiques qui l'éprouvent à reconsidérer ses gestes car la nouvelle forme l'y oblige.

¹ Philosophe français connu pour avoir défini les principaux domaines l'anthropologie à travers quatre gestes spécifiques : *faire, donner, danser et écrire*.

² Michel Guérin, *Philosophie du geste*, 1995, Chap. « La question du geste », p.18



Abécédaire
Expérience *Hélios*

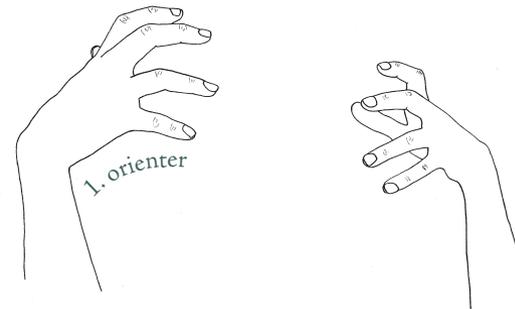
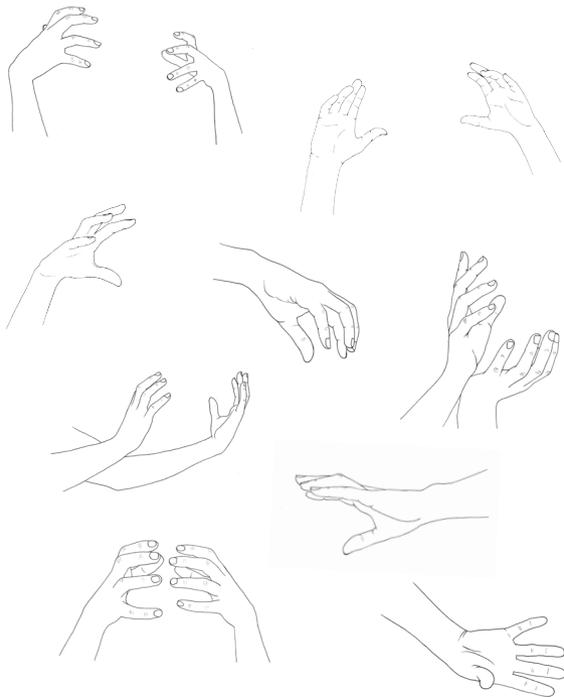
d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de protection et de coiffage. Les gestes de protection et de coiffage d'intimité sont illustrés. On retrouve une apparence à *peau* qui traduit d'un besoin de chaleur et de respect. Ce temps de l'expérience *Hélios* est consacré à l'objet chaleureux à l'objet

Michel Guérin¹ évoque « *technique est d'abord et le décalque de sa forme* » permet d'accéder au processus. Cette conception française des 5.5 Design le projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects physiques, l'esthétique des objets de l'individu devient de la pratique. Cette expérience *Hélios* où le geste a pour objet *Cloning*, les spécificités par le biais d'objets de l'individu ou encore contribue à créer de l'usage à reconsidérer ses gestes

¹ Philosophe français de l'anthropologie à travers l'écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

Expérience *Hélios*



ORIENTER :

Geste qui indique le chemin à emprunter vers une démarche plus responsable.

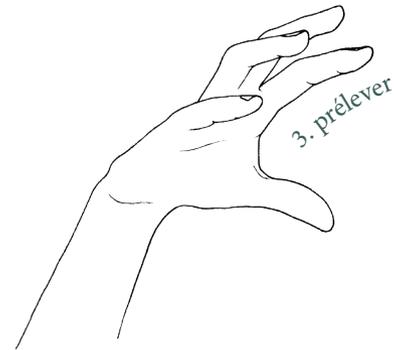
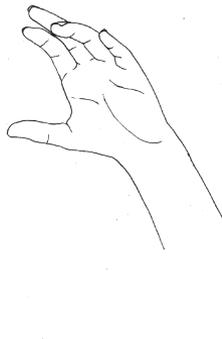
d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de protection et de cocon. Les gestes de protection et d'intimité sont illustrés. On retrouve une appétence pour la *peau* qui traduit d'un besoin de chaleur et de respect. Ce temps de l'expérience *Hélios* contribue à rendre l'objet chaleureux à l'utilisateur.

Michel Guérin¹ évoque « *technique est d'abord et le décalque de sa forme* » qui permet d'accéder au processus. Cette conception française des 5.5 Design pour le projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects physiques et esthétiques des objets de la pratique. Cette expérience *Hélios* où le geste a pour objet le *Cloning*, les spécificités par le biais d'objets de la pratique. Cette expérience contribue à créer de nouvelles pratiques à reconsidérer ses gestes.



INCLINER :

Geste qui assume un comportement plus conscient.



PRÉLEVER :

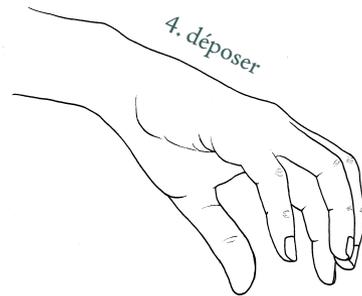
Geste de la tempérance, de la mesure et du choix.

¹ Philosophe français de l'anthropologie à travers l'écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

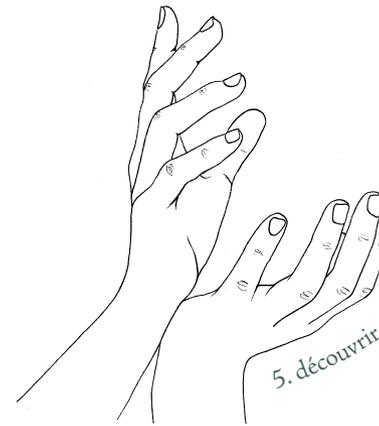
d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de protection et de curiosité. Les gestes de protection et d'intimité sont illustrés. On retrouve une appellation à *peau* qui traduit d'un besoin de chaleur et de respect. Ce temps de l'expérience *Hélios* est caractérisé par une chaleur à l'objet.

Michel Guérin¹ évoque « *technique est d'abord et le décalque de sa forme* » qui permet d'accéder au processus. Cette citation française des 5.5 Design du projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects physiques et esthétiques des objets de l'individu devient de la pratique. Cette expérience *Hélios* où le geste a pour nom *Cloning*, les spécificités par le biais d'objets de protection ou encore contribue à créer de nouvelles manières de reconsidérer ses gestes.



DÉPOSER :

Geste qui traduit de la détermination.



DÉCOUVRIR :

Geste qui suscite de la curiosité et de l'imagination.

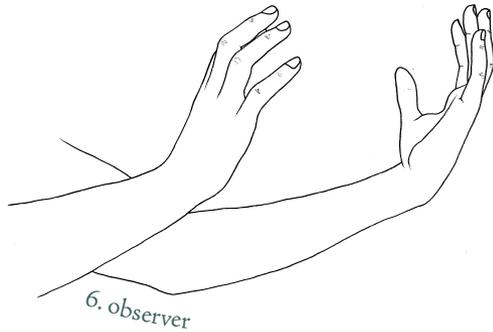
¹ Philosophe français et anthropologue à travers son écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de protection et de considération. Les gestes de proximité et d'intimité sont illustrés.

On retrouve une appropriation à la peau qui traduit d'un côté l'usage et de respect. Ce temps de l'expérience *Hélios* contribue à rendre l'objet chaleureux à l'utilisateur.

Michel Guérin¹ évoque « *technique est d'abord le décalque de sa forme* » qui permet d'accéder au processus. Cette citation française des 5.5 Design du projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects physiques et esthétiques des objets de l'individu devient de la pratique. Cette expérience *Hélios* où le geste a permis de *Cloning*, les spécificités par le biais d'objets de proximité ou encore contribue à créer de nouvelles manières de reconsidérer ses gestes.



OBSERVER :

Geste qui permet de visualiser l'invisible.



S'APPROPRIER :

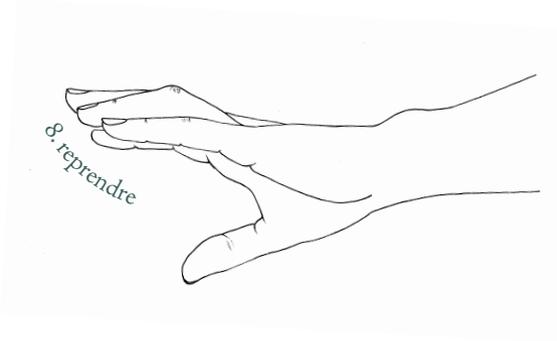
Geste de proximité qui valorise la protection et la considération.

¹ Philosophe français et anthropologue à travers son écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

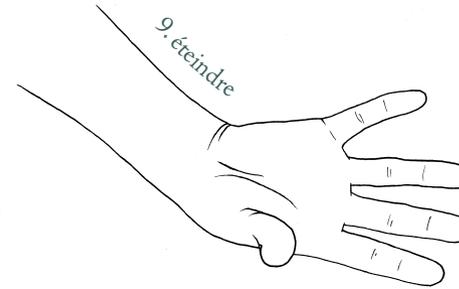
d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur par des gestes de protection et de coïncidence. Les gestes d'intimité sont illustrés. On retrouve une appétence à *peau* qui traduit d'un besoin de respect. Ce temps de l'expérience *Hélios* car chaleureuse à l'objet.

Michel Guérin¹ évoque « *technique est d'abord et le décalque de sa forme* » permet d'accéder au processus. Cette conception française des 5.5 Design le projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects physiques, l'esthétique des objets de l'individu devient de la pratique. Cette *Hélios* où le geste a pour *Cloning*, les spécificités par le biais d'objets d'un coussin ou encore contribue à créer de nouvelles manières à reconsidérer ses gestes.



REPRENDRE :

Geste de posséder une denrée précieuse.



ÉTEINDRE :

Geste qui met fin à l'expérience.

¹ Philosophe français et anthropologue à travers son écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

d'appropriation et d'identification sont essentiels dans cette expérience ; l'utilisateur répond à son besoin de chaleur

par des gestes de protection et de cocon. Les gestes d'intimité sont illustrés par des gestes de protection et de cocon.

On retrouve une appropriation à *peau* qui traduit d'un côté le besoin de respect. Ce temps est celui de l'expérience *Hélios* car elle est chaleureuse à l'objet.

Michel Guérin¹ évoque la notion de *technique* est d'abord un geste et le décalque de sa forme permet d'accéder au processus. Cette notion est au cœur du projet français des 5.5 Design le projet *Cloning*. Ce projet appelle aux aspects philosophiques et l'esthétique des objets de l'individu devient de la pratique. Cette notion est au cœur de *Hélios* où le geste a pour objet *Cloning*, les spécificités de la pratique par le biais d'objets de la pratique un coussin ou encore contribue à créer de la pratique à reconsidérer ses gestes.

¹ Philosophe français et anthropologue à travers son écriture.

² Michel Guérin, *Philosophie*, p.18

Ce terme englobe une vision très riche car il renvoie à la question du choix conscient, il responsabilise l'utilisateur qui se retrouve face à des interrogations de mesure, d'engagement et de tempérance.

Projet Cloning des 5.5 Designers, 2005

FINGER CLONING - CUP

Vous allez fabriquer votre propre tasse. Au cours de ce processus, il y aura un moment où vous devrez faire un moule de votre doigt. Ce moule servira à fabriquer la tasse. **5.5 DESIGNERS** : Soyez prêt à signer votre tasse au moment de la fabriquer et à donner le nom de votre tasse à fabriquer.

IDENTIFICATION / PERSONAL IDENTITY

Prénom / Name and first name: PARK Juhee
 Adresse / Address: 43 Rue de France Bourgoin
 Téléphone ou e-mail / Phone or e-mail: park.juhee@gmail.com

IDENTIFICATION PHYSIQUE / PHYSICAL IDENTITY

1. Appuyer votre main contre le lit d'épaves. 2. Appuyer sur votre doigt. 3. Retirer votre doigt et votre tasse.

ACCREDITATION

LE DEMANDEUR / DEMANDER	LE DESIGNER
Examen pratiqué / Examination practice <u>1.1.1.1.1.1</u>	Signature / Signing <u>J.Park</u>
Examen validé / Examination validation <u>0.2.0.4.0.7</u>	Examen validé / Examination validation 5.5 Designers



Projet Cloning des 5.5 Designers, 2005

MENSURATIONS CLONING - VASE

Vous allez fabriquer votre propre vase. Au cours de ce processus, il y aura un moment où vous devrez faire un moule de votre corps. Ce moule servira à fabriquer le vase. **5.5 DESIGNERS** : Soyez prêt à signer votre vase au moment de la fabriquer et à donner le nom de votre vase à fabriquer.

IDENTIFICATION / PERSONAL IDENTITY

Nom et prénom / Name and first name: BOUVERE Franck
 Adresse / Address: 11 Place de la République 59100 SOLESME
 Téléphone ou e-mail / Phone or e-mail:

IDENTIFICATION PHYSIQUE / PHYSICAL IDENTITY

ACCREDITATION

LE DEMANDEUR / DEMANDER	LE DESIGNER
Examen pratiqué / Examination practice <u>1.1.1.1.1.1</u>	Signature / Signing <u>F. Bouveré</u>
Examen validé / Examination validation <u>0.2.0.4.0.7</u>	Examen validé / Examination validation 5.5 Designers



WEIGHT CLONING/PILLOW

Vous allez fabriquer votre propre oreiller. Au cours de ce processus, il y aura un moment où vous devrez faire un moule de votre poids. Ce moule servira à fabriquer l'oreiller. **5.5 DESIGNERS** : Soyez prêt à signer votre oreiller au moment de la fabriquer et à donner le nom de votre oreiller à fabriquer.

IDENTIFICATION / PERSONAL IDENTITY

Nom et prénom / Name and first name: LAUREN SHERMAN
 Adresse / Address: 50 rue de la République 59100 SOLESME
 Téléphone ou e-mail / Phone or e-mail: 01.42.74.31.04

IDENTIFICATION PHYSIQUE / PHYSICAL IDENTITY

ACCREDITATION

LE DEMANDEUR / DEMANDER	LE DESIGNER
Examen pratiqué / Examination practice <u>1.1.1.1.1.1</u>	Signature / Signing <u>LAUREN SHERMAN</u>
Examen validé / Examination validation <u>0.2.0.4.0.7</u>	Examen validé / Examination validation 5.5 Designers



Révélation plastiques

Durant la phase de recherches, plusieurs hypothèses ont été formulées pour donner différentes orientations possibles au projet. La première convoquait l'importance de la visibilité de la chaleur et l'accessibilité de la ressource. Il s'agissait de comprendre comment rendre visible l'invisible permettrait d'engager un comportement plus actif et conscient chez l'utilisateur. Cette question, les designers Aylin Kayser et Christian Metzner se la sont posée en 2008 avec la lampe éphémère *Ikarus*. Ce projet questionne la visualisation de l'électricité et critique la dépendance des usagers aux objets obsolètes et artificiels. La lampe est composée d'un abat-jour en cire qui fond au contact de l'ampoule électrique chaude. Ainsi la lampe est en mouvement constant lors de son utilisation jusqu'à sa « *consumation* » complète qui accentue une prise de conscience auprès de l'utilisateur de sa consommation effrénée d'électricité et l'incidence que cela a sur l'environnement. Cette démarche poétique pointe du doigt l'épuisement des ressources énergétiques telles que le charbon, le gaz, le nucléaire ou encore le fioul. Cette matérialisation de la consommation énergétique est un acte fort qui agit directement sur la conscience des consommateurs. On comprendra alors que le choix des matériaux et de la matière est une démarche décisive et essentielle dans le processus du designer pour obtenir l'expérience souhaitée. Dans le cadre du dispositif *Hélios*, le choix du grès comme matière pour former le rocher permettait de confronter l'utilisateur directement à la ressource brute grâce à son traitement plastique et ses finitions. Le praticien est alors au contact même de sa consommation. Cette matière minérale, très texturée, n'apporte pas seulement un apport sur la consommation de l'utilisateur mais elle permet aussi de jouer avec son esthétique pour changer notre rapport à la ressource.

La recherche autour de la représentation plastique de la chaleur permettait de comprendre comment cette dernière pouvait déclencher de nouvelles interactions. À savoir comment la figuration de la chaleur pouvait provoquer une sensation agréable de chaleur. La designer Florence Doléac explique, dans un entretien avec Emanuele Quinz, le regard qu'elle porte sur ce qu'elle nomme « *l'objet placebo* »⁵⁸. Elle décrit qu'un objet peut avoir cette tendance à agir sur le conditionnement de l'utilisateur. Elle signifie par là qu'un objet peut amener à faire croire à des sensations en stimulant des effets physiologiques. C'est notamment le cas avec son projet *Ventilator* (2007) qui simule l'ouverture d'une fenêtre qui laisse entrer de l'air frais. Grâce à la performance d'un tissu en soie qui virevolte à l'aide de deux ventilateurs, elle arrive à créer un contexte factice qui simule l'expérience de cet air frais. Cette simulation déclenche chez celui qui regarde un état de satisfaction et de reconnaissance. On comprendra alors que la plasticité de la chaleur agit sur l'ambiance et crée un contexte d'expérience précis. Dans le cas du projet, la chaleur est représentée par le travail du verre qui emprunte au mouvement des flammes des effets de matières et des nuances orangées. La composition graphique s'inspire des rayons du soleil et leur possible réfraction. Dans ce sens, la chaleur placebo nous plonge dans l'imaginaire du feu et du soleil et met en place une ambiance chaleureuse.

⁵⁸ Jehanne Dautrety et Emanuele Quinz, *Strange Design, du design des objets au design des comportements*, 2014, Chap. « Nous sommes des usines chimiques », entretien avec Florence Doléac, p.208-224

Projet *Ikarus* de Aylin Kayser et Christian Metzner, 2008



Projet *Ventilator* de Florence Doléac, 2007



Le design écoresponsable : la création à l'état brut

Il est impossible de donner une définition achevée du design car c'est un processus qui se réinvente en permanence et qui est en évolution constante. Néanmoins, on peut être convaincu que le design est une méthodologie qui permet de transformer des besoins en opportunités grâce à la forme. C'est une pratique intellectuelle et créative qui incarne des solutions à des problématiques économiques, sociales et environnementales dans l'optique de réinventer nos expériences. Le design écoresponsable s'oriente vers une pratique éthique et une vision holistique de l'écosystème et de ses besoins. Une démarche qui vise à mettre le travail de la forme au service d'une transformation de nos usages. Le projet *Hélios* s'inscrit dans cette volonté de réorienter nos usages vers des comportements plus assumés et responsables. En effet, les choix esthétiques permettent d'interpréter la forme du dispositif comme une hybridation entre une forme d'astéroïde et des instruments de géographie (globe terrestre, lunette astronomique, boussole etc.). Cette hybridation incite à la manipulation, la forme amène à l'action, à la découverte. L'objet incite à se reconnecter au *Terrestre* comme le revendique Bruno Latour dans *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*. Il s'agit de ce fait de ne plus vivre hors-sol mais d'arriver à nouveau à s'ancre dans le sol grâce à ce troisième attracteur qui cherche à attirer à la fois le *Global* et le *Local*.

« Au lieu d'être suspendus entre le passé et le futur, entre le refus et l'acceptation de la modernisation, nous nous trouvons maintenant basculés à 90°, suspendus entre l'ancien vecteur

et un nouveau, poussés en avant par deux flèches du temps qui ne vont plus dans la même direction. »

Cet attracteur réoriente nos pratiques vers une pensée nouvelle fondée sur la nécessité d'ancrer nos pratiques dans l'appartenance à un milieu sans que ce soit le retour aux identités locales fermées d'autrefois. La forme du dispositif renvoie à la fois à quelque chose de très contemporain et de très rudimentaire. Dans un sens il s'agit de trouver un juste milieu entre le passé et le futur. Au premier abord, le dispositif puise son inspiration dans les formes de luminaires. Nous sommes loin d'imaginer que l'objet est un chauffage de proximité qui reconnecte l'utilisateur au milieu, à l'*oïkos* par le biais de ses gestes. L'objectif premier n'était pas d'aboutir à un objet affordant, et ce grâce à une forme mystérieuse, intrigante qui cherche davantage à interpeller et à attiser la curiosité de l'utilisateur. Dans ce sens, la forme incite à la découverte, et à un retour à la source, elle nous ramène à la genèse de nos objets du quotidien. La construction de nouveaux récits est au coeur de la démarche écoresponsable en design, qui s'exprime par la détermination à repenser de nouvelles manières d'être et de faire qui créent de nouvelles valeurs en harmonie avec le monde du vivant.

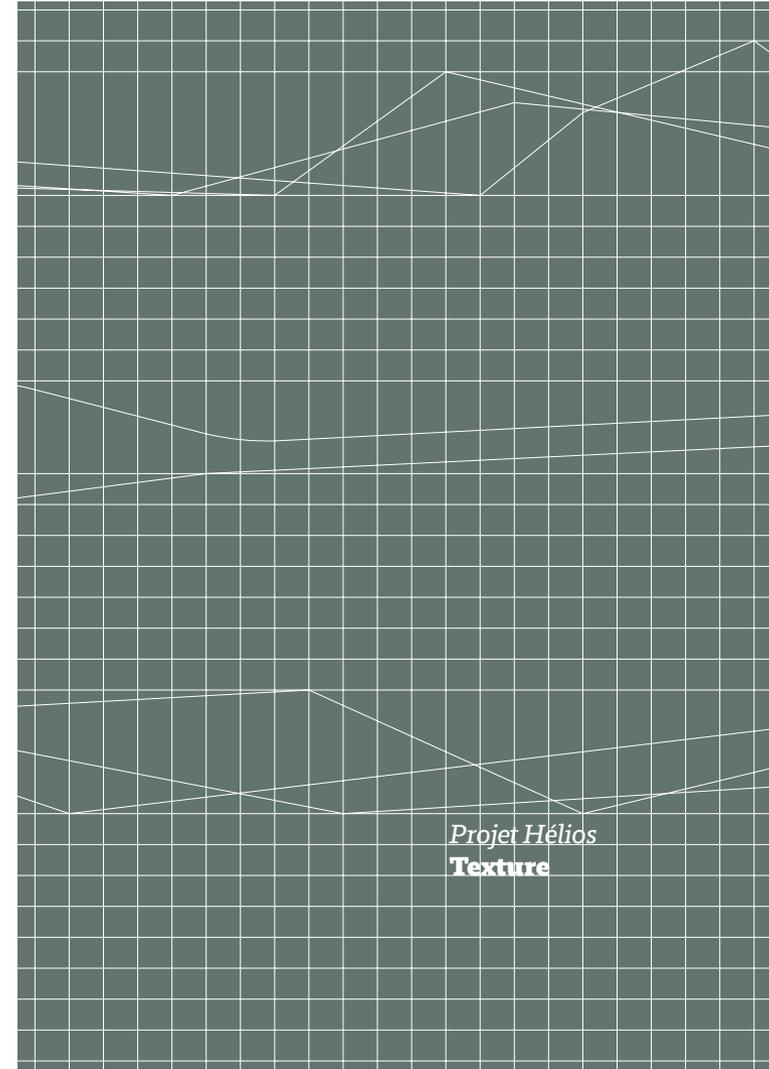
Concernant l'esthétique énigmatique du projet, le travail et la plasticité du designer Ferréol Babin a été une grande inspiration. Il sait communiquer la poésie de la matière brute. Notamment avec sa collection *Fusion* il associe forme organique et forme épurée. Il qualifie ses pièces d'étranges « *mélant archaïsme et technologie et dissolvant les frontières entre rigueur industrielle et irrégularité minérale.* » Il joue sur ce contraste pour amener l'utilisateur dans un monde parallèle qui réoriente notre perception.

Le design écoresponsable : la création à l'état brut

Il est impossible de donner une définition achevée du design car c'est un processus qui se réinvente en permanence et qui est en évolution constante. Néanmoins, on peut être convaincu que le design est une méthodologie qui permet de transformer des besoins en opportunités grâce à la forme. C'est une pratique intellectuelle et créative qui incarne des solutions à des problématiques économiques, sociales et environnementales dans l'optique de réinventer nos expériences. Le design écoresponsable s'oriente vers une pratique éthique et une vision holistique de l'écosystème et de ses besoins. Une démarche qui vise à mettre le travail de la forme au service d'une transformation de nos usages. Le projet *Hélios* s'inscrit dans cette volonté de réorienter nos usages vers des comportements plus assumés et responsables. En effet, les choix esthétiques permettent d'interpréter la forme du dispositif comme une hybridation entre une forme d'astéroïde et des instruments de géographie (globe terrestre, lunette astronomique, boussole etc.). Cette hybridation incite à la manipulation, la forme amène à l'action, à la découverte. L'objet incite à se reconnecter au *Terrestre* comme le revendique Bruno Latour dans *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*. Il s'agit de ce fait de ne plus vivre hors-sol mais d'arriver à nouveau à s'ancre dans le sol grâce à ce troisième attracteur qui cherche à attirer à la fois le *Global* et le *Local*.

« Au lieu d'être suspendus entre le passé et le futur, entre le refus et l'acceptation de la modernisation, nous nous trouvons maintenant basculés à 90°, suspendus entre l'ancien vecteur

et un nouveau, poussés en avant par deux flèches du temps qui ne vont plus dans la même direction. ».



Le design écoresponsable : la création à l'état brut

Il est impossible de donner une définition achevée du design car c'est un processus et qui est en évolution. On est convaincu que le design va transformer des besoins en solutions à des problèmes environnementaux et sociaux. C'est une pratique innovante qui puise dans nos expériences. Le design est une pratique éthique et responsable de ses besoins. Un design qui est au service de la planète. Le projet *Hélios* s'inscrit dans ces usages vers des compétences. En effet, les choix de la forme du dispositif sont une forme d'astéroïde (globe terrestre, lune). Cette hybridation incite à l'action, à la découverte. *Terrestre* comme *Où atterrir ? Comme* de ce fait de ne plus vouloir à s'ancrer dans le sol et cherche à attirer à la

« Au lieu d'être le futur, entre la modernisation, ils basculés à 90°, si



et un nouveau, poussés en avant par deux flèches du temps qui ne vont plus dans la même direction. ».



Le design écoresponsable : la création à l'état brut

Il est impossible de donner une définition achevée du design car c'est un processus et qui est en évolution. Je suis convaincu que le design est une pratique qui vise à transformer des besoins en des solutions à des problèmes sociaux et environnementaux en s'appuyant sur nos expériences. Le design est une pratique éthique qui vise à répondre à ses besoins. Un design est une forme au service d'un projet. Le projet *Hélios* s'inscrit dans des usages vers des compétences. En effet, les choix de la forme du dispositif sont une forme d'astéroïde (globe terrestre, lune). Cette hybridation incite à l'action, à la découverte au *Terrestre* comme *Où atterrir ? Comme* de ce fait de ne plus viser à s'ancrer dans le sol mais cherche à attirer à la

« Au lieu d'être le futur, entre la modernisation, ils basculés à 90°, si



et un nouveau, poussés en avant par deux flèches du temps qui ne vont plus dans la même direction. ».

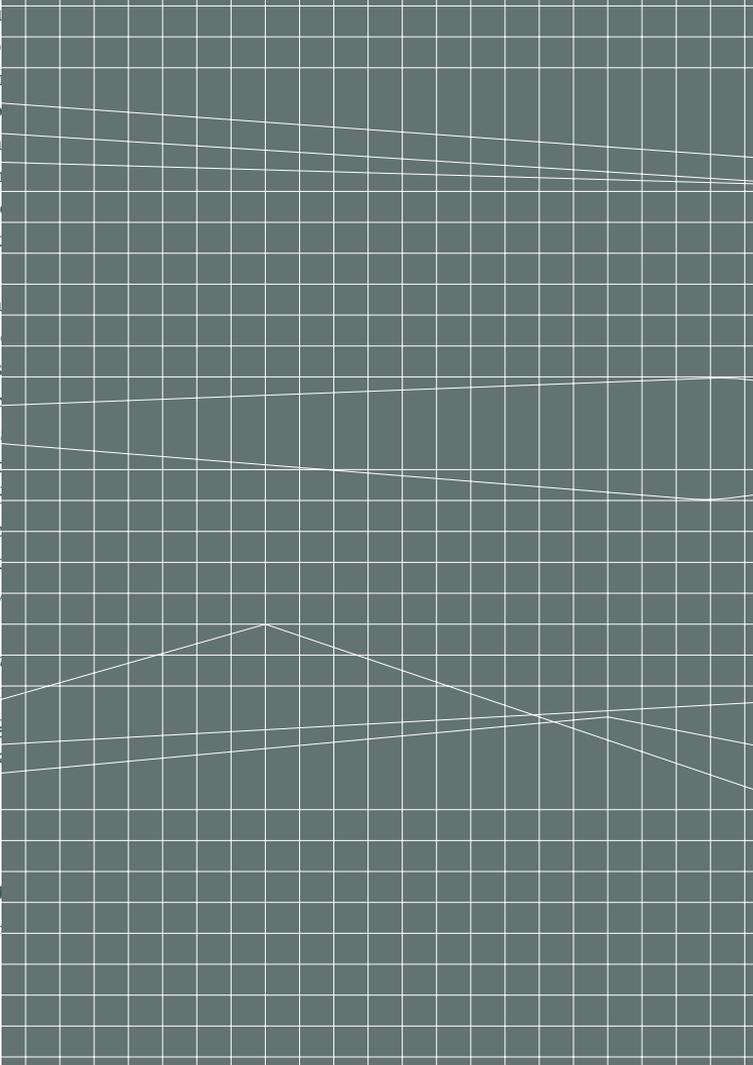


Le design écoresponsable : la création à l'état brut

Il est impossible de donner une définition achevée du design

car c'est un processus et qui est en évolution. Je suis convaincu que le design est de transformer des besoins. C'est une pratique inventive des solutions à des problèmes et environnementaux de nos expériences. Le design est une pratique éthique et de ses besoins. Un lien de la forme au service. Le projet *Hélios* s'inspire des usages vers des comportements. En effet, les choix de la forme du dispositif sont une forme d'astéroïde (globe terrestre, lune). Cette hybridation incite à l'action, à la découverte au *Terrestre* comme *Où atterrir ? Comme* de ce fait de ne plus vouloir à s'ancre dans le sol. Je cherche à attirer à la

« Au lieu d'être le futur, entre la modernisation, les basculés à 90°, s



et un nouveau, poussés en avant par deux flèches du temps qui ne vont plus dans la même direction. ».

Cet attracteur réoriente nos pratiques vers une pensée nouvelle fondée sur la nécessité d'ancrer nos pratiques dans l'appartenance à un milieu sans que ce soit le retour aux identités locales fermées d'autrefois. La forme du dispositif renvoie à la fois à quelque chose de très contemporain et de très rudimentaire. Dans un sens il s'agit de trouver un juste milieu entre le passé et le futur. Au premier abord, le dispositif puise son inspiration dans les formes de luminaires. Nous sommes loin d'imaginer que l'objet est un chauffage de proximité qui reconnecte l'utilisateur au milieu, à *l'oïkos* par le biais de ses gestes. L'objectif premier n'était pas d'aboutir à un objet affordant, et ce grâce à une forme mystérieuse, intrigante qui cherche davantage à interpeller et à attiser la curiosité de l'utilisateur. Dans ce sens, la forme incite à la découverte, et à un retour à la source, elle nous ramène à la genèse de nos objets du quotidien. La construction de nouveaux récits est au cœur de la démarche écoresponsable en design, qui s'exprime par la détermination à repenser de nouvelles manières d'être et de faire qui créent de nouvelles valeurs en harmonie avec le monde du vivant.

Concernant l'esthétique énigmatique du projet, le travail et la plasticité du designer Ferréol Babin a été une grande inspiration. Il sait communiquer la poésie de la matière brute. Notamment avec sa collection *Fusion* il associe forme organique et forme épurée. Il qualifie ses pièces d'étranges « *mêlant archaïsme et technologie et dissolvant les frontières entre rigueur industrielle et irrégularité minérale.* » Il joue sur ce contraste pour amener l'utilisateur dans un monde parallèle qui réoriente notre perception.

Croquis de la collection *Fusion* de Ferréol Babin, 2015Collection *Fusion* de Ferréol Babin, 2015-2018

3.2. Des résultats à prouver

Entre étrangeté et affordance : la notion d'ergonomie prend son sens

La notion d'ergonomie se définit selon *Le Robert* comme un ensemble de connaissances qui permet *d'améliorer les conditions de travail et des relations entre l'humain et la machine*. Mais seulement, cette définition n'est pas suffisante pour mettre en perspective un éclairage complet de cette étude scientifique. L'ergonomie en design est un moyen pour l'utilisateur d'interférer avec les objets. L'objectif étant d'optimiser leur utilisation. La mise en pratique de cette notion dans le cadre du projet *Hélios* a été essentielle car l'objectif était de favoriser l'interaction tactile dans l'optique de convaincre l'utilisateur de changer ses habitudes passives.

La forme des modules chauffants encourage le praticien à se dévouer entièrement à son besoin de se réchauffer. Il adapte son quotidien et établit des priorités en faisant des sacrifices. Cette forme d'apparence peu ergonomique le devient seulement si l'on accepte de prendre le temps de comprendre comment l'utiliser, finalement cela s'apparente à ce qui se passe quand on apprend à connaître quelqu'un, il y a toujours des surprises, des nouveautés et la relation reste évolutive. C'est ce que traduit *Hélios*, car ce manque de temps perceptible, dû au rythme effréné de notre société, ne nous permet plus de ralentir notre quotidien et de nous soucier de nos actions et gestes. Le projet critique ce constat en exposant une solution vers laquelle la société pourrait tendre, mais seulement si elle est prête à franchir le pas et

Jurgen Bey définit ce terme
comme « un monde qui
ne convient pas tout à fait »

à projeter de nouvelles manières « *d'expérencier* » son quotidien. Dans *Strange Design*, le designer hollandais Jurgen Bey⁵⁹ explique que le concept d'étrangeté est complexe car tout est question de point de vue, de vécu et de perception. Il explique que « *l'on perçoit l'étrangeté lorsqu'on ne saisit pas totalement la réalité* ». Ainsi, la notion d'étrangeté permet d'exprimer de nouveaux concepts et comportements, mais elle témoigne parfois aussi d'un effet repoussoir car l'étrangeté est fondamentalement opposée à une vision cartésienne du monde. Jurgen Bey définit ce terme comme « *un monde qui ne convient pas tout à fait* », il signifie par-là que l'ambiguïté de la notion questionne les expériences de chacun. Chaque individu observe le monde de manière différente et personnelle. Ce qui est essentiel à retenir de ce questionnement est finalement la part de dosage nécessaire entre étrangeté et affordance. Il est important de savoir orienter un minimum sans en dévoiler trop. Le projet *Hélios* combine étrangeté avec un besoin très primaire. Se manifeste alors une sorte de paradoxe entre ce qui devrait nous paraître très commun (le besoin de se réchauffer) et ce qui nous perturbe et nous paraît abstrait (l'expérience qui permet de combler ce besoin primaire). C'est pourquoi il est essentiel pour le designer de trouver un équilibre entre la fonction et le comportement car la combinaison de ces deux facteurs bien dosés permet d'aboutir à une ergonomie sensée et justifiée.

⁵⁹ Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, *Strange Design, du design des objets au design des comportements*, 2014, Chap. « Construire l'image d'un monde qui ne convient pas tout à fait », entretien avec Jurgen Bey, p.112-130

Fragments du projet *Hélios* de Fien Commere, avril 2022



Un objet de transition

Le projet *Hélios* se présente comme un objet de transition. On peut entendre par-là que le dispositif sert à marquer une possible rupture avec la société actuelle vers la projection d'une société plus *Terrestre* pour le dire avec les termes de Bruno Latour. Dans le domaine du design cela se réfère à qualifier le projet de design manifeste. C'est-à-dire que ce qui prime c'est avant tout de communiquer des valeurs, de traduire un engagement et de dénoncer des faits pour inciter à la réflexion. C'est ce qu'ont fait les 5.5 Designers avec leurs projets manifestes *Les objets ordinaires* (2004) et *Les vices de la déco* (2006). Dans le premier ils dénoncent l'absence de considération des objets du quotidien avec comme objectif de revaloriser leur image. Pour cela ils ont fait appel à des ajouts qui viennent à leur tour sublimer et changer de perspective sur la fonction initiale de l'objet. Ainsi, l'utilisateur a plus de liberté pour manipuler les objets il est amené à modifier son rapport aux objets. Dans le deuxième projet, ils apportent une critique de la surconsommation, pour cela ils assument le parti-pris de défendre l'essence même de ces objets, qu'est leur fonction. Ils les ont dépossédés de leur style pour n'en garder que leur fonction. Ainsi, l'utilisateur se responsabilise à définir de nouvelles pratiques pour s'approprier au mieux la fonction. Ces deux approches manifestes sont intimement liées à la pratique du projet *Hélios* car la démarche qui a été entreprise relève d'une même logique : le constat d'un problème qui amène à questionner la forme par le biais des comportements et des gestes des usagers pour arriver à traduire par la suite un message riche de sens. Il est plus judicieux d'informer et de projeter des solutions

« Quatre-vingt-dix pourcent des designers affirment que leur travail concerne le contexte mais finalement ils sont fascinés par l'objet »

Les objets ordinaires des 5.5 Designers, 2004*Les vices de la déco des 5.5 Designers, 2006*

avant de contraindre l'utilisateur à modifier tout son quotidien pour qu'il se livre à une toute nouvelle pratique sur laquelle il n'a pas encore assez de recul pour s'y consacrer délibérément. Dans le cas du projet, il ne s'agit pas de forcer l'utilisateur mais de lui exposer une alternative. La radicalité n'est pas une bonne méthode pour convaincre et ouvrir l'esprit de l'utilisateur à de nouvelles expériences. Il est difficile de changer des habitudes, un certain temps est toujours nécessaire pour arriver à inculquer de nouvelles pratiques.

Hélios peut se définir comme un design conceptuel aussi car la démarche est davantage contextuelle. Jurgen Bey dévoile que « quatre-vingt-dix pourcent des designers affirment que leur travail concerne le contexte mais finalement ils sont fascinés par l'objet ». Cela explicite le manque de considération des designers pour le contexte alors que ce dernier permet notamment d'engager la conception. Michel Guérin décrit que le geste hors contexte ne peut pas exister : « On voit bien alors que, si l'on s'interroge sur le sens du geste, on doit conclure à la redondance du syntagme⁶⁰ ; car c'est comme tel que le geste fait sens, est sens. »⁶¹. Le contexte permet d'ancrer le geste dans un espace-temps précis qui va reconnecter sa part de sens et de signification. Il définit le geste comme étant la *disposition* et le *dispositif* à la fois. C'est-à-dire qu'il s'inscrit dans le contexte et dans l'objet lui-même. Cette typologie de design réfère à ce que l'on appelle aussi « la recherche en design ». C'est plutôt la réflexion qui est engagée dans cette approche. Jurgen Bey explicite cette vision en comparant la démarche du design italien à celle du design

hollandais. Il explique que l'objet dans le design italien est toujours présent mais pas forcément sous l'approche de la matérialité ou du procédé de fabrication mais plutôt sous l'approche narrative, dans une logique de théorisation de la réponse au besoin, contrairement au design hollandais, où l'objet est apprécié et considéré pour son existence matérielle et plastique. Selon lui, la recherche en design n'est pas encore assez connue pour en apprécier les possibilités. Elle n'est pas dans une logique de finalité mais plutôt dans une discussion ouverte qui suppose des hypothèses, qui amènent à des interrogations complexes, parfois ambiguës et qui défient les contextes et réalités qui sont les nôtres pour arriver à voir les choses sous un autre angle.

⁶⁰ Combinaison de mots qui se suivent pour traduire un sens précis et déterminé

⁶¹ Op. cit. Chap. « Le sens du geste », p.74

3.3. L'utilisateur éclairé

Se responsabiliser sans culpabiliser ?

On associe souvent à tort l'écoresponsabilité à un sentiment de culpabilité et à une obligation de restreindre son confort. Certes, le sentiment de culpabilité permet d'être plus conscients de ses actes et de remettre en question ses choix et comportements. Dans l'article *Culpabilité, le risque de l'overdose*⁶² écrit par Florian Cadu dans la revue *Socialter*, Aurélien Graton, maître de conférences, explique que « *la culpabilité améliore l'attention vers des éléments extérieurs* ». On comprendra alors que la culpabilité est nécessaire pour inciter l'utilisateur à modifier ses comportements. Aurélien Graton précise même qu'il est essentiel de faire ressentir un sentiment de culpabilité aux individus en ce qui concerne la cause environnementale :

« heureusement qu'on a conscience des dégâts environnementaux occasionnés par l'homme, et qu'on sait que la planète ne se réparera pas toute seule ! ».

Le projet *Hélios* fait appel à cette conscience qui peut entraîner de la culpabilité car le geste d'extraction de la ressource laisse une trace. L'extraction des modules chauffants marque l'existence de ses actes, il est confronté directement à l'absence de la ressource.

⁶² *Culpabilité, le risque de l'overdose*, Florian Cadu, décembre 2020-janvier 2021, article publié dans la revue *Socialter* N°43, p20-23

Il peut être amené à comprendre que ses actes ont une incidence directe sur le milieu dans lequel il évolue. Sa gestuelle laisse une empreinte, une trace sur l'objet mais aussi sur la pensée.

Néanmoins, le problème que nous rencontrons de nos jours avec la culpabilité s'oriente plutôt vers l'omniprésence de ce sentiment qui nous dévore à petit feu. Une quantité trop élevée de culpabilité, à cause d'une pression trop forte, peut entraîner un effet contreproductif et même néfaste pour l'engagement écoresponsable. La culpabilité est devenue le *pharmakon* de ce siècle. En effet, dans un entretien avec Bruno Latour par le journal indépendant *Reporterre*⁶³, ce dernier explique le terme de « *déréliction* » comme un embarras qui nous empêche de faire les bons choix et de sortir du déni. Nous sommes conscients de la crise écologique, mais nous craignons de régresser si on accepte de se confronter au problème. Après tout, il est plus facile de fermer les yeux que d'affronter le combat. Cette part de culpabilité que nous ressentons à ce moment-là influence l'action de faire. Le projet *Hélios*, a tenté de limiter la sensation de culpabilité chez l'utilisateur en lui proposant une alternative qui n'est pas moralisante mais plutôt optimiste, poétique et stimulante. Il s'agit de le faire sortir du non-savoir pour certains ou du déni pour d'autres.

⁶³ Bruno Latour : « *Défendre la nature : on bâille. Défendre les territoires : on se bouge* », *Reporterre*, 23 novembre 2017, <https://reporterre.net/Bruno-Latour-Defendre-la-nature-on-baille-Defendre-les-territoires-on-se-bouge>

Un objet réflecteur à usage réflexif

Le projet *Hélios* dévoile finalement une approche qui n'était pas anticipée mais qui montre que l'après-projet a aussi des choses à révéler sur la pratique en design. En effet, l'objectif, en tant que designer, était d'ouvrir les yeux de l'utilisateur sur la ressource, de le mettre au contact direct avec ce qui lui échappe autrement. Finalement *Hélios* apporte davantage un éclairage sur la consommation absente (gaz, électricité, fioul etc.) que sur celle qui est présente et accessible sous nos yeux (le soleil et le grès noir). C'est un paradoxe intéressant de voir qu'en première instance le déclic se fait sur la matière absente, inexistante. Comme si la ressource présente avait amené à questionner sur ce qui nous entourait déjà au quotidien, (radiateur, thermostat, pompes à chaleur etc.) en attirant notre attention. Dans ce sens, l'objet peut se définir comme un réflecteur, qui, par sa pratique, réfléchit une remise en question sur l'ensemble des objets chauffants qui meublent nos intérieurs. Il y a comme un double éclairage sur l'utilisation du dispositif, à la fois sur l'usage de la ressource épargnée et de la ressource présente. Dans un sens, c'est finalement l'absence de la chose qui nous fait comprendre sa préciosité. Au lieu de détourner le regard de nos appareils chauffants, *Hélios* permet de retourner l'attention sur ce qu'il faut apprendre à mieux considérer. De nos jours, l'utilisateur moderne vit dans l'ignorance et le déni alors qu'il pourrait s'élever et prétendre dépasser son statut de simple usager en devenant un praticien singulier comme a pu le revendiquer Bernard Stiegler.

Avec *Hélios*, il y a un clivage très affirmé entre la ressource renouvelable, infinie (le soleil) et la ressource fossile (la représentation du charbon). Elle oblige l'utilisateur à se positionner et par conséquent à faire une croix sur

l'ignorance et le déni. L'usage d'un rocher en grès rappelle à la fois la roche volcanique et le charbon, deux ressources palpables dont on connaît le possible épuisement. Le choix d'opter pour une représentation formelle qui fait référence au charbon est osé car cette matière est considérée comme salissante et donc potentiellement repoussante pour l'utilisateur. Cette représentation limitera peut-être un rapport de proximité entre l'utilisateur et la matière céramique mais la curiosité dépassera les réticences pour que la gestuelle de l'utilisateur soit faite à dessein et qu'il accepte de sortir de son ignorance.

Ainsi, Hélios se considère comme un objet réflecteur à usage réflexif et réflexif.

note de fin

La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus étrangers au milieu dans lequel ils sont censés évoluer et agir. En effet, nous nous comportons comme la machine, on entendra par-là, que nous empruntons notre chemin dans une logique d'automatisme et à l'aveugle, au point d'en oublier nos capacités motrices et mentales. De nos jours, la plupart de nos gestes se résument au simple usage de l'index qui nous permet à la fois d'actionner la lumière, d'accéder à la chaleur ou encore de faire cuire nos aliments. Cette absence d'investissement corporel et sensible, ne prend plus en compte l'ancrage de notre corps dans l'écosystème, elle freine notre considération des ressources.

À l'heure où les crises énergétiques se multiplient, il n'est plus possible, en tant que designer écoresponsable, de rester indifférent face à l'absence de rapport conscient et éclairé des ressources énergétiques. Dans cet écrit, une possible voie a émergé face à ce constat inquiétant : se tourner vers l'essence de nos gestes pour une approche plus tactile de notre milieu, du terrestre. Il semble que requestionner nos gestes permettrait de les faire évoluer vers des pratiques justifiées, cohérentes et sensées aux vues d'une gestion plus responsable et respectueuse des ressources énergétiques, dans un premier temps, mais qui peut s'étendre vers l'ensemble des ressources qui composent le milieu.

Le designer écoresponsable est là pour médiatiser ces possibilités. Il a cette force de faire naître de nouvelles manières de faire société. Il peut distribuer des clés qui permettront à chacun d'ouvrir de nouvelles portes qui vont orienter nos actions. Il serait désirable, à l'image de cet écrit, que le designer écoresponsable suive une démarche holistique où chaque science vient perfectionner son travail. C'est en avançant tous dans la même direction que s'écrira notre futur désirable.

note de fin

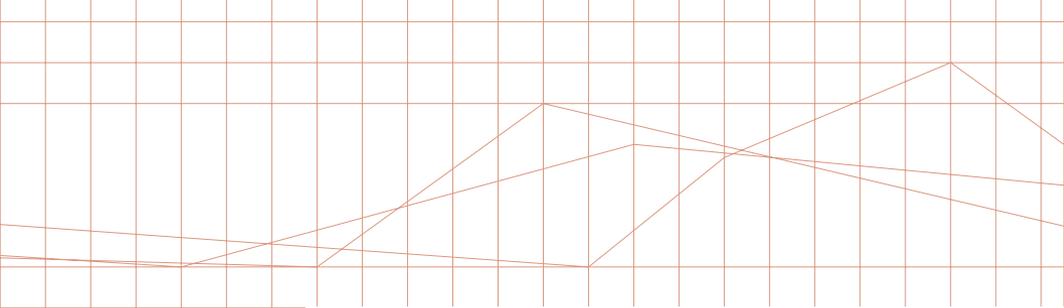
La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus

en effet,
que
ne et à
es. De
de l'index
haleur
ement
corps
s.

possible,
ques.
iétant
tactile
estes
érentes
use
eut
u.

és.
iété.
nouvelles
e de cet
ique
çant

Projet Hélios
Retour en images



La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus

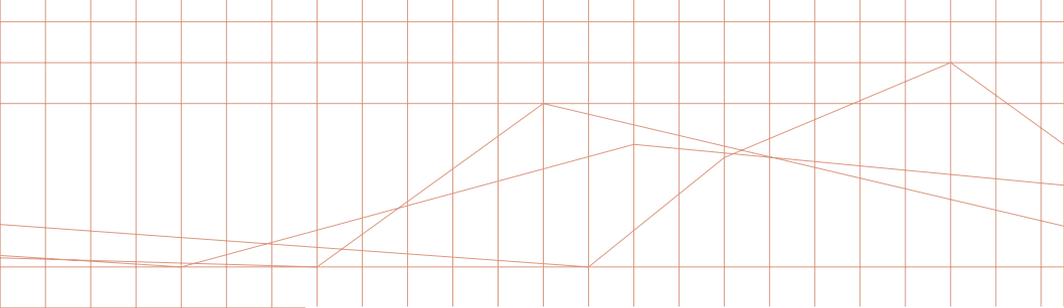
En effet, que ne et à les. De de l'index haleur ement corps s.

possible, ques. iétant tactile estes érentes use peut u.

és. iété. nouvelles e de cet ique çant

n

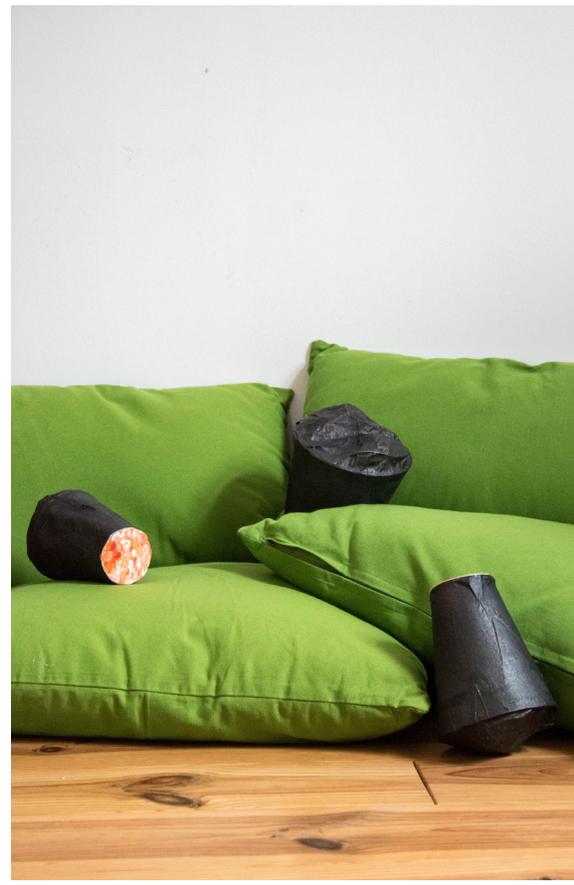




La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus

en effet,
que
ne et à
les. De
de l'index
haleur
ement
corps
s.
possible,
ques.
iétant
tactile
estes
érentes
use
peut
u.
és.
iété.
nouvelles
e de cet
ique
çant

n



La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus

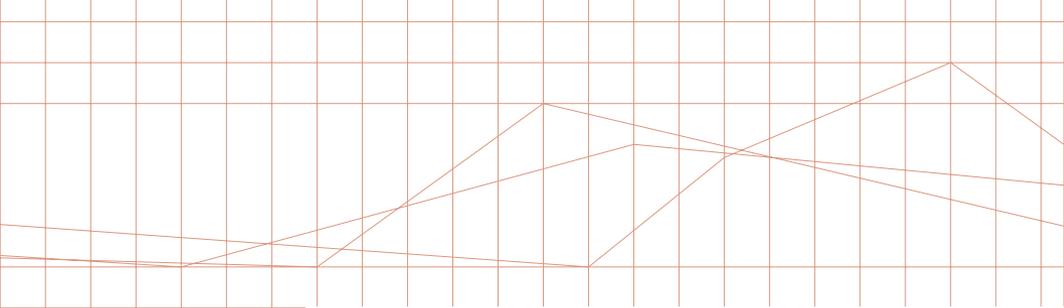
En effet, que ne et à les. De de l'index haleur ement corps s.

possible, t ques. iétant tactile estes érentes use peut u.

és. iété. nouvelles e de cet ique çant



n



La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus

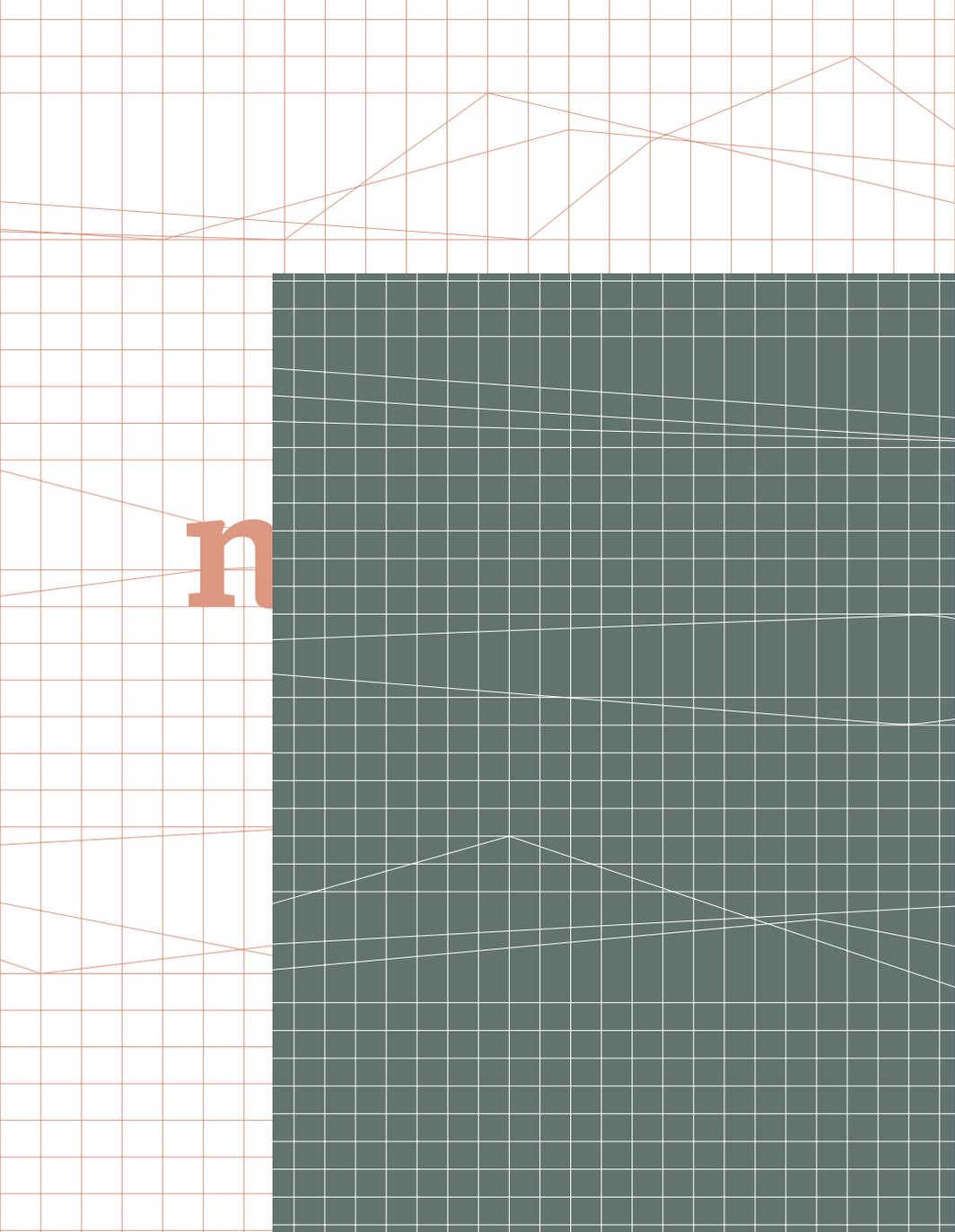
En effet, que ne et à les. De de l'index haleur ement corps s.

possible, t ques. iétant tactile estes érentes use peut u.

és. iété. nouvelles e de cet ique çant

n





n

La quête de sens semble être désirable pour les générations humaines à venir. On aura compris que les humains se sentent de plus en plus étrangers au milieu dans lequel ils sont censés évoluer et agir. En effet, nous nous comportons comme la machine, on entendra par-là, que nous empruntons notre chemin dans une logique d'automatisme et à l'aveugle, au point d'en oublier nos capacités motrices et mentales. De nos jours, la plupart de nos gestes se résument au simple usage de l'index qui nous permet à la fois d'actionner la lumière, d'accéder à la chaleur ou encore de faire cuire nos aliments. Cette absence d'investissement corporel et sensible, ne prend plus en compte l'ancrage de notre corps dans l'écosystème, elle freine notre considération des ressources.

À l'heure où les crises énergétiques se multiplient, il n'est plus possible, en tant que designer écoresponsable, de rester indifférent face à l'absence de rapport conscient et éclairé des ressources énergétiques. Dans cet écrit, une possible voie a émergé face à ce constat inquiétant : se tourner vers l'essence de nos gestes pour une approche plus tactile de notre milieu, du terrestre. Il semble que questionner nos gestes permettrait de les faire évoluer vers des pratiques justifiées, cohérentes et sensées aux vues d'une gestion plus responsable et respectueuse des ressources énergétiques, dans un premier temps, mais qui peut s'étendre vers l'ensemble des ressources qui composent le milieu.

Le designer écoresponsable est là pour médiatiser ces possibilités. Il a cette force de faire naître de nouvelles manières de faire société. Il peut distribuer des clés qui permettront à chacun d'ouvrir de nouvelles portes qui vont orienter nos actions. Il serait désirable, à l'image de cet écrit, que le designer écoresponsable suive une démarche holistique où chaque science vient perfectionner son travail. C'est en avançant tous dans la même direction que s'écrira notre futur désirable.

Merci à...

Laurence Pache et Julien Borie pour leur soutien, leur engagement et le temps inestimable passé sur mon sujet. Ils n'ont jamais cessé de croire en moi à des moments où je n'y croyais absolument pas. Leur bienveillance m'a permis de rester motivée et déterminée.

Toute l'équipe enseignante du DSAA pour leur investissement et leur considération dans ma recherche en design.

Mes camarades de classe pour les bons moments passés ensemble et leur présence dans les moments de doute. Et aussi, ma famille pour leur patience, leur aide et leur amour.

Bibliographie

Ouvrages

- **Baudrillard Jean**
Le système des objets (1968)
Édition Gallimard
ISBN : 978-2-07-028386-6
- **Beltran Alain**
Les mondes électriques (2012)
Espaces Fondation EDF
Édition Beaux Arts éditions
ISBN : 978-2-842-78961-9
- **Bohler Sébastien**
Où est le sens ? (2020)
Les découvertes du cerveau qui changent l'avenir de notre civilisation.
Édition Robert Laffont
ISBN : 978-2-221-24660-3
- **Citton Yves**
Gestes d'humanités (2012)
Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques
Édition Armand Colin
ISBN : 978-2-200-27971-4
- **Crawford Matthew**
L'éloge du carburateur (2016)
Essai sur le sens et la valeur du travail
Édition La Découverte
ISBN : 978-2-707-18197-8
- **Crawford Matthew**
Contact (2019)
Pourquoi nous avons perdu le monde et comment le retrouver ?
Édition La Découverte
ISBN : 978-2-348-05474-7
- **Dautrey Jehanne et Quinz Emanuele**
Strange Design (2014)
Du design des objets au design des comportements
Édition it:
ISBN : 978-2-917053-18-8
- **Favard Maxime et Bertrand Gwenaëlle**
Poïétique du design
éco-conception ? (2014)
Chap : « *Éco-design : une tautologie* »
de Sophie Fetro
Édition L'Harmattan
ISBN : 2343057370
- **Flusser Villem**
Les Gestes (1999 / 2014)
Traduit de l'allemand
par Sandra Parvu
Édition AL DANTE
ISBN : 978-2-847-61773-3

- Consulté entièrement
- Consulté partiellement

- **Guérin Michel**
Philosophie du geste (2011)
Édition Actes Sud
ISBN : 978-2-330-00258-9
- **Latour Bruno**
Où atterrir ? (2017)
Comment s'orienter en politique
Édition La Découverte
ISBN : 978-2-7071-9700-9
- **Munari Bruno**
Speak italian (2005)
the Fine art of the gesture
Édition Chronicle Books
ISBN : 978-0-811-84774-2
- **Sennett Richard**
Ce que sait la main (2010)
La culture de l'artisanat
Édition Albin Michel
ISBN : 978-2-226-18719-2
- **Stiegler Bernard**
De la misère symbolique (2013)
Édition Flammarion
ISBN : 978-2-081-27082-4
- **Sudjic Deyan**
Le langage des objets (2008)
Traduit de l'anglais
par Claire Réach
Édition Pyramid
ISBN : 978-2-350-17261-3
- **Vial Stéphane**
Court traité du design (2014)
Édition PUF
ISBN : 978-2-130-62739-5
- **Villard Stéphane**
So Watt ! (2007)
du design dans l'énergie
Édition Beaux Arts éditions
ISBN : 978-2-842-78570-3

Articles de revue

Huyghe Pierre Damien

L'outil et la méthode

Dans *Black Office* 2017 (n°1) « Faire avec »

pages 66

Édition B42

ISBN : 978-2-917855-80-5

Kazi-Tani Tiphaine, Huyghe Pierre-Damien

À quoi tient le design : entretien

avec Pierre Damien Huyghe (2016)

Dans *Sciences du Design* 2015/2 (n° 2)

pages 71 à 81

Édition Presses Universitaires de France

ISBN : 978-2-130-72958-7

Petit Victor

L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu ?

(2015)

Dans *Sciences du Design* 2015/2 (n° 2)

pages 31 à 39

Édition Presses Universitaires de France

ISBN : 978-2-130-72958-7

Cadu Florian

Culpabilité, le risque de l'overdose

(décembre- janvier 2020-2021)

Dans *Socialter* (n°43)

pages 20-23

ISSN : 2270-6410

Articles en ligne

Boulet Jacques/ Benjamin Walter

L'architecture comme « distraction »

(2011)

Open Edition

(page consultée le 31/03/22)

<https://journals.openedition.org/appareil/1256>

W. Boulfani

Ambiance et confort thermique (2010)

(page consultée le 01/04/22)

<http://thesis.univ-biskra.dz/2426/5/>

Chinazzo Giorgia

La lumière du jour affecte la perception thermique humaine

23 septembre 2019

(page consultée le 31/03/22)

<https://www.nature.com/articles/s41598-019-48963-y>

Commissariat général au développement durable

Les émissions de gaz à effet de serre

et l'empreinte carbone (14/10/21)

(page consultée le 24/03/22)

<https://www.notre-environnement.gouv.fr/themes/climat/article/les-emissions-de-gaz-a-effet-de-serre-et-l-empreinte-carbone>

Deman Samantha

Sémiotique gestuelle à Pantin

14 février 2019

(page consultée le 16/10/21)

<https://www.artshebdomedias.com/article/semiotique-gestuelle-a-pantin-2/>

Douchin Eric

Le mouvement et le geste

28 mars 2013

(page consultée le 12/12/21)

<http://eric-douchin.over-blog.com/article-le-mouvement-et-le-geste-116600055>.

GI Douleur

Les effets contextuels en kinésithérapie

(page consultée le 02/04/22)

<http://gi-douleur.fr/les-effets-contextuels-en-kinesitherapie/>

Reporterre

Bruno Latour : «Défendre la nature :

on bâille. Défendre les territoires :

on se bouge.»

23 novembre 2017

(page consultée le 02/06/22)

<https://reporterre.net/Bruno-Latour-Defendre-la-nature-on-baille-Defendre-les-territoires-on-se-bouge>

Rose David

Why Gesture is the Next Big Thing in Design

25 janvier 2018

(page consultée le 10/09/2021)

<https://www.ideo.com/blog/why-gesture-is-the-next-big-thing-in-design>

Wulf Christopher

Le rituel : formation sociale de l'individu et de la communauté (2003)

Persee- Spirale - Revue de recherches en éducation (31) pp. 65-74

(page consultée le 15/12/21)

https://www.persee.fr/doc/spira_0994-3722_2003_num_31_1_1410

Podcasts

Luneau Aurélie

Nicolas Hulot et Frédéric Lenoir, pour un monde en quête de sens (08/09/20)

Dans *De cause à effets*, le magazine de l'environnement
<https://www.franceculture.fr/emissions/de-cause-a-effets-le-magazine-de-lenvironnement/de-cause-a-effets-le-magazine-de-lenvironnement-du-mardi-08-septembre-2020>

Vidard Mathieu

« **Animal** » : un film pour repenser nos liens au vivant (01/12/21)

Dans *La Terre au carré*
<https://www.franceinter.fr/emissions/la-terre-au-carre/la-terre-au-carre-du-mercredi-01-decembre-2021>

Vidard Mathieu

Notre besoin de sens peut-il vaincre le déni écologique ? (11/01/21)

Dans *La Terre au carré*
<https://www.franceinter.fr/emissions/la-terre-au-carre/la-terre-au-carre-11-janvier-2021>

Documentaire

Dion Cyril

Animal (2021)

Dictionnaires

Rey Alain

Le Dictionnaire Historique de la langue française (2012)

Édition Le Robert

ISBN : 978-2-321-00067-9

Rey Alain

Dictionnaire culturel en langue française (2005)

Édition Le Robert

ISBN : 978-2-850-36302-3

Conception graphique : Fien Commere

Typographie : Adobe Jenson Pro / Regime

Papier : Lettura 80g

Clairefontaine Paint on vert de gris 250g

Clairefontaine Etival color 160g

Mémoire édité en 7 exemplaires dans le cadre du Diplôme Supérieur des Arts Appliqués, Spécialisé Écoresponsable, mention Produit. Cité Scolaire Raymond Loewy, Pôle Supérieur de Design de Nouvelle Aquitaine à La Souterraine.

Nous avons entrepris les efforts nécessaires pour contacter les ayants droits des images reproduites. Si malgré notre vigilance, des omissions se vérifient, merci de nous contacter. Nous ne manquerons pas d'ajouter les mentions nécessaires pour les prochaines éditions de l'ouvrage.

