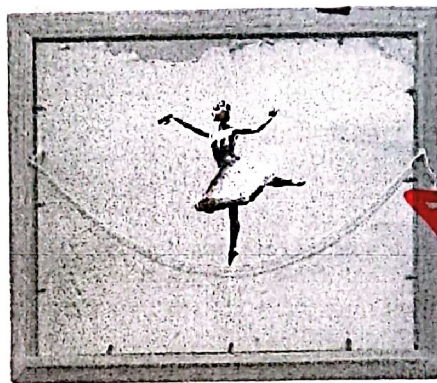


Christophe est artiste peintre. Il peint des toiles personnelles, mais s'adonne aussi à la copie d'œuvres d'artistes connus. Il expose ses toiles dans un atelier donnant sur la rue. La vitrine est remplie de copies d'œuvres pop'art (type Banny, Keith Haring, Kriki...). Un matin, Mathias entre dans l'atelier et achète une toile « Banny » pour un montant de 1000 €. Il revient quelques jours plus tard et demande à Christophe de reprendre la toile et de le rembourser au motif que le tableau n'est pas un « vrai ». Christophe refuse en expliquant qu'il n'y avait pas de doute possible sur le fait que le tableau était une copie, qu'il ne lui avait jamais dit qu'il était vrai et que le prix de 1000 € ne pouvait être le prix d'une œuvre originale.

n°49

ERREUR



Ballerina, 2012, Banny.

Décision de la Cour de Cassation
Chambre civile, 1^{er} février 2002

Vu l'article 1110* du Code civil;

Attendu que lors de la vente publique du 29 septembre 1993 dirigée par M. Cornette de Saint-Cyr, commissaire-priseur, M. Brossard a été déclaré adjudicataire d'un « tableau piège » intitulé *Mon petit déjeuner* 1972, présenté au catalogue comme étant l'œuvre de Daniel Spoerri; que faisant valoir qu'il ne s'agissait pas d'une œuvre exécutée par celui-ci, mais d'une « œuvre fabriquée sous licence » par un tiers, M. Brossard a demandé la nullité de la vente pour erreur sur la qualité substantielle;

Attendu que, pour débouter l'acheteur de sa demande, l'arrêt attaqué retient que Daniel Spoerri, ayant souhaité faire exécuter des « tableaux pièges » par des tiers, avait authentifié, parmi d'autres, le tableau litigieux de sorte que celui-ci constituait bien une œuvre originale de Daniel Spoerri; mais, important que M. Cornette de Saint-Cyr n'a pas précisé que l'œuvre avait été exécutée « en brevet », et qu'ainsi, M. Brossard ayant voulu acquérir une œuvre de cet artiste et ayant effectivement acquis un tableau de celui-ci ne démontrait pas que son consentement avait été vicié; Attendu qu'en statuant comme elle l'a fait, sans rechercher si, compte tenu des mentions du catalogue, le consentement de l'acheteur n'avait pas été vicié par une conviction erronée et excusable que l'œuvre avait été exécutée par Daniel Spoerri lui-même, la cour d'appel n'a pas donné de base légale à sa décision; Par ces motifs [...]

CASSE ET ANNULE, dans toutes ses dispositions, l'arrêt rendu le 18 octobre 1999 [...]

Code civil

Article 1130 – L'erreur, le dol et la violence vicient le consentement lorsqu'ils sont de telle nature que, sans eux, l'une des parties n'aurait pas contracté ou aurait contracté à des conditions substantiellement différentes.

Leur caractère déterminant s'apprécie eu égard aux personnes et aux circonstances dans lesquelles le consentement a été donné.

Article 1132 – L'erreur de droit ou de fait, à moins qu'elle ne soit inexcusable, est une cause de nullité du contrat lorsqu'elle porte sur les qualités essentielles de la prestation due ou sur celles du cocontractant.

* Devenu 1130 depuis 2016.

1 – Identifiez les parties au contrat

2 – Qualifiez juridiquement les faits.

3 – Identifiez les règles juridiques applicables

4 – Proposez une solution

EN PROGRÈS

ENCÈNE

SOMMAIRE

1. LA PEUR DE L'ERREUR

Simon Bessière p.2

2. L'ERREUR AU CŒUR D'UNE FAUSSE RESPONSABILITÉ

Amalia Antonio p.10

3. LE GLITCH ; QUAND L'ERREUR DEVIENT UN OUTIL DE CONTESTATION CITOYENNE

Marine Charpentier p.18

4. DES OBJETS ERRORES

Charlotte Arnaud p.26

5. LA LIGNE DE LA CONTROVERSE

Zoé Vejux-Fabbro p.34

6. CA ROULE OU PAS ?

Anthime Thirion p.42

7. A LA RECHERCHE DE L'ERREUR

Abigail Cullen p.50

8. QUAND LE DESIGN S'EMANCIPÉ DES NORMES

Alice Berger p.58

9. L'ERREUR, NOUVELLE PARTIE PRENANTE D'UN PROJET DE DESIGN

Léa Durand p.66

10. DU DESORDRE A LA SENSIBILITÉ : L'ERREUR COMME LANGAGE VISUEL D'AGMESTER

Margot Chaillou p.74

ÉDITO

ENTENDRE L'ERREUR QUI PARLE

Nom du designer

Errare humanum est, perseverare diabolicum. Se tromper est humain, mais persévérer dans l'erreur est chose diabolique. Personne ne sait au juste à qui attribuer la paternité de cette célèbre maxime. Il serait tentant d'y voir la main ferme du stoïcien Sénèque, mais on trouve chez Ménandre, trois siècles auparavant, dans l'Athènes post-classique, une formulation du même ordre. Chez Saint-Augustin, l'erreur, toujours humaine, trop humaine, doit s'entendre comme une faute morale au regard de la perfection divine. Bref, l'homme se trompe. Il se trompe en s'aveuglant, il se trompe de bonne foi, il se trompe parce qu'il cherche, il se trompe parce qu'il trouve, il se trompe parce qu'il est un homme. C'est cette faillibilité même qui le constitue. Dès lors, pourquoi faudrait-il se résigner à considérer l'erreur avec un voile condescendant de mépris, lui assigner cette connotation systématiquement péjorative, qui l'ont inscrite dans un imaginaire de l'échec, alors qu'à bien des égards, il n'est rien de plus formateur, de plus incitant au progrès, de plus libérateur finalement que l'erreur. Ils vont beaucoup se tromper, et leurs enseignants avec eux, nos jeunes designers dont ce nouveau numéro d'En Cène compilera les pages. Mais il leur faut être rassurés : c'est en se trompant qu'ils deviendront des designers accomplis. La peur de l'erreur, que les errements de notre système éducatif, notre orgueil démesuré et nos certitudes pontifiantes, a érigé en statue du commandeur, doit leur être étrangère. Ils ne sont pas des diables, ou s'ils le sont, ils seront diabolotins, et il y a fort à parier que leur formation de designer écoresponsable les placera en face d'erreurs majeures, dont nous voyons tristement les conséquences environnementales, politiques et sociales, mais qu'ils auront le devoir et l'honneur de combattre, dans une pratique de designer perméable à l'erreur, mais tendue vers la quête d'une rédemption par le sens et par les formes.

Bertrand Courtaud

Partie importante d'une phrase

LA PEUR DE L'ERREUR

SIMON BESSIÈRE

- MENTION OBJET



~~AENEAS~~ Dans un monde où la réussite est souvent glorifiée et l'échec stigmatisé, le fait de commettre une erreur est perçu comme quelque chose de mal. Pourtant, loin d'être un obstacle, l'erreur porte en elle une leçon et constitue une étape nécessaire dans le processus de l'apprentissage. L'erreur consiste en l'action de se tromper, de tenir pour vrai ce qui est faux, pouvant mener à l'échec ; cela a pour conséquence le fait de ne pas atteindre son objectif. Cette crainte face à l'échec se manifeste dès l'enfance, et influence nos choix et nos comportements. Nous craignons les conséquences de nos actes ce qui peut conduire à une forme de paralysie face à la prise de décision. Le jeu constitue le point de départ de l'apprentissage chez l'enfant. Jouer est un besoin primaire, une activité vitale, source de plaisir. L'on s'adonne au jeu dans le but de s'amuser et se distraire. Le jeu provient d'une intention de jouer, et il est défini comme une activité physique ou mentale, non imposée, soumise ou non à des règles. Le jeu n'est donc pas une activité insignifiante, il s'agit de l'univers dans lequel l'enfant évolue. Il permet d'accroître ses facultés cognitives mais aussi de stimuler sa socialisation, son empathie, son esprit de compétition, la gestion de ses émotions, etc.

~~AENEAS~~ En 2011, la designer américaine Cas Holman crée un terrain de jeu éphémère pour *High Line Park* à New York. Ce projet est développé avec des éducateurs de la petite enfance, des menuisiers et des enfants. Ce jeu fut nommé dans un premier temps *Children's Workyard Kit* avant de prendre le nom de *Rigamajig*. Rigamajig est un kit de construction à grande échelle qui stimule l'imagination, l'innovation et la collaboration. Ce matériel pédagogique est composé d'un assortiment de pièces détachées comme des planches en bois, des roues, des poulies, des écrous, des cordes, des équerres à

associer. Celui-ci permet de jouer et offre une construction libre et pratique sans qu'il y ait besoin d'instructions ou d'outils. Cas Holman avec son terrain de jeu met en avant l'innocuité de l'erreur et dédramatise le fait d'en commettre une. En quoi favorise-t-elle l'émergence d'un rapport au jeu plus libre et plus décomplexé ? Par quels moyens parvient-elle à occulter l'erreur ?

~~ALENA~~ Cas Holman a créé un terrain de jeu sans instruction. Une instruction donne une indication à suivre, telle une consigne, afin de parvenir à un but, un résultat recherché. *Rigamajig* ne donne pas de strictes instructions point par point et, au contraire, laisse au jeu la faculté d'émerger selon la volonté des enfants. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de procéder. L'enfant est libre d'imaginer ce qu'il veut. Ce jeu autorise l'enfant à penser et à agir par lui-même, c'est ce que l'on appelle l'agentivité en psychologie. *Rigamajig* a la capacité de faire faire à l'enfant la construction de son récit, puisque les pièces à assembler n'ont pas été conçues pour un usage spécifique. Il fait appel à l'univers du joueur qui explore, tâtonne, teste et recommence. Ce jeu ne restreint pas l'enfant dans un usage particulier mais l'invite plutôt à articuler ses formes grâce aux éléments de liaison pour imaginer comment celles-ci peuvent faire sens pour lui. Ainsi, l'enfant est encouragé à créer librement de façon spontanée sans craindre l'erreur. Pourtant, *Rigamajig* contraint l'enfant dans sa construction car il est amené à créer avec des éléments standards qui lui imposent certaines limites d'ordre structurel. Ce terrain de jeu supprime certes les instructions mais fixe des contraintes. Une contrainte définit une règle ou un élément imposé avec lequel il faut composer. De nombreux jeux disponibles sur le marché ont un objectif et des instructions que l'enfant découvre au fur et à mesure. Ils sont répétitifs et prescriptifs : il faut faire ça, ou cela, appuyer sur tel bouton. Ils prescrivent des consignes à l'enfant. Prenons en exemple le dernier jeu tendance de 2024 ; *Bitzee*, un boîtier contenant 15 compagnons interactifs à découvrir lors l'avancement du jeu. Pour s'occuper de ces animaux virtuels qui apparaissent sous forme d'hologrammes, l'enfant doit interagir tous les jours avec eux de diverses façons : par le biais d'un écran tactile, en appuyant sur différents boutons de couleurs, en secouant le boîtier, par des

Par quels moyens
parvient-elle à occulter
l'erreur ?

signaux vocaux, lumineux ou encore projetés sous forme d'hologramme, qui lui donnent ainsi des instructions. Dans les jouets de constructions, nous pouvons aussi évoquer les Legos © (Lego friends, Creator, etc.), petites briques emboîtables à assembler afin de mettre en forme des objets tels que des bâtiments, des véhicules, des paysages dans lesquels des figurines prennent vie. Ces univers doivent être construits par l'enfant suivant une notice expliquant chaque étape. Le jouet devient alors un objet très restrictif par les nombreuses instructions qui sont données. L'enfant peut alors craindre de mal faire, de se tromper, de commettre une erreur. Cas Holman préfère ainsi imposer des contraintes souples, un cadre dans lequel l'enfant sera libre de s'approprier le jeu pour créer son histoire.

~~ALENA~~ De ce constat, Cas Holman affirme que "c'est l'enfant qui devrait être à l'origine de la conception du jouet" ¹ afin de parvenir à éliminer les craintes liées à l'erreur. Le blocage principal de la plupart des enfants réside dans la peur de se tromper. Le travail de Cas Holman est de "créer des circonstances qui favorisent l'apparition du jeu" ². Ce jeu accompagne l'univers de l'enfant en lui donnant des outils afin qu'il puisse pleinement s'exprimer et lui laisser ainsi la possibilité de créer ses propres récits. *Rigamajig* est conçu à partir de formes géométriques primaires comme des parallépipèdes rectangles, des cylindres ou encore des arcs de cercle. Ces formes simples sont réalisées dans du contreplaqué de deux centimètres d'épaisseur déclinées dans différentes dimensions. Ces divers modules permettent à l'enfant de s'approprier le jeu grâce à un registre formel basique, dans lequel il sera libre de projeter son histoire. La malléabilité de l'objet



Rigamajig 2 : Ensemble des éléments que constitue le jeu
crédit photo : Image sourcée sur le site internet de Cas Holman

¹ : Citation de Cas Holman dans la série *Abstract* sur Netflix

² : op. cit

Bitzee : Bitzee est le dernier jeu tendance de 2024. C'est un boîtier contenant 15 compagnons interactifs. Cette image illustre un enfant en train d'interagir avec un des hologrammes.
crédit photo : Image sourcée sur le site internet de Spin Master



élargit l'horizon des possibles grâce à une logique combinatoire des divers éléments standards. En effet, les modules s'associent grâce aux éléments de liaison tels que des écrous, des équerres, des cordes et des poulies qui s'insèrent dans les ouvertures présentes. Les éléments de liaison sont simples de compréhension. L'assemblage de ces formes par l'enfant donne lieu à la création de structures complexes. Ces outils permettent ainsi à l'enfant de s'approprier la construction du jeu et éloigne les craintes, notamment celles liées à l'erreur. Cas Holman installe une logique qui vise à désinhiber le rapport à l'erreur que peut avoir l'enfant.

Ce jeu s'inscrit également dans une logique de durabilité puisque l'enfant a une possibilité immense de combinaisons, ce qui lui permet de renouveler les histoires qu'il crée. *Rigamajig* ne suit pas une logique répétitive imposée. Par ailleurs, la designer a souhaité concevoir ce jeu en employant des matériaux solides, résistants aux manipulations des enfants, tels que du contreplaqué et du plastique thermodurcissable.

L'objectif espéré de *Rigamajig* est de créer sans crainte de ne pas réussir, ce qui permet de stimuler l'imagination et de développer la confiance en soi de l'enfant. L'usage de cet objet permet d'éloigner la peur de l'erreur grâce aux éléments simples, combinatoires, adaptatifs avec une perspective évolutive. Ce matériel pédagogique favorise également la coopération et le partage.

~~ALINA~~ *Rigamajig* est conçu à grande échelle, obligeant ainsi les enfants à coopérer et construire ensemble pour donner vie à leurs créations. Les enfants doivent se partager les divers éléments pour construire leur monde et doivent apprendre à s'entraider pour monter leur structure. En effet, *Rigamajig* est un jeu composé de divers éléments imposants à l'échelle de l'enfant comme des longues planches en contreplaqué représentant un certain poids. La manipulation de ces différents éléments à grande échelle procure chez l'enfant une sensation de "vrai", de sérieux, qui lui donne l'impression de faire comme les grands au contraire de l'univers "petit" du jouet. Cette sensation est due à l'usage de matériaux de construction comme du contreplaqué, des écrous, des équerres, etc., qui favorisent ainsi la confiance et responsabilisent l'enfant. Ce n'est pas habituel pour un enfant de prendre



Rigamajig 4 : Cette photographie montre un enfant en train d'assembler divers éléments entre eux grâce aux écrous.
crédit photo : Image sourcé sur le site internet de Cas Holman

de l'espace et de bâtir quelque chose de plus grand que lui. Toutefois, ce jeu peut être utilisé par de petites mains et sans outils. Ce jeu de construction éloigne ainsi la peur de se tromper car il n'y a pas d'enjeux. L'enfant peut recommencer et rectifier ses erreurs en comptant sur l'entraide de ses pairs. D'ailleurs, Cas Holman décrit ce jeu comme "un amas de débris de construction glorifié"³. Par cette description, la designer insinue qu'un enfant sait s'amuser avec des éléments qui ne sont pas conditionnés pour être nommés "jouets".

Rigamajig est dépourvu d'éléments narratifs. Cette absence de narration favorise l'intégration du récit de l'enfant dans le jeu car aucun élément n'est imposé et ne communique une instruction. Les modules ne sont pas personnifiés. Il n'y a aucun élément graphique ni symbole. Ce jeu utilise un bois clair. Des touches de couleurs sont présentes pour indiquer les éléments de liaison qui s'associent afin de favoriser une approche intuitive. Aucun des modules présents n'est conditionné ou "narré" par une tierce personne avec le risque de complexer l'enfant dans son appréhension au jeu. C'est bien à l'enfant de combiner des formes simples afin de concevoir un ensemble de formes complexes dans lequel il sera libre de fonder son récit et de le modifier. L'objectif créatif de Cas Holman est de concevoir un jouet dans lequel l'enfant sera libre de suivre son imagination plutôt qu'il ne suive des instructions.

~~ALINA~~ En concevant *Rigamajig*, Cas Holman a imaginé un outil qui privilégie le processus au détriment du résultat. *Rigamajig* parvient à faire disparaître la crainte de l'erreur chez l'enfant : par l'absence d'instructions, de narration mais aussi grâce aux moyens employés tels que la grande échelle, les

³Cette sensation est due à l'usage de matériaux de construction comme du contreplaqué, des écrous, des équerres, etc., qui favorisent ainsi la confiance et responsabilisent l'enfant.

3 : Citation de Cas Holman dans la série *Abstract* sur Netflix



Rigamajig 5 : Deux enfants s'entraident afin de créer leur structure.
crédit photo : Image sourcé sur le site internet de Cas Holman

possibilités combinatoires et non limitatives. Ces moyens employés désinhibent le rapport à l'erreur que peut avoir l'enfant en lui montrant que l'on peut apprendre de celles-ci. Ce jeu permet à l'enfant de créer de façon spontanée et d'observer ce qui se produit. Avec ses créations, Cas Holman met au défi les joueurs de créer et d'explorer librement sans peur de l'erreur. La designer crée les conditions formelles qui favorisent le jeu en concevant un terrain de jeu durable. Grâce à son principe pédagogique, ce jeu a été adopté par des centaines d'écoles dans le monde.

~~ALINA~~ Cette peur de l'erreur ou de " mal faire " est aussi présente à l'âge adulte. Si nous rapportons cette peur au métier de designer et de sa pratique, cette émotion peut interférer dans un processus de création. On peut alors se demander quelle est l'incidence d'une erreur dans la démarche de création. Tout comme l'enfant avec son jeu de construction, le designer est amené, lors d'un projet, à tâtonner, essayer, proposer différentes solutions. Le designer commet alors des erreurs qui servent indirectement le projet car elles le font évoluer.

. .

L'ERREUR AU COEUR D'UNE FAUSSE

COÛTS PONSABLES

AMALIA ANTONIO - ESPACE



~~AMALIA~~ Chercher à définir l'erreur implique d'explicitier la notion de vérité. Dans la citation "dire de ce qui est qu'il est, ou de ce qui n'est pas qu'il n'est pas, c'est dire vrai ; dire de ce qui n'est pas qu'il est ou de ce qui est qu'il n'est pas, c'est dire faux." Aristote met ici en tension le vrai et le faux, introduisant une notion de responsabilité dans l'énoncé de la vérité. L'éthique de la responsabilité implique une attitude soucieuse des conséquences, la capacité de répondre de ses actes et de les assumer. Toutefois, cette notion demeure variable : commettre une erreur, c'est-à-dire se tromper sur le vrai, relève souvent de l'involontaire ou de la spontanéité. À contrario, le mensonge suppose une forme de préméditation, engageant la volonté de dissimuler la réalité avec mépris. Explorer les notions d'erreur involontaire et d'erreur volontaire revient ainsi à réfléchir sur leur impact sur la compréhension collective, tant dans leur rapport à la logique, à la vérité, que dans leur rapport aux choses, à la réalité. Communiquer une information erronée ou encore tromper volontairement quelqu'un est parfois identifiable dans les disciplines de design et d'architecture. Dans certains cas, l'erreur peut faire partie intégrante du processus du créateur et/ou de sa volonté de questionner des usages ; dans d'autres, cela peut également relever d'une forme de mensonge, de mépris vis-à-vis de la réalité. L'analyse de ces processus créatifs ou de ces projets architecturaux permet de les identifier. Le travail de l'agence d'architecture ChartierDalix, et en particulier le projet de *l'École de la Biodiversité et Gymnase* à Boulogne-Billancourt (2015), est pertinent pour l'interroger sous le prisme de l'erreur, qu'elle soit involontaire ou volontaire. L'agence d'architecture et de paysagisme affirme avoir développé une architecture écoresponsable permettant

d'accueillir le vivant en pleine densification urbaine. Assurer cette écoresponsabilité, c'est regrouper l'ensemble des comportements et des pratiques éthiques intégrant une notion de responsabilité, à la fois pour la préservation de l'environnement et le respect des enjeux sociaux, dans une perspective durable et équitable. Cela se traduit en architecture par une intégration au territoire, un choix adéquat des matériaux pour privilégier la santé des usagers, une maîtrise du cycle de l'eau et des besoins en énergie pour garantir un confort thermique et visuel, ou encore la maîtrise et la gestion des déchets. Ainsi, les architectes tentent de démontrer leur écoresponsabilité en introduisant un nouveau matériau innovant : le béton vert.

À travers cette nouvelle matière, quelle marge d'erreur peut-on considérer comme tolérable pour le projet des architectes ChartierDalix au regard de sa supposée ambition écoresponsable ?

AENEAS Destiné à accueillir et à éduquer des enfants en banlieue parisienne, ce projet architectural s'accompagne d'une ambition initiale : intégrer le vivant sur ses parois extérieures. Un article paru dans *Le Monde* commence la description de *l'École de la Biodiversité* comme étant, dans sa configuration, un établissement traditionnel, comme les autres. Mais qu'entend-il par traditionnel ? Une cour en asphalte, des salles de classe normées, un ensemble architectural bétonné et fermé comme on en voit en majorité aujourd'hui. Pourtant la particularité de cette école, c'est l'intégration du végétal en extérieur. Les enfants évoluent en intérieur dans un environnement artificiel et construit, puis ont la possibilité de respirer à l'extérieur dans un environnement plus naturel et végétal. **1**

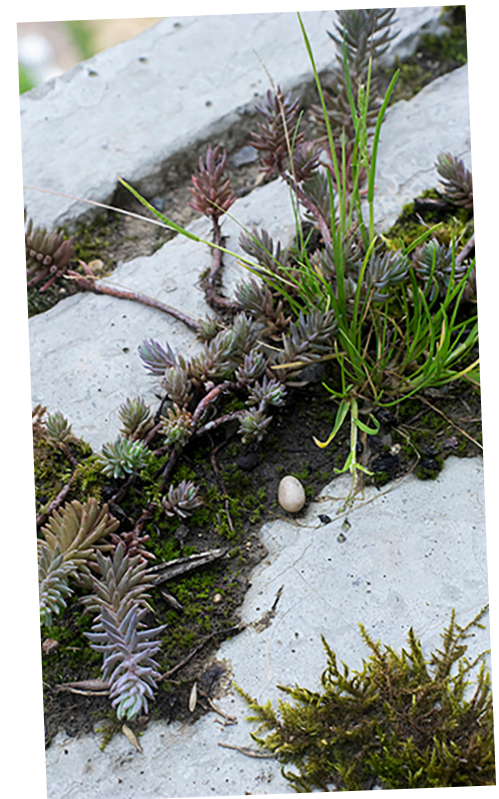
AENEAS *L'École de la Biodiversité* se caractérise ainsi par une " petite montagne minérale colonisée partiellement par un écrin de biodiversité ". Pour permettre cette colonisation, l'architecture se compose de parois en blocs de béton de parement servant autant de support au développement d'une végétation spontanée que d'abri pour une faune initialement attendue sur site. Il s'agit en effet des affirmations des architectes à propos de leur projet. Mais, en réalité, cette flore et cette faune sont-elles attendues, étant donné leur insertion dans un contexte urbain ?

1 Gymnase : Cette photographie illustre le gymnase de l'école, en mettant en évidence l'environnement artificiel et bétonné dans lequel les enfants évoluent au quotidien.



Cette colonisation voulue ne résulte-t-elle pas d'un processus lent et long ? En effet, l'accueil du vivant est tout sauf spontané sur ce projet. Pour que l'écosystème extérieur souhaité se développe, un entretien et un suivi régulier sont nécessaires. Des opérations de restauration de la toiture végétalisée sont organisées, comme celle du fauchage de la prairie de Marly-le-Roi en juin 2023. La faune et la flore ont été transférées d'un milieu sauvage à un milieu urbain pour restaurer la "prairie" de l'école. Pourtant, " l'aspect du bâtiment est soumis aux lois de la nature " déclarent les architectes ChartierDalix sur leur site internet, un propos qui semble contradictoire avec ces actions de restauration. Ces opérations permettent cependant la sensibilisation à la biodiversité auprès des enfants. Elles deviennent des temps pédagogiques bénéfiques, permettant l'immersion des enfants dans une forme d'imitation de la nature.

AENEAS Ainsi, le dispositif déployé pour l'accueil du vivant est le béton vert. Ce nouveau matériau a des caractéristiques favorisant l'adhérence du végétal sur ces surfaces afin de le verdir. **2** Néanmoins, aucune information n'est communiquée sur la véritable composition du béton, et il n'est donc pas possible de vérifier son impact. Jusqu'à présent, les discours et actes des architectes pouvaient être perçus comme des erreurs involontaires ; ne pourrait-on toutefois s'interroger sur la possibilité qu'ils soient intentionnellement trompeurs ? Quels sont les objectifs des architectes ChartierDalix par la création d'un béton "vert" ? N'est-ce pas un oxymore infondé ? En considérant sa composition traditionnelle, le béton se constitue de granulats ou de sables, d'eau, d'adjuvants et de ciment. Ce dernier est la matière la plus



2 Béton vert : Cette image illustre ce que les architectes ChartierDalix considèrent comme du béton vert. Des aspérités sur la matière permettent l'adhérence du végétal sur sa surface.

polluante à cause de son constituant : le clinker. En effet, il est fabriqué à partir de la cuisson à très haute température du calcaire ou de l'argile, ce qui génère une pollution importante. L'utilisation du béton par l'homme représente environ 7% d'émissions de gaz à effet de serre mondiales. Bien que des alternatives émergent progressivement aujourd'hui, ce matériau non-écoresponsable demeure un désastre environnemental.

~~ALNEA~~ Ainsi le béton ne peut rimer avec la biodiversité. Pourtant les architectes font le choix volontaire de vouloir nous persuader du contraire. En vérité, les architectes ChartierDalix font preuve de greenwashing, c'est-à-dire d'une stratégie de communication trompeuse visant à mettre en avant des éléments et concepts écologiques dans la conception et la médiation de projet, sans que ces aspects ne reflètent de véritables performances et engagements environnementaux. " Le défi est de créer un écosystème en toiture : une nature primitive, qui se prolonge dans la texture d'un mur d'enceinte habité. " : les architectes affirment, ici, par la succession de trois strates distinctes, leur volonté de recréer les conditions nécessaires à un écosystème. Ils obtiennent alors un paysage liant enfants, nature et architecture. La toiture végétale dominante et accessible depuis la cour assure cette connexion. Cet élément architectural permet l'accueil de la flore et la faune sur le site et s'anime grâce à la présence des enfants. **3** Mais peut-on véritablement parler d'écosystème ou de biodiversité lorsque ceux-ci sont entièrement façonnés par l'intervention humaine ? Ce discours véhicule l'idée que l'homme exerce un contrôle total sur la nature et qu'il peut la reproduire de manière illimitée.

~~ALNEA~~ De fait, les enfants évoluent ici dans une simple imitation de la biodiversité, loin d'un environnement véritablement naturel. Ainsi, *l'École de la Biodiversité* ne peut être considérée comme telle. Entre le contexte urbain bétonné et l'absence d'une immersion dans une forêt riche en biodiversité, les enfants évoluent dans une imitation de la nature. Bien que les aspérités des blocs de béton soient conçues pour accueillir la faune, ont-ils réellement l'occasion d'observer les 138 espèces dans leur habitat naturel, à l'état sauvage ? Et d'ailleurs, est-ce pour autant un problème



3 Toiture végétalisée : Cette prise de vue met en valeur la toiture végétalisée qui s'élève dans la continuité de la cour en asphalte ainsi que les murs en blocs de parements en béton « vert ».

majeur ? Les enfants grandissant dans une ville urbanisée n'ont pas l'opportunité d'avoir un aperçu, même partiel, de ce type d'écosystème. Mais cette imitation est-elle réellement le meilleur moyen de sensibiliser au vivant ? Les architectes n'ont-ils pas un rôle essentiel à jouer pour développer des approches architecturales plus ambitieuses, au-delà de l'ajout de végétation ?

~~ALNEA~~ La sensibilisation au vivant relève d'une responsabilité qui exige des architectes une réflexion plus aboutie, d'autant que ce défi ne se limite pas à l'éducation des enfants dans le cadre du projet, mais aussi à l'habitabilité d'un quartier. *L'École de la Biodiversité* s'implante sur les anciens terrains des usines Renault, dans un contexte historique, industriel et densément bâti depuis plus de 15 ans. Au milieu de ces constructions bétonnées, l'école apparaît ainsi comme un écrin de verdure aux yeux de ses habitants. **4** La vision d'une végétalisation en abondance connote alors un exploit architectural et écologique. Si cette architecture introduit une touche de végétation dans cette zone dominée par le béton, ne propose-t-elle pas une véritable valeur ajoutée ? Où résiderait alors l'erreur ?

~~ALNEA~~ En réalité, les architectes n'apportent à leur projet que des bénéfices environnementaux limités, qui relèvent davantage de considérations marketing. En effet, les architectes ChartierDalix utilisent cette conception pour promouvoir leur travail au travers de la publication de leur livre *Accueillir le vivant*. Cet ouvrage retrace leurs recherches sur le développement de parois accueillantes, interrogeant l'enveloppe du bâti et sa capacité à accueillir la biodiversité. En



4 Vue d'ensemble : Cette image met en avant la présence de la végétation sur le bâti et dans un contexte urbain. Elle souligne l'imitation de la biodiversité.

d'autres termes, il s'agit d'une exploration sur le béton vert. Or, bien qu'ils présentent ce matériau comme une solution innovante, de nombreux aspects demeurent discutables. D'une part, le béton utilisé reste l'un des matériaux les plus polluants de l'industrie du bâtiment ; d'autre part, l'intégration du vivant repose majoritairement sur des processus programmés et sur un entretien ponctuel, avec par exemple des opérations de restauration. Ces interventions ne témoigneraient-elles pas d'une biodiversité moins riche que celle mise en avant par les architectes, et par conséquent, en rupture avec la nature, intrinsèquement imprévisible et incontrôlable ?

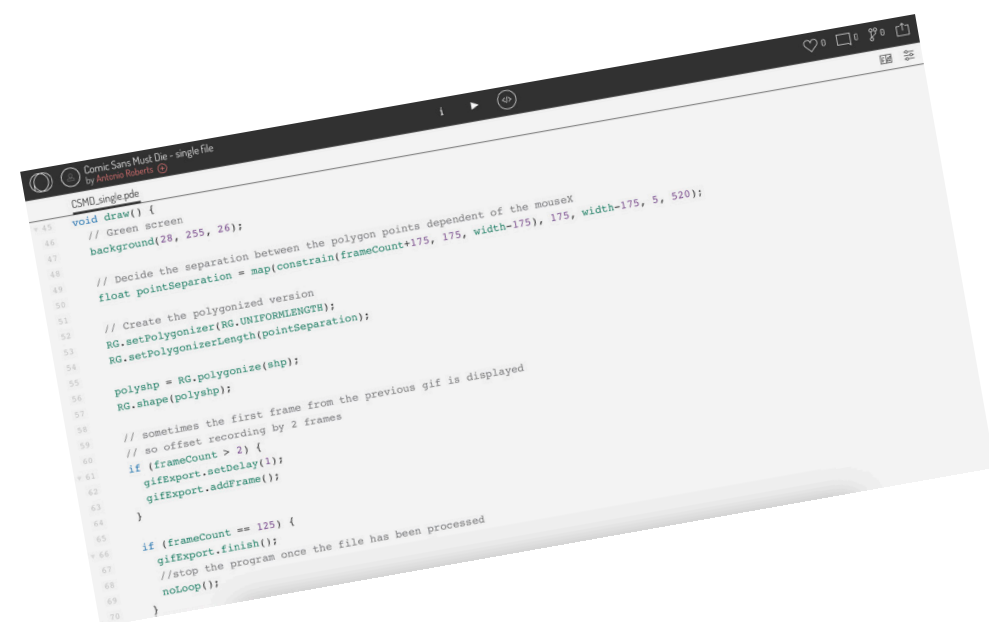
ALNEA Dans le podcast de France Culture, *Esprit des lieux : Comment intégrer le vivant dans la ville?*, l'architecte Pascale Dalix, invitée principale, vante les mérites du béton vert. Selon elle, il est nécessaire de prendre en compte la durée de vie du béton ainsi que sa gestion sur le long terme pour atténuer ses propriétés polluantes. Ce matériau serait un compromis permettant de concilier les contraintes budgétaires du projet avec les exigences de durabilité. Cependant, l'architecte a une vision assez erronée, notamment de l'impact lié au choix des matériaux. Ont-ils, par l'intégration du végétal sur cette architecture bétonnée, cherché à compenser l'empreinte carbone globale du bâti ? La responsabilité des architectes ne se limite pas à améliorer l'habitabilité des espaces pour les usagers ; elle implique également de transmettre un message cohérent, en privilégiant l'honnêteté plutôt que l'instrumentalisation de leur image à des fins purement marketing.

ALNEA En conclusion, cette réflexion consiste à expliciter la marge d'erreur tolérable des architectes concernant le projet de *l'École de la Biodiversité*. Les erreurs involontaires, étant le résultat de maladresses, peuvent être excusées. En revanche, les erreurs volontaires, par leur caractère intentionnel, ne peuvent être acceptées. Les architectes portent une grande responsabilité dans la garantie de l'habitabilité de nos territoires, ce qui implique une éthique professionnelle alignée avec l'intention initiale, la réalisation du projet et ses véritables performances écoresponsables.

L'agence ChartierDalix, en introduisant le béton vert, prône un matériau qu'ils considèrent d'avant-garde et destiné à accueillir le vivant. Or, verdir ce matériau polluant n'est pas aussi pertinent que le prétendent les architectes. Aujourd'hui, cette recherche constitue un premier pas vers l'innovation de matériaux plus écoresponsables, mais ce n'est pas suffisant de considérer le béton vert comme une fin en soi pour l'avenir de la construction. Ainsi, l'intégration du vivant dénote sur ce projet un greenwashing architectural plutôt qu'une prouesse environnementale. Cette réflexion soulève donc des doutes quant à l'engagement écoresponsable de l'agence et quant à leur volonté à induire en erreur le public. Ces doutes se confirment lorsqu'on considère les autres projets réalisés, des bâtiments démesurés favorisant la promotion de l'immobilier et de l'industrie du béton. Les architectes ChartierDalix ne semblent pas avoir pleinement conscience du pouvoir et du poids que représente l'architecture, ainsi que du rôle crucial qu'ils doivent jouer sur la préservation des ressources. L'écoresponsabilité d'un projet ne se limite pas à l'utilisation de végétation sur un ensemble bétonné. Elle doit notamment prendre en compte ses usagers et leurs véritables besoins. L'intégration d'un designer écoresponsable au projet aurait-elle pu éviter toutes ces erreurs ?

LE GLITCH ; QUAND L'ERREUR DEVIENT UN OUTIL DE CONTESTATION CITOYENNE.

MARINE CHARPENTIER
- GRAPHISME



~~ALINA~~ Dans un monde où le contrôle et la précision sont constamment recherchés et dans lequel le langage visuel demeure majoritairement lisse et homogène, la moindre erreur est pointée du doigt, perçue alors comme un défaut à rapidement corriger. L’erreur est par définition une action ou un résultat qui dévie de ce qui est correct¹ et attendu², s’éloignant ainsi de la perfection³ tant convoitée. Mais lorsque certains designers graphiques se saisissent de techniques afin de provoquer l’erreur plutôt que de la fuir, elle ouvre alors la voie à ce que l’on pourrait nommer une esthétique de l’erreur.

L’une des erreurs numériques les plus connues est le glitch. Selon la chercheuse Rosa Menkman, le glitch est une rupture (réelle et/ou simulée) par rapport à un flux d’information ou de sens attendu ou conventionnel au sein des systèmes de communication (numériques), qui entraîne un accident ou une erreur perçue. Un glitch se produit lorsque l’absence de fonctionnalité (attendue) [...] est constatée.⁴ D’un point de vue visuel, il peut se manifester sous plusieurs formes, notamment celles de la distorsion d’une image ou d’ajouts de résidus sur celle-ci. Avec l’avènement des outils graphiques numériques, de nouvelles façons de créer des images ont vu le jour. Ces images, produites par les machines, ont rapidement eu un intérêt visuel car elles ne peuvent pas être volontairement créées par l’Homme. Dans le domaine du design graphique, le glitch suppose une certaine volonté mais maintient l’empreinte esthétique du dysfonctionnement involontaire en produisant des images erronées générées par la technologie. L’erreur est visible aux yeux de tous, elle apporte du chaos dans un monde réglé et conserve l’expérience d’un résultat non souhaité. Nous pouvons alors nous demander si

¹ « Qui est conforme à la norme, qui ne comporte pas d’écart par rapport à la norme. » CNRTL

² « Espérer un heureux résultat de l’action ou des capacités de quelqu’un, d’une action sur quelque chose. » CNRTL

³ « Qualité, état de (ce) qui est parfait, sans défaut. » CNRTL

⁴ Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*. Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011. ISBN : 978-90-816021-6-7.

l'utilisation du glitch dans le domaine du design graphique peut devenir porteuse de message politique. Le glitch a commencé à devenir une esthétique à partir des années 90, lorsque son principe a été adopté par des artistes audiovisuels. Le terme glitch a été adopté par les arts visuels peu après 2005, selon Rosa Menkman. Ce terme est dérivé de glitsh en yiddish qui signifie « terrain glissant » soit une situation instable. Bien que l'on puisse penser qu'il s'agisse uniquement de bugs agaçants et sans importance, le glitch est devenu l'expression d'une volonté de créer en utilisant des accidents numériques. Rosa Menkman écrit que le glitch est l'expérience magnifique d'une interruption qui détourne un objet de sa forme et de son discours ordinaire. Plutôt que de créer l'illusion d'une interface transparente vers l'information, la machine se révèle et se rappelle brutalement à l'existence de son utilisateur. C'est le cri primal des données. Cette pratique met également en lumière un enjeu politique qui questionne l'idéologie du progrès en attaquant volontairement des médias numériques, que l'on considère comme devant être parfaits car ils représentent la pointe de la technologie. S'il y a une erreur, qui est par la suite utilisée par un designer graphique, cela relève d'une déviance. En l'utilisant, le designer transmet donc un message contestataire au travers de nouvelles opportunités de créer des images. Nous pouvons par exemple penser au développement massif des intelligences artificielles et plus particulièrement à celles orientées vers la génération d'images. Les images de celles-ci présentent de nombreuses erreurs visuelles, qui permettent de critiquer leur existence et leur fonctionnement. En utilisant ces images, vides de sens à leur création car générées par des machines, le designer graphique peut alors les utiliser pour les remettre en question et donc leur faire porter un message.

Antonio Roberts est un artiste anglais dont les œuvres explorent divers sujets engagés, notamment sur des notions de copyright. C'est le cas dans son projet *Copyright Atrophy*, développé en 2013, qui cherche à questionner à quel point les formes d'un logotype peuvent être atrophiées avant de perdre leur signification et donc par conséquent échapper à leur statut juridique. Il y a ici une volonté de mener une critique sur la propriété intellectuelle dans le design

5 « Défaut de conception ou de réalisation d'un programme informatique, qui se manifeste par des anomalies de fonctionnement de l'ordinateur. » (Larousse)

6 Équivalent du droit d'auteur en France

7 « Stopper le développement de quelque chose ou de quelqu'un en arrêtant de le nourrir. » (Linternaute)
« Provoquer l'affaiblissement, le dépérissement de quelque chose. » (Larousse)

graphique, en générant des atrophies numériques de marques marchandes. À partir de quel degré de dégénérescence les formes d'un logo perdent-elles assez de sens pour cesser d'appartenir à la marque les ayant acquises ?

Reproduire et/ou créer l'erreur

Dans ce projet, il ne s'agit pas d'imposer une erreur sur une image matricielle, c'est-à-dire composée de pixels, mais sur des formes vectorielles, définies par des points et des lignes. Pour ce faire, Antonio Roberts a eu recours au processing. Le script utilisé vient s'attaquer aux formes des logos, afin de provoquer des étiolements. En agissant ainsi, les formes dépérissent et ne peuvent donc plus être protégées par la loi. D'usage purement fonctionnel, le code est d'ordinaire composé pour éviter toute erreur mais il doit surtout être fiable en toutes circonstances. Or, ce dernier est ici utilisé afin de créer la destruction aléatoire d'un élément. De plus, le script mis en place pour réaliser cette démarche est téléchargeable gratuitement. Il y a donc également la volonté de rendre ce processus disponible pour tous en passant outre le copyright, pour s'orienter vers une démarche open-source. Celle-ci pousse à encourager l'innovation sociale en promouvant la contribution collaborative dans le design. Ainsi, on s'éloigne d'un design à portée uniquement mercantile en se réappropriant son fonctionnement et ses codes. Si l'on revient sur le nom du projet, *Copyright Atrophy*, la marque est atrophiée soit affamée par le glitch, qui la mène peu à peu à sa mort. Cela conteste l'appétit des marques qui n'est jamais rassasié et qui cherche constamment à gagner du territoire. Antonio Roberts exploite ici la rigueur algorithmique pour générer une altération progressive et aléatoire des formes. L'erreur

8 Environnement de développement open-source.

9 « Affaiblissement, appauvrissement de l'esprit. » (Larousse)

10 « Se dit d'un logiciel dont le code source est libre d'accès, réutilisable et modifiable » (Larousse)

induite par le glitch devient ainsi un levier critique plutôt qu'un défaut à corriger. De plus, en laissant le dysfonctionnement induit par le glitch s'opérer, les formes deviennent de moins en moins précises, mais les couleurs restent les mêmes. Si l'on peut penser qu'un logo peut perdre de son essence en voyant la précision de ses formes réduite, qu'en est-il de l'importance de ses couleurs et de leur sens ?

Faire glitche l'identité : dégrader aléatoirement le code de l'image de marque

Certaines marques ont forgé leur identité sur des couleurs bien distinctes. Celles-ci sont-elles, au même niveau d'importance que les formes, l'un des piliers du copyright ? Si l'on venait par exemple à imaginer le logo de l'entreprise IKEA en monochromie, celui-ci perdrait une grande partie de son identité. En effet, la majorité de sa notoriété est fondée sur le bleu et le jaune qui figurent sur le logo depuis 1982 et qui rappellent les origines suédoises de la chaîne. Malgré la destruction de ses formes à travers le projet *Copyright Atrophy*, le logo IKEA demeure reconnaissable grâce à ce bleu et à ce jaune, restés identiques. Dans le *Code de la Propriété Intellectuelle*¹¹, il est mentionné que des nuances de couleurs peuvent constituer une marque. Mais pour que cela soit mis en place, il faut remplir quelques critères. Par exemple, ces couleurs doivent être reconnues par les consommateurs et associées immédiatement à la marque. C'est le cas pour le bleu et le jaune d'IKEA, qui représentent la marque au même titre que les formes de son logo. L'altération des logos effectuée à travers le projet *Copyright Atrophy* met donc en avant ce qui constitue l'identité d'une marque. Ainsi, les erreurs provoquées par le processus ne sont pas entièrement suffisantes en tant que telles pour achever la destruction totale des logos. Toutefois, cet exemple nous permet de voir jusqu'à quel point pourrait être poussé le projet par la suite afin d'y parvenir et de transmettre un message clair, allant à l'encontre du concept de copyright et de la valeur marchande des formes et des couleurs.

Des images contrôlées mais chaotiques

Peut-on définir le moment précis à partir duquel le graphiste qui défigure le logo aux moyens du script parvient-il à faire échapper l'image au copyright ?

¹¹ Article L 711-1 du Code de la propriété intellectuelle, avant sa modification par Ordonnance le 13 novembre 2019.

La destruction du logo d'Adobe perd rapidement son symbole [®] tm [®], qui signifie trademark soit marque déposée. C'est une première étape dans la perte de sens des formes qui constituent l'identité d'Adobe. Mais malgré les erreurs qui l'ont atrophié, le logo reste encore reconnaissable. Est-il pourtant toujours contraint par le droit d'auteur ? Selon le site web du Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, peut être déposé tout contenu qui se matérialise par une forme perceptible au sens et par un critère jurisprudentiel de l'originalité, c'est-à-dire que le contenu doit prouver l'empreinte de la personnalité de son auteur¹². Les erreurs engendrées par le script, malgré la rigueur de celui-ci, restent imprévisibles par l'artiste. Même en sachant qu'elles allaient avoir lieu, il n'était pas maître de celles-ci et ne pouvait pas les contrôler. Mais en permettant la destruction grâce au processus créatif qu'il a conçu, Antonio Roberts semble devenir auteur des nouvelles formes obtenues. Son projet n'a par ailleurs pas été victime de poursuites judiciaires. Le pouvoir des images atrophiées par les erreurs provoquées par le script est retourné contre les marques. Celles-ci ne peuvent plus être protégées et peuvent donc être facilement attaquées.

~~ALINEA~~ Le copyright peut être rapidement confronté à certaines limites, ici présentées par l'intervention du glitch sur les formes constituant un logo. Le projet *Copyright Atrophy* parvient à faire passer un message sur l'absurdité de la recherche de propriété de certaines formes. La notion de copyright au sein du design graphique le fait apparaître comme étant une propriété privée. Cela éloigne le design de son devoir social et accessible, en l'enfermant dans une

¹² Extraits de la page Propriété intellectuelle - Droit d'auteur, droit à l'image à l'ère du numérique (2-1) Chapitre 2 : Les œuvres de l'esprit et le droit d'auteur (en général) du site web du Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie.

logique capitaliste hors sol. Cependant, le droit d’auteur reste toutefois important et nécessaire pour la pérennité des œuvres, mais certaines marques semblent en abuser. C’est le cas de Walt Disney, qui avait réussi, dans les années 90, à étendre considérablement le copyright sur la première version de *Mickey*. L’erreur, dans cet exemple du glitch, devient donc un levier subversif contre ce monopole. En plus d’être l’action de se tromper, elle intègre à travers cela un nouveau but, qui est de remettre en question la notion de propriété voire même de l’attaquer. En jouant des erreurs provoquées, le projet souhaite démontrer les limites du copyright mais encourage également à se questionner sur les enjeux politiques et éthiques de cette pratique et de la place que doit avoir le droit d’auteur dans notre monde. Vouloir créer volontairement l’erreur est impossible mais il est toutefois possible de la générer afin d’altérer des images, dont le message peut se retourner contre les marques les possédant. Le code devient ici une puissance virale, mettant à mal les marques en les réduisant progressivement à néant.

13 Loi Copyright Term Extension Act, votée par les deux Chambres le 7 octobre 1998 et péjorativement surnommée « Mickey Mouse Protection Act »



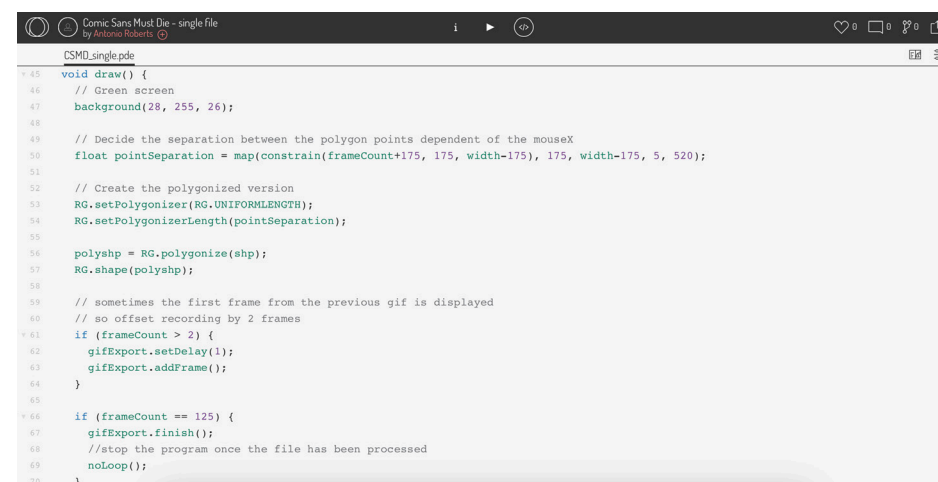
Exemple de glitch extrait de *The Glitch Moment(um)* (2011), Rosa Menkman. À gauche, l’image de base et à droite, l’image erronée par un glitch. Celui-ci a été créé en ajoutant des données aléatoires directement dans le fichier d’origine. Le résultat obtenu est irréversible.



Trois images extraites du GIF de la déconstruction du *logo Adobe*. Copyright Atrophy, Antonio Roberts, 2013. Le logo perd rapidement de sens et le sigle *trademark* disparaît rapidement, accentuant ainsi la perte de valeur.



Trois images extraites de la déconstruction du logo IKEA. Copyright Atrophy, Antonio Roberts, 2013. Bien que le logo perde rapidement ses formes initiales, la couleur persiste et nous permet de toujours reconnaître la marque.



Extrait du script *Comic Sans Must Die*, Antonio Roberts et Richard Clifford, 2012. Le même script a été utilisé pour *Copyright Atrophy*. Cette partie du code génère la destruction des points des formes vectorielles et rend possible l’exportation d’un GIF de cette altération. Le code indique que les points sont supprimés aléatoirement en suivant le passage de la souris. D’autres points sont ensuite créés pour fermer les formes. La dégradation impacte donc une zone définie. Le script est rejoué sur les formes et se termine au bout de 125 images maximum.

DES OBJETS ERRONÉS

CHARLOTTE ARNAUD

- OBJET



~~ALINEA~~ Victor Papanek dans son ouvrage *Design pour un Monde Réel* souligne l'importance de l'erreur dans le processus d'expérimentation du designer : celui-ci doit pouvoir se tromper car c'est ainsi qu'il peut progresser et se révéler pertinent et innovant. Papanek insiste en rappelant que « l'histoire du progrès est émaillée d'exemples d'erreurs ». Pourtant, dans notre société occidentale fondée sur la performance, l'erreur est mal perçue, bien qu'elle soit en réalité essentielle dans un processus de création. Si l'on reprend l'idée de V. Papanek, est-ce parce que nous n'expérimentons pas assez que nous nous retrouvons entourés d'objets entachés d'erreurs de conception ? Les souris sans fil Apple, les *Magic Mouse*, en sont un bon exemple : lorsque leur batterie est déchargée, il faut les brancher par un port situé sous la souris, ce qui les rend totalement inutilisables pendant la charge. Les aspirateurs, eux aussi, sont souvent mal pensés d'un point de vue pratique : lourds, volumineux, bruyants, ils se heurtent aux murs, s'abîment, endommagent tout ce qu'ils touchent, rayent le sol et sont surchargés de boutons et de gadgets, rendant leur utilisation plus pénible et inefficace que de simplement passer le balai. C'est sur cette catégorie d'objets que nous allons nous pencher, et plus particulièrement sur l'aspirateur *Rowenta Shock Absorber*, conçu en 2006 par le studio nantais Faltazi. Composé de Laurent Lebot et Victor Massip, ce studio s'attache à développer un monde plus soutenable, en intégrant des valeurs engagées dans la production industrielle. Le duo de designers a mené une véritable analyse des aspirateurs pour concevoir une version archétypique améliorée. À travers leur modèle, nous tenterons de comprendre comment des objets aussi erronés d'un point de vue fonctionnel peuvent voir le jour.

Le studio Faltazi a, comme l'éprouve tout utilisateur d'aspirateur, constaté de nombreuses incohérences dans la conception de l'engin, dont certaines ont été évoquées précédemment. Ainsi, tout ce qui relève du gadget a été éliminé de leur modèle : par exemple, le bouton de réglage de la puissance d'aspiration, peu utilisé par les consommateurs, a été tout simplement supprimé. L'utilisateur cherche avant tout à aspirer son sol efficacement et n'a donc pas de réelles raisons de réduire la puissance.

~~Cette réflexion, fondée sur l'usage, a guidé l'ensemble de la conception du duo, comme en témoigne le minimalisme de leur modèle.~~ On ne trouve que deux boutons : l'un pour allumer et éteindre l'appareil, l'autre pour enrouler le câble. Cette épuration du modèle a non seulement simplifié l'utilisation, en la rendant plus intuitive, mais elle a aussi drastiquement réduit le nombre de pièces, la quantité de matériaux utilisés et, par conséquent, l'empreinte énergétique de la production. Le choix des matériaux est également marquant : plutôt que les plastiques denses aux finitions polies ou grainées habituellement utilisés, le corps de l'aspirateur et l'embout du balai sont fabriqués en polypropylène expansé, un thermoplastique recyclable, alvéolé et très léger. Le choix de ce matériau, caractéristique principale de cet aspirateur, a encore une fois été guidé par une volonté des designers de créer un objet efficace pour répondre à un besoin précis : aspirer la poussière sur les sols. Il rend l'appareil deux fois plus léger que ses concurrents, ce qui le rend bien plus maniable. De plus, ce matériau absorbe les chocs en se déformant puis il retrouve sa forme initiale, ce qui lui permet de ne pas endommager son environnement en cas de collision, comme cela arrive souvent lors de l'utilisation d'un aspirateur. Il présente également une texture spécifique à sa surface, issue du processus de moulage, qui permet de ne pas rendre visible la moindre rayure, comme pourrait le faire une surface polie.

~~Alina~~ Il semblerait pourtant surprenant de concevoir un aspirateur qui s'abîme ou se raye au moindre contact, tant c'est un objet en mouvement qui se heurte souvent au mobilier ou aux murs. Ainsi, l'aspirateur balai sans fil *Dyson V8 Absolute*, que beaucoup de foyers adoptent pour son design tendance, témoigne de ce paradoxe. Bien que son design traduise la performance (le contraste entre les

Cette réflexion, fondée sur l'usage, a guidé l'ensemble de la conception du duo, comme en témoigne le minimalisme de leur modèle.

notes de bleu et de rouge placées à des endroits stratégiques, tels que l'embout transparent du balai, valorise par exemple le mouvement rotatif généré par le moteur), son manche, mis en lumière par une couleur vive et métallisée qui attire le regard, se raye au moindre contact avec un meuble. Cette rayure laisse une marque blanche et indélébile, comme si cet appareil n'avait jamais été testé dans des conditions réelles d'utilisation avant sa mise sur le marché. Ce que nous projetons sur ces objets lors de leur achat, à savoir leur performance, semble être prioritaire pour certaines marques comme Dyson, au détriment parfois de leur valeur d'usage. Le travail de Faltazi met en lumière les erreurs d'appréciation des concepteurs d'aspirateurs : au lieu de concevoir un objet dont l'unique but est d'aspirer la poussière des sols efficacement, on se contente de dessiner un archétype séduisant d'aspirateur sans interroger suffisamment son usage réel. Ainsi, des formes attrayantes, qui nous donnent une impression d'efficacité et de vitesse sont produites, mais elles ne sont pas nécessairement en accord avec la fonction de l'objet.

~~Alina~~ On peut alors se questionner sur les raisons pour lesquelles les aspirateurs, et plus généralement les objets du quotidien, ne sont pas conçus selon ce modèle plus réfléchi. L'étude du *Rowenta Shock Absorber* nous permet de répondre partiellement, en soulevant une problématique écologique fondamentale, celle du temps. Hartmut Rosa, dans ses écrits, nous explique l'importance écologique qu'il y a à décélérer, tant notre société occidentale accélère sans s'harmoniser avec le monde dans lequel nous vivons et ses ressources. C'est dans cette logique que s'inscrit le *Rowenta Shock Absorber*, qui a demandé trois fois plus de temps de conception qu'un

aspirateur classique présent sur le marché. Car pour faire les choix les plus justes, il faut faire preuve de recul critique, de sagacité et ne pas prendre ce temps de réflexion serait une erreur à cause de ce qui va en émerger : un produit erroné qui ne fera qu'encombrer un marché déjà débordant. Le *Rowenta shock absorber* essaye également d'être le plus durable possible. En effet, ayant été rationalisé par ses designers, il possède peu de pièces et est donc hautement réparable. Inciter le consommateur à réparer s'inscrit pleinement dans une démarche de décroissance, dans laquelle on ne jete plus un produit au moindre dysfonctionnement. Cela a naturellement un coût pour l'industrie, dont l'obsolescence programmée n'est pas un lointain souvenir. Au-delà de la durée de vie des produits, l'autonomie des batteries des aspirateurs sans fil illustre également la déconnexion de l'industrie avec la notion de temps : Dyson, par exemple, annonce une autonomie de 7 minutes pour son modèle V8 Absolute en mode de puissance maximale (qui se dégrade et devient de plus en plus courte), une durée, personnellement expérimentée, comme étant insuffisante pour aspirer le sol d'un appartement de 25 mètres carrés.

~~ALNEA~~ Les concepteurs n'ont donc souvent pas le temps nécessaire pour proposer des produits à la fois finis et justes. Mais est-ce uniquement une question de temps ou existe-t-il d'autres raisons expliquant ces erreurs de conception ? Le *Rowenta Shock Absorber* a bénéficié du temps requis pour son développement, mais il n'a pas connu de succès commercial. Bien qu'il possède énormément d'atouts, qu'il se démarque des autres aspirateurs tout en correspondant à l'archétype de l'aspirateur traîneau, il ne semble pas avoir rencontré son public. C'est d'autant plus surprenant que l'éco-conception en 2006 était déjà un argument qui avait un réel intérêt aux yeux des consommateurs, le greenwashing ayant été théorisé en 1986 dans un but de profiter de l'attrait du public pour l'écologie. Cela pourrait s'expliquer par son design allant à l'encontre des tendances streamline des produits commercialisés. A l'inverse de l'aspirateur Dyson, son esthétique est beaucoup plus arrondie, moins élancée, avec des angles et des couleurs adoucis. Noyé parmi des centaines d'autres modèles de Rowenta, il ne semble pas avoir trouvé son public, ce qui peut expliquer la réticence de l'industrie à valoriser des projets

demandant une telle conception, plutôt que des produits n'étant pas toujours justes mais efficaces esthétiquement. Ce que nous allons considérer comme de l'ordre de l'erreur ne l'est pas forcément aux yeux de l'industrie, si elle fait partie d'une stratégie mercantile. Victor Massip, l'un des designers du studio Faltazi, soulignait, peu après la conception de ce modèle, que « cette démarche est encore rare parce qu'elle est coûteuse, il faut comprendre qu'une démarche d'éco-conception c'est beaucoup de réflexion. Ce qui est fabuleux, c'est d'avoir des industriels qui fassent le saut ». Bien qu'il n'ait pas forcément fonctionné commercialement, le projet de Faltazi avait peut-être une autre vocation. Montrer l'exemple aux designers, orienter à son échelle les produits émergents à être d'avantage ambitieux écologiquement, et essayer de convaincre les industriels, là est peut-être le réel intérêt d'un projet comme le *Rowenta Shock Absorber*.

~~ALNEA~~ Ce ne sont donc pas uniquement les designers qui sont à blâmer pour la conception de produits erronés, car ils ne font que répondre aux attentes de l'industrie. Il est difficile pour un concepteur d'agir seul, tant ce qui l'empêche d'expérimenter et d'éprouver ce qu'il produit découle de problèmes systémiques. Par exemple, si les designers disposaient de plus de temps pour concevoir, le prix des produits augmenterait, et les consommateurs ne seraient pas forcément réceptifs au produit, et donc généreraient moins de ventes. Le travail du studio Faltazi cherche, à son échelle, à faire évoluer les tendances pour encourager, petit à petit, un changement plus global de système. Ces designers ont choisi de défendre leurs valeurs écologiques tout en s'inscrivant dans cette industrie qu'ils tentent de transformer. Il n'existe

cependant pas de solutions justes, seulement des positionnements défendables. Certains designers essaient de contourner ces contraintes en se retirant plus ou moins de ce système, afin de pouvoir pleinement se consacrer à leur processus de recherche et de création. Nous pouvons citer l'atelier de design associatif Chemin de Faire, qui parcourt différents pays pour sensibiliser le public aux thématiques du réemploi, tout en enrichissant leur pratique du design et en proposant des alternatives aux modes actuels de conception et de fabrication.



Studio Faltazi, Aspirateur Rowenta Shock Absorber, 2006, © Faltazi



Studio Faltazi, vue de dessus de l'aspirateur Rowenta Shock Absorber, 2006, © Faltazi



Studio Faltazi, vue en éclaté de l'aspirateur Rowenta Shock Absorber, 2006, © Faltazi



Dyson, image de communication du Dyson V8 Absolute, 2016, © Dyson

LA LIGNE DE LA CONTROVERSE

ZOÉ VEJUX--FABBRO
- ESPACE



~~ALNEA~~ En quoi le projet *The Line*, en cherchant à réinventer le modèle urbain et en proposant une ville idéale sous tous les aspects, risque-t-il d'engendrer des erreurs compromettant ses ambitions écologiques, sociales et technologiques ?

~~ALNEA~~ Imaginez habiter dans une ville futuriste, à l'allure d'un paradis sur terre, là où la pollution n'existe pas et où l'humain est au centre des préoccupations. Un lieu si paisible que le climat y est idéal toute l'année, exempt d'extrêmes et de catastrophes naturelles, où une végétation luxuriante est visible à chaque coin de rue. Un petit éden où la santé et le bien-être sont des priorités permettant une longévité accrue. Imaginez, maintenant, que toutes ces promesses deviennent réalité dans un projet concret dont la construction a débuté. Or, malgré son caractère alléchant, ce projet consiste en une expérimentation visant à créer un meilleur modèle d'habitabilité et d'urbanisation, implanté au cœur du désert, ce qui laisse la porte ouverte à quelques erreurs. L'erreur, en effet, est définie comme l'acte de se tromper, de tenir pour vrai ce qui est faux. Ainsi, une erreur reste un processus regrettable mais le plus souvent involontaire, une action qui se produit alors que l'on ne l'a pas envisagée. Le projet *The Line*, lancé par l'Arabie Saoudite en 2017, pourrait alors comporter certaines failles compromettant son objectif de devenir la ville du futur.

~~ALNEA~~ *The Line* est une ville au cœur du désert destinée à accueillir neuf millions d'habitants. Cette ville rectiligne s'étend sur 170 kilomètres, pour seulement 200 mètres de large et culmine à 500 mètres. En effet, dans le cadre du projet « plan vision 2030 », l'Arabie Saoudite a pour stratégie d'as-

sur l'avenir économique du pays lorsque le pétrole, principale source de revenus du pays, sera épuisé. Il s'agit avant tout d'un projet de ville-immeuble écologique, où « les communautés en couches verticales de la ville remettront en question les villes plates et horizontales traditionnelles et créeront un modèle de préservation de la nature et d'amélioration de l'habitabilité », selon le prince héritier d'Arabie Saoudite. Végétation abondante, neutralité carbone, énergies renouvelables ou encore adaptabilité de la ville en fonction des besoins des citoyens sont les arguments forts du projet, notamment pour proposer une nouvelle définition du développement urbain et des villes du futur. Il s'agit donc d'un projet expérimental, censément éco-responsable et pensé avec des technologies innovantes dans l'objectif de faire progresser l'habitat et la vision que l'on en a. De plus, cette ville permettra d'utiliser une partie des surfaces que représente le désert et qui ne sont pas utilisées, et ainsi de ne pas engorger davantage des villes déjà surpeuplées. Néanmoins, certains points restent confus et laissent entrevoir des erreurs potentielles.

~~ALNEA~~ Un design cloisonnant : le défi des circulations et de l'ouverture au monde.

À la vue des premières images du projet *The Line*, un point suscite déjà des interrogations : les circulations dans l'espace semblent inexistantes. En effet, aucun accès clair pour entrer ou sortir de la ville n'est visible. Pourtant, les habitants auront besoin de ces accès. Une telle configuration renforcerait le sentiment d'enfermement. De plus, les circulations intérieures paraissent fragmentées : il est possible de voir une organisation en strates mais elles semblent non communicantes. Est-ce que celles-ci sont reliées par des escaliers encoisonnés ou y a-t-il une volonté de séparer les niveaux et donc les habitants ? Toutefois, les accès et les circulations semblent néanmoins offrir une liberté et un pouvoir d'action collectif aux usagers, alors qu'un isolement laisserait envisager un manque d'autonomie. Historiquement, les déplacements et les circulations ont toujours guidé les humains, que cela soit pour l'agriculture, le commerce, la migration saisonnière ou encore pour découvrir d'autres civilisations. En limitant ces interactions vers l'extérieur, *The Line* pourrait enclaver les habitants, les rendant dépendants des services de proximité et non

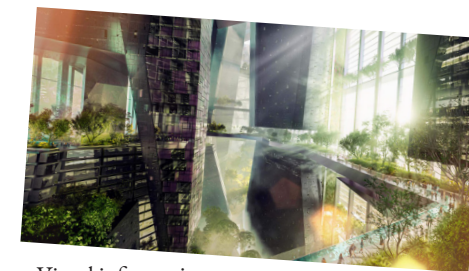


Visuel informatique montrant l'ensemble du projet *The Line*, sur 170 kilomètres de long, au cœur du désert.

libres, en limitant ainsi leur ouverture au monde, aux rencontres et à l'enrichissement que cela procure.

~~ALNEA~~ Une coexistence fragile : impacts écologiques et biodiversité menacée.

En parallèle, *The Line* est un projet se voulant éco-responsable et écologique, qui intègre des espaces verts abondants et plusieurs cours d'eau stimulant le développement de la biodiversité. Cependant, les écologistes semblent particulièrement s'inquiéter pour la faune. L'entièreté des murs extérieurs de la ville seront recouverts de miroirs, une innovation esthétique pour minimiser l'impact visuel de cette ligne dans le désert. Pourtant, ce seront bel et bien les oiseaux qui seront incapables de voir la démarcation et se blesseront lors des migrations. D'autre part, la longueur importante de la ville, 170 kilomètres, paraît elle aussi être problématique, encore une fois pour la faune, et notamment pour tous les animaux dont c'était le chemin de déplacement principal. Ils seront contraints de faire un détour conséquent à cause de cette barrière infranchissable, donnant l'impression que l'humain domine toute la planète, y compris les zones arides et vierges d'urbanisation. Seulement, ce problème existe déjà avec les autoroutes qui constituent un danger important pour la faune qui ne peut traverser et se retrouve en danger. C'est donc la mise en place de passages à faune qui réduit les risques potentiels. Toutefois, cette erreur, en l'absence de mesures concrètes pour la prise en compte des espèces animales déjà présentes sur le site, laisse présager des conflits entre urbanisation et préservation des écosystèmes.



Visuel informatique montrant l'intérieur de la ville avec son architecture, de la végétation et un grand plan d'eau, peu de circulations.

ALNEA Urbanisation en hauteur : le risque d'une stratification sociale.

De surcroît, la création d'une ville organisée verticalement semble poser question. En effet, comme il est possible de le voir sur les images de synthèse présentant le projet, les habitations seront réparties dans des immeubles, ce qui nécessite donc de nombreux étages. Il est alors envisageable qu'une forte ségrégation sociale se mette en place au sein de cette ville innovante comme cela a déjà été le cas par le passé. À titre d'illustration, le *Titanic*, célèbre bateau de croisière : la catégorie supérieure de la société, tels que des hommes d'affaires puissants, des politiques, des militaires et des lettrés, se situent dans les cabines placées le plus haut sur le bateau, avec une vue dégagée et de grands appartements tandis que la dernière classe est réservée aux migrants, reléguée dans les cales du navire et sans ouverture. Il est fort probable que cette même répartition se mette en place au sein de *The Line* puisque les futurs citoyens de la ville sont décrits comme étant « les meilleurs et les plus brillants ». Peut-être nous parle-t-on donc des personnalités politiques, aisées et des hommes d'affaires comme c'était déjà le cas sur le *Titanic* en 1912, comme si le projet n'était qu'une allégorie de la société à l'instar de ce qui se produisait dans le bateau de croisière. Alors, bien que la volonté de créer une ville se répartissant sur la hauteur permette d'optimiser l'espace et de ne pas s'étendre plus qu'il ne le faudrait dans le désert, une erreur semble pouvoir se produire, qui est celle d'une répartition sociale dégradant la qualité de vie de certains, classant et stigmatisant les usagers comme autant de témoins des inégalités sociales.

ALNEA Un projet utopique face aux contraintes du réel.

Enfin, *The Line* semble très, voire trop, ambitieux. En effet, initialement prévue pour être achevée en 2030, l'Arabie Saoudite modifie son discours et annonce que seulement 2,4 kilomètres de la ville seront construits à cette échéance au lieu des 170 annoncés. Cette révision des objectifs illustre le caractère utopique du projet : la complexité de la construction, les fondations qui impliquent de creuser dans les montagnes avoisinantes, les technologies utilisées comme le train à très grande vitesse dont le développement n'est pas achevé ou encore les infrastructures annexes (villes pour les ouvriers, port, aéroport) sont autant de facteurs qui rendent les

Visuel informatique montrant l'effet miroir sur le projet *The Line*, ainsi que son intégration dans le paysage (désert et Mer rouge).



visuel informatique montrant l'intérieur de la ville, avec les architectures sous forme de blocs, ainsi que la végétation luxuriante



délais difficiles à tenir. L'erreur est alors de vouloir en faire trop, avec trop d'innovations que l'on ne maîtrise pas, en très peu de temps. De plus, l'ensemble des projets en Arabie Saoudite rentrant dans le cadre « plan vision 2030 » ont pour objectif d'être présentés lors de l'exposition universelle de la même année qui aura lieu dans ce pays. Il est évident que ces projets seront un atout fort et seront les bienvenus en termes d'innovations et d'éco-responsabilité. Mais il est aussi possible que *The Line* ne soit jamais achevé et que le projet ne serve que de vitrine lors de l'exposition universelle avant d'être abandonné. L'expérience parviendra-t-elle à son terme ?

ALNEA En somme, *The Line* combine les espoirs d'une révolution urbaine et les erreurs inhérentes à une expérimentation d'une telle ampleur. Enfermement des habitants, impact sur la faune présente, stratification sociale ou encore projet chimérique permettent de distinguer les failles oubliées. Néanmoins, il faut le souligner, bien que le projet soit utopique, il ouvre des perspectives intéressantes, telles que la construction d'une usine d'hydrogène vert, une approche zéro carbone, la réelle prise en compte des usagers ou encore la construction dans le désert pour désengorger les villes. Mais pour que cette vision ambitieuse devienne pérenne, il est nécessaire d'apporter des ajustements par rapport aux leçons tirées de *The Line*.

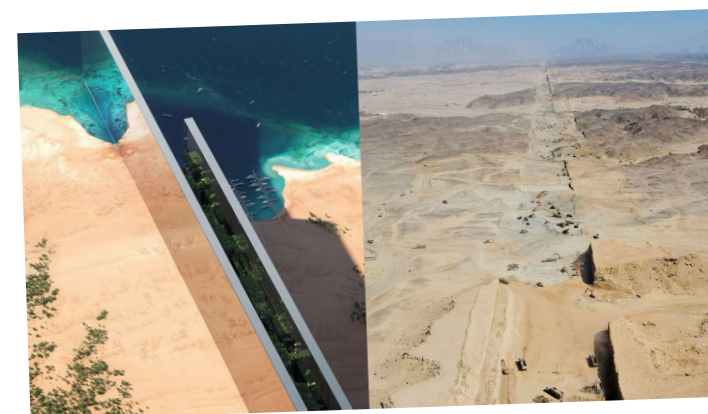
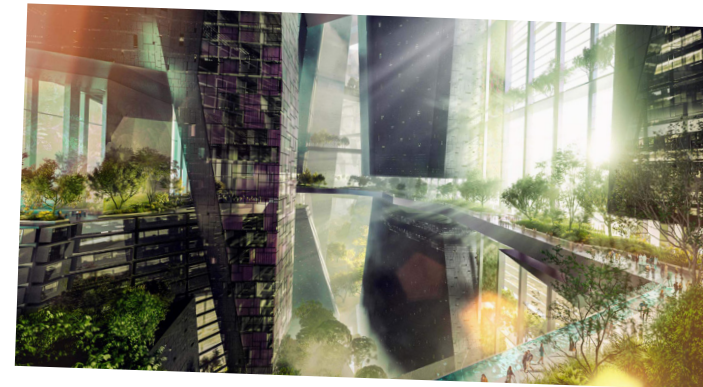
visuel informatique montrant *The Line* vue de dessus et se jetant dans la mer rouge ; sur la droite photographie de l'avancée actuelle des travaux dans le désert



Sitographie :

- Erreur, dictionnaire Larousse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/erreur/30846>
- Erreur, CNTRL <https://www.cnrtl.fr/definition/erreur>
- *The Line : une révolution en matière d'urbanisation* – NEOM <https://www.neom.com/fr-fr/regions/theline>
- *The Line : où en est la ville futuriste de NEOM en Arabie Saoudite ?* - AD Magazine <https://www.admagazine.fr/article/the-line-ville-futuriste-neom-arabie-saoudite>
- *The Line – Arabie Saoudite* – Wikipédia [https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Line_\(Arabie_saoudite\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Line_(Arabie_saoudite))
- *En Arabie Saoudite, The Line, ville futuriste et controversée du projet Neom, est déjà visible depuis le ciel* – FranceInfo https://www.francetvinfo.fr/monde/moyen-orient/en-images-arabie-saoudite-the-line-ville-futuriste-et-controversee-du-projet-neom-est-deja-visible-depuis-le-ciel_5530041.html
- *What is THE LINE ?* - NEOM <https://www.youtube.com/watch?v=0kz5vEqdaSc>

L'ensemble des visuels proviennent du site de NOEM.



CA ROULE OU PAS ?

ANTHIME THIRION - OBJET



Mais que se passerait-il si vous accueilliez ces erreurs initiales comme des opportunités dans le design plutôt que comme des manquements avérés ?

~~ALINEA~~ Si là maintenant, dans la rue, quelqu'un vous interpelle pour vous demander de dessiner un vélo sur une feuille avec un simple stylo, comment le représenteriez-vous ? Probablement avec quelques traits rapides, en vous appuyant sur une image mentale que vous avez depuis l'enfance. Maintenant, imaginez que cette même personne vous demande de dessiner un vélo qui fonctionne, avec des détails précis et des outils adaptés. Votre approche changerait radicalement, vous réfléchiriez aux mécanismes, aux proportions et aux éléments nécessaires pour que ce vélo soit réellement utilisable. Entre ces deux situations, la différence dans la réalisation est claire. Dans la première, l'erreur est presque inévitable, le vélo résultant pourrait bien être involontairement déformé ou incomplet. Dans la seconde, la précision et l'exactitude deviennent des impératifs.

~~Mais que se passerait-il si vous accueilliez ces erreurs initiales comme des opportunités dans le design plutôt que comme des manquements avérés ?~~

C'est ce que le designer Gianluca Gimini a exploré dans son projet *Velocipedia*, où des croquis erronés de vélos sont devenus une source inattendue d'inspiration. Par le biais de cette démarche, il est possible de se demander si l'erreur en design est simplement le résultat d'un manque de réflexion, ou si elle peut être volontairement intégrée comme un levier créatif permettant d'explorer de nouvelles possibilités.

~~ALINEA~~ L'erreur constitue une pensée ou une action qui n'est pas correcte ou du moins qui n'est pas appropriée. Manque de connaissance, mauvaise interprétation, inattention humaine ou encore défaillance technique, l'erreur est souvent spontanée et majoritairement involontaire.

Gianluca Gimini, designer d'origine américaine et italienne, s'intéresse de près à cette spontanéité dans sa vie professionnelle. Orienté tant vers la conception d'objets que vers des projets artistiques, son travail, qu'il qualifie lui-même de difficile à étiqueter, reflète une approche délibérément libre et intuitive. Il attribue cette liberté créative à son envie de produire lorsqu'il en ressent l'envie, laissant une place à la spontanéité et à l'imprévu. En 2009, après avoir remarqué la difficulté de représenter un vélo graphiquement, il commence à demander à ses proches et au fur et à mesure à des inconnus de dessiner « un vélo pour Homme » avec un stylo et une feuille. Jusqu'en 2016, il se met à collecter des centaines de croquis différents réalisés par une grande variété de personnes. On retrouve en tout sept nationalités différentes chez les participants avec des âges allant de 3 à 88 ans. Le résultat de cette longue expérience, illustré par près de 400 dessins, montre que la spontanéité mène majoritairement à l'erreur. On peut observer des vélos avec la chaîne disposée sur les deux roues (croquis Alessandro 1), ou encore d'autres dans lesquels le pédalier se trouve directement sur la roue. Ces représentations, avec leurs erreurs, mettent en lumière deux notions essentielles dans la conception : celle de l'archétype et celle des stéréotypes culturels. La perception que l'on a du vélo n'est pas la même en France qu'aux Etats-Unis, elle n'est pas non plus la même entre un enfant et une personne âgée. Le regard et le souvenir que l'on construit autour d'un objet, ou même d'un espace, dépendent du niveau de sensibilité que l'on porte au sujet. L'archétype du vélo est presque universel dans l'inconscient collectif. Le vélo est un moyen de locomotion avec pour éléments essentiels : deux roues alignées, un cadre, un guidon, des pédales et une selle. L'archétype ne rentre pas dans les détails car c'est la première chose qui nous vient à l'esprit. Ensuite, le stéréotype vient influencer ce premier jet. Découlant de l'archétype, il varie selon les cultures et le contexte. Par exemple, dans *Velocipedia*, la majorité des vélos dits « techniques » (VTT, vélo de route...) sont représentés par des hommes car ils utilisent selon le sondage du designer plus souvent cette typologie de deux roues. De la même manière, les hommes ont une tendance à surreprésenter le cadre et à lui ajouter bien trop d'éléments structurels. Entre l'archétype, le stéréotype, la relation personnelle au vélo et le contexte imposé par Gimini, il est compréhensible de voir alors apparaître des erreurs tant structurelles qu'esthétiques alors que l'objet dessiné conserve, malgré tout, une image reconnaissable.

1 Croquis Alessandro. Le défaut majeur de ce vélo est dans la disposition de la chaîne qui s'installe sur les deux roues, le rendant totalement inefficace. Les autres erreurs sont visibles mais ne sont perceptibles que dans un second temps. (Photomontage et photographie du dessin par Gianluca Gimini lui-même) <https://www.gianlucagimini.it/portfolio-item/velocipedia/>



sible de voir alors apparaître des erreurs tant structurelles qu'esthétiques alors que l'objet dessiné conserve, malgré tout, une image reconnaissable.

ALEA L'approche de Gimini consiste à réaliser à partir des différents croquis répertoriés une série d'images réalistes photomontées. Sa démarche cherche à questionner la manière dont on conçoit et perçoit les choses. Le projet s'est concrétisé jusqu'à la réalisation échelle 1 de cinq modèles de vélos sélectionnés. Il s'agit ici d'un design prospectif/spéculatif, un design qui, en explorant des idées abstraites ou en conceptualisant des scénarios, ne résout pas des problèmes mais soulève des enjeux ou des thématiques de société. La technique du photomontage est couramment utilisée pour créer des images, mais elle va au-delà de la simple construction visuelle. Le photomontage crée des collisions visuelles et des frictions entre les univers (plastiques) qui elles-mêmes génèrent de nouveaux sens et de nouveaux imaginaires. Bien que, parfois, les transformations relèvent de l'imaginaire (ce qui n'est pas le cas ici), l'utilisation d'outils numériques permet de rendre ces images vivantes et donc plus logiques pour l'esprit. Le collage d'éléments photographiques, comme une selle, un guidon ou encore une roue produit un visuel qui semble authentique dans sa globalité (voir la vidéo d'une des réalisations sur le site du designer). Cependant, il ne s'agit en réalité que d'un assemblage de vérités partielles. La rigueur que s'impose Gianluca Gimini pour ce type de visuel est absolue, aucune inexactitude n'est permise. Ce contraste est saisissant car le designer doit passer d'un dessin approximatif, souvent marqué d'erreurs, à un outil précis qui est celui du photomontage numérique. Ainsi, la

2 Photographie des vélos réalisés échelle 1. Réalisé en 2019 pour le musée MONA, musée d'Art Ancien et Nouveau, par Fikas Bike, concepteurs de vélo, ces réalisations échelle 1 accentue l'erreur en la rendant palpable et cela inscrit le projet dans une dimension réelle. (Photographie par Gianluca Gimini lui-même dans le cadre de l'exposition citée) <https://www.gianlucagimini.it/portfolio-item/velocipedia/>



3 Lien vers le site du projet. La vidéo du site illustre l'efficacité et la rigueur du travail de photomontage. <https://www.gianlucagimini.it/portfolio-item/velocipedia/>

maitrise de l'outil devient l'élément de réconciliation entre l'erreur humaine et la représentation visuellement parfaite. La représentation finale n'est pas pour autant neutre. En effet, plusieurs influences ont guidé l'ensemble du processus. Premièrement, la consigne hasardeuse du designer donnée aux inconnus, dessiner un « vélo pour Homme » avec un stylo. Elle place un contexte propice pour que l'humain se trompe de manière inconsciente. Le manque d'adjectifs et l'absence de diversité d'outils et de support contraignent forcément la cible et donc la désorientent. Par la suite, comme énoncé précédemment, nos cultures universelles et personnelles influencent la forme donnée au dessin. Le résultat graphique donné par Maxime, 10 ans, représente un vélo presque aérodynamique, issu probablement de l'imaginaire d'un véhicule rapide. Enfin, le designer en retraçant ces dessins en images photomontées modifie à son tour le projet initial. Ces évolutions ou successions d'étapes de création amènent à parler d'interprétation de la réalité, de ce qui est vrai et de ce qui est faux. Autrement dit, on retrouve trois niveaux de lecture dans ce projet. La lecture de la consigne par l'inconnu et son interprétation de la demande initiale, celle du designer qui agit sur ce dessin pour le placer dans une réalité offrant une nouvelle vision, et enfin la perception du spectateur sur toutes les réalisations (des croquis, aux visuels photomontés jusqu'au vélo échelle 1). Lors de l'observation de ce travail en exposition, le spectateur est naturellement amené à réfléchir sur l'ensemble du processus créatif et à le réinterpréter. Cet acte de réinterprétation permet de s'approprier le projet et d'en approfondir la compréhension. L'expérience de l'erreur, dans ce contexte, invite chacun à redéfinir ce qu'elle signifie, ou même à remettre en question ses propres perceptions.

~~Alina~~ Si les mots « laideur » et « erreur » riment, ils ne sont pas pour autant synonymes. Les erreurs des dessins originaux, loin de les rendre inutiles, ont apporté une nouvelle vision du vélo, pleine de diversité et d'inventivité. La draisi- enne de Leonardo propose un vélo ultra minimaliste, au point de perdre sa fonctionnalité. Mais cette sobriété des lignes reflète surtout un univers au caractère rassurant voire amusant, vélo, ici, pouvant presque rappeler l'enfance chez

4 Croquis Maxime. Ce dessin d'enfant est très simple mais représente de manière assez évidente un vélo lié à la vitesse avec une forme et une inclinaison globale similaire au vélo de route. (Photomontage et photographie du dessin par Gianluca Gimini) <https://www.gianlucagimini.it/portfolio-item/velocipedia/>



5 Croquis Leonardo. Sobre ce vélo représente clairement la draisi- enne. Les erreurs sont de l'ordre du structurelle et évidemment du fonctionnelle. Cependant, il est particulièrement facile à projeter dans l'esprit, donnant une impression de déjà vu. (Photomontage et photographie du dessin par Gianluca Gimini) <https://www.gianlucagimini.it/portfolio-item/velocipedia/>



certains spectateurs. Le rôle du designer se situe dans l'accentuation de cet univers en ajoutant des couleurs, des matières, des orientations (dans le même exemple, le blanc renforce la sobriété de ce type de vélo, le cuir sur la selle et les poignées apporte un aspect traditionnel). Ces croquis ont mis en lumière l'imaginaire de chaque participant, prouvant que la créativité se trouve chez tous et dans toutes choses. La marge de liberté permise par la consigne et celle que le designer s'est accordée dans le choix des couleurs et des matières permettent au projet de se détacher du réel pour s'intéresser à un univers presque onirique. L'esthétique est donc nettement influencée. Il ne serait pas constructif de dire que certains vélos sont « moches », mais il pourrait être pertinent de trouver une forme de laideur pratique. Une laideur qui dévie des canons de beauté traditionnels et trouve sa justification dans l'originalité et l'innovation qu'elle suscite.

Si les mots fonction, rigueur et efficacité peuvent sembler difficilement conciliables avec l'erreur, ils ne s'opposent pourtant pas toujours et peuvent même être complémentaires. L'erreur, lorsqu'elle est correctement exploitée, peut devenir un pilier inattendu. Prenons l'exemple du Post-it, un produit qui devait initialement être un adhésif puissant. L'erreur de formulation chimique a conduit à un adhésif beaucoup plus léger, mais cette imperfection, fruit d'une véritable sérendipité, a permis la création d'un objet à la fonction parfaitement nouvelle et efficace : un papier repositionnable devenu incontournable dans notre quotidien. Cette valorisation de l'anormal révèle aussi un parti-pris audacieux du designer. Plutôt que de corriger systématiquement les imperfections, il peut choisir de les accepter, voire de les sublimer. En introduisant une part d'imprévu dans le

6 Post-it. Ce papier semi-adhésif est encore très présent chez tous aujourd'hui. Pourtant son existence même repose sur une erreur dans la conception du produit.



processus de création, le designer défie les standards habituels de rigueur et d’efficacité, tout en restant attentif à la fonctionnalité et à la faisabilité de son objet. L’erreur, loin de diminuer la rigueur du travail, devient ainsi une stratégie volontaire pour enrichir le projet, révélant des solutions inattendues et parfois plus efficaces que celles initialement prévues. En résumé, la rigueur permet d’encadrer et de réévaluer l’erreur, tandis que l’erreur pousse à explorer des voies nouvelles que la rigueur seule n’aurait pas pu envisager.

~~ALINEA~~ « Les erreurs ont presque toujours un caractère sacré. N’essaye jamais de les corriger. » Cette citation de Dali peut surprendre. Pourtant, ignorer l’erreur empêcherait toute progression dans un projet. Plutôt que de la « corriger », il s’agirait parfois de ne pas l’ « oublier ». L’erreur devient alors une étape essentielle dans le processus de réflexion, menant à un travail riche et exploratoire pour le créateur comme pour le spectateur. Dans ce contexte, la discipline du design s’ouvre au monde de la recherche, où elle est perçue comme un processus organisé, ponctué de rares intuitions « non acquises » (selon Stéphane Vial, *Le Design*). Le projet de Gianluca Gimini en est un exemple : il mêle construction mentale avec des vélos « archétypés/stéréotypés » et aléatoire à travers des erreurs et des surprises inattendues. Ces erreurs révèlent aussi la part mystérieuse de notre cerveau, dans lequel logique et imagination se croisent. Si nous sommes souvent démunis face à cette dimension imprévisible, notre perception de l’erreur reste centrale. Ce projet montre qu’elle peut être constructive, au-delà de la vision binaire (influencée par la société et la culture de chacun) qui oppose une erreur irréparable, associé à l’échec, à une erreur positive, inévitable, humaine et source d’innovation.

Et si l’erreur, au lieu d’être simplement tolérée par la société, devenait fondamentale à la création ? Au total, l’écoresponsabilité n’est-elle pas une réponse méthodologique dans laquelle l’erreur est intégrée de manière plus positive ?

A LA RECHERCHE DE L'ERREUR

ABIGAIL CULLEN - ESPACE

1 Capacité, aptitude à faire par hasard une découverte inattendue et à en saisir l'utilité (scientifique, pratique).



~~ABIGAIL~~ Ne fais pas d'erreur ! Tu as tout faux ! Ils ne sont pas parfaits ! Ce n'est pas bien ! Il faut à tout prix ne pas faire d'erreur. Cette notion est souvent reliée au maladroit. Il y a ainsi une connotation péjorative liée à l'échec. En effet, une erreur peut être ressentie comme telle puisqu'elle dévoile une faiblesse et une non-maitrise. Alors, oui, dans certains domaines, il est souhaitable de ne pas en faire, car les conséquences pourraient être lourdes, comme en médecine ou dans la justice. De plus, s'écarter de vérités fondamentales telles que « la terre est ronde » est une erreur car la véracité de ces faits est déjà prouvée. Mais si, dans certains domaines l'erreur ne va pas à l'encontre du bon sens et ne nuit pas à l'usage final, elle pourrait alors être une caractéristique à valoriser dans un projet. En effet, l'erreur dans l'art peut être synonyme de singularité, dans l'apprentissage de progression, dans les sciences de sérendipité¹ et dans le design, elle peut être liée à l'innovation. Par exemple, dans le projet de Victor Papanek et George Seeger, *Tin Can Radio*, de 1965, ce récepteur radio conçu pour le tiers-monde témoigne d'une innovation dans le design. Ce n'est pas forcément une innovation technique, mais plutôt une nouvelle manière de penser la recherche en design. On peut alors se demander en quoi l'erreur, qui a une connotation négative, peut être vue comme une qualité dans un processus créatif. Pour illustrer nos propos, nous allons nous appuyer sur un cabinet d'architecture (Atelier Timur Ersen) qui est également une E.U.R.L de maçonnerie en pisé (Atelier KARA). Celui-ci valorise la fabrication de murs en pisé, fabrication artisanale reflétant des défauts, des imperfections dans le résultat final. Nous définirons ici l'erreur comme l'action de l'homme dans un processus créatif et le défaut² comme le résultat de celui-ci.

2 (Défaut) Détail irrégulier, partie imparfaite, défectueuse.

Dans un premier temps nous verrons l'identification des imperfections dans un mur en pisé puis en quoi l'erreur témoigne d'une humanité. Pour finir, nous étudierons la valeur d'estime apportée par l'erreur.

ALNEA Nous allons nous focaliser sur la construction d'un four à pain lors d'un workshop de Timur Ersen par l'atelier Kara avec la participation de dix architectes, en Turquie. La technique du mur en pisé, employée dans de nombreuses régions du monde, notamment en Afrique du Nord et en Asie, met en lien le travail manuel de l'artisan et l'esthétique naturelle des espaces. En effet, cette technique est idéale pour les architectures biosourcées, car elle utilise des ressources locales (la terre se trouvant partout) et est économe en énergie grise. Le pisé est une technique ancestrale qui repose sur des processus artisanaux, par lesquels la terre est compressée dans des coffrages en couches successives pour ériger des murs. On lie les couches de terre des murs comme autant de strates archéologiques, ce qui témoigne de la temporalité dans la production. Par ailleurs, on insère régulièrement, entre les couches de terre, des épaisseurs d'un matériau peu ou pas dégradable par l'eau pour éviter l'érosion. Ici, c'est un mélange de chaux et de sable, qui forment des lignes blanches à la surface du mur. Comme il s'agit d'un travail fait à la main, de petites erreurs ou variations humaines sont inévitables lors du compactage : irrégularités de surface, différences de couleurs, variations de densité de terre, ou encore imperfections dans la forme générale. Cette technique du pisé artisanal dévoile une maîtrise, finalement assez relative, de la fabrication. Ces défauts visibles (fissures, irrégularités...) témoignent-ils des erreurs de l'artisan ? Dès lors que l'erreur semble acceptable dans un processus artisanal, en est-il de même dans le domaine industriel ?

ALNEA L'industrialisation a pour objectif de produire en série, par des machines, pour tout le monde. La production de masse crée des objets unifiés par des grilles de contrôle où ils doivent tous être identiques et conformes. Sans personnalisation, l'homme n'a plus d'attache avec ce qui l'entoure. Dans l'imaginaire collectif moderne et occidental, l'archétype du mur est en briques. Il est recouvert de

placoplâtre puis enduit et peint, ce qui donne un résultat lisse et blanc. Dans cette logique de conformité, on aurait tendance, lorsqu'on constate des défauts de fabrication, à les considérer comme des erreurs. Comme s'il n'y avait pas de maîtrise du sujet et qu'on avait laissé trop de place au hasard. Pour l'industrie, il est inconcevable d'accepter que le résultat final ne soit pas fidèle aux plans, qu'il ne respecte pas les normes. En effet, le client, face à de nombreuses offres, est dans la difficulté de choisir, il s'oriente sur ce qui répond au mieux à ses besoins et espère quelque chose de parfait. Ainsi, les produits défectueux, qui ne respectent ni les plans, ni les normes, seront considérés comme négligés et inefficaces. Dans certains cas, il est vrai qu'il n'est pas souhaitable de commettre une erreur dont la finalité impacterait la fonctionnalité. Ici, l'erreur est perçue comme une faiblesse qui engendre un dysfonctionnement, qui est à tout prix à éviter. Mais, justement, certaines faiblesses ne redonneraient-elles pas une valeur d'estime à ce qui nous entoure ? En effet, les murs en pisé artisanaux témoignent que même avec la plus grande connaissance, des erreurs sont notables et inévitables. Ils sont produits à la main, et les traces visibles et irrégulières témoignent que l'erreur est humaine ! Il semble alors que commettre une erreur devienne une marque d'humanité.

ALNEA De nos jours, ces traces d'erreur sont parfois désirées dans l'esthétique finale. En effet, dans cette perte évidente et assumée de singularité, l'Homme, entouré d'objets sans âme, est à la recherche d'humanité pour se démarquer. Ici, les défauts visibles peuvent être considérés comme des erreurs selon notre archétype du mur, mais ils ne sont en réalité qu'un reflet de la main humaine. Alors, l'homme en



quête d'humanité va apprécier ces défauts de fabrication, de manipulation, et par conséquent désirer paradoxalement ces erreurs. Les « erreurs » esthétiques constatées sur la construction du four à pain donnent au matériau et à l'espace une authenticité et un caractère uniques que les techniques industrielles modernes ne peuvent reproduire. L'architecture ne pourra jamais être reproduite à l'identique, donc l'utilisateur peut se sentir privilégié et agira avec plus de précautions. En effet, son aspect unique lui offre presque un caractère sacré qui donne à l'utilisateur envie d'en prendre soin. Loin de vouloir effacer ou camoufler ces erreurs, les architectes et designers qui travaillent avec cette technique, la considèrent comme élément fondateur de leur parti pris. Elles traduisent la richesse de l'interaction entre l'humain et la matière naturelle et permettent de créer des espaces vivants et ancrés dans la nature.

Il faut tout de même relever que, même si les architectures en pisé semblent être les plus transparentes possible sur la structure même du mur, l'architecte Timur Ersen dit que par choix esthétique, il rebouche les trous occasionnés par les banches³. Il y a « un travail de retouche » et « on affine le tableau », mais alors pourquoi ne pas garder l'esthétique des procédures de fabrication ? Par exemple Tadao Ando conserve les traces des coffrages en béton sur ses structures. Ces imperfections assumées deviennent l'identité de l'architecte. De plus, le concept Wabi-sabi⁴, célèbre l'imperfection et pousse au fait d'accepter le défaut. Si Timur Ersen et son équipe n'avaient pas retouché les murs en pisé et laissé les traces de fabrication, ils auraient permis à l'usager une lecture plus transparente de l'édifice. Dans une perspective écoresponsable grandissante, et en ajoutant le concept Wabi-sabi, la transparence de l'erreur peut se révéler précieuse et non perçue comme un obstacle. Dans un gain d'énergie et de matière première, il semble alors nécessaire d'accepter les défauts pour réduire le gaspillage, ne pas refaire et refaire jusqu'à atteindre la « perfection ». De plus, les « erreurs » humaines traduisent un travail à la main qui est plus sensible que lorsqu'il est réalisé par des machines. On pourrait également nommer cela l'imperfection du fait main. Par conséquent, pour l'utilisateur, on notera un plus grand respect pour un projet dans lequel il verra la trace de l'homme. Ces erreurs ne peuvent pas être maîtrisées par des machines

³ La banche est un élément du coffrage, l'ensemble formé par une plaque de bois et ses raidisseurs. Les banches sont disposées face-à-face et solidarisées régulièrement par des tiges métalliques et des clés de serrage.

⁴ « Wabi-sabi », un concept spirituel et esthétique japonais signifiant « l'art de l'imperfection », il faut l'accepter tout en éprouvant de la satisfaction.

et témoignent de cette humanité en apportant une beauté imparfaite et authentique.

~~ALINA~~ Nous pouvons alors admettre que l'erreur dans un raisonnement créatif rappelle que c'est un processus humain, marqué par l'imperfection et la spontanéité, impossible avec le travail industriel. L'erreur n'est pas dans l'exécution de ce mur en pisé car l'architecte respecte parfaitement le processus mais il nous paraît imparfait, comme avec des erreurs, car nous sommes conditionnés par l'image archétypale du mur lisse et orthogonal. Il semble alors favorable d'inclure la notion d'erreur dans un processus créatif. Autant pour perfectionner sa conception et sa gestuelle que pour laisser la trace de sa réflexion sur le résultat final. L'artisan laisse une trace visible dans une production, une marque d'humanité. Ainsi, l'erreur n'est plus seulement une étape à corriger, mais participe à la création de projets porteurs de sens. L'architecture des murs en pisé est unique par son processus de fabrication artisanale qui ne vise pas la perfection et ne peut être reproduit en série. L'erreur devient un atout dans le monde artisanal, mais dans le monde de l'industrie et de la technique, elle reste synonyme de défaillance. Dès lors, comment laisser place à l'erreur quand elle est associée à des notions péjoratives ? Comment donner de la valeur aux imperfections et aux erreurs sans décrédibiliser le travail du créateur ?



1) De la terre au mur, les strates des couches de terre et les irrégularités «erreur» dans le mur.



2) zoom sur la texture du mur, fissures, trous, irrégularités.



3) Vue d'ensemble sur le projet et son contexte.



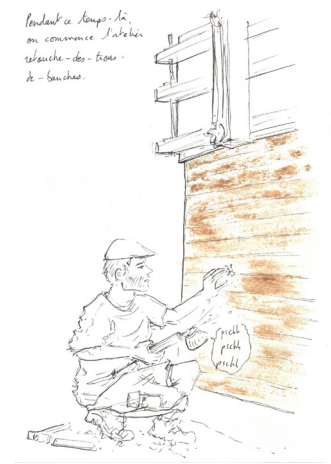
4) mettre en évidence le travail artisanal, l'homme a sa main plongée dans la terre.



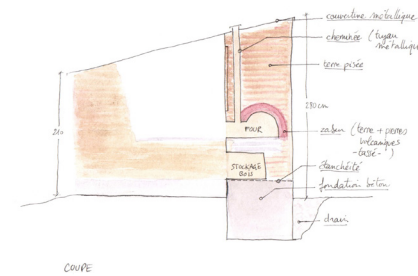
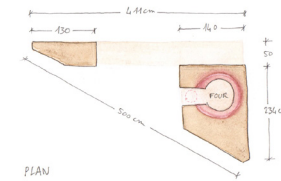
5) Dans cette illustration, la mise en couleur est faite avec la terre, montrant ainsi le lien fort entre l'homme et la matière qu'il a à disposition.



6) Travail en équipe, technique de construction en pisé.



7) Retouche des trous occasionnés par les branches



8) Plan du projet fait à la main, même principe d'erreur que dans le mur : irrégularité, maladresse, imperfection



8) Projet en cours de réalisation

QUAND LE DESIGN S'EMANCIPPE DES NORMES

ALICE BERGER - OBJET



~~ALICE~~ « L'erreur est humaine » dit-on. Mais est-elle toujours synonyme d'échec ou d'éloignement de la vérité ? Par définition, l'erreur désigne un écart, une divergence par rapport à une norme, un modèle ou la réalité. Autrefois synonyme de honte et d'échec, elle est devenue, à partir de la Renaissance, une source d'apprentissage. Faire des erreurs s'est avéré bénéfique. Les erreurs favorisent en effet un apprentissage plus complet et durable, notamment en développant la créativité, la pensée critique et la résilience, devenant ainsi un véritable moteur d'innovation. Un exemple classique : la tarte Tatin, créée par accident dans les années 1880, lorsqu'une des sœurs Tatin oublia de mettre la pâte avant les pommes en préparant une tarte. Cette erreur culinaire donna naissance à un nouveau dessert, illustrant parfaitement les bienfaits de l'erreur. Cependant, avec l'arrivée de l'industrialisation, la standardisation et les normes qui régissent la production d'objets ont désormais éliminé la possibilité que des erreurs puissent se glisser dans les processus de fabrication, celles-ci étant perçues comme des anomalies susceptibles de compromettre l'intégrité du produit. Or, depuis les années 1970, le design cherche non seulement à valoriser l'erreur, mais aussi à l'intégrer profondément dans la conception d'un produit, en tant qu'élément créatif et/ou esthétique. Face à cette nouvelle réalité, le designer se dirige, adopte une nouvelle approche de conception. Il cherche à laisser de la place à l'erreur, ouvrant ainsi la voie à la sérendipité et à l'aléatoire. C'est notamment ce qu'a proposé la designer Zhu Ohmu avec sa collection de vases *Plantsukuroi* (2016). Dans son travail, elle met en lumière ce que l'erreur peut apporter à un procédé de conception relativement récent et très automatisé. Son intention est de célébrer l'imperfection et de souligner la beauté

des erreurs, en s'inspirant du kintsugi¹. On peut en effet se demander dans quelle mesure l'erreur, dans la conception d'objet, peut révéler la manière dont les normes et standards imposés par l'industrie conditionnent notre perception des objets. Il est également pertinent de s'interroger sur la manière dont cette uniformisation façonne notre vision du monde matériel. La question de ce que l'erreur apporte en tant qu'élément créatif se posera également.

~~À~~ À première vue, ce qui attire le regard, ce sont les formes étonnantes et imprévues que possède la collection de vases *Plantsukuroi*. À travers leurs silhouettes si singulières, nous pouvons facilement reconnaître l'identité esthétique de l'impression 3D, une technique de conception née et démocratisée dans les années 2000-2010. Construits par l'accumulation d'un colombin d'argile superposé sur une surface plane, les vases reprennent en théorie le principe même de l'impression 3D céramique. C'est en effet ce qu'a cherché à reproduire la designer Zhu Ohmu lors de l'élaboration de ses vases. En essayant de régénérer manuellement le processus de création de la machine, elle crée un contraste avec, d'un côté, la précision et l'efficacité mécanique nécessaires pour produire un objet stable et homogène, et, de l'autre, l'impact de l'intervention de la main de l'homme sur un tel procédé. Initiée par l'intervention manuelle, la régularité observable des couches de matière est soudainement brisée par l'effondrement de celle-ci sur elle-même, ce qui crée un contraste visuel frappant et soulève des questions sur les compétences supplémentaires que la machine peut offrir par rapport à celles de l'homme.

En cas de complications pendant l'impression 3D d'un objet, la machine, dépourvue de conscience humaine sera, par conséquent, en grande difficulté s'il faut faire face à cet imprévu qu'est le dysfonctionnement. Contrairement à celle-ci, l'homme, lui, conscient de l'erreur qui se manifeste sous ses yeux, est dans la capacité de comprendre celle-ci et de réagir. Il peut ainsi transformer ce qui serait considéré comme un défaut en un élément exploitable et singulier. C'est ce que l'on comprend en regardant la série de vases *Plantsukuroi*. L'irrégularité du colombin d'argile, incapable de s'équilibrer dans l'objet, provoque ainsi son écroulement,

¹ Kintsugi ou Kintsukuroi : technique japonaise de réparation visible consistant à réparer les objets brisés avec de l'or. La philosophie qui en découle met en avant la beauté de l'imperfection comme un élément à célébrer, en révélant ainsi leur histoire et leur fragilité, plutôt que de masquer leurs défauts.

produisant des formes organiques particulières. C'est pour-quoi, par le biais de sa collection, la designer cherche à nous sensibiliser sur notre conditionnement face aux standards formels imposés par l'industrie. Comme nous l'avons probablement tous expérimenté, dans le domaine alimentaire, face à l'option d'acheter une tomate bien ronde ou une bicornue, notre choix se porte instinctivement vers le produit qui semble le plus lisse et sans aspérités. Si ce produit nous paraît plus attrayant, c'est en réalité parce que l'imaginaire associé à ce fruit est verrouillé et façonné par les industries agroalimentaires qui nous conditionnent depuis toujours à associer une certaine esthétique à la qualité d'un produit. Pourtant, à l'image de ce que nous sommes, nous, êtres humains, dans toute notre diversité, et même si nous préférons ne pas en commettre, nous avons besoin de faire des écarts pour avancer et apprendre. Dans l'objet, l'erreur apporte une sorte de « petit plus », une singularité qui attire l'attention. En observant l'objet, nous ne pouvons nous empêcher de nous interroger sur l'origine de cette erreur, comme si l'objet, désormais marqué par cette imperfection, enfermait une histoire singulière à dévoiler. C'est un peu comme si celui-ci avait quelque chose à révéler, une expérience à partager. Prenons comme exemple deux séries de vases : l'une réalisée par une imprimante 3D céramique, l'autre façonnée à la main, imitant la technique de l'imprimante. La première série, composée de couches régulières, d'épaisseurs uniformes et de formes strictement contrôlées et identiques, procure une impression d'ordre, de rigueur. Celle-ci est alors marquée par la standardisation qu'impose l'industrie et manque sévèrement d'individualité : chaque vase semble interchangeable. La seconde série, quant à elle, effectuée par couches irrégulières, avec

des variations de niveaux et des interruptions de matière, suscite l'interrogation et la surprise. L'esthétique distincte de chaque pièce qui compose la série suscite alors chez l'observateur, une volonté de contemplation, car chaque vase raconte sa propre histoire. Ainsi, plutôt que d'essayer d'atteindre une perfection industrielle, Zhu Ohmu laisse dans ses vases des traces de façonnage visible, créant cette histoire singulière entre le contrôle de la création de l'objet – dû à la technique de conception – et le laisser-aller naturel – dû à l'imprévu d'un dialogue entre la main de l'homme et la matière –. De ce fait, la designer nous invite à repenser la place de l'erreur, ainsi que ce qu'elle procure en termes de singularité, de narration et d'attachement par rapport à des formes répétitives et lassantes que peuvent être les objets standardisés.

~~AENE~~ Bien que les formes générées par l'erreur soient organiques, vivantes et bénéfiques pour l'esprit humain, l'erreur est, la plupart du temps, un événement spontané et imprévisible. En général, l'erreur arrive quand on ne s'y attend pas. Par la suite, on essaie d'en tirer les éléments bénéfiques pour apprendre et continuer. Or, si l'erreur est d'une certaine façon programmée, que l'on sait qu'elle interviendra à tel ou tel endroit et qu'elle prendra approximativement telle ou telle forme, elle perd alors de son sens et de sa spontanéité. Par-là, nous pourrions critiquer l'esthétisme qui semble presque planifié des formes et des motifs des vases *Plantsukuroi*. Leur design est-il vraiment aussi spontané et organique qu'il le prétend ? Ne serait-il pas trop maîtrisé ? Car même si les vases paraissent irréguliers et différents dans les détails, ils semblent malgré tout très contrôlés dans leur apparence. Ils s'avèrent être réfléchis, donnant l'impression que l'irrégularité est stylisée, systématisée, finissant ainsi par présenter une esthétique formelle relativement homogène. En comparant les formes et les plis des vases, les imperfections de ceux-ci montrent un certain soin, une harmonie. Cette orchestration ne finirait-elle pas par être une nouvelle forme de perfection ? Presque industrialisée ? Pour répondre à ce que serait réellement une erreur dans ce type d'objet, peut-être que la designer pourrait davantage avoir de spontanéité en variant encore davantage les formes, les textures, et les proportions, pour éviter que la série ne devienne prévisible.

~~AENE~~ Un dernier élément, qui ne passe pas inaperçu, est la taille imposante et inhabituelle de ces vases en céramique. Mesurant bien une soixantaine de centimètres, l'objet est à la limite du manipulable. Cela invite à s'interroger : pourquoi une telle taille ? Quels effets cela produit-il pour la personne qui se tient devant cet objet ? Par son imposante taille, on peut penser que celui-ci s'inscrit dans une relation physique directe avec le spectateur, l'obligeant à s'engager physiquement avec lui, créant un dialogue entre l'espace qu'occupe l'objet et le corps de l'individu. Ce dialogue serait l'effet voulu par Zhu Ohmu : contraster avec l'objet céramique plus conventionnel. Or, en modifiant les proportions, elle inscrit ses objets dans le domaine du spectaculaire, du contemplatif. Ce contraste fort de taille, nous invite à réfléchir sur la fragilité de la nature – représentée par le matériau argileux et ses tons terreux – malgré la taille imposante de l'objet. Comme elle le dit : cette tension parle de la manière dont la nature, bien qu'imposante et résistante, reste vulnérable aux perturbations humaines. Ainsi, elle soulève des questions liées à l'anthropocène. Par l'intégration de l'erreur, qui relève ici davantage du hasard, et en remodelant des formes organiques, elle souligne la responsabilité humaine dans la dégradation des environnements naturels, et par la même occasion notre capacité à en prendre soin. La fragilité de l'argile révélée par l'effondrement de la matière et les irrégularités formelles qui distinguent chaque vase, illustre celle des éléments qui composent l'environnement dans son ensemble. Cette fragilité démontre qu'une simple intervention humaine suffit à altérer l'équilibre de la nature. Comme nous pouvons le comprendre dans le nom de la collection, *Plantsukuroi* est un jeu de mot entre « plant » (plante) et « kintsukuroi »

(réparation en or), suggérant ainsi la fusion entre la nature et la philosophie japonaise de la réparation, nous incitant peut-être donc à « réparer la nature » ? À prendre nos responsabilités ? C'est donc au travers de ces formes organiques et imprévisibles que la designer invite à repenser les actions de l'homme sur l'environnement, mais également à songer aux objets que l'on jette juste parce qu'ils ont un défaut de fabrication.

~~ALINA~~ Loin d'être une simple défaillance, l'erreur se révèle aujourd'hui comme une véritable source d'innovation et de créativité dans le domaine du design. À travers la collection de vases *Plantsukuroi* de la designer Zhu Ohmu, nous comprenons que l'erreur peut non seulement apporter une singularité esthétique, mais aussi ouvrir une réflexion plus profonde sur les normes industrielles et notre rapport aux objets qui nous entourent. En célébrant l'imprévu et l'imperfection, le design contemporain valorise l'unicité, face à la rigidité des productions uniformisées. Toutefois, cette approche interroge sur la spontanéité dans un contexte où la maîtrise technique reste centrale. Ainsi, l'erreur devient un moyen nous poussant à réinventer nos méthodes, à questionner notre propre responsabilité face à l'environnement, nous incitant ainsi à accepter plus naturellement l'imperfection. De cette manière, nous pourrions nous demander si cette réhabilitation de l'erreur pourrait offrir une réponse à la crise environnementale, en nous invitant à adopter une attitude plus souple, résiliente, respectueuse et durable envers la nature, notamment en réduisant le gaspillage grâce à une plus grande acceptation des imperfections dans nos produits.



Zoom sur une partie d'un des vases de la collection pour comprendre la texture et les écroulements de matière argileuse
© Zhu Ohmu



Collection de vases *Plantsukuroi* – Variants et invariants des formes procurées par l'intervention de l'homme sur le procédé de fabrication
© Zhu Ohmu



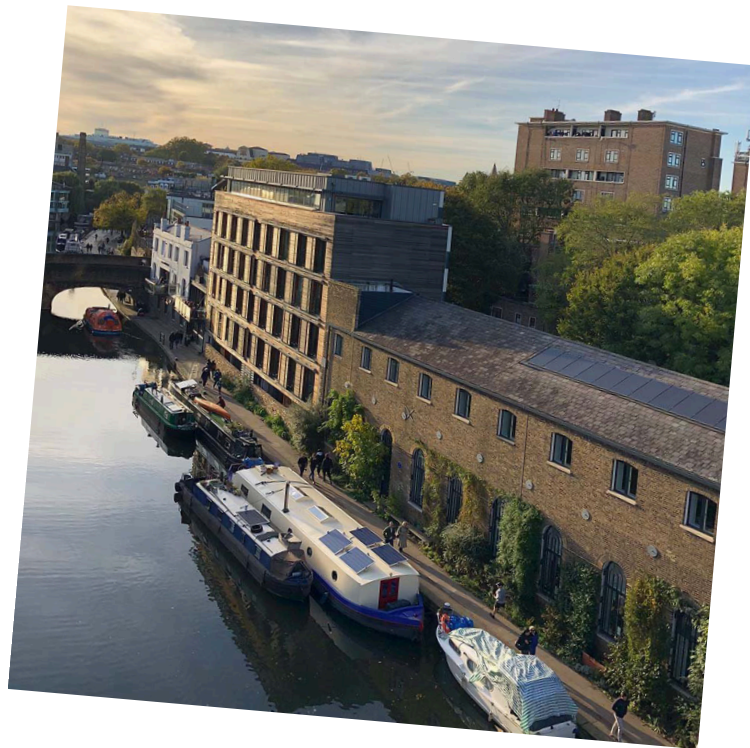
Mise en situation des objets pour illustrer l'imposante taille des vases face à la stature humaine. © Zhu Ohmu



L'ERREUR | NOUVELLE PARTIE | PRENANTE

LÉA DURAND
- ESPACE

D UN PROJET DE DESIGN



1 Citation de Oscar Wilde, *Le Portrait de Dorian Gray*, 1890

~~ALNEA~~ “L’expérience est le nom que chacun donne à ses erreurs”¹: Oscar Wilde repense l’erreur sous un autre angle en démontrant qu’elle n’est pas forcément une suite logique péjorative qui fait obstacle à la réalité mais qu’elle peut être un moyen d’y accéder en nous poussant à nous améliorer et à trouver une solution. De plus, Victor Papanek évoque, dans son livre *Design pour un monde réel*, l’importance d’être dans la réalité en étant en contact avec les usagers et avec ce qui se passe autour d’eux. Les erreurs nous permettent donc d’apprendre et d’éviter de les reproduire en étant au plus proche de la vérité. La notion d’erreur peut donc être un moyen d’accéder à la vérité d’une démarche à travers l’expérimentation et donc être dans le concret afin de répondre au mieux au projet et à la demande des usagers et non dans l’approximation. Par la suite, un tel effort appuie cette envie d’être au plus proche de la réalité et de répondre avec justesse à la demande du projet. Par exemple, si Johannes Kepler n’avait pas enchaîné des erreurs de raisonnements et de déductions, il ne serait pas arrivé à cette fameuse conclusion selon laquelle “les planètes ne tournent pas en un cercle parfait autour du Soleil mais en suivant des ellipses”. Cela lui a permis d’accéder à ce qu’il se passe réellement dans notre système solaire et à comprendre comment il fonctionne. Ainsi, reconnaître nos erreurs nous inciterait à les comprendre afin de progresser dans notre raisonnement et d’adopter de nouvelles réflexions en intégrant un processus d’identification de nos erreurs en quête de cette proximité avec le monde réel. Ainsi, afin d’élargir son champ de vision, le designer doit prendre en compte ses erreurs afin d’appréhender la démarche de projet différemment et de mieux prendre en compte les caractéristiques de celui-ci.

Malheureusement, certains designers ne prennent pas assez conscience de leurs erreurs, qui les éloignent de la réalité et de la manière dont ils doivent répondre à la demande initiale du projet. On retrouve souvent une mauvaise analyse de l'intégralité des besoins des usagers, une utilisation de matériaux inadaptés et une empreinte environnementale pas suffisamment maîtrisée. Ces mauvaises évaluations ressortent quelques temps après la livraison du projet, une phase qui est bien souvent négligée. Par conséquent, il serait intéressant de mettre en place une nouvelle méthode d'appréhension des projets de design en incluant une analyse de nos erreurs. Cela permettrait de répondre au mieux à cette forte demande sociétale qui est d'accéder à des espaces plus sains et plus agréables pour les usagers dans le respect de l'environnement. Par exemple, le Studio Cullinan a remis en cause son approche de projet en adoptant une toute nouvelle méthode dans le projet *The Foundry*. Il s'agit de la rénovation d'un ancien entrepôt pour leur nouveau siège social réalisé en 2012. L'objectif était de créer un espace de travail agréable pour que les employés puissent œuvrer dans de bonnes conditions. Ce projet s'appuie sur la démarche de la *POE* (Post-Occupancy Evaluation). C'est une analyse qui s'effectue quelque temps après la livraison du projet pour voir s'il convient à la commande initiale. Il évalue de manière systématique et rigoureuse la fonctionnalité et le confort du bâtiment auprès des utilisateurs. Cette démarche a été mise en place dans les années 1960 en Écosse et aux États-Unis : elle permet d'ajuster constamment les espaces aux besoins des usagers, et de réduire l'impact environnemental et économique.

Cela nous amène à nous questionner sur l'identification de nos erreurs pour les analyser afin d'améliorer nos espaces afin de mieux répondre aux enjeux environnementaux. Dans un premier temps, nous identifierons et analyserons les erreurs. Puis dans un deuxième temps, nous étudierons les améliorations et les solutions trouvées pour faire disparaître ces erreurs.

~~ALNEA~~ Pour donner suite à la livraison du projet, le Studio Cullinan a mis en pratique la méthode du *POE* afin d'identifier les erreurs commises lors de la conception. Le studio Cullinan est une entreprise d'architectes et de designers

fondée en 1965 par Edward Cullinan. Sa préoccupation première est liée aux enjeux environnementaux. Cette philosophie a guidé la rénovation d'un entrepôt victorien délabré, situé le long du Regent's Canal dans le quartier d'Islington à Londres. Pour ce projet, le studio Cullinan est à la fois le concepteur mais aussi le client. C'est pourquoi il considère ce projet comme un « exercice de recherches » afin d'étudier et de mieux comprendre l'interaction entre l'utilisateur et le bâtiment. Cela a permis de penser et d'évaluer le projet dans sa globalité avec une mise en place du *POE* simplifiée car il y a moins d'exigences liées aux clients. Ainsi, les designers ont mis à profit ce qu'ils ont appris dans leurs futurs projets avec leurs clients. L'objectif de *The Foundry* est de réaliser un bâtiment avec une empreinte carbone de 0% d'ici 2025 tout en créant un espace de travail agréable pour les employés afin d'améliorer leur créativité ainsi que leurs performances. Afin de répondre à cette objectif 0% émission de carbone, ils ont d'abord analysé les causes de ces émissions. Ils ont constaté que les bâtiments sont responsables de 39 % des émissions mondiales de carbone liées à l'énergie, 28 % de cette somme peut être attribuée aux émissions opérationnelles et 11 % proviennent des matériaux et des processus utilisés pour construire de nouveaux bâtiments. Ensuite, ils ont identifié les potentielles erreurs du bâtiment qui pouvaient avoir un impact sur sa consommation de carbone. Dans un premier temps, ils se sont aperçus qu'il y avait une mauvaise isolation, ce qui avait un impact sur la consommation d'énergie, rendant le bâtiment énergivore, par exemple, une forte consommation d'électricité, chauffage, etc.... engendrant des coûts. Puis, il n'y avait pas assez de lumière ce qui fait que les employés utilisaient de la lumière artificielle, qui apporte une

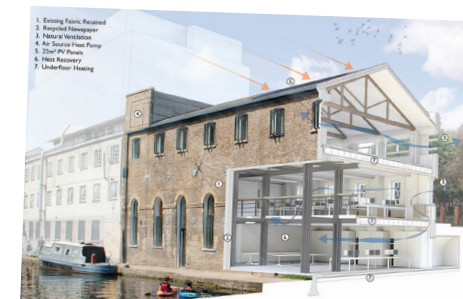
ambiance peu propice au travail. Ces constats, mêlés à l'utilisation intensive du bâtiment, entraînaient une forte consommation d'énergie et donc une empreinte carbone élevée ce qui éloignait de l'objectif. Grâce à cette analyse ils ont pu soulever d'autres erreurs comme une mauvaise acoustique due à ce problème d'isolation, rendant le bâtiment bruyant. Enfin, pour pousser leur analyse, ils ont mis en place une enquête de satisfaction auprès des employés afin de savoir s'il y avait des points à améliorer pour leur apporter de meilleures conditions de travail. Le Studio Cullinan a eu comme retour que les espaces étaient mal optimisés et les employés suggéraient de les repenser. Cette phase d'analyse des potentielles erreurs a permis au Studio Cullinan de faire évoluer le bâtiment selon l'objectif initial et d'améliorer les conditions de travail des employés. C'est la mise en place du *POE* qui a révélé l'importance de ces analyses et la nécessité d'un bâtiment bien pensé et efficace pour les usagers. Ces études ont donc permis d'acquérir de nouvelles connaissances pour mettre en place des dispositifs écoresponsables. En un mot, comment mieux répondre aux enjeux environnementaux et aux besoins des usagers tout en réduisant les coûts.

ALNEA Dans un deuxième temps nous allons étudier ce processus d'analyses et de recherches qui a permis au Studio de mesurer l'impact de ses erreurs, parties prenantes dans nos projets de design. Le Studio Cullinan a mesuré l'importance du *POE* car en déterminant les défaillances de la structure, ils ont pu répondre aux nombreux problèmes évoqués antérieurement. Tout d'abord, afin de réduire au minimum l'empreinte carbone du bâtiment, ils ont mis en place une analyse annuelle qui leur a permis de réduire de 84 % leur empreinte carbone, qui se rapproche de leur objectif 0% pour 2025. Pour cela, ils ont remplacé la pompe à chaleur à gaz par une pompe à chaleur à air et ont rajouté des panneaux photovoltaïques qui fournissent en majeure partie l'électricité du bâtiment. Ensuite, afin d'apporter plus de lumière naturelle, ils ont ajouté des fenêtres à double hauteur qui ont permis de réduire l'utilisation de lumière artificielle. Enfin, le fait qu'il y ait des fenêtres des deux côtés du bâtiment a permis de mettre en place un système de ventilation naturelle. Aussi, ces grandes fenêtres offrent de beaux points de vue

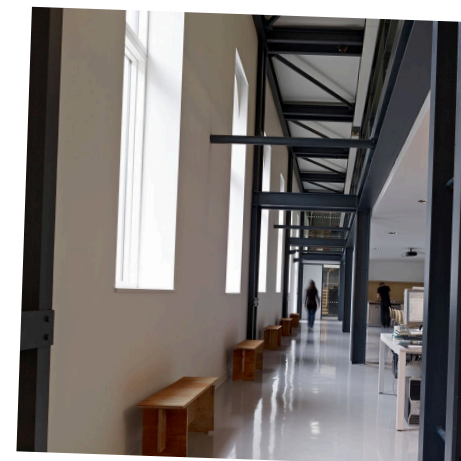
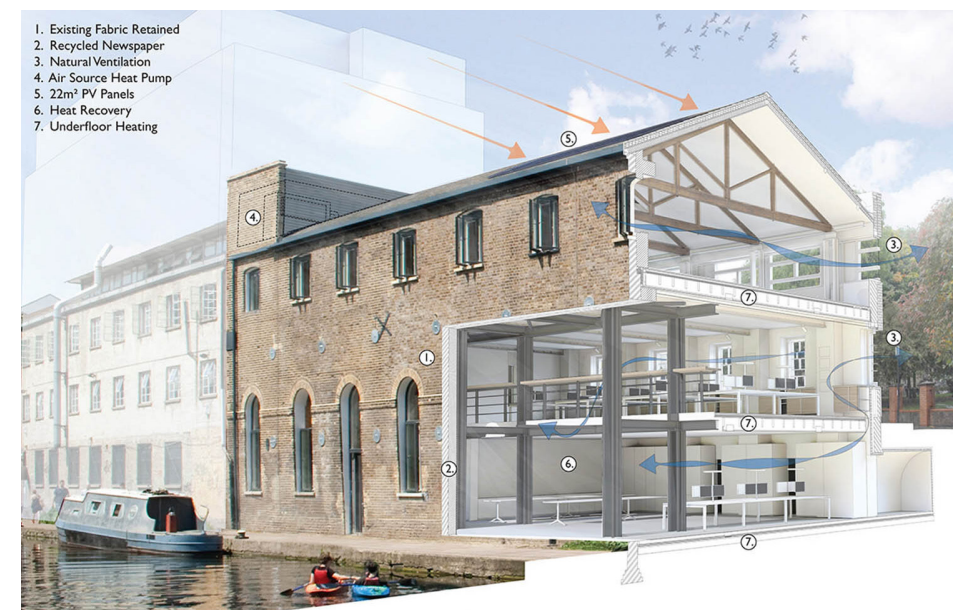
extérieurs sur le canal, ce qui crée une ambiance plus agréable pour travailler. Ils ont également réglé le problème d'isolation en super-isolant les sols, les murs et le toit avec du papier journal recyclé. Tous ces nouveaux dispositifs sont illustrés par le Studio Cullinan sur ce schéma ci-dessous.

En d'autres termes, ces installations ont permis de réduire considérablement les coûts liés à l'énergie, et donc de faire des économies comme par exemple réduire les coûts d'électricité évoqués antérieurement. Cela a permis de limiter l'impact environnemental du bâtiment. La *POE* a révélé que les employés étaient satisfaits des améliorations pour la température, la lumière et le bruit mais, afin de continuer à améliorer la qualité des espaces de travail, les architectes ont rendu les espaces plus flexibles. Ils ont demandé aux employés à travers une seconde enquête plus poussée leurs habitudes de travail et comment le Studio pouvait améliorer leurs conditions de travail. Grâce à cette collaboration entre le Studio et les employés, de nouveaux dispositifs ont été mis en place : écrans pliables, nouveaux meubles d'occasion, afin de créer une variété de nouveaux espaces de travail. Ensuite, davantage de plantes pour créer un lien sain avec un environnement naturel. Puis des espaces de rangement personnels pour désencombrer les bureaux. Ces modifications ont grandement contribué à maintenir et à améliorer la productivité de l'équipe tout en réduisant l'empreinte carbone de 84% à ce jour.

ALNEA Pour conclure, l'expérience acquise grâce à *The Foundry* à travers des recherches et des études a donné au Studio Cullinan des informations pratiques sur comment les utilisateurs interagissent avec l'espace après la livraison.



Cela a également permis de mieux comprendre la rénovation et la réaffectation des bâtiments en répondant aux enjeux écologiques. Pour le Studio, les enseignements obtenus ont permis de tirer des leçons importantes : favoriser la collaboration, entretenir une connexion avec notre environnement naturel, créer un espace flexible et de caractère ou encore innover pour réduire les émissions de carbone. Même si la mise en place du *POE* peut constituer un coût au départ, c'est un bon investissement à long terme, que ce soit d'un point de vue économique ou environnemental. L'identification des erreurs présentes dans le projet initial a donc permis de répondre aux besoins des usagers qui étaient d'avoir de meilleures conditions de travail tout réduisant l'empreinte carbone. On constate donc que dans le projet Foundry, l'analyse positive de l'erreur permet de faire évoluer notre vision de la conception de l'espace tout en valorisant l'écoresponsabilité à travers la prise en compte du bien-être de l'utilisateur. En conclusion, instaurer un processus d'analyse de nos erreurs après la livraison du projet ne pourrait-il pas fonder une pratique écoresponsable du design ?



Images du projet *The Foundry* prises par le Studio Cullinan, datant de 2012. Elles montrent l'extérieur du bâtiment puis les espaces de travail du Studio ainsi que l'un des couloirs des locaux avec les grandes fenêtres. Ces images permettent de témoigner de la luminosité et de l'organisation des espaces de travail.

DU DÉSORDRE À LA SENSIBILITÉ : LE
VISUEL DE SAGMEISTER

MARGOT CHAILLOU - GRAPHISME



1 : Définition : Erreur—Dictionnaire de français Larousse. (s. d.). Consulté 5 octobre 2024, à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/erreur/30846>

2 : Stefan Sagmeister, né en 1962 en Autriche, est un designer graphique et typographe, considéré comme un « génie radical du design graphique » (: Space, D. (2024, août 26). Stefan Sagmeister : The Radical Genius of Graphic Design. Medium. <https://medium.com/@DzynSpace/stefan-sagmeister-the-radical-genius-of-graphic-design-34195681721a>), il est le cofondateur du collectif créatif Sagmeister & Walsh. Sagmeister & Walsh est le partenariat de conception graphique entre Stefan Sagmeister & Jessica Walsh, directrice artistique et illustratrice américaine.

~~AUTRE~~ « Erreur » acte ou comportement inconsidéré, maladroit, regrettable »**1**. Dans le langage commun « commettre une erreur » signifie s'écarter du chemin prévu et entraîner un résultat non souhaité. Cela peut résulter d'un malentendu, d'une inattention ou d'une évaluation incorrecte des circonstances. Ainsi, l'erreur est souvent perçue comme une source d'échec ou de désagréments. Elle est synonyme de mauvaise qualité, de confusion ou de perte de crédibilité. Dans la plupart des domaines, celui qui « commet une erreur » est celui qui manque de rigueur ou de sérieux. Il est dans l'incapacité à répondre aux attentes. Cette perception peut entraîner des conséquences négatives, tant sur le plan personnel que professionnel, un climat où cette « peur de l'échec » pousse les individus à éviter de prendre des risques par crainte de décevoir ou de ne pas répondre aux attentes, ce qui influence leur capacité à innover. Pourtant, il existe un domaine où cette définition du mot erreur peut prendre un tout autre sens : le design graphique. Ici, l'erreur est non seulement acceptée, mais souvent célébrée comme un puissant moteur d'innovation. Les maladresses sont transformées en éléments visuels riches, et les « erreurs volontaires » des designers sont intentionnellement chargées de sens et d'émotions. Dans cette dynamique, certains designers graphiques ont su tirer parti de leurs « erreurs » pour nourrir leur processus créatif. C'est le cas de Stefan Sagmeister**2**, qui ne voit pas ce terme comme une anomalie à corriger, mais comme une occasion d'explorer de nouvelles idées et d'exprimer des émotions. Il part du principe que le design ne doit pas se limiter à la fonctionnalité, mais doit également toucher le spectateur à un niveau émotionnel. Pour lui ; « le seul risque à prendre

dans la vie est de ne pas prendre de risques »⁴ et la création est un outil permettant de mettre en lumière l'erreur. C'est une idée qu'il explore à travers son ouvrage *Things I Have Learned in My Life So Far* objet de notre analyse. *Things I Have Learned in My Life So Far* ou en français Les choses que j'ai apprises dans ma vie jusqu'à présent livre publié en 2008 est une compilation visuelle des leçons que Sagmeister a tirées de ses expériences personnelles écrites sous forme de citations dans un journal qu'il tenait depuis plusieurs années. Il y explore des thèmes sensibles tels que la vulnérabilité, l'authenticité ou encore la croissance sous forme de compositions photographiques, jeux de typographies ou encore montages et assemblages loufoques. À travers l'exploration de cet ouvrage, il serait intéressant de se pencher sur la manière dont, dans le domaine du design graphique, les créatifs font usage « d'erreurs » intentionnellement pour concevoir des œuvres sensibles et innovantes qui poussent les usagers et spectateurs à la réflexion.

~~ALINE~~ Pour représenter tous les sujets qu'il aborde au sein de cet ouvrage, le designer a décidé d'utiliser, sur plusieurs pages, des typographies qui défient la lisibilité traditionnelle pour expérimenter. Les mots sont déformés, aplatis, allongés, mal alignés, superposés ou placés de manière aléatoire sur la page, créant des ruptures dans la hiérarchie textuelle des pages. Bien que cette approche ait pu être considérée comme une façon pour le designer de s'amuser en plaçant chaque composition de mots de manière anodine, elle sert en réalité à renforcer le message émotionnel derrière chaque leçon. Par exemple, un message qui parle de la difficulté d'accepter ses imperfections est rendu visuellement flou, illustrant le processus de l'acceptation de soi grâce à des « erreurs typographiques délibérées et calculées ». Au-delà de la typographie et du jeu des lettres, il utilise des collages, mêlant photographies, motifs, textures, illusions d'optique et des superpositions qui créent une richesse visuelle complexe. Les erreurs de perspective ou d'échelle et les compositions graphiques déséquilibrées ainsi que les formes éclatées et déformées ne sont pas considérées comme du « mauvais goût », mais comme des choix délibérés, des erreurs volontaires qui existent dans le but d'enrichir le récit visuel et de renforcer les émotions associées à chaque leçon, rendues libres à

⁴ : Stefan Sagmeister on The Great Discontent (TGD). (2014, juin 23). The Great Discontent (TGD). <https://thegreatdiscontent.com/interview/stefan-sagmeister/>

l'interprétation. Sagmeister crée à chaque page une expérience où le spectateur n'est pas seulement un observateur passif, mais un participant qui doit réfléchir à ses propres leçons de vie. Les « erreurs » visuelles engagent le spectateur sur un plan personnel et émotionnel. L'erreur ne pourrait-elle pas être intrinsèquement liée aux notions d'imprévu et d'imperfection, atouts majeurs de la démarche créative du designer, en ce qu'elles servent à la fois à rendre confus son interlocuteur et à le forcer à extraire sa propre interprétation ? « Il est très important d'accepter l'erreur et de faire beaucoup de choses - autant de choses que possible - avec le moins de peur possible. Il est bien mieux de se retrouver avec beaucoup de conneries après avoir essayé de trop réfléchir au début et de ne pas se lancer. »⁵

~~ALINE~~ L'intuition joue ainsi un rôle crucial dans son processus créatif. Il prône l'idée que les designers doivent se laisser guider par leur instinct, même si cela signifie prendre des risques et se tourner vers l'inconnu. Dans le cadre de son projet, cette approche intuitive permet d'obtenir des résultats authentiques qui ne pourraient pas être atteints par des méthodes définies à l'avance ou par des normes du design traditionnel, comme celles établies, par exemple, par le graphisme suisse. Le graphisme suisse est reconnu pour sa rigueur et sa fonctionnalité. Il est caractérisé par des lignes épurées, une hiérarchie visuelle claire et une typographie réfléchie. Les designers suisses privilégient des compositions équilibrées et structurées par des grilles, visant à communiquer de manière directe et objective sans laisser de place à l'interprétation personnelle. Un exemple illustrant cette idée peut être l'emblématique affiche créée par Josef

⁵ : Popova, M. (2011, mai 12). Famous Creators on the Fear of Failure. The Marginalian. <https://www.themarginalian.org/2011/05/12/fear-of-failure/>

Müller-Brockmann pour un concert en 1955⁶ ; cette œuvre incarne parfaitement les principes de clarté et de rigueur qui définissent le style suisse : utilisation de grilles de composition pour structurer l’information, d’une typographie sans-serif moderne et composition minimaliste avec des formes claires. Les lignes épurées et l’agencement équilibré permettent une lisibilité immédiate, orientant l’œil du spectateur d’une manière fluide et directe, sans éléments superflus. L’objectif est clair : fournir une information fonctionnelle et objective, en éliminant toute confusion possible, idée qui contraste avec le point de vue suggéré par Sagmeister. Alors que le graphisme suisse vise à éliminer le superflu pour atteindre une clarté maximale, Sagmeister incite à briser les règles pour laisser place à une forme de désordre et d’imprévisibilité, considérant que ces éléments peuvent engendrer des découvertes surprenantes.

~~▲▲▲~~ Bien que le processus créatif de Sagmeister puisse être salué, nous pouvons néanmoins émettre quelques critiques. Il est intéressant de souligner que certains des choix esthétiques audacieux dans son ouvrage peuvent sembler excessifs ou inaccessibles dans leur compréhension. C’est le cas de la série de visuels sur le thème « If I want to explore a new direction professionally, it is helpful to try it out for myself first »⁷, dans laquelle ses compositions, qui reposent sur des jeux de contrastes et d’ombres réalisés grâce à la disposition de la phrase en blanc sur fond blanc, visible seulement par le biais de profondeur, n’est pas réellement compréhensible. Tous les messages présentés dans son ouvrage ne sont pas toujours faciles à lire ou à déchiffrer en raison de leur composition, ce qui pourrait soulever la question de l’accessibilité. Cependant, cette approche pourrait bien faire partie intégrante de sa démarche initiale : ses erreurs volontaires et les choix graphiques audacieux pourraient en effet constituer une critique plus profonde d’une société de plus en plus régie par des normes, des visuels qui doivent se ressembler pour exister, à des fins commerciales. Dans cette perspective, il serait nécessaire de se libérer de ces contraintes, même si cela implique parfois un risque de perte de sens du visuel. Pour aider à la compréhension de ses choix, *Sagmeister*

⁶ : Rabiot, M. (2013, mars 12). Josef Müller-Brockmann « swiss style ». Graphéine - Agence de communication Paris Lyon. <https://www.grapheine.com/divers/graphic-designer-muller-brockmann>

⁷ : Consulter annexe 1 : « If I want to explore a new direction professionally, it is helpful to try it out for myself first ».

inclut tout au long de son ouvrage, des pages où il explique et documente son processus de création, montrant des croquis, des tests et des révisions pour offrir à son lecteur une première intention de lecture.

~~▲▲▲~~ Aujourd’hui, le travail de Stefan Sagmeister nous offre plusieurs leçons importantes à nous designers, en reconsidérant ce que nous appelons « erreur ». Dans un premier temps, les designers doivent se sentir libres d’explorer des chemins non conventionnels et d’accepter les erreurs comme des opportunités d’apprentissage. Ensuite, il est important de pouvoir valoriser la dimension émotionnelle au regard de la seule fonctionnelle. Les choix du designer doivent exister pour établir une connexion authentique avec un individu. Il est aussi primordial de créer l’erreur et de l’intégrer pleinement à son processus créatif, pour se défaire des compositions normées, il faut éclater les formes, modifier les typographies et susciter un regard nouveau sur un objet. L’erreur prend alors d’autres noms : sensibilité, vibration, imperfection dans sa capacité à créer un sentiment de vulnérabilité face à un visuel. Le but ultime du designer devient alors de créer une forme graphique qui permette de toucher celui qui la regarde, d’inciter la réaction.

En encourageant les designers à explorer des approches non conventionnelles et à embrasser les erreurs, intentionnelles ou non, Sagmeister propose une alternative à la conformité esthétique imposée par la société de consommation. En déformant un texte, un visuel ou en rendant sa lecture difficile, le designer oblige le spectateur à s’arrêter, à réfléchir et à remettre en question le message tout en l’incitant à interroger les conventions graphiques elles-mêmes. Cette

philosophie valorise la créativité individuelle, la durabilité et l'impact émotionnel positif et durable sur la société plutôt que la simple rentabilité et la standardisation.

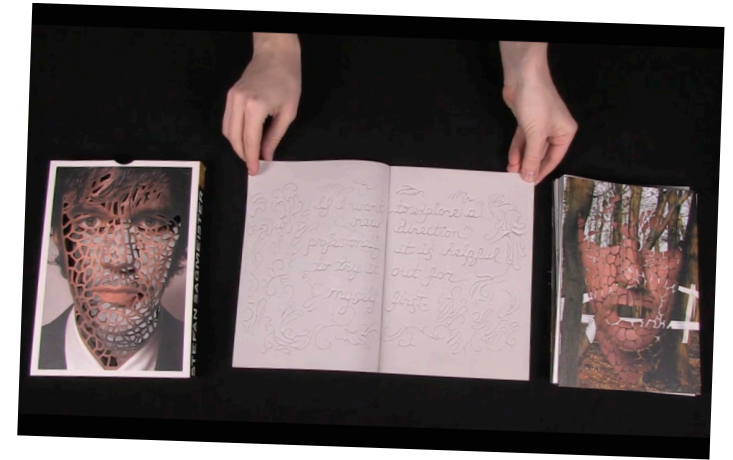
Cette réflexion sur l'utilisation de l'erreur rappelle le travail du designer David Carson, connu pour son approche déconstructiviste en design graphique, dans laquelle l'expérimentation joue aussi un rôle clé dans le processus créatif, ce qui lui permet de fusionner typographie, images et espaces.

Il serait pertinent d'examiner et de comparer comment plusieurs approches différentes du thème de l'erreur peuvent nous conduire à des conclusions variées sur son rôle dans le processus créatif et à une réflexion sur la manière dont nous valorisons les imperfections dans notre travail, dans une démarche par exemple sociologique.²



8 : David Carson :
Un avant-gardiste
du Design
Graphique ! (s. d.).
Consulté 13 octobre
2024, à l'adresse
[https://www.design-
formations.ch/david-
carson-avant-gardiste-
design-graphique/](https://www.design-formations.ch/david-carson-avant-gardiste-design-graphique/)

Annexe 2 : Stefan Sagmeister, « *Things I Have Learned in My Life So Far* », 2008. Page « Limits » extraite du livre. Ici, le mot Limits est représenté visuellement comme flottant dans une piscine afin de symboliser une sensation d'immersion rattachée à ce mot.



Annexe 1 : Stefan Sagmeister, « *Things I Have Learned in My Life So Far* », 2008. Capture d'écran de la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=Bbeg_ETOR20 par Cooper Hewitt ou sont montrées les doubles-pages « If I want to explore a new direction professionally, it is helpful to try it out for myself first ».



Annexe 3 : Stefan Sagmeister, « *Things I Have Learned in My Life So Far* », 2008. Pages de couvertures, superpositions. Le visage du designer, pré-découpé dans le carton de rangement des petits carnets qui composent l'œuvre à l'intérieur, permet un effet de superposition intéressant et différent selon les motifs des couvertures des carnets que l'on range à l'intérieur.



questionnaire

Aléatoire

Serendipité

création

ARTISAN

designer

différence

conf

~~pour~~

Conception & réalisation graphique :
Thibault Macquart, Léa Durand & Lilou Sorin

Cet ouvrage a été imprimé par les étudiants du DSAA Design des mutations écologiques le 03 Octobre 2025 dans le cadre d'un workshop mené par les enseignants: Julien Borie, Bertrand Courtand, Christophe Recoules, Laurence Pache, Anne-Catherine Adam-Céard et Ann Pham Ngoc Cuong.

Cité scolaire Raymond Loewy, 1 place de Filderstadt, 23300, La Souterraine.

Typographies :
Bahnschrift Regular
Blur Bold
Blur Light
EB Garamond Regular
EB Garamond Medium

Papiers :
Papier recyclé evercopy 80 g
Papier canson 200 g
Brouillon de papier risographie 80-100 g

Trois exemplaires : / 3

conséquence

proposer

innovations

PROBLÈMES

recommencer

se hâter

Défautes

SINGULARITÉ

canachine

appréhension

Evaluation
progression

développement

solution

LÉA DURAND

Cité scolaire
Raymond Loewy

??
MARGOT
CHAILLON

ANTHIME
THIRION

AMALIA
ANTONIO

Promotion
2025

CHARLOTTE
ARNAUD

SIMON
BESSIÈRE

DSAA

ALICE
BERGER

MARINE
CHARPENTIER

La Souterraine

ABIGAIL
CULLEN

Design des mutations éologiques

ZOE
VESUX-FABBRO