

RADICALI

ENCÈNE n.52

RADICAL

LES RACINES DE L'HERBE

« Herbe : en zone tempérée et froide, la plus grande diversité biologique s'exprime dans la strate herbacée. »

Gilles Clément, in *Abécédaire*

Radical design...Lorsque le terme Radical est utilisé chez ceux qui aiment et connaissent le design, l'esprit entre en effervescence. L'immense liberté stylistique, le jeu critique qui vient mettre la modernité à la question avec élégance, humour et séduction plastique font référence et suscitent l'admiration. Le protocole moderne, avec sa simplicité universelle, qui accompagne si efficacement le marché supposé être au service du confort de tous, se fait chahuter. L'idée est de changer, de sortir de l'ennui avec une intelligence critique si élégante... c'est l'Italie, il ne pouvait pas en être autrement. On se régale, on cogite et l'exposition intitulée *Italy : The New Domestic Landscape*, que propose le MoMA en 1972 donne une notoriété élargie à ce que Archizoom et Superstudio ont fait surgir dans l'histoire du design. Mais les questionnements, qui se cristallisent dans cette exposition en 1972, ont une radicalité qui ne résonne que dans l'antre du design.

Avec un regard rétrospectif, tel que nous pouvons nous le permettre à l'occasion de la réflexion initiée par le thème de cette revue, cette radicalité est très circonscrite, et il y a peu de passerelle avec l'autre événement que convoque simultanément dans nos esprits le terme de radicalité, et qui prend aussi place en 1972. Il s'agit de la publication du rapport Meadows. Intitulé *Limits to Growth*, il brandit le message suivant : rien n'est possible si l'on ne positionne pas en priorité absolue la limite que constitue la planète terre en elle-même. L'Oikos est limité, et tout ce que pense alors le design ne prend pas en compte cette finitude : le rythme et les besoins de la production en design sont alors sourds au fait que la terre ne dispose que de ressources limitées. Ce sol vivant, si absent de l'exposition du MoMA traitant du design Radical, c'est la glèbe à respecter, à ériger en priorité dans tous nos cahiers des charges. Car c'est en elle que puisent les racines qui nous nourrissent, celles qui font des arbres à l'ombre desquels nous sommes si bien. C'est elle qui porte l'herbe, discrète, diverse, et douce. Revenons à ces racines qui permettent la vie. Faire pivoter la perception de la radicalité autour de cette date démontre qu'une notion peut être saisie et se révéler via différents domaines, et ce qui rend l'analyse éloquent, c'est lorsqu'il y a confrontation, croisement, tuilage. À la lecture des neuf articles de cette revue, ayez cette élasticité : articulez les points de vue que chaque angle d'attaque vous offre, poursuivez le travail de nos étudiants, et descendez en profondeur là où se mêlent les racines du design en herbe que nous cultivons ici.

C'est ici que tout commence.

É. CHARVET



Pratone, Giorgio Ceretti, Pietro Derossi
et Riccardo Russo, 1971

La radicalité sans racine ?

SOMMAIRE

RETOUR À L'ESSENCE BRUTE

JAMY PHELIPPOT

Page 8 à 15

RADICALITÉ ET RESPONSABILITÉ

LÉANE MARTINET

Page 56 à 63

DESIGN DE LA CONFRONTATION

THIBAUT MACQUART

Page 16 à 23

LE DÔME GÉODÉSIQUE : UNE FORME, UNE RÉVOLUTION

CHARLOTTE SERVOLLE

Page 64 à 73

RADICALITÉ FORMELLE ET ANTICONFORMISME

ZOÉ ROUSSET

Page 24 à 31

ENTRE RADICALITÉ, ÉTHIQUE ET RÉVOLUTION DU DESIGN

LILOU SORIN

Page 74 à 81

RADICALITÉ GREFFÉE

ILONA MOREL

Page 32 à 39

BIBLIOGRAPHIE

Page 84 à 85

UTOPIE ARCHITECTURALE OU RÉALITÉ DURABLE

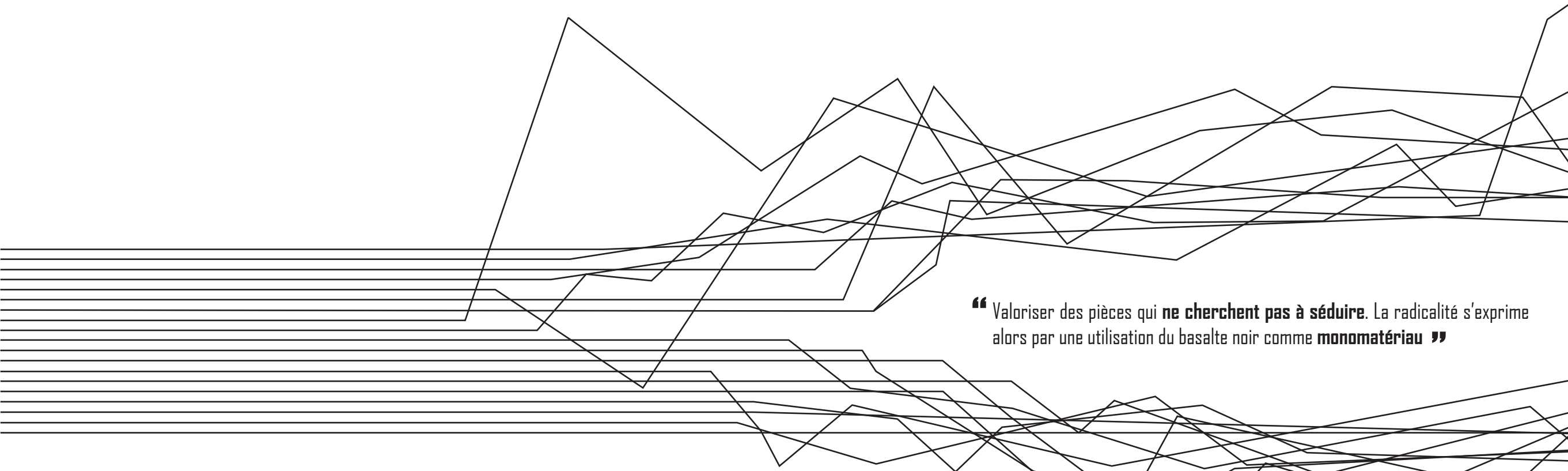
MARION PROTHEAU

Page 40 à 47

DESIGN INDUSTRIEL DÉSIRABLE

YAN LESAGE--GARNIER

Page 48 à 55



“ Valoriser des pièces qui **ne cherchent pas à séduire**. La radicalité s'exprime alors par une utilisation du basalte noir comme **monomatériau** ”

RETOUR À L'ESSENCE BRUTE.

JAMY PHELIPPOT

Dans un monde où la quête incessante de nouveauté tend à produire des formes et des matériaux toujours plus complexes, la radicalité peut émerger là où on l'attend le moins. Par définition, elle renvoie à la recherche de ce qui est fondamental, comme un retour à l'origine ou à un principe premier. À l'échelle de l'objet, elle peut s'exprimer par une volonté de conception valorisant des pièces qui ne cherchent pas à séduire par leur sophistication, mais plutôt à captiver par leur faculté à révéler ce qui est éminemment vrai et honnête. Il ne s'agit pas simplement de créer pour innover, mais de dépasser les artifices contemporains qui façonnent le design dès son origine, afin de mettre en lumière ce qui est élémentaire, intemporel et universel. La radicalité s'articule alors autour de ce retour à l'essentiel, qui révèle une forme de vérité intrinsèque des matériaux et des formes qui sont pensées, offrant une transparence sur ce qu'est véritablement un objet. Dans cette démarche, Max Lamb se définit en tant qu'artisan moderne, il adopte et promeut une approche expérimentale de la matière. Sans se revendiquer comme « maître artisan » d'une discipline spécifique, il mêle des techniques traditionnelles, voire primitives, à des procédés de fabrication contemporains. Son travail repose sur une exploration approfondie des propriétés des matériaux, s'attachant à leur histoire et aux savoir-faire vernaculaires qui leur sont associés. Dans cette perspective, comment incarne-t-il cette radicalité dans sa démarche tout en interrogeant les modèles du design moderne ? Son projet *Crockery Black Basalt* (2016) illustre cette approche radicale à travers trois axes majeurs : une exploration de la matérialité du basalte noir, une réinterprétation du geste de fabrication et une tension entre primitivisme et modernité.

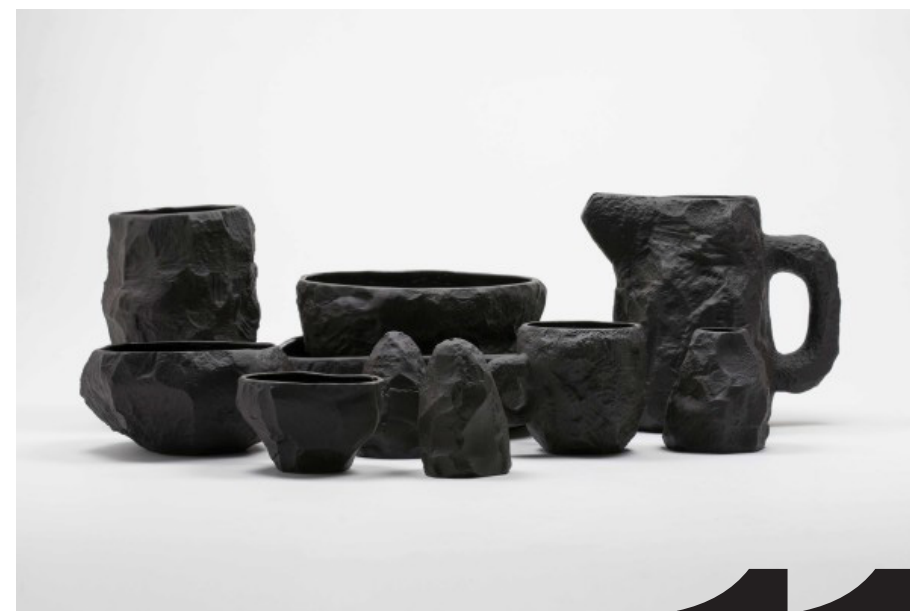
10

LE BASALTE NOIR COMME ESSENCE.

À l'origine, *Crockery Black Basalt* de Max Lamb était une collection de vaisselle produite en porcelaine, en collaboration avec le studio de céramique 1882 Ltd. Quatre ans après la mise en œuvre du projet initial, il décide de réinterpréter cette série avec du basalte noir, unique matériau minéral naturel en substitut de la porcelaine. S'inspirant de la technique développée par le potier Josiah Wedgwood en 1766, qui simulait l'apparence riche d'un basalte noir à partir de grès noir, Lamb expérimente et réintroduit ce matériau archaïque et intemporel dans un contexte contemporain afin de s'affranchir d'une utilisation universelle de la porcelaine. Le basalte noir,

d'origine volcanique, incarne une énergie brute et naturelle. Sa présence imposante contraste avec les tendances actuelles marquées par l'abondance de matériaux ultra transformés et dénaturés que peuvent être les thermoplastiques et thermodurcissables. Ici, il valorise un élément dense, durable et texturé, porteur d'une pureté que les composites modernes ne peuvent égaler. La radicalité s'exprime alors par une utilisation du basalte noir comme monomatériau : il impose une unité visuelle et conceptuelle, directement liée à l'identité géologique de la matière. Max Lamb parvient également à distinguer, par un traitement de surface, la valeur d'estime et la valeur d'usage de cette collection. L'extérieur des pièces, non émaillé, conserve l'apparence

Ci-contre, collection *Crockery Black Basalt*,
Max Lamb (2016).
Produit par 1882 Ltd.
Collection de 10 pièces de vaisselle en grès noir
réinterprétant le basalte noir.



11

brute du plâtre sculpté, rappelant l'aspect rudimentaire du basalte, tandis que l'intérieur, émaillé, est conçu pour l'usage quotidien et destiné à recevoir les aliments. Cette dualité met en avant des effets visuels entre un mat et un brillant qui rappellent le travail du plasticien Pierre Soulages. Dans sa série *Outrenoir*, Soulages met en tension l'utilisation de la couleur noire et des traitements de surface qui lui sont attribués pour révéler la lumière qu'il considère comme matière. Ces œuvres deviennent mystiques, elles se transforment lors du mouvement nécessaire à leur observation et l'invisible devient perceptible. Cette dualité de texture, que l'on retrouve également chez Lamb, permet une interaction sensorielle, renforçant l'expérience de l'objet, qu'il soit en cours d'utilisation ou simplement entreposé. L'intérieur brillant des pièces dévoile un jeu infini de reflets lumineux, contrastant avec le mat extérieur non émaillé, qui accentue l'intention d'une esthétique brute et honnête qu'il souhaite transmettre.

IMITATION DES CONTRAINTES ARTISANALES.

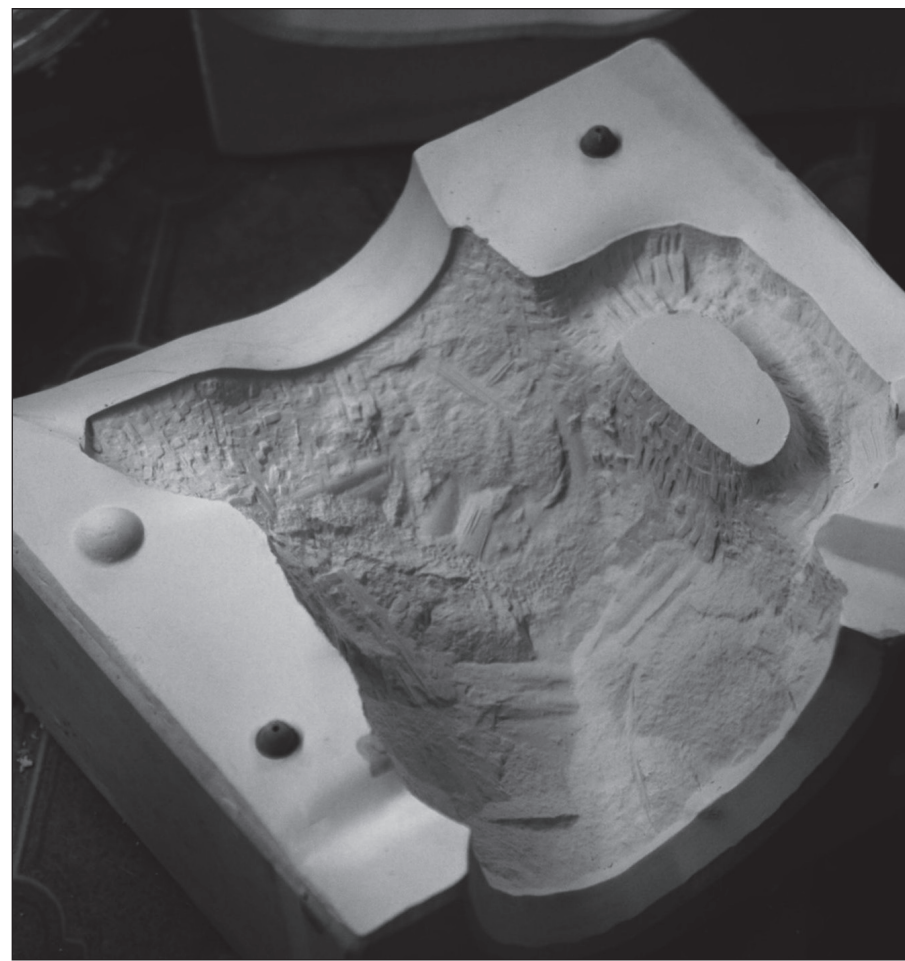
La radicalité du projet *Crockery Black Basalt* ne se limite pas à la matière. Elle s'étend au processus de fabrication en revisitant le geste ancestral tout en l'associant aux méthodes de production contemporaines. Cela lui permet de réinventer et de comprendre les possibilités ainsi que les propriétés spécifiques à chacun des éléments qu'il explore. Par exemple, en partant d'un matériau naturel, Lamb minimise l'intervention humaine pour créer des objets fonctionnels tout en préservant leur intégrité originelle. Dans son projet *Boulders* (2017), il récupère, dans leur environnement naturel, des blocs de tonalite, une roche magmatique semblable au granite. À travers une seule découpe, il réalise une assise tout en conservant l'apparence brute propre au matériau. Cette démarche incarne une vision de respect et de valorisation de la pureté de la matière. Cependant, dans *Crockery Black*



12

**Ci-contre, collection *Crockery Black Basalt*,
Max Lamb (2016).
Produit par 1882 Ltd.
Moule façonné par Max Lamb pour réinterpréter
la texture et le travail artisanal de la matière
minérale.**

**Ci-contre, Collection *Crockery Black Basalt*,
Max Lamb (2016).
Produit par 1882 Ltd.
Émaillage intérieur du bol, créant un contraste
visuel avec l'extérieur brut.**



Basalt, Max Lamb choisit d'évoquer le travail du basalte noir sans sculpter directement un bloc massif. Plutôt que de reproduire le geste de l'artisan, dont il ne revendique pas le statut, il adopte une approche mettant en valeur la nature de ce savoir-faire. Il se sert alors des techniques de fabrication contemporaine de céramique, mais vient sculpter manuellement des moules en plâtre brut. Lamb prend en compte les propriétés du basalte noir comme minéral dense et résistant, qui exige d'être frappé et ébréché à la main : chaque intervention révèle son caractère brut et singulier. Il réalise une contre-forme à travers ces moules, volontairement marqués par les outils et les gestes de l'artiste, qui servent ensuite à produire les pièces de vaisselle en y coulant le grès noir. Ce processus permet de refléter les contraintes des savoir-faire artisanaux traditionnels, ce qui met en lumière

les limites imposées par la matière elle-même. Les formes et textures finales découlent autant des propriétés intrinsèques du basalte que des gestes précis et lents de l'artisan qui le façonne. Cette démarche évoque une approche du geste où la maîtrise technique ne vise pas à effacer les imperfections, mais à les intégrer comme un élément figuratif. Elle s'inscrit dans une tradition artisanale qui confère à chaque objet une dimension naturelle et imparfaite.

13

ENTRE PRIMITIVISME ET MODERNITÉ.

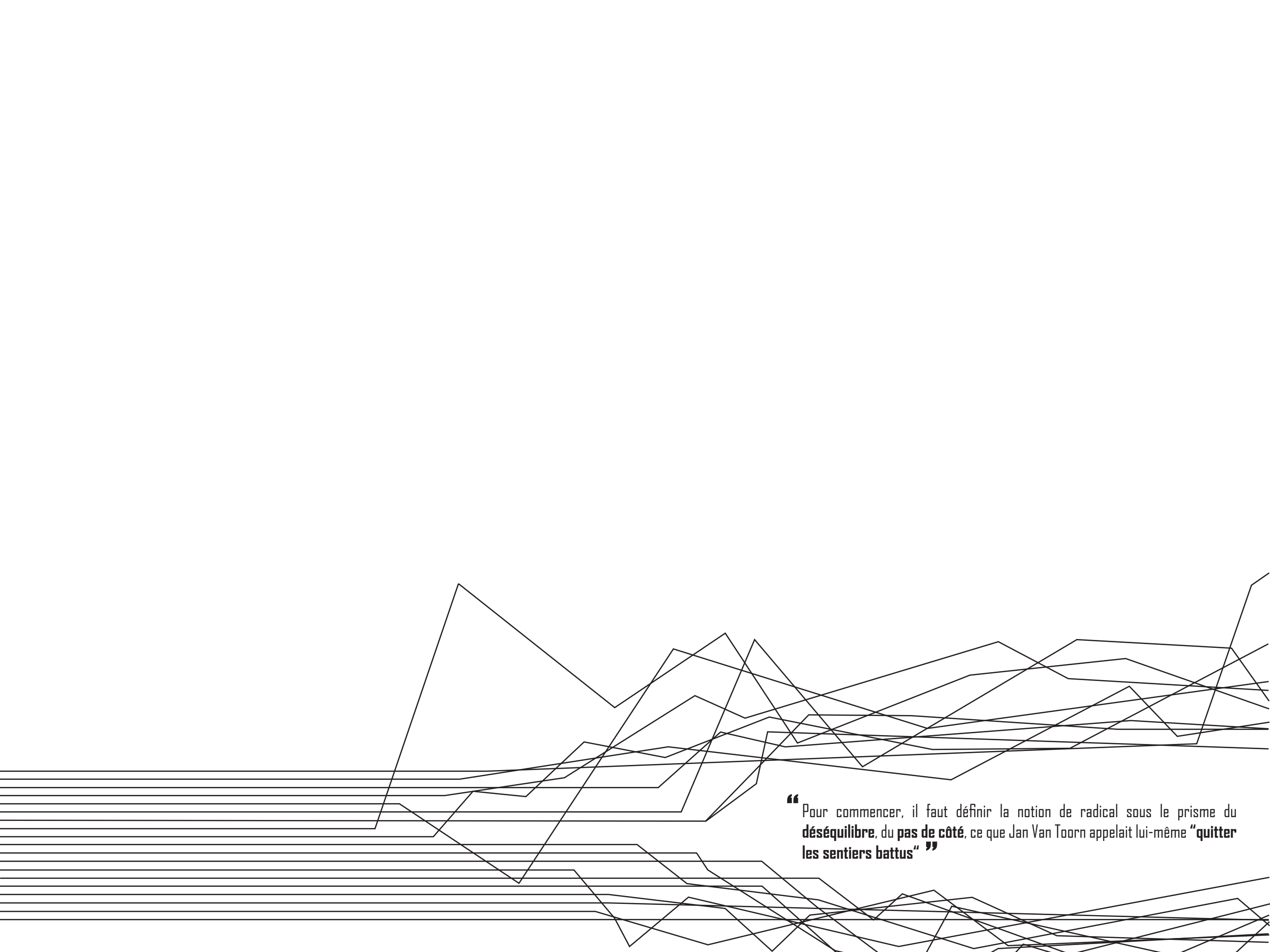
À travers cette série d'une dizaine d'éléments de vaisselle, Max Lamb délaisse toute ornementation superflue au profit de formes fondamentales, voire archétypales. Ce choix confère à ces objets une vocation d'intemporalité, comme un retour à l'essentiel, une évocation du « primitif ». Il met en lumière une simplicité primordiale des formes qui fait écho à des artefacts façonnés dans les premières civilisations, quand la forme était dictée par la nécessité. Pourtant, ces objets restent profondément fonctionnels dans un monde façonné par une effervescence technologique et novatrice. Ils établissent alors un lien discordant entre le passé et le futur, lien par lequel l'intérêt de produire l'objet n'est plus le même. L'utilisation exclusive du basalte noir traduit une volonté de sobriété et de réduction matérielle, renforcée par la

présence omniprésente de cette couleur. Dans *Noir, Histoire d'une couleur*, Michel Pastoureau attribue au noir des significations multiples : la peur, la mort et le mal, mais aussi le prestige, la richesse et le pouvoir. Toutefois, il rappelle que la perception des couleurs évolue selon les époques, et il serait anachronique de voir dans le noir de Lamb une évocation funeste. Comme il l'écrit : « Une couleur ne vient jamais seule ; elle ne prend son sens [...] que pour autant qu'elle est associée ou opposée à une ou plusieurs couleurs. » Dans un contexte contemporain, le noir de Lamb s'oppose aux teintes artificielles et au blanc traditionnel de la porcelaine. Le noir moderne se qualifie comme sobre, raffiné et élégant, et il confère à ces objets un réel centre de gravité, comme des éléments sculpturaux singuliers, dans un environnement dominé par une dimension hygiéniste et artificielle.



**Ci-contre, collection *Crockery Black Basalt*,
Max Lamb (2016).
Produit par 1882 Ltd.
Démoulage de la cruche.**

La radicalité dans le design, telle qu'incarner par Max Lamb à travers *Crockery Black Basalt*, n'est ni une révolte ni une provocation, mais une redéfinition profonde du rapport à la matière et à l'objet. En explorant le basalte noir comme fondement de sa collection, Lamb nous invite à porter une réflexion sur la simplicité et l'honnêteté, loin des diktats des matériaux artificiels et des formes superficielles. Son approche se distingue par un respect irréfutable pour la matière, qu'il révèle dans toute sa densité et sa texture brute. Le geste artisanal, adapté aux procédés contemporains, se fait ici porteur de sens, transformant chaque pièce en une œuvre unique qui échappe à la production de masse. À travers cette démarche, Lamb nous invite à réévaluer notre rapport à la consommation et à l'usage des objets, en offrant une alternative où la beauté réside dans l'essence même des matériaux et dans une fonction primordiale. La radicalité adoptée par Max Lamb s'affirme comme un langage à part entière, un outil pour interroger et redécouvrir l'essentiel. En intégrant des formes archétypales et une matière intemporelle dans une perspective contemporaine, il fait du design le lieu d'une recherche de pureté, où chaque création témoigne de l'histoire de la matière et du savoir-faire artisanal, offrant ainsi, dans un monde dominé par l'artifice, une alternative où la beauté pure s'ancre dans la simplicité des matériaux et de leur fonction.



“ Pour commencer, il faut définir la notion de radical sous le prisme du déséquilibre, du **pas de côté**, ce que Jan Van Toorn appelait lui-même “**quitter les sentiers battus**” ”

DESIGN DE LA CONFRONTATION

THIBAUT MACQUART

Pour se guider dans sa pratique, le designer peut faire appel à des normes existantes le confortant dans son travail. Cependant, certains graphistes choisissent d'ignorer volontairement celles-ci, créant un déséquilibre et un changement, que l'on pourrait qualifier de radical, de leur pratique. Mais alors, comment se manifeste ce radical, et pourquoi aborder volontairement cette posture ? Pour le savoir, nous partirons d'une analyse de cas du travail du designer graphique Jan Van Toorn, pour le Van Abbemuseum (musée d'art), avec son affiche « Chagall/Duchamp, il était une fois... la collection aujourd'hui » (1971). Nous commencerons par analyser où le radical se retrouve dans ce projet, avant de continuer sur les raisons de son existence, puis de conclure sur le rôle que peut tenir cette posture radicale au sein de la société.

Affiche Jan van Toorn «Chagall/
Duchamp Er Was Eens... De Collectie Nu» (1971)
réimpression 2015, lithographie sur papier,
(2x) 61 x 88 cm. Collection Van Abbemuseum
Photographie Peter Cox, Eindhoven.



Pour commencer, il faut définir la notion de radical sous le prisme du déséquilibre, du pas de côté, ce que Jan Van Toorn appelait lui-même « quitter les sentiers battus », « Sentiers battus » qui représentent ici le système dominant (qu'il appelle également « graphisme officiel »), constitué lui-même d'un ensemble de normes, acceptées ou imposées.

Pour étayer cette idée, plusieurs éléments de la définition du mot radical issu du CNRTL donnent matière à la réflexion. En effet, on peut observer que l'adjectif radical s'oppose facilement à cette notion « d'écart par rapport au système dominant » : « Qui a une action décisive sur les causes profondes d'un phénomène » amène la notion de changement, et la sortie d'un éventuel statu quo. Le principe

« d'individualité propre » (ici appliquée aux atomes) nous fait sortir quant à lui d'une logique de pensée de groupe. Enfin, « qui va jusqu'au bout de chacune des conséquences impliquées par le choix initial » suppose l'absence de concessions ou compromis, soit un refus de se plier à des règles/normes extérieures.

Le radical suppose donc bien cette idée de mouvement, d'indépendance vis-à-vis du système dominant. Une sortie d'un statut que Jan Van Toorn qualifie de « prisonnier d'un état schizophrénique », avec « l'ordre établi comme unique champ d'action ».

Mais maintenant, pouvons-nous donc qualifier son travail pour le Van Abbermuseum comme radical ? Commençons tout d'abord par aborder la typographie. On peut observer un texte à l'apparence manuscrite au centre de l'image : les lettres manuscrites y sont irrégulières, l'interlignage et l'interlettrage également, et l'on retrouve de nombreuses imperfections dans le tracé. Une irrégularité qui apparaît aussi dans la grammaire des textes tapuscrits au milieu à droite de l'image, qui ne comportent pas tout le temps de majuscules sur une phrase qui comporte un point, ni d'espace après la virgule. Dans ces deux exemples. (typographique et grammatical), on peut bel et bien observer une sortie des normes, un pas de côté, signifié par les éléments inconsistants. Inconsistance d'autant plus notable qu'elle est exercée par un professionnel, qui est supposé apparaître en maîtrise de sa pratique.

Dans un second temps, nous pouvons aussi questionner la sémantique de ce texte manuscrit. L'empilement d'éléments aboutissant à un prix n'est pas sans rappeler un ticket de caisse, ou une liste de course. Dans les deux cas, nous parlons d'un objet jetable, éphémère et commun, lequel ne requiert ordinairement que peu de soin. Or, cela s'oppose fondamentalement à l'idée du musée, qui à l'inverse conserve, prend soin,

et expose (fait sortir de l'ordinaire). Et ce, d'autant plus dans notre cas où nous parlons d'œuvres d'artistes mondialement reconnus, comme Picasso ou Kandinsky. Est donc exercé ici un second pas de côté, cette fois dans un décalage sémantique. Enfin, il nous faut mentionner que l'affiche est signée par Jan Van Toorn, qui fait passer son travail de designer pour celui d'un artiste. Autre pas de côté, sur lequel nous reviendrons par la suite.

Bien sûr, si les pas de côtés mentionnés étaient communs dans la profession de designer graphique à ce moment-là, ils ne seraient plus réellement « hors-norme ». C'est pourquoi nous allons éclaircir cette différence de posture de Jan Van Toorn avec ses contemporains en confrontant son affiche avec celle de son rival le plus connu, Wim Crowel.

Dans cette affiche pour le musée Contemporary Art (produite la même année que celle de Jan Van Toorn), Wim Crowel fait l'exact opposé de Jan Van Toorn : respect des règles typographiques, constance, une sémantique d'apparence « neutre » (ni les dégradés de couleur ni la typographie ne semblent vecteurs d'idées fortes), et enfin pas de signature. L'affiche de Jan Van Toorn peut donc bien être qualifiée de radicale, tant en décalage avec certaines normes qu'avec certains de ses contemporains. Cependant, une question se pose encore : qu'apporte cette posture du radical à Jan Van Toorn ?



Wim Crowel, Stedelijk Museum Amsterdam, affiche d'exposition, 1971. Collection Stedelijk Museum Amsterdam



Adbusters, numéro 37, special double issue, design anarchy, Jonathan Branbrook, 1999

Pour répondre à cette question, reconvoquons la citation « prisonnier d'un état schizophrénique » de Jan Van Toorn, quand il évoque le « graphisme officiel ». Par là, il partage sa vision que le système dominant contraindrait le graphiste, et le priverait de sa liberté, notamment d'expression. Ici s'impose la notion de « graphiste transparent », portée notamment par Wim Crowel et Béatrice Warde.

Ce postulat pose le designer comme passeur neutre d'information, qu'il doit exposer de la façon la plus claire possible. Ou en d'autres mots, ne pas être plus fort que son sujet. Or cela veut aussi dire que le designer ne peut utiliser cet espace pour exprimer autre chose que ce que le commanditaire souhaite.

Cependant, c'est une vision incompatible avec la philosophie de Jan Van Toorn. Pour lui, dès l'instant que l'on facilite l'information, on la fait passer par un filtre, pouvant facilement se transformer en une forme de manipulation du public. Le graphiste ne doit pas donc s'effacer, mais faire clairement apparaître sa présence, pour faire comprendre au public que l'information qu'il reçoit est passée par un filtre. Et c'est précisément la raison pour laquelle l'affiche est signée : pour mettre en avant la présence du designer. Le public ne doit pas subir l'information, mais bien la

questionner. Pour cela, Jan Van Toorn crée alors un terrain fertile à ce questionnement : son affiche ne se contente pas de faire passer l'information, mais elle interroge celle-ci : pourquoi avoir fait un parallèle entre les œuvres d'art et une liste de courses ? Pourquoi nous donner le prix de l'exposition ? Ainsi, la forme radicale de l'affiche ne fait que découler de cette envie de fond. L'affiche devient donc « radicale » car elle est la forme qui permet à Jan Van Toorn de défendre une autre conception du graphisme, ce que ne permet pas le système dominant. Cependant, il nous faut aussi mentionner que cette affiche est radicale car elle a eu l'occasion de l'être. Notamment grâce à la complicité du musée, qui a autorisé ce pas de côté, et permis au radical de s'exprimer. Cela est dû à la nature même du secteur culturel, permettant une plus grande liberté d'interprétation du graphiste.

L'affiche de Jan Van Toorn est donc radicale pour lui permettre d'exprimer son opinion. Disons-le, le radical est ici un moyen, et non un but. Et qui plus est, un adjectif qui ne durera pas dans le temps, ou du moins qui n'a pas vocation à rester. Car en effet, la posture radicale est ce que nous pouvons qualifier de « posture de démarrage ».

Posture de démarrage car dans le fond, le radical a pour vocation d'être propagé et partagé. Quand Jan Van Toorn évoque l'application de ses idées, il parle bien d'un « nous » englobant tous les graphistes. Il ne parle pas de questionner « un » public, mais bien « le » public. Si l'émetteur d'une pensée radicale est prêt à sortir du système dominant pour la faire vivre, c'est qu'il est convaincu de son bien-fondé. La pensée du fondateur du magazine Adbuster (choisi pour sa posture radicale vis-à-vis du système publicitaire) Kalle Lasn illustre bien cela : « 10 ans de désordre [...] après cela, peut-être (le design) signifiera-t-il à nouveau quelque chose ». Ici, même en prônant une forme d'anarchie et de désordre dans le design, le souhait est malgré tout d'aboutir *in fine* à un nouveau système, considéré comme plus sain. Cela, sans oublier que tant que le radical ne prend pas d'ampleur, alors c'est toujours le système dominant auquel il s'oppose qui continue de dicter les règles. Il y a donc une double injonction à s'étendre, par volonté de partager ce qui est jugé « meilleur », et de ne pas laisser prospérer un système vu comme restrictif.

Maintenant, il est intéressant de constater que si le radical s'étend suffisamment, il peut devenir majoritaire. En d'autres mots, devenir la nouvelle norme. De facto, il ne pourra plus se qualifier de « radical », expliquant pourquoi il importe de parler de la radicalité comme d'une posture de « démarrage ».

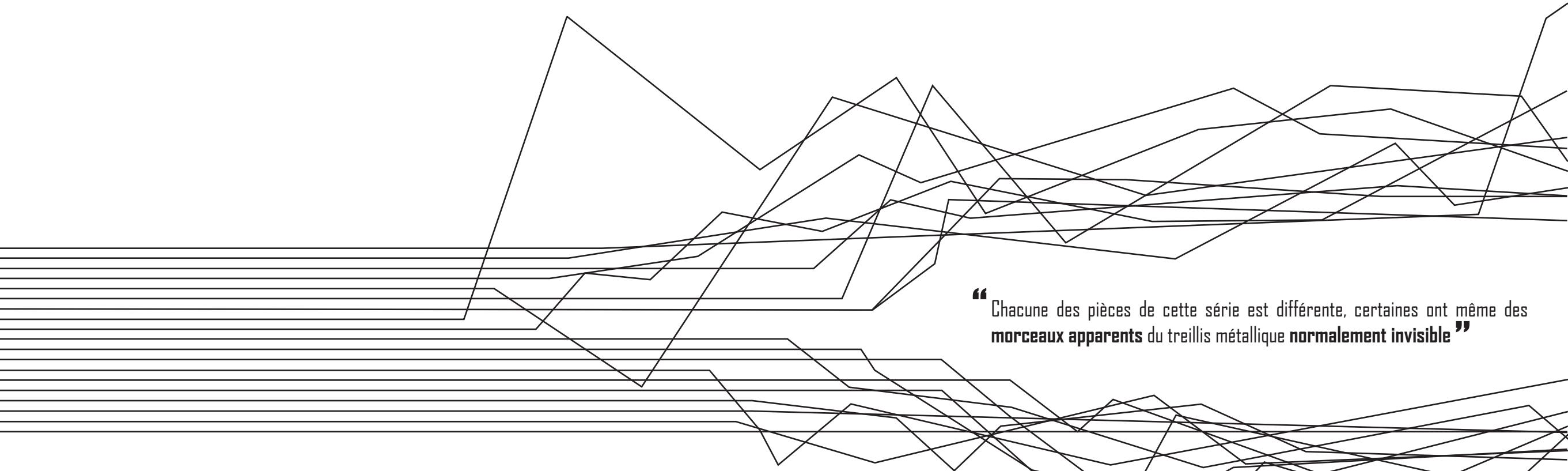
Mais alors que se passe-t-il quand le radical n'arrive pas à se propager, et reste dans cette posture de départ ? Alors il se retrouve dans une position inconfortable et sous pression. Se refuser à suivre un système dominant, c'est aussi se refuser aux avantages qu'il offre, notamment financiers, et devoir se trouver d'autres sources de subsistance. Pour citer de nouveau Kalle Lasn, il parle de lui-même que vivre en étant radical, c'est une voie où « (vous) souffrirez pendant des années et mènerez une vie de chien errant ». Mais au-delà de cette pression

sur les initiateurs (malgré tout tenable, entendons-nous) du radical, elle limite surtout la propagation (désirée) des idées en limitant le nombre de futurs praticiens. Limiter les futurs praticiens, par l'angoisse de faire ce pas de côté, de se retrouver dans ce milieu inconfortable. Une sensation que la docteur en histoire de l'art Annick Lentenois décrit comme le « caractère fatal de la violence de notre présent » : sortir du système est tellement violent, qu'y rester est vu comme une fatalité.

Nous pouvons donc conférer une troisième injonction au radical, celle de se développer, pour se défaire de cette situation peu accueillante.

Cependant, le radical perd-il toute valeur quand il reste périphérique, et ne parvient pas à se développer suffisamment ? Bien au contraire. Car qu'il se propage ou pas, l'important est qu'il se pose comme force motrice changeant le système en place. Car en proposant autre chose que le système dominant, il ouvre de nouvelles possibilités et le confronte dans ses errements. Il l'empêche de stagner, ou pire, de devenir totalitaire. Le radical est donc un garant du potentiel de transformation et de changement. En ce sens, on pourrait aisément le comparer au dessin de presse : il peut agacer, irriter ou scandaliser, mais reste un signe de bonne santé, dans ce cas précis politique .

En conclusion, le radical se pose comme en décalage avec un système dominant, en jouant de ses normes et ses codes. Ce décalage provient d'un besoin d'exprimer ce que le système dominant ne permet pas, incarné dans le cas de Jan Van Toorn par la libre expression d'un graphisme subjectif et engagé. Cependant, ce radical ne se pose pas seulement en décalage, mais aussi en confrontation. Challengeant les normes, il les interroge, et se pose comme potentiel contre-pouvoir. Le radical, en tant que posture, est donc à la fois une critique et une proposition. Il remet en question les conventions établies tout en offrant une alternative, devenant ainsi un élément essentiel de l'écosystème du design graphique.



“ Chacune des pièces de cette série est différente, certaines ont même des **morceaux apparents** du treillis métallique **normalement invisible** ”

RADICALITÉ FORMELLE ET ANTICONFORMISME

ZOÉ ROUSSET

L'adjectif radical peut signifier qui revient à l'essence même de quelque chose, à sa racine, mais il existe plusieurs autres significations. La radicalité peut définir une façon d'aller à contre-courant afin de questionner les normes établies, ou encore un moyen efficace de combattre quelque chose. Pour autant, il est nécessaire de différencier la radicalité et l'anticonformisme. Être anticonformiste, c'est se positionner contre les usages établis, et cela relève donc d'une démarche nécessairement politisée puisqu'elle s'inscrit dans un contexte social particulier. La *Radio Bag* de Daniel Weil a été créée dans les années 1980, dans un contexte de contestation des normes établies par la société. La radicalité formelle est-elle idéologique ? L'étude de cet objet pour le moins hors des standards dictés par les normes, nous montrera que ce projet fait preuve d'une radicalité formelle incontestable. Nous verrons ensuite que le design est une discipline intimement liée à la politique. Or, si toute forme de création est intimement liée à une expression de convictions idéologiques, alors les objets qui nous entourent impliquent tous un positionnement politique. La radicalité formelle peut ainsi devenir un moyen d'expression de ses convictions politiques.

Radio Bag, David Weil, 1981



Radio Bag a été conçue en 1983 par Daniel Weil. Ce designer est reconnu pour toujours avoir questionné les conventions établies dans la création en design. Cette radicalité a souvent valu à son travail d'être qualifié d'artistique. Pourtant, Daniel Weil a maintenu son positionnement de designer industriel en affirmant que ses objets étaient destinés à être produits et distribués au grand public

(même si cela n'a jamais été le cas de la *Radio Bag*). Il crée *Radio Bag* à Londres, dans les années 1980. À cette époque, le design est en effervescence grâce aux innovations techniques et technologiques. L'anticonformisme dans la création est alimenté par différents groupes de designers à travers l'Europe. De plus, l'Angleterre traverse une période intense de contestations sociales.

Cette radio ne ressemble en rien aux objets électroménagers de l'époque, ni à ceux que l'on connaît aujourd'hui. Daniel Weil, encore étudiant, se rend compte que chacun des composants d'une radio dispose d'une durée de vie supérieure à celle de l'objet dans son ensemble. Le sac plastique transparent, décoré de formes jaunes, rouges, vertes et bleues qui semblent aléatoires, joue le rôle de capotage souple, et permet d'éviter le vide présent dans les enveloppes rigides conventionnelles. Ce volume d'ordinaire inutilisé, permet initialement de donner une forme standard et conventionnelle à l'objet. *Radio Bag* paraît complètement déconstruite, voire éclatée, et reste pourtant fonctionnelle.

Selon Friedrich von Borries, architecte allemand, les objets que l'on qualifie d'icônes du design ont contribué à l'endormissement du sens critique du public. Leur valeur d'estime et de signe élevée permet de susciter l'envie chez l'utilisateur, ce qui a altéré le rôle initial du métier de designer. Dans son exposition *Politics of Design* à la Pinakothek der Modern de Munich, l'architecte définit le design comme une discipline qui sexualise, colonise et manipule. Il donne notamment l'exemple de la radio allemande popularisée pendant le III^e Reich. Selon lui, les designers sont les seuls qui n'ont pas interrogé leur rôle dans la montée du nazisme alors qu'ils y auraient participé. Cet exemple, certes extrême, démontre que

les objets qui nous entourent sont dotés d'une dimension politique. Designer des objets, c'est créer des biens voués à être vendus dans une société définie. Il est donc impossible de créer un produit qui soit neutre de tout positionnement idéologique. *Radio Bag* a été conçu dans les années 1980, certes une période d'explosion créative, mais aussi un moment de peurs et de prises de conscience. Le contexte géopolitique de l'époque est tendu : la guerre du Vietnam est à peine terminée, et la guerre froide continue de menacer le monde. Ces conflits sont entre autres à l'origine de l'essor du mouvement hippie, qui se positionne pour la pacification du monde. En Angleterre, à cette époque, c'est le mouvement punk qui domine. Courant de contestations des normes imposées, le punk se bat dans un monde sombre, dans lequel le futur est unimaginable tant le présent est violent. La *Radio Bag* est inspirée par ce mouvement. Le DIY (Do It Yourself), c'est-à-dire apprendre à faire par soi-même, est l'un des préceptes du punk, initialement imposé par un manque de moyens causé par le chômage grandissant, mais qui devient rapidement une composante essentielle du mouvement. Daniel Weil crée cette radio et affirme son positionnement idéologique grâce à la forme excentrique de son objet. Néanmoins, si cette dimension politique n'est pas affirmée, elle n'en reste pas moins présente car les objets qui nous entourent alimentent une désirabilité qui n'est souvent profitable qu'à certains.



Sanyo M9998

Le désir naît d'un manque, et vise un objet ou un sujet dont la possession est susceptible de procurer du plaisir. Pourtant, selon Epicure, le plaisir est toujours bon, tandis qu'il existe de mauvais désirs. Les biens de consommation sont des artefacts pensés à travers leur désirabilité, notamment dans l'électroménager. La seule manière de se distinguer est de proposer un produit dont l'image renvoie mieux l'efficacité, la vitesse, la technologie que celui d'un concurrent. En faisant miroiter ces rêves de performance, ces objets créent un manque qui ne sera satisfait que par l'achat, mais comblé seulement quelque temps, jusqu'à ce qu'un nouveau produit, plus efficace, plus rapide, plus technologique ne paraisse. Cette position, adoptée aujourd'hui par toutes les marques de grande distribution, reste politique, puisque capitaliste. Dans les années 1980, de nombreux groupes de design se positionnent comme antimodernistes. En effet, l'esthétique industrielle est libérée des contraintes matérielles et permet de plus nombreuses possibilités d'expérimentations. Entre 1960 et 1980, les plastiques deviennent de plus en plus performants et efficaces, permettant de remplacer des matériaux plus onéreux comme le bois, le verre, certains métaux... Les designers se sont saisis de ces évolutions qui permettaient, à moindre coût, de plus nombreuses possibilités. Ainsi, certains créateurs ont pu se permettre de sortir de l'aspect fonctionnel au premier plan de leur réflexion, pour exprimer un positionnement idéologique plus affirmé. C'est par exemple le cas du mouvement artistique design radical. Il s'oppose aux normes établies par le modernisme pour créer sans limite. Les designers tentent de contester les normes imposées par la société de consommation et de s'en détacher. Leur démarche est radicale, mais peut-on en dire de même des objets produits à cette époque ?

Radio Bag est née dans ce contexte de contestation, voire de provocation face aux normes établies. Cet objet d'électroménager se positionne de manière radicalement opposée

Radio Bag, David Weil, 1981



aux énormes combinés radios de l'époque. Pour commencer, Daniel Weil s'inspire de thèmes radicaux fort exploités à son époque tels que la démolition des objets. En souhaitant s'opposer aux carcans du modernisme, les designers de cette époque investissent un nouveau champ de possibles. La *Radio Bag* semble éclatée. Les composants sont apparents et en désordre dans leur contenant. Les motifs colorés disposés au hasard sur le sac en plastique sont inspirés du mouvement punk, et alimentent cette apparence désordonnée. Ron Arad a aussi expérimenté l'aspect de destruction apporté à ses créations. En 1983, il conçoit *Concrete Stereo*. Les éléments de cette platine sont pris dans un bloc de béton armé irrégulier. Chacune des pièces de cette



Concrete Stereo, Ron Arad, 1983

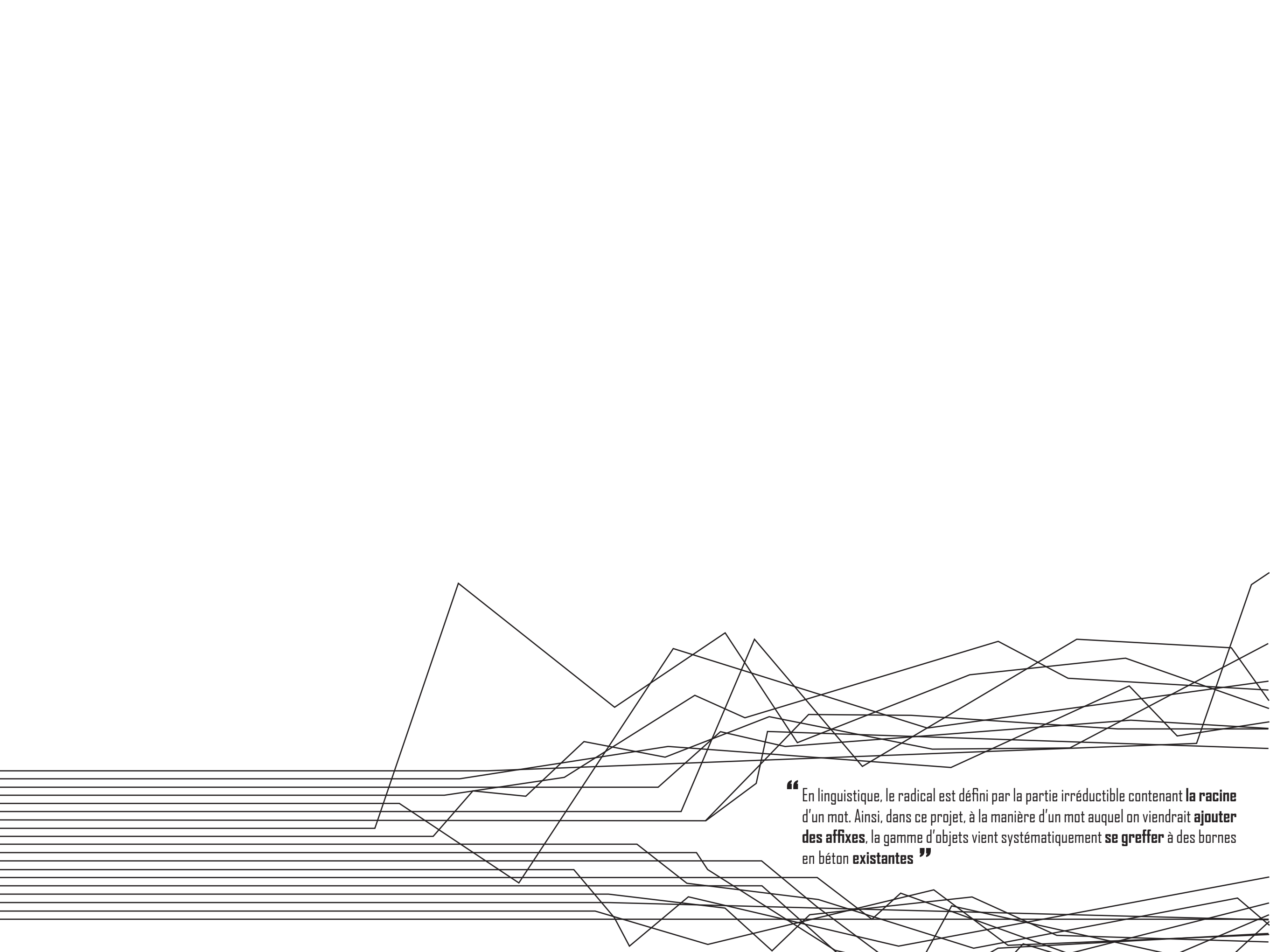


Tin Can Radio, Victor Papanek, 1965

série est différente, certaines ont même des morceaux apparents du treillis métallique normalement invisible. Ici, le designer tente de pousser au maximum l'aspect déconstruit, voir détruit de son objet, du point de vue esthétique. La *Radio Bag* est aussi radicale car cet objet revient à l'essence même de ce qu'est, fonctionnellement, une radio. De nos jours, les objets d'électroménager se complexifient, dans une course à qui sera le plus technologique. Ici, Daniel Weil n'ajoute aucun superflu. Il réduit la liste du nécessaire au strict minimum. En effet, un objet d'électroménager reste un contenant en plastique, dont la majeure partie est remplie par du vide, et par quelques composants. En plus de simplifier la production de son objet, cela permet aussi à l'utilisateur d'envisager plus aisément de le réparer. Cette honnêteté dans la conception est caractérisée par la transparence même de son enveloppe. D'ordinaire, les capotages industriels sont opaques. Les usagers ne voient pas les composants et donc ne savent jamais comment fonctionne leur objet. Victor Papanek avait pourtant prouvé avec la *Tin Can Radio*, que les rouages internes de l'appareil étaient accessibles à tous. Il a créé cette radio en 1965 afin de faciliter l'accès à l'information

dans des pays moins développés. Il est possible de le fabriquer à partir d'une canette, de cire de paraffine et d'une mèche. Or, de nos jours, peu seraient capable de fabriquer de toutes pièces un objet électroménager. Pour finir, son positionnement est radical car il défie tous les codes de la désirabilité des objets. La radio créée par Daniel Weil n'est pas là pour assouvir un manque imaginaire mais pour remplir sa fonction première de la manière la plus optimisée possible.

Les objets issus d'une démarche de design sont politiques. Même si les convictions du designer ne sont pas explicitées, l'objet créé est forcément idéologiquement orienté puisqu'il s'inscrit dans un contexte sociétal particulier. La *Radio Bag* est radicale car dépourvue de toute forme de standardisation : elle ne ressemble en rien aux objets électroménagers que l'on connaît et défie tous les codes de la désirabilité instaurés par la société de consommation et le capitalisme. Daniel Weil utilise ce biais pour exprimer ses convictions et permettre d'alimenter les questionnements de son époque. On peut donc dire, dans le cas de cette radio, que la radicalité formelle est bien politique. D'autre part, les questionnements soulevés par cet objet peuvent encore faire écho à notre époque sur le plan de l'écoresponsabilité. C'est précisément la transparence dont le designer a fait preuve qui permettrait de familiariser l'utilisateur avec le fonctionnement de l'objet qu'il possède, et qui lui donnerait l'occasion d'envisager de le réparer, pour enfin allonger la durée de vie des électroménagers.



“ En linguistique, le radical est défini par la partie irréductible contenant **la racine** d'un mot. Ainsi, dans ce projet, à la manière d'un mot auquel on viendrait **ajouter des affixes**, la gamme d'objets vient systématiquement **se greffer** à des bornes en béton **existantes** ”

RADICALITÉ GREFFÉE

ILONA MOREL

« Le parvis d'une gare est le centre névralgique de toute une agglomération. C'est ici que l'essentiel des déplacements des centres villes se concentrent. On peut alors observer qu'une grande quantité d'objets tels que barrières, plots en béton, lampadaires, murets... prennent une dimension nouvelle face à ces flux de population. Ils deviennent supports d'un détournement d'usage surprenant ». Cette observation du designer lyonnais Adrian Blanc est à l'origine d'une gamme de mobilier urbain, *Ball*, datant de 2016. Selon lui, les épicentres dynamiques que sont les gares souffrent d'un manque d'assises car elles sont trop considérées comme des lieux de passages et pas assez comme des lieux de vie. Pour pallier ce problème, les usagers s'approprient donc eux-mêmes les objets présents sur place pour prendre place, mais inconfortablement, dessus. Le projet *Ball* est la formalisation de ce détournement : une formalisation qui ne s'impose pas mais qui prend comme radicaux des éléments existants du paysage urbain. En linguistique, le radical est défini par la partie irréductible contenant la racine d'un mot. Ainsi, dans ce projet, à la manière d'un mot auquel on viendrait ajouter des affixes, la gamme d'objets vient systématiquement se greffer à des bornes en béton existantes. **Il s'agit donc de se questionner sur la place du design au sein**

des lieux constituant le tissu urbain et plus largement sur l'intérêt de créer à partir d'un radical en design.

Dans un premier temps, nous verrons en quoi cela rend le projet largement déployable, puis nous questionnerons la manière dont cette réduction de matière apporte une forme d'aménité dans ces espaces, avant de réfléchir à la possibilité d'imaginer un monde paradoxalement moins radical qui s'appuierait sur les radicaux existants.



Ball, Adrian Blanc, 2016

Utiliser un élément standardisé tel qu'une borne de béton comme radical autour duquel on fait varier un objet présente d'abord l'avantage d'organiser un dispositif déployable facilement. Il ne s'agit pas d'un projet qui n'existe qu'à la condition d'être dans l'environnement pour lequel il a été pensé initialement, en l'occurrence la Gare Part-Dieu de Lyon, et c'est cela qui fait l'une des forces majeures du projet : à partir du moment où il y a un plot en béton, le projet est déployable.

En d'autres termes, comme il s'agit d'un lieu très standardisé pour des raisons pratiques, économiques et sécuritaires, les besoins d'une gare à l'autre ne varient que très peu. Ainsi, cela permet de distinguer deux types de radicaux sur lesquels ce projet s'appuie : d'une part structurel (borne de béton) et

d'autre situationnel (contexte de la gare). L'intérêt soulevé est le potentiel que présente le projet *Ball* d'être facilement applicable à grande échelle puisque les critères à remplir sont caractéristiques des lieux visés. De plus, sa facilité de production, d'installation et d'entretien accentue sa capacité à être généralisé à d'autres gares que celle de Lyon. En effet, l'ensemble des éléments est en tôle d'acier peinte, un matériau facilement usinable et nettoyable, et qui se fixe sur les bornes urbaines par un simple serrage d'écrous. Concernant le transport, celui-ci est certainement beaucoup moins lourd et encombrant que pour des mobiliers urbains classiques, puisque la partie structurante, c'est-à-dire la borne en béton, est déjà présente sur place. Pourtant, le projet *Ball* aurait tout aussi bien pu être un projet se

En soi, ce n'est pas seulement cet élément urbain qui peut être considéré comme le radical du projet puisque le scénario d'usage lui-même, du moins pour ce qui est de la nécessité d'avoir des assises, reste le même d'une gare à l'autre.

contentant de recouvrir et d'éclipser la borne de béton à la manière d'un capuchon. Certes, les avantages à utiliser un radical pour avoir une solution applicable à grande échelle sont indéniables mais dans ces cas-là, pourquoi ne pas profiter de ce projet pour venir camoufler un élément terne sans autre valeur que la fonction qu'il remplit ?

Dans un premier temps, on pourrait être tenté de répondre à cette interrogation en expliquant que l'acte de ne pas dissimuler le radical est uniquement motivé par des raisons de sécurité. En effet, en faisant complètement disparaître le bloc en béton, il est certain que

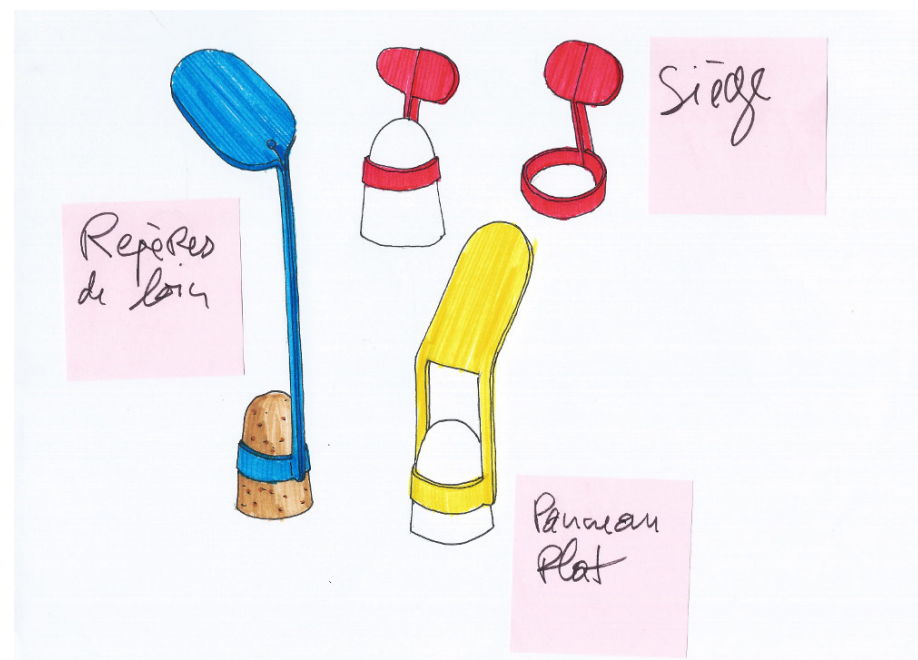
la fonction de cet élément urbain aurait été perturbée, au même titre que la circulation.

Ce sentiment est renforcé par le choix de couleurs très vives de cette gamme qui, si elles n'avaient été appliquées avec parcimonie, auraient pu complètement déconcentrer un automobiliste ou se soustraire à la fonction d'avertir les piétons qu'ils s'engageaient sur une route.

Cependant, il semble qu'avec ce choix le designer nous invite également à réfléchir à la manière dont une intervention la plus minime possible peut générer une forme d'aménité si celle-ci est bien pensée. Chaque objet de cette gamme est en effet dessiné de la manière la plus efficace possible. Deux parties le composent : un cerclage afin de réaliser la fixation au plot en béton et une extension minimaliste suggérant l'usage. Ainsi, l'attente des usagers est rendue plus confortable avec un minimum d'efforts.



Ball, Adrian Blanc, 2016



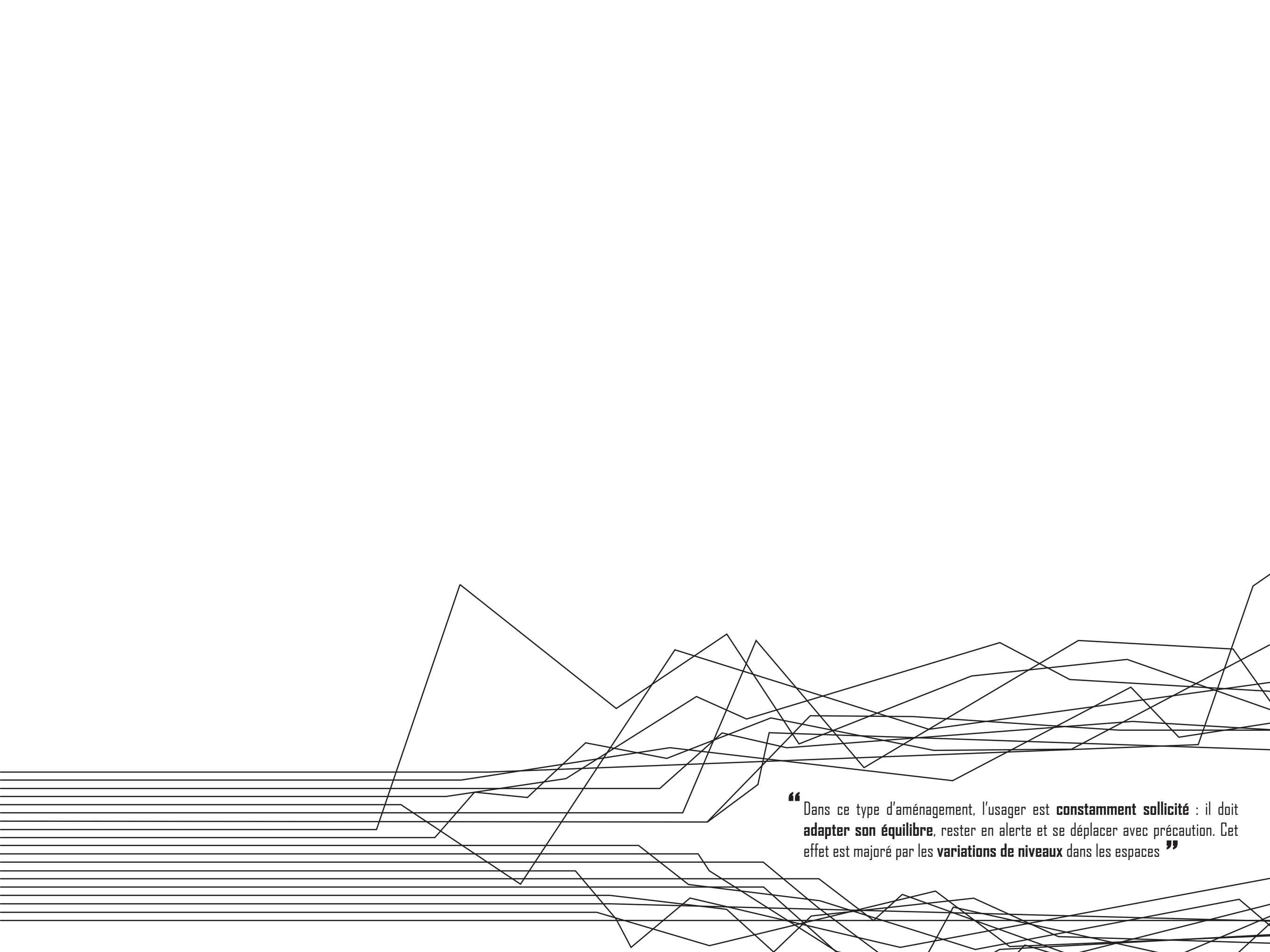
Ball, Adrian Blanc, 2016



The Line, Yona Freidman

Paradoxalement, superposer des éléments est une approche à éviter en design dès lors que l'on cherche à s'affranchir de la surabondance esthétique et fonctionnelle caractéristique de l'industrie. Un amoncellement excessif peut en effet entraîner une surcharge visuelle et nuire à l'efficacité d'un projet. Pourtant, on peut voir ici une forme de réduction dans l'accumulation. En cela, on peut rapprocher le travail d'Adrian Blanc des thèses de la chercheuse Sophie Fétro qui explique que « la réduction qui est en jeu, si elle consiste à se débarrasser du superflu, cherche l'essence même de la chose afin de garder uniquement ce qui a le plus de valeur. Il s'agit d'une réduction au sens culinaire du terme, qui consiste à extraire ce qu'il y a de plus savoureux ». Ainsi, le projet *Ball* est l'illustration concrète de cette idée : sa réduction en tant qu'affixe permet d'amener une forme d'aménité qui apporte du confort sans venir perturber ni imposer un nouveau comportement puisqu'il s'agit de la formalisation de détournements existants. De la même manière, l'emploi subtil de la couleur

permet de rediriger le regard des usagers vers le paysage urbain sans pour autant accaparer toute leur attention. Cette réflexion nous amène donc à envisager d'autres manières plus mesurées d'agir afin d'en « extraire ce qu'il y a de plus savoureux ». Ainsi, nous explorerons la piste d'un design radical qui ne se contente pas de radicalement tout détruire pour répondre aux enjeux actuels. Si l'emploi du terme radical était jusqu'ici restreint à son usage linguistique, on le définit également comme une action décisive sur les causes profondes d'un phénomène. La nécessité de repenser notre monde radicalement est donc une réalité. Pour autant, la radicalité implique-t-elle de tout détruire pour mieux reconstruire sous prétexte que ce qui existait avant était une erreur ? C'est en tout cas ce que défend *The Line3*, un projet de ville saoudienne futuriste. Cette démarche est aux antipodes de celle d'Adrian Blanc puisqu'elle construit dans un environnement vierge de tout radical, un désert à l'état sauvage. Ainsi, plutôt que de résoudre les



“ Dans ce type d'aménagement, l'utilisateur est **constamment sollicité** : il doit **adapter son équilibre**, rester en alerte et se déplacer avec précaution. Cet effet est majoré par les **variations de niveaux** dans les espaces ”

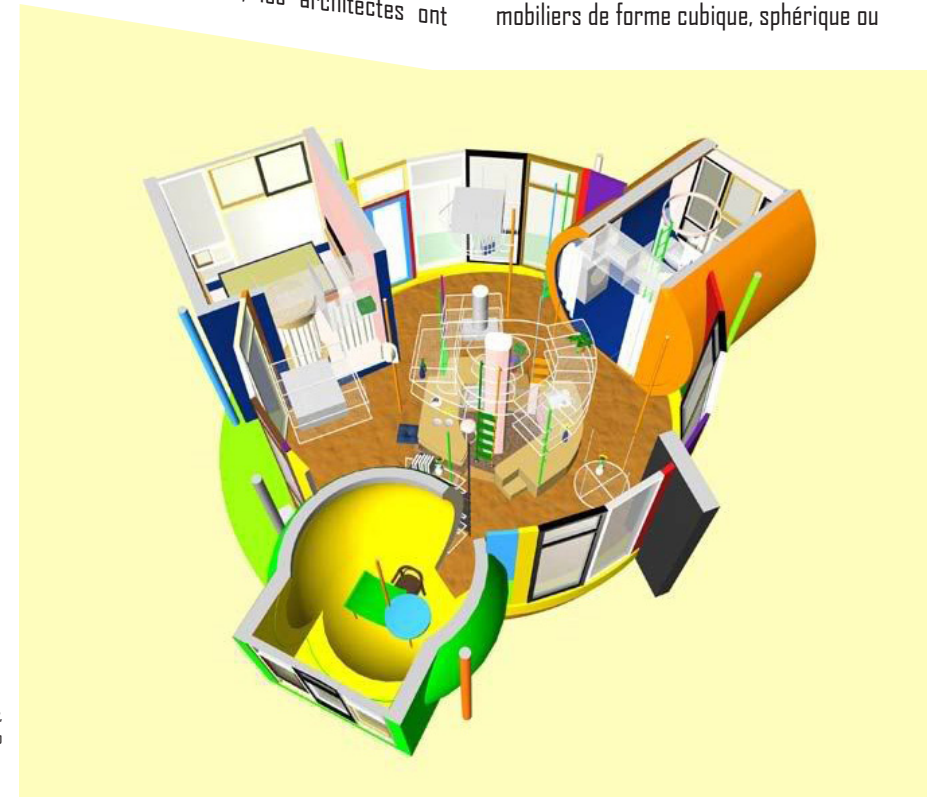
UTOPIE ARCHITECTURALE OU RÉALITÉ DURABLE ?

MARION PROTHEAU

Dans un monde où anticiper les besoins de demain est essentiel, la conception des espaces de vie soulève certaines questions : et si nos habitats ne se limitaient pas à répondre aux besoins immédiats, mais anticipaient également ceux de demain ? Cette réflexion sur l'avenir conduit à se demander si des architectures radicales pourraient être une clé pour relever les défis sociaux, fonctionnels et environnementaux qui définissent notre époque. Dans ce contexte, qu'entend-on exactement par « radicalité » en matière de design d'espace ? Selon le dictionnaire Le Robert, l'adjectif radical, lorsqu'il s'associe à un mot qu'il qualifie, « vise à agir sur la cause profonde de ce que l'on veut modifier ». Appliqué à l'architecture et au design d'espace, le terme « radical » se caractérise par une démarche de conception qui cherche à remettre en question les conventions établies, les normes et les usages traditionnels en proposant des solutions innovantes. L'objectif est d'apporter des transformations qui interrogeront d'abord et modifieraient ensuite fortement nos façons de vivre dans nos espaces. Cette approche radicale s'inscrit parfois dans une vision utopique, où l'imaginaire devient un levier pour repenser les architectures actuelles et parfois même pour anticiper l'avenir. Ces définitions nous conduisent à nous interroger sur leur application concrète dans le domaine architectural. Ainsi, nous chercherons à comprendre si, dans le design d'espace, une approche radicale peut transformer nos habitats en espaces plus adaptés aux défis prospectifs, ou si elle demeure une utopie difficile à mettre en œuvre ? Pour ce faire, nous prendrons appui sur les *Reversible Destiny Lofts*, situées à Tokyo au Japon, et conçues en 2005 par Shusaku Arakawa et Madeline Gins. Nous analyserons cette architecture selon trois angles : d'abord, en explorant la radicalité de cette construction face aux traditions architecturales japonaises. Ensuite, en étudiant les innovations et défis fonctionnels qu'elle engendre. Enfin, en posant la question de l'utopie réalisable, et en nous interrogeant sur les ajustements nécessaires pour transformer ces idées ambitieuses en réalité.

À l'origine, les *Reversible Destiny Lofts* étaient destinées à des retraités, dont certains recherchent des logements confortables pour mener une vie paisible. Cependant, l'objectif de ces neuf appartements allait au-delà de la simple recherche de confort : il s'agissait de concevoir des espaces capables de tonifier le corps, de ralentir les effets du vieillissement et de stimuler l'attention, afin de favoriser le bien-être des résidents. L'architecture et le design d'espace vont alors remettre en question le confort traditionnel d'un habitat au profit d'une expérience plus dynamique et stimulante. Pour atteindre ces objectifs, les architectes ont

revisité deux éléments clés de l'habitat : son esthétique et sa fonctionnalité. En effet, ces habitats s'éloignent volontairement des codes contemporains de l'architecture japonaise des années 2000, marqués par des notions de légèreté, d'évanescence et d'harmonie entre l'intérieur et l'extérieur. À cette période, les constructions privilégiaient des tons neutres tels que le blanc, le beige et le gris, associés à des matériaux comme le verre, le béton brut et le bois. À l'inverse, les *Reversible Destiny Lofts* adoptent une approche radicalement différente en proposant des espaces chargés et dotés de mobiliers de forme cubique, sphérique ou



Axonométrie du *Reversible destiny lofts*,
domusweb

encore tubulaire. Ces choix, accompagnés d'une palette de quatorze couleurs vives, font écho à l'esthétique du mouvement Memphis, qui, dans les années 1980, rejetait le modernisme au profit de teintes intenses et de formes géométriques. Au-delà de cette référence stylistique, cette gamme chromatique est pensée pour stimuler les fonctions cognitives et les émotions des occupants dans le but d'améliorer leur humeur. Dans *Le pouvoir des couleurs*, ce phénomène est notamment décrit par Karen Haller comme « la psychologie des couleurs ». En effet, les recherches sur les théories de la couleur et de la psychologie montrent que chaque nuance colorée exerce des effets spécifiques, influençant l'utilisateur à différents niveaux : émotionnel, mental et physique.

Cette approche, qualifiée de radicale, se distingue par son rejet des conventions architecturales établies au Japon à cette période. Par ses formes atypiques, ses couleurs vives et son agencement, cette architecture s'affranchit des principes traditionnels de l'espace qui ont guidé la conception des habitats au Japon à cette période.

Avec leurs espaces conçus pour déstabiliser, leurs couleurs intenses et leur approche expérimentale, les *Reversible Destiny Lofts* innovent par rapport aux codes traditionnels de



Bureau du *Reversible destiny lofts*, Shusaku Arakawa et Madeline Gins, 2005

l'habitat japonais, mais leur caractère atypique invite à s'interroger sur leur fonctionnalité au quotidien.

Les images ci-contre révèlent des appartements conçus avec des caractéristiques spatiales singulières : des murs courbés, des sols inclinés, et des choix de matérialité qui transforment les interactions quotidiennes des usagers avec l'espace. Par exemple, un sol en sable rend la déambulation difficile, tandis que certaines pièces, comme la salle de bain ou le bureau sphérique, ne permettent pas de se tenir debout, obligeant les occupants à s'appuyer contre les murs. Les portes, de taille irrégulière, nécessitent des ajustements physiques, et certaines zones de l'appartement sont tellement étroites que l'utilisateur doit se contorsionner pour passer. Ces facteurs témoignent de la radicalité des intérieurs compliqués d'autant plus les interactions quotidiennes avec l'espace. Dans ce type d'aménagement, l'utilisateur est constamment sollicité : il doit adapter son équilibre, rester en alerte et se déplacer avec précaution. Cet effet est majoré par les variations de niveaux dans les espaces. Par exemple, accéder à la cuisine implique de descendre, s'asseoir nécessite de s'accroupir, et passer d'une pièce à l'autre exige souvent de monter ou descendre des niveaux. Même l'utilisation des équipements, comme la douche, demande un effort pour

Salle de bain du *Reversible destiny lofts*, Shusaku Arakawa et Madeline Gins, 2005



Cuisine du *Reversible destiny lofts*, Shusaku Arakawa et Madeline Gins, 2005

franchir une marche. Claude Parent, dans son ouvrage *Vivre à l'oblique*, explique que l'oblique permet une pratique différente de l'espace tout en apportant de l'inédit à l'expérience de l'utilisateur. Cette conception spatiale impose une interaction physique et sensorielle constante avec le lieu, redéfinissant notre équilibre, notre implication et nos sensations quotidiennes dans l'environnement. Par exemple, une pente à descendre est perçue positivement puisque notre poids nous entraîne, tandis que l'espace à monter engendre un effort. Selon Claude Parent, ce type d'architecture favorise une expérience active dans l'habitat, incitant l'utilisateur à mobiliser son corps et son attention en permanence. Ce mode d'interaction renforce la coordination et vise des effets bénéfiques sur le maintien des capacités physiques et cognitives. Cependant, cette approche n'est pas sans limites : elle peut générer une fatigue de l'utilisateur ainsi qu'une difficulté d'adaptation pour certaines personnes. L'objectif est alors de transformer le logement en un espace qui engage pleinement son occupant, plutôt que de le restreindre à un rôle passif dans son environnement quotidien. Ce principe s'applique également à des tâches quotidiennes simples, comme allumer une pièce ou accéder à ses affaires. Par exemple, certains interrupteurs sont placés au plafond

et les rangements sont suspendus, comme sur l'image ci-contre, forçant l'utilisateur à faire un effort physique pour y accéder.

Bien que les *Reversible Destiny Lofts* proposent une expérience unique et novatrice en matière de design, d'aménagement spatial, et au regard de leur relation à l'effort, leur radicalité crée un environnement qui impose des défis constants à l'utilisateur. Si l'objectif est de stimuler de nouvelles façons de vivre et d'interagir avec l'espace, cette approche interroge sur la réelle capacité de ces espaces à offrir une qualité de vie durable et confortable au quotidien.

Malgré une critique fonctionnelle, les *Reversible Destiny Lofts* démontrent que des architectures radicales peuvent non seulement être réalisables, mais également prisées, puisqu'elles accueillent encore aujourd'hui des habitants de tous âges, allant de l'enfant au senior. Cependant, leur réalisation suscite des interrogations, notamment sur les compromis techniques nécessaires, leur impact environnemental à long terme, et les implications éthiques liées à leur objectif de prolonger la vie humaine dans de meilleures conditions.

Pour réaliser ces habitats, les architectes ont employé des matériaux comme du béton armé pour les fondations, du sable pour les sols, ainsi que du plastique et des composites pour les cloisons et le mobilier. Bien que ces choix

participent à l'identité radicale du lieu, leur caractère peu écologique interroge. Ces matériaux étaient-ils réellement indispensables ? Des alternatives plus durables n'auraient-elles pas permis d'atteindre des résultats similaires ? En outre, ces choix techniques demandent une maintenance régulière.

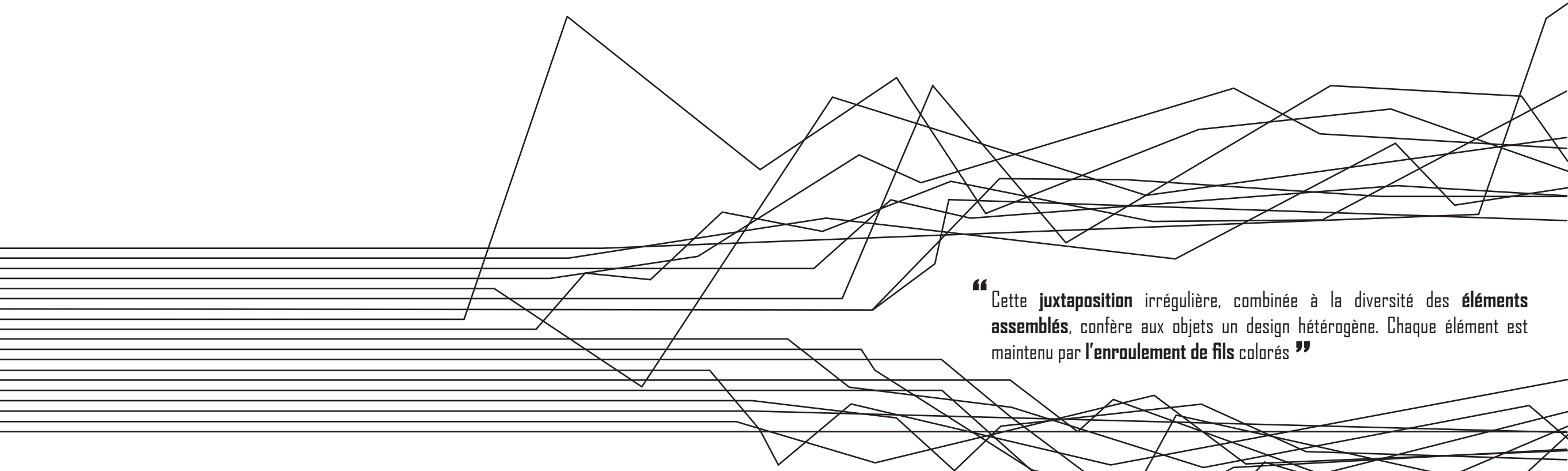
Sur le plan éthique, ces espaces conçus pour prolonger la vie humaine posent une question essentielle : dans un monde déjà confronté à la surpopulation et à des pénuries de ressources, est-il responsable de favoriser une telle approche ? Une vie prolongée, bien qu'enrichissante pour l'individu, pourrait favoriser la surpopulation et augmenter la pression sur les ressources disponibles. Le film *Plan 75* illustre cette problématique en imaginant une société où, à l'inverse,

L'allongement de la durée de vie devient un défi collectif, menant à des politiques radicales pour limiter la population âgée. Il met en lumière les dilemmes éthiques liés à la gestion des ressources dans un monde futuriste composé d'une population vieillissante. Dans ce contexte, les *Reversible Destiny Lofts*, en cherchant à prolonger la vie, s'inscrivent dans ces débats sur l'équilibre entre bien-être individuel et responsabilité collective.

Par ailleurs, l'idée d'optimiser l'habitat pour "repousser la mort" interroge la question du bien-être dans ces espaces domestiques : vivre à long terme dans un habitat aussi atypique, exigeant sur les plans physique et mental, peut s'avérer inadapté pour certains individus. En effet, les formes et l'agencement non conventionnels peuvent devenir éprouvants sur le long terme. Les pentes, les marches, et la complexité des espaces peuvent entraîner une fatigue quotidienne. De plus, l'absence de repères spatiaux classiques, comme les murs droits et les sols plats, peut créer un sentiment de désorientation ou d'inconfort psychologique, rendant difficile une utilisation durable au quotidien.

Malgré ces limites, la modularité des *Reversible Destiny Lofts* permet d'éviter la construction de nouveaux espaces en offrant des unités flexibles et adaptables aux besoins des occupants. Grâce à des éléments préfabriqués et reconfigurables, ces logements peuvent être modifiés ou réorganisés sans nécessiter une extension ou une reconstruction. Cette approche réduit ainsi la consommation de matériaux et d'énergie, car elle maximise l'utilisation des espaces existants tout en limitant les interventions coûteuses et énergivores liées à de nouvelles constructions. De plus, la spécificité des mobiliers conçus sur-mesure limite la production de masse. Enfin, ces habitats proposent une nouvelle manière d'habiter, qui s'appuie sur le fait que chaque pièce peut être modulable, prolongeant ainsi leur utilité sans nécessiter de rénovation ou de reconstruction.

L'approche radicale de S. Arakawa et M. Gins avec les *Reversible Destiny Lofts* montre qu'il est possible de concevoir des habitats répondant à des défis prospectifs. Cependant, leur objectif de prolonger la vie des usagers à travers l'architecture remet en question non seulement le niveau de confort traditionnel de l'utilisateur, mais également les répercussions environnementales de l'habitat. En effet, si ces logements offrent une expérience stimulante, ils montrent leurs limites lorsque les occupants vieillissent et rencontrent des défis physiques. Dans leur forme actuelle, ces logements semblent difficilement transposables dans une démarche écologique, car leur radicalité ne prend pas suffisamment en compte le confort des usagers ni l'impact environnemental des constructions. Cependant, une adaptation intégrant des matériaux et principes durables pourrait les rendre plus viables à long terme. Ainsi, bien que l'utopie d'une vie prolongée soit séduisante, elle demeure incomplète tant qu'elle ne prend pas pleinement en compte les enjeux du bien-être des usagers et de l'environnement. Néanmoins, ces habitats ouvrent la voie à une réflexion approfondie sur la manière de repenser nos espaces de vie. Ils nous incitent à explorer de nouvelles approches architecturales, tout en soulignant l'importance d'un équilibre entre confort, bien-être physique et responsabilité écologique.



“ Cette **juxtaposition** irrégulière, combinée à la diversité des **éléments assemblés**, confère aux objets un design hétérogène. Chaque élément est maintenu par **l’enroulement de fils colorés** ”

DESIGN INDUSTRIEL DÉSIRABLE

YAN LESAGE--GARNIER

Bien que le design ait commencé à être utilisé par l'industrie pour séduire les consommateurs à partir de la Révolution industrielle au XIXe siècle, cela s'est vraiment affirmé après la Seconde Guerre mondiale. Le design est utilisé par l'industrie comme vecteur de désirabilité, pour susciter des besoins artificiels chez les consommateurs. Les objets sont ainsi conçus pour encourager l'acte d'achat, ce qui conduit à une production de masse. Les codes du désir de la société évoluent au rythme des tendances et cycles de la mode, des contextes socioculturels, des évolutions techniques et technologiques (car ces derniers amènent de nouveaux types d'usage et d'esthétiques). Lorsque ces codes se renouvellent, le design des artefacts s'adapte, modifiant ainsi la perception de leur valeur chez les consommateurs et influençant leur durée de vie dans le paysage commercial. Cette dynamique peut conduire à une obsolescence culturelle plus rapide des objets, renforçant leur statut de produits de consommation. Nous pouvons avancer que le fait d'être en rupture avec ces codes est une démarche radicale. "Radical" qualifie un élément, une notion, une méthode qui est relatif à la racine, à l'essence de quelque chose, et concerne son principe premier, fondamental. Ces codes constituent en effet aujourd'hui majoritairement les principes fondateurs de la création d'un objet industriel et l'accompagnent lors de sa mise en vente sur les marchés. Le marketing joue alors également un rôle important dans la construction de la désirabilité de l'objet. Le design se doit de lutter contre ces logiques dominantes de création, de production et de mise en vente des objets. Avec l'intention d'être indépendant de l'industrie, le designer suédo-chilien Anton Alvarez a développé en 2012 *The Thread Wrapping Machine*, un outil permettant de fabriquer des objets (principalement des pièces de mobilier) en assemblant différentes chutes ou éléments de matériaux divers, à l'aide de fils enduits de colle. En quoi *The Thread Wrapping Machine* est-il un projet radical, en rupture avec les codes du design industriel d'aujourd'hui ?



Exemple d'objet créé par
The Thread Wrapping Machine

ASSEMBLAGE VISIBLE

Les objets créés à l'aide de *The Thread Wrapping Machine* sont composés d'un assemblage de différentes chutes de matériaux qui n'ont fait l'objet que de très peu, voire d'aucune transformation ou modification à l'issue de leur conception par le designer. Par conséquent, certains éléments qui constituent ces objets présentent des impacts, des marques et des imperfections, qui contrastent avec la majorité des pièces de mobilier proposées par l'industrie actuelle. Un exemple qui illustre ce type de mobilier est la chaise *GRÖNSTA* d'Ikea dont les surfaces restent lisses et les différents éléments se juxtaposent parfaitement, en créant une continuité dans les lignes. À l'inverse, les artefacts produits par Anton

Alvarez présentent des lignes chaotiques, car les arêtes des différentes chutes ne s'ajustent pas parfaitement les unes aux autres. Cette juxtaposition irrégulière, combinée à la diversité des éléments assemblés, confère aux objets un design hétérogène. Chaque élément est maintenu par l'enroulement de fils colorés. Les artefacts obtenus ne nécessitent pas d'autre type d'assemblage ou de mise en forme tels que des clous ou des vis. Le fil devient donc un élément d'attache positionné sur les surfaces extérieures des objets, ce qui crée un motif décoratif grâce aux différentes couleurs. Les couleurs vives des fils mettent en valeur la technique d'assemblage, et c'est quelque chose de radical, en ce que cela constitue le principe premier de la fabrication et l'assemblage de

cet objet, et cela contraste avec les mobiliers industriels. En effet, la création industrielle traditionnelle actuelle valorise les lignes épurées, héritées du Modernisme du début du XXe siècle. Ainsi, les traces des différents procédés d'assemblage sur les objets sont usinées pour être les plus discrètes possibles : les différentes parties de l'objet coïncident de manière homogène, créant une unité visuelle. Mais cela rend difficile pour l'utilisateur n'ayant pas les connaissances requises de comprendre comment l'objet a été construit. Les fils voyants rompent avec ces réflexes industriels qui tendent à masquer les indices de leur mise en œuvre. En effet, le processus d'enroulement de fils autorise l'écart et l'imprécision. Les imprévus et les erreurs deviennent donc partie intégrante du processus de fabrication, conférant à chaque objet un caractère unique. L'ordre de superposition des fils de couleurs révèle non seulement l'ordre dans lequel le designer a façonné l'objet, mais aussi les difficultés d'assemblage qu'il a rencontrées, puisqu'une plus importante épaisseur de fils à un endroit signifie que l'assemblage des éléments concernés nécessitait plus de solidité. Ainsi, en rendant visible son mode d'assemblage et en assumant l'imprécision du geste, *The Thread Wrapping Machine* se positionne dans une démarche radicale, car ces artefacts présentent un caractère originel. Ils composent tous leurs propres racines, car ils sont à la fois le prototype et le produit final (leur conception n'ayant pas fait l'objet de multiples essais, puisqu'ils sont chacun constitués d'éléments uniques). Ce rapport plus libre à l'erreur conduit à repenser non seulement l'esthétique des objets, mais aussi le rôle des outils et machines dans les processus de production eux-mêmes.

REPENSER LA PRODUCTION

Au-delà de l'objet créé, ce sont aussi le procédé et l'outil qui présentent une radicalité et une fracture avec le design industriel. Les éléments sont juxtaposés puis positionnés dans la machine, qui, une fois activée par sa

pédale, enroule le fil pour fixer les différents morceaux ensemble. Au fur et à mesure, les autres composants sont ajoutés pour créer les différentes parties de l'objet. La machine constitue une façon simple de combiner un large éventail de matériaux différents tels que le bois, l'acier, le plastique ou la brique qui, normalement, nécessitent des méthodes d'assemblage spécifiques à chaque matériau. Ainsi, là où il faudrait, dans les chaînes de production industrielles, de multiples machines spécifiques à chaque matériau et procédé, *The Thread Wrapping Machine* n'en nécessite qu'une seule. Nous pouvons en déduire qu'il en découle une utilisation de celle-ci moins aliénante que dans le cas des machines très spécifiques présentes dans les chaînes de production industrielles, car cette utilisation amène la personne qui l'utilise à développer des compétences techniques et à les faire évoluer, là où les monotâches définissent des usages restreints. Le design des objets créés par A.Alvarez laisse place à une potentielle réparation qui s'incrusterait de manière discrète dans l'objet lui-même. En effet, puisque chaque objet est composé de multiples chutes recouvertes de fils, si une partie de celui-ci doit être remplacée ou réparée, elle



The Thread Wrapping Machine



Détail d'assemblage créé par *The Thread Wrapping Machine*

serait elle aussi masquée par le fil. La mise en forme de ces objets consiste à assembler et à combiner différents volumes entre eux. Leur silhouette se construit par accumulation, élément après élément. Le design de l'objet répond donc avant tout à sa fonction première et aux exigences structurelles. Ce processus s'éloigne des logiques industrielles, qui prévoient la forme au préalable en tenant compte des codes de désirabilité et des différentes contraintes. On peut donc qualifier ce processus de radical, dans le sens où il revient à un principe premier et fondamental de la fabrication d'objets : l'addition de formes et d'éléments pour construire une structure.

Nous pouvons retrouver cette approche dans des systèmes de conception comme les jeux d'assemblage LEGO ou Kaplat, où la structure finale naît d'un processus d'addition et de juxtaposition d'éléments. Ces exemples montrent non pas qu'il s'agit d'une approche simpliste, mais plutôt d'un mode universel de construction de structure. Contrairement aux processus industriels automatisés, qui visent à maximiser l'automatisation au service de l'efficacité et la reproductibilité, *The Thread Wrapping Machine* valorise une mécanisation au service de l'artisanat. Les objets créés qui comprennent jusqu'à présent des chaises, des tabourets et des bancs sont le fruit d'un dialogue interactif entre l'homme et la machine, et ce dialogue découle directement de la manière dont le créateur positionne les éléments avec ses mains. Les méthodes industrielles cherchant à minimiser les erreurs pour optimiser la production, ce projet accepte et utilise les imprévus comme partie intégrante de la conception, ce qui autorise une fabrication plus flexible et créative. Chaque objet est unique et remet en question la sérialisation et la standardisation de l'industrie. Bien que cela ne soit pas développé par Alvarez, *The Thread Wrapping Machine* constitue un moyen de valoriser l'utilisation de chutes de matériaux qui pourraient provenir



Détail d'assemblage créé par *The Thread Wrapping Machine*



Exemple d'objet créé par
The Thread Wrapping Machine

potentiellement de l'industrie tout comme la *Treasure Chair* de Maarten Baas créée en 2005, et constituée de chutes de bois produites en série par une usine de fabrication de meubles. Anton Alvarez, à travers son projet, exprime sa volonté de s'éloigner des processus industriels classiques. Il déclare : « Je contrôle entièrement le développement de la machine », et « Je peux librement expérimenter et développer la machine en fonction de ce que je découvre être mes besoins dans ce nouveau métier » (qu'il qualifie de «Wrapping designer»). Cela reflète son désir d'indépendance vis-à-vis de l'industrie et son souhait de redéfinir les règles du design et de la fabrication. Ajustant et développant son outil selon ses besoins, il rentre dans une démarche de souveraineté technologique (terme désignant la capacité d'un individu ou d'une communauté à être maître de ses propres outils, ressources et infrastructures technologiques). Il reste maître de son outil de production et se retrouve donc en capacité de le réparer si besoin, à l'inverse non seulement de l'industrie capitaliste, pour laquelle l'outil de production n'appartient pas à l'ouvrier, mais aussi des outils de productions générés par l'industrie et soumis à l'obsolescence programmée et aux réparations difficiles voire impossibles.

POUR UN DESIGN RADICAL

The Thread Wrapping Machine est en rupture avec les codes de fabrication industrielle, car les productions sont issues d'une réflexion spontanée, guidée par l'usage et la fonction de l'objet et non pas par son esthétique. Il entre en opposition aux principes de standardisation et de sérialisation, car il permet de créer des objets uniques avec de grandes variétés de matériaux. En replaçant l'assemblage au cœur du processus de création et en le rendant visible, Anton Alvarez interroge les critères esthétiques dominants et propose une alternative où la matérialité brute prime sur l'homogénéité de l'objet. Le processus de fabrication est marqué par l'improvisation et par l'acceptation des imprévus, là où l'industrie cherche à minimiser les erreurs pour maximiser l'efficacité. Contrairement à la fabrication industrielle, où l'assemblage des pièces est souvent masqué, ce projet offre une transparence sur le processus de création. Les objets narrent précisément la manière dont ils ont été fabriqués ce qui autorise une meilleure compréhension de l'objet par l'utilisateur. Ce projet est donc radical non seulement parce qu'il redéfinit les modalités de production, mais aussi parce qu'il remet en question les fondements de la création et de la production du design industriel. Il constitue également un outil de production créé dans une démarche de souveraineté, avec le souhait pour son créateur d'être indépendant de l'industrie.



“ L’approche adoptée dans la rénovation de Mountain View est résolument **éclectique** et revendique un **mélange de styles et d’inspirations** ”

RADICALITÉ ET RESPONSABILITÉ

LÉANE MARTINET

L'architecture radicale fait référence à une période marquante, celle des années 1965 à 1975, au cours desquelles des architectes ont profondément remis en question les formes conventionnelles de leur discipline. Ces architectes ont contesté les normes établies en matière de design, de fonctionnalité, et de matériaux. Ils ont cherché à briser les codes traditionnels de l'architecture, en proposant des formes et des espaces novateurs, souvent en rupture avec les caractéristiques du mouvement moderne, standard de l'époque. Ces innovations ont été considérées comme radicales parce qu'elles rompaient avec les conventions établies et proposaient des alternatives audacieuses et souvent provocatrices sans exception ou atténuation. Andrea Branzi, l'un de ses grands théoriciens, définissait l'architecture radicale comme un processus de libération individuelle en réaction à la société de consommation. Ainsi, l'architecture radicale n'est pas un mouvement avec des règles strictes et des objectifs communs pour tous ses membres. Il peut être considéré comme un espace où les architectes peuvent expérimenter et innover librement, cherchant à transformer les normes architecturales traditionnelles.



Mountain View, Mat Barnes

Cette quête d'un renouvellement radical trouve un écho contemporain dans la rénovation par Mat Barnes de *Mountain View*, une maison mitoyenne édouardienne abandonnée et délabrée. Derrière sa façade de briques rouges, fidèle à l'esthétique des maisons londoniennes traditionnelles, se cache un intérieur totalement transformé. Lauréate du prix «Don't Move, Improve», cette maison repousse les frontières de l'architecture intérieure.

À travers cette rénovation radicale, nous analyserons d'abord le brassage des styles et des influences, puis l'utilisation innovante

des couleurs et des textures pour créer des espaces sensoriels. Enfin nous étudierons la transformation de l'existant en mettant l'accent sur la valorisation de la rénovation, le réemploi et l'utilisation de matériaux recyclés.

Mountain View, un mélange radical de styles et d'influences

L'approche adoptée dans la rénovation de *Mountain View* est résolument éclectique et revendique un mélange de styles et d'inspirations. **Mat Barnes fait cohabiter des références diverses en un assemblage qui défie les conventions.** Il s'inspire du Mouvement



Memphis, du postmodernisme, du pop art, et de l'architecture classique. Cette diversité est au cœur de la vision de Barnes, qui, maîtrisant les multiples codes de l'architecture, souhaite les dépasser et déclare : « Je pense qu'en architecture, toute inspiration devrait être autorisée. » Mat Barnes revendique une approche personnelle et audacieuse, qu'il qualifie de «renouveau post-moderne». Cette radicalité se manifeste à travers l'utilisation de multiples couleurs, de formes ludiques, et de matériaux inattendus, qui s'éloignent des conventions de l'architecture contemporaine. **Barnes baptise son approche le «Multiforme», un mouvement qu'il définit comme une association libre de références historiques et populaires, allant du classicisme à des influences pop et post-modernes.** Ce mouvement illustre son utilisation personnelle des dogmes stylistiques et son ambition de concevoir une architecture qui reflète avant tout la personnalité de ses occupants. Pour lui, chaque projet est une opportunité de créer un espace profondément personnel, où les choix esthétiques deviennent une expression directe des goûts et des histoires des habitants. De fait, cette démarche inscrit la maison dans la durabilité et contre la société de consommation puisqu'elle a été pensée pour ses usagers. Même s'il s'inspire du mouvement Memphis, qui cherchait à choquer par des formes et des couleurs exubérantes, Barnes adopte là une approche écoresponsable et donne à chaque élément une signification qui va au-delà de sa simple apparence esthétique.

Par exemple, le fronton de la véranda est une illustration de sa démarche de transposition d'éléments qui l'ont particulièrement fasciné. Réalisé en mousse d'aluminium, le fronton s'inspire des constructions de la montagne créée pour l'attraction *Matterhorn Bobsleds* de Disneyland. Autre exemple marquant, les fermes de l'extension rappellent l'architecture high-tech et l'éclairage de théâtre. Cela transforme cet espace en une véritable scène pour la vie quotidienne, comme si les habitants devenaient acteurs. Dans la même logique, les marches de la cuisine, portant l'inscription "Waste Not Want Not" (je ne veux pas gaspiller), affiche ses propres valeurs

← Mountain View, Mat Barnes



Mountain View, Mat Barnes



Mountain View, Mat Barnes



Mountain View, Mat Barnes

de vie en promouvant un message écologique intemporel, hommage personnel à sa grand-mère. Ce lien entre une mémoire intime et une valeur universelle permet d'explorer la radicalité sous un angle inédit : comment faire apparaître, dans ce cas par de simples mots, les valeurs que l'on porte ? En inscrivant cet adage sur un élément central de la maison, Barnes lie durablement héritage affectif et réflexion sur la consommation responsable, questionnant ainsi notre rapport aux objets et à leur pérennité. Ces choix révèlent une démarche où l'esthétique dialogue constamment avec la mémoire et les valeurs.

Une approche esthétique sensorielle
L'architecte déclare : "Nous sommes entourés de tellement de couleurs et de textures à l'extérieur, qu'il me semblait naturel d'apporter de nombreux motifs et textures à l'intérieur aussi." Ainsi, la radicalité de *Mountain View* s'exprime également par l'utilisation de matériaux, de couleurs, et de textures inattendues.

La couleur joue un rôle central dans la création d'ambiances immersives. L'utilisation de

textures et structures comme finitions illustre son approche singulière : les murs en béton brut de la cuisine côtoient des briques peintes en vert clair pour souligner la hauteur sous plafond.

Le salon bleu, un rappel de l'exposition présentée par Barnes au Sir John Soane's Museum à Londres, entièrement monochrome, enveloppe les occupants dans une atmosphère intimiste et singulière. À l'inverse, les teintes pastel des escaliers offrent une transition apaisante entre les différents niveaux. **Cette maîtrise de la couleur illustre une recherche d'expérience sensorielle unique, où chaque espace raconte une histoire propre.**

Parmi les autres exemples notables, le mur de briques partiellement déconstruit s'inspire d'une scène d'un film qui l'a particulièrement marqué. En encadrant la vue vers le jardin, il transforme une simple ouverture en une mise en scène théâtrale. Les poteaux de télémétrie, habituellement utilitaires, deviennent ici des éléments marquant les différents niveaux et enrichissent la lecture de l'espace. En effet,

ces éléments nécessaires lors de la construction sont systématiquement retirés à la fin du chantier. Ici, Barnes les conserve et les met en valeur.

Une transformation durable de l'existant

Mountain View présente une démarche écoresponsable en valorisant la rénovation plutôt que la reconstruction. Par exemple, le niveau de la cuisine et de la véranda a été abaissé pour obtenir une hauteur sous plafond généreuse de 3,4 mètres, optimisant la luminosité et la sensation d'espace sans altérer la structure globale. Les cheminées d'origine ont été préservées et intégrées dans les nouveaux espaces, créant un dialogue entre passé et présent. De plus, l'utilisation de matériaux recyclés illustre une volonté de minimiser l'impact environnemental. Le mobilier de la cuisine, fabriqué à partir de bouchons de bouteilles de lait et de planches à découper recyclées, incarne une approche d'économie circulaire, mais pose également la question de la reproductibilité de cette démarche dans d'autres contextes. **Si cette innovation illustre une transformation ingénieuse des objets du quotidien, elle interroge sur les défis liés à la standardisation ou à l'accessibilité de telles**

pratiques, notamment pour des projets à plus grande échelle.

En réutilisant des éléments existants et en intégrant des matériaux durables, Barnes réinvente l'espace tout en respectant les principes de l'écoresponsabilité. Cette approche montre qu'il est possible de conjuguer réutilisation, personnalisation et performance écologique.



Mountain View, Mat Barnes



Mountain View, Mat Barnes

La rénovation de *Mountain View* par Mat Barnes illustre le potentiel de la radicalité en design d'espace. En bousculant les conventions esthétiques et fonctionnelles, ce projet présente une manière novatrice d'aborder l'architecture, où histoire personnelle et écoresponsabilité peuvent se renforcer mutuellement. Chaque choix repose sur des valeurs fondamentales d'écoresponsabilité et de durabilité pour inventer une architecture adaptée à l'usager et son histoire. Cependant, bien que ce projet soit un modèle de transformation créative, il soulève aussi des interrogations sur la reproductibilité et la viabilité à grande échelle de certaines solutions adoptées, notamment en ce qui concerne l'utilisation de matériaux difficiles à recycler ou au regard des processus de fabrication spécifiques. La radicalité, loin d'être une simple provocation, semble davantage une voie potentielle pour imaginer des espaces à la fois personnels et durables dans lesquels chaque habitant retrouve une lecture de son histoire. En effet, *Mountain View* se présente comme un exemple stimulant, montrant que la radicalité peut ouvrir de nouvelles perspectives. Néanmoins, sa mise en œuvre semble par essence compliquée à standardiser.



“ La **sphère** est une forme universelle qui a toujours fasciné l’humanité ”

LE DÔME GÉODÉSIQUE : UNE FORME, UNE RÉVOLUTION.

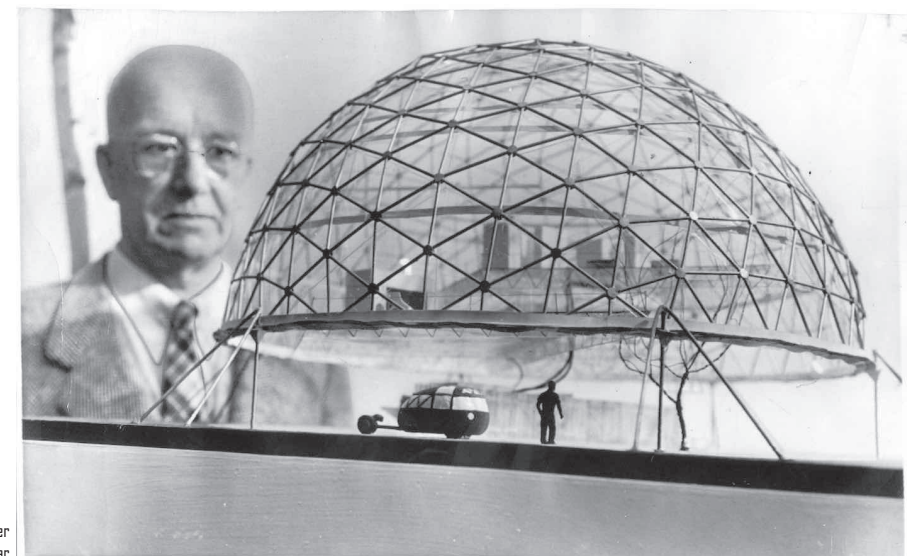
CHARLOTTE SERVOLLE

Face aux défis complexes et urgents auxquels notre planète est confrontée, la radicalité apparaît comme une nécessité. Emprunté au bas latin radicalis, « qui se rattache à la racine », être radical signifie aller à l'essentiel, remettre fondamentalement en question nos systèmes et nos modes de vie afin de créer un monde plus juste et durable. Richard Buckminster Fuller (1895-1983), visionnaire du XX^{ème} siècle, l'avait bien compris. Son objectif était de maximiser l'efficacité de l'utilisation des ressources naturelles pour améliorer la qualité de vie de tous. Pour atteindre cet objectif, l'architecte, designer, et inventeur a développé une approche globale, fondée sur plusieurs principes clés dont la géodésie. Il s'agit d'une science qui a pour objet l'étude de la forme et la mesure des dimensions de la terre. Cette branche des mathématiques a été au cœur de ses recherches, notamment pour la conception de son *Dôme géodésique*, une structure résistante, idéale pour couvrir de grandes surfaces avec un minimum de matériaux.

En quoi le *Dôme géodésique* peut-il être considéré comme une solution à la fois radicale et écoresponsable face aux enjeux environnementaux actuels ? Le design systémique de Buckminster Fuller, fondé sur des innovations technologiques radicales, peut-il constituer un levier suffisant pour sortir de la crise écologique ?

La sphère est une forme universelle qui a toujours fasciné l'humanité. Des premières constructions religieuses aux réalisations architecturales les plus contemporaines, elle est utilisée comme symbole d'unité et de connexion au cosmos. La sphère a ainsi traversé les âges et les cultures, de la Mésopotamie antique au christianisme, en passant par les traditions orientales. Elle incarne formellement l'harmonie cosmique et la perfection spirituelle. Elle a traversé les siècles en architecture, s'adaptant toujours aux techniques et aux matériaux de chaque époque. En 1922, le Dr. Walther Bauersfeld, un

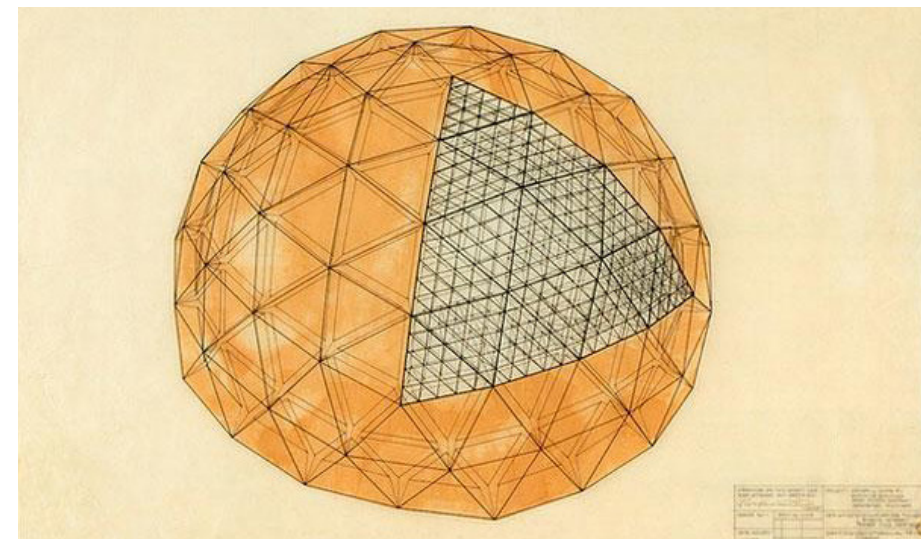
scientifique allemand, travaillait alors sur un système de projection pour un planétarium et a développé une structure sphérique composée de triangles pour supporter l'écran : il invente le *Dôme géodésique*. Ce n'est que trente ans plus tard que l'architecte américain Richard Buckminster Fuller s'est intéressé à cette structure en tenségrité. Ce délai s'explique par la maturation des idées de Fuller, influencées par la croissance démographique et la raréfaction des ressources, qui ont orienté son intérêt vers le *Dôme géodésique*. Il a compris son potentiel pour la construction et a consacré une grande partie de sa vie à développer et à



Maquette du *Dôme géodésique*, Buckminster Fuller
Frank Lennon/Toronto Star

populariser
c e t t e
technologie.
Il a optimisé
la conception
du Dr. Walther
Bauersfeld
en utilisant
des ordinateurs,
encore peu répandus,
pour calculer les formes
les plus efficaces et en
expérimentant différents matériaux.

Son premier *Dôme géodésique* a été mis au point pour la Ford Motor Company, intéressée par l'utilisation du dôme comme solution potentielle pour des espaces de stockage ou de production. Le dôme a aujourd'hui des milliers de successeurs à travers le monde avec de multiples variantes. En effet, cette diversité se manifeste tant au niveau des dimensions que des matériaux et même au travers de la complexité de leurs structures, ce qui influe directement sur le coût de production. Par exemple, un petit dôme de serre, avec des matériaux simples et une structure basique, coûte peu, car il demande moins de calculs et de main d'œuvre. A contrario, un grand dôme d'exposition, avec des matériaux haut de gamme et une conception complexe, engendre des coûts élevés en ingénierie et main-d'œuvre spécialisée.



Dôme géodésique de la Ford Motor Company,
Dearborn, Etats-Unis, 1952-53

Par ailleurs,
le dôme de
Buckminster
Fuller est
né dans un
contexte
historique
marqué par la
reconstruction
d'après-guerre,
en 1954. En effet, les
destructions massives
causées par la guerre ont engendré
une pénurie de logements, nécessitant
des solutions rapides et efficaces. Les
sociétés en reconstruction avaient donc
besoin de bâtiments polyvalents, capables
d'accueillir diverses activités (logements,
écoles, hôpitaux). La croissance économique
de l'après-guerre a stimulé l'innovation et
l'expérimentation. De surcroît, le contexte
politique de la guerre froide favorise
également cet intérêt accru pour les
technologies de pointe. L'architecte a su saisir
les opportunités (progrès en métallurgie et
en techniques de soudure, arrivée des outils
de calculs numériques, etc...) pour proposer
une solution considérée comme architecture
durable en raison de son efficacité matérielle,
énergétique ainsi que de son adaptabilité et
de sa résilience. En effet, l'un des éléments
qui rendent les dômes fascinants est leur

résistance et leur durabilité, attributs dus au
triangle. Cette figure géométrique est
rigide car ses angles sont fixés par
ses côtés, empêchant toute
déformation sans altération.

Au sein de la structure,
chaque triangle
fonctionne comme un
maillon d'une chaîne,
répartissant les
contraintes sur
l'ensemble de la
construction qui
permettent à la
charge d'être
uniformément
répartie. Ce
partage égal des
forces permet
l'intégration de
poids lourds dans
la structure malgré
leur apparente
légèreté. Ainsi, avec son
processus de construction
révolutionnaire, Buckminster
Fuller redéfinit la notion de
structure en démontrant qu'elle peut
être à la fois solide et légère.

Les propriétés uniques du *Dôme géodésique*,
en font une solution architecturale
particulièrement adaptée aux enjeux de l'éco-
construction. Sa résistance, sa légèreté et sa
forme optimisée répondent directement aux
défis de la construction durable, telles que la
réduction de la consommation énergétique ou
l'utilisation de matériaux éco-responsables (structure en aluminium).

En quête de solutions architecturales
plus efficaces et respectueuses de
l'environnement, Richard Buckminster Fuller
offre une alternative innovante en repoussant
les limites de la construction traditionnelle. En
effet, il voyait en cette structure une réponse

aux nombreux défis auxquels l'humanité
était confrontée au XXème : la croissance
démographique, l'épuisement des ressources
naturelles, les catastrophes naturelles. En
effet, la forme sphérique du dôme, associée à
sa structure triangulaire, crée une enveloppe
continue qui optimise l'isolation thermique.
Cette conception réduit les ponts thermiques,
minimise les pertes d'énergie et permet de
capter les rayons du soleil, réduisant ainsi
les besoins en chauffage et en climatisation.
Par exemple, une étude réalisée par
l'université de l'Oregon a montré qu'un dôme
géodésique pouvait réduire la consommation
énergétique d'un bâtiment jusqu'à 50% par
rapport à une maison traditionnelle. Au-delà
de leurs performances énergétiques, les
Dômes géodésiques offrent un cadre de vie
particulièrement agréable grâce en partie à
une très bonne qualité d'air intérieur.

Cela est dû à une ventilation
naturelle optimisée, facilitée
par l'effet cheminée (un
flux d'air vertical induit
naturellement à travers
une structure)
qui assure un
renouvellement
constant. En
outre, les grandes
baies vitrées
permettent
de bénéficier
d'un apport
maximal de
lumière naturelle,
favorisant le bien-
être et réduisant le
besoin d'éclairage
artificiel. De plus,
la forme sphérique
crée un espace
spacieux et lumineux,
permettant une sensation
d'ouverture et de liaison
avec l'environnement. Cette
transparence vers l'extérieur peut
poser question quant à l'intimité qu'elle offre.

En effet, la vie privée est compromise car la transparence expose les habitants aux regards extérieurs. De plus, l'éclairage intensifie la visibilité la nuit, engendrant un sentiment d'insécurité. Cependant, la disposition de meubles comme des bibliothèques ou cloisons amovibles peuvent créer des espaces plus privés. De surcroît, la structure triangulée du dôme permet une grande flexibilité d'aménagement : Contrairement aux bâtiments traditionnels, où les murs porteurs délimitent les espaces, le dôme géodésique répartit les charges sur toute sa structure. Cela permet d'aménager l'espace de manière beaucoup plus libre, sans contrainte de pièces rectangulaires qui imposent une certaine rigidité dans la disposition des espaces tandis que ce dernier s'adapte à l'évolution de nos besoins. Par exemple, un grand dôme résidentiel peut être divisé en plusieurs zones : un espace de vie ouvert avec une cuisine et un salon, des chambres séparées par des cloisons légères, et une mezzanine pour un espace de travail ou de détente.

Le *Dôme géodésique* représente ainsi une solution prometteuse pour l'éco-construction. En combinant efficacité énergétique, durabilité et adaptabilité, il offre une alternative intéressante aux bâtiments traditionnels. Cependant il ne remet pas totalement en cause l'utilisation des ressources naturelles, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, la fabrication de ces matériaux nécessite toujours une extraction de ressources naturelles non renouvelables comme le sable et a recours à un processus industriel énergivore (dégradation des écosystèmes, fusion à haute température qui consomment beaucoup d'énergie issue de combustibles fossiles, etc...)

De plus, la construction d'un dôme, même si elle est plus rapide, nécessite tout de même un apport énergétique considérable pour la fabrication des éléments, leur assemblage et surtout leur transport à travers le monde. Néanmoins, aujourd'hui, leur efficacité, adaptabilité et esthétique, expliquent leur présence continue dans notre quotidien.

De nos jours, les *Dômes géodésiques* trouvent de nombreuses applications, surtout dans l'habitat mais aussi comme espaces commerciaux, aménagements touristiques, ou pour l'organisation d'événements tels que des festivals ou des expositions. Ils sont également utilisés en agriculture, où ils deviennent des serres ou des espaces de culture hors-sol. Dans le domaine industriel, ces structures accueillent des ateliers, des entrepôts ou des espaces de stockage. En outre, nous pouvons imaginer que leur champ d'application puisse s'élargir. En effet, ils pourraient servir à concevoir des gares ou des aéroports modulaires, capables de s'adapter aux besoins évolutifs des transports. Ils pourraient également être intégrés comme éléments clés de villes flottantes, apportant des solutions face à la montée des eaux et à la densification urbaine. Par ailleurs, ces dômes pourraient accueillir des infrastructures de production d'énergie solaire ou éolienne, pour maximiser l'exploitation des ressources renouvelables.

Cependant, le design écoresponsable ne se résume pas à l'adoption d'une structure polyvalente. Il s'agit avant tout de créer des solutions adaptées à chaque contexte, en tenant compte des spécificités locales et des besoins des habitants. La crise écologique est un problème systémique qui ne peut être résolu par des solutions techniques isolées. Une approche standardisée, comme

la généralisation des *Dômes géodésiques*, ne peut pas répondre aux besoins spécifiques des populations locales. De surcroît, chaque territoire est unique et possède ses propres ressources, contraintes et aspirations. Cette diversité territoriale se traduit concrètement par des réglementations spécifiques, qui visent à l'intégration paysagère. En effet, les Plans Locaux d'Urbanisme intercommunaux (PLUI) en Dordogne imposent des normes strictes, notamment pour les pentes de toiture, afin de préserver l'esthétique locale. Cette exigence conduit à l'interdiction de constructions comme la maison en A, popularisée par Elizabeth Faure en 2013. Bien que simple, économique et idéale pour l'autoconstruction, la maison en A, avec ses murs inclinés en triangles de bois, ne respecte pas les normes des PLUI. Son angle aigu rompt avec l'harmonie des toitures traditionnelles, compromettant ainsi l'identité visuelle de la Dordogne.

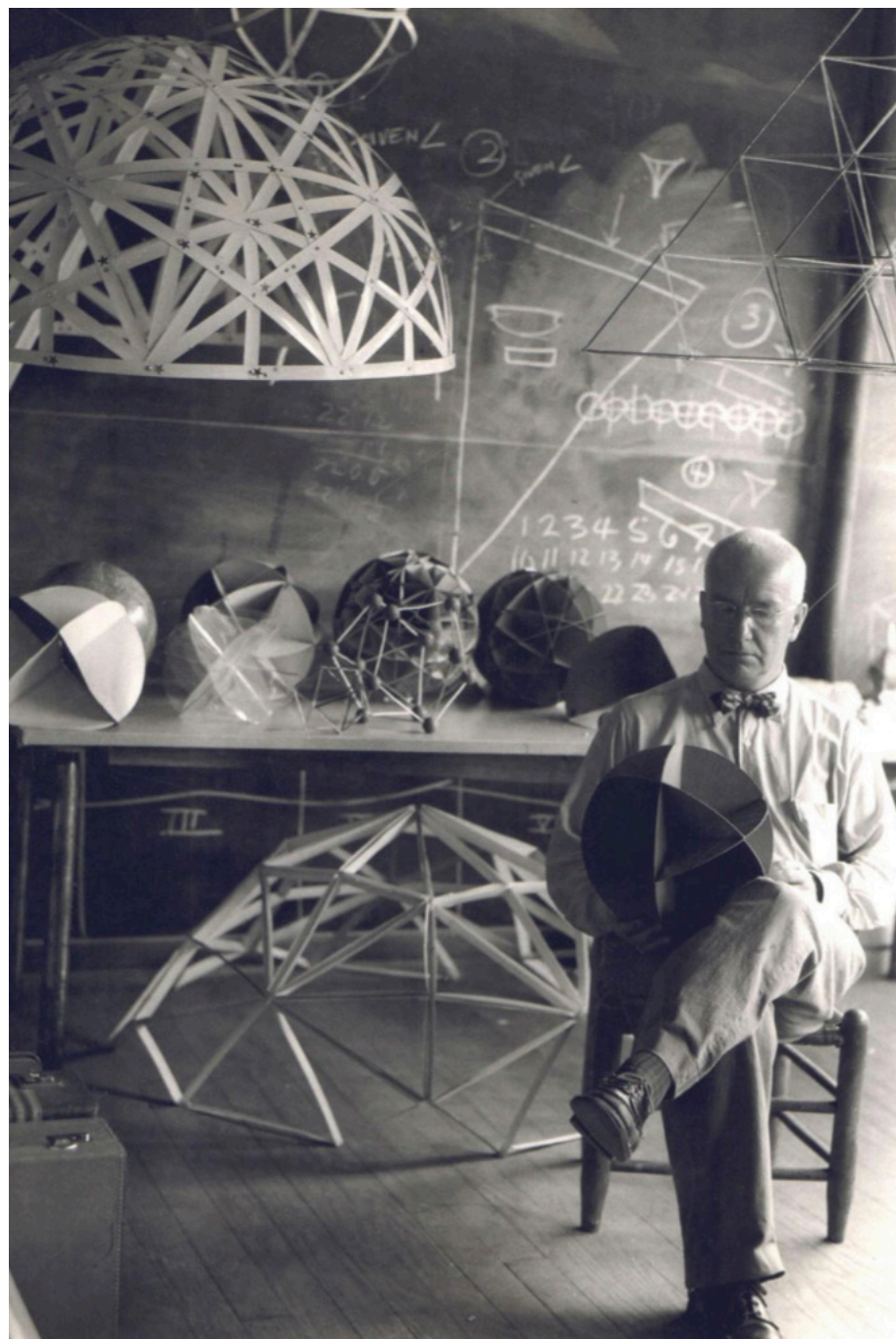
Ainsi, le solutionnisme, dont est partisan Richard Buckminster Fuller, ne peut être le seul levier pour surmonter la crise écologique.

Cette vision radicalement mécaniste, à la recherche permanente de la performance, élabore des solutions pour un monde infini, nommé « vaisseau spatial Terre » par l'architecte,

ce qui est en décalage avec la réalité car nous vivons dans un monde réel et fini. Victor Papanek a une vision bien différente, même opposée à celle de Richard Buckminster Fuller. En effet, dans son ouvrage *Design for the Real World*, il dénonce les conséquences néfastes d'un design qui ne prend pas en compte les besoins réels des populations. De plus, il critique la technologie car lui a conscience des limites de la croissance et une volonté de concevoir des solutions adaptées. A contrario, l'approche que Buckminster Fuller a appliquée à son *Dôme géodésique* se focalise uniquement sur des solutions techniques. Cette manière de faire du design conduit à une prise de risque : celui de dépolitiser la transition écologique et d'ignorer les enjeux de pouvoir et de justice sociale qui sont au cœur de la crise environnementale.



La maison construite en 2013 par Elizabeth Faure dans le village de Lusignac, le 23 février 2022. Yohan Bonnet pour « LE MONDE »



Hazel Larson Archer / Black Mountain College
Museum

In fine, le dôme géodésique incarne une rupture radicale avec les paradigmes architecturaux dominants de son époque, c'est-à-dire des architectures lourdes avec des lignes et angles droits, utilisant des matériaux massifs tels que le béton. En optimisant l'utilisation des ressources et en offrant un cadre de vie sain et durable, il répond à de nombreux défis contemporains. Cependant, si le dôme géodésique constitue une réponse aux enjeux de l'éco-construction, il ne saurait être la panacée.

En effet, la vision mécaniste de l'architecte, bien qu'innovante, ne le conduit-elle pas vers un excès de technicité, vers un leurre reposant sur le solutionnisme ? La préfabrication et l'uniformisation des formes géométriques ne risquent-elles pas de conduire à une aliénation de l'habitant, et de l'usage au sens large ? De plus, cette standardisation des formes géométriques et la préfabrication ne risquent-elles pas d'uniformiser les paysages et de réduire la diversité architecturale ? En privilégiant l'optimisation technique radicale de l'habitat, ne risque-t-on pas d'oublier sa dimension humaine et culturelle ?



“ Cette méthode, dans le cas de la *Chair Farm*, **contraint** l'arbre, à l'aide d'un corset métallique perforé qui agit comme **un moule** pour **guider la direction** dans laquelle l'arbre pousse ”

ENTRE RADICALITÉ, ÉTHIQUE ET RÉVOLUTION DU DESIGN

LILOU SORIN

La radicalité est souvent perçue comme une rupture et une prise de position tranchée. Pourtant, son sens originel renvoie à une réalité plus profonde, ancrée dans l'essence même des choses. Le terme radical apparaît au XIVe siècle et vient de l'adjectif latin *radicalis*, qui lui-même dérive du nom *radix, radicis*, signifiant « racine ». Ce terme suggère une approche qui va à la source des choses, cherchant à transformer en profondeur plutôt qu'à modifier superficiellement. Ce mot est ambivalent et peut se définir de deux manières différentes. D'une part, d'un point de vue botanique, radical se réfère à ce qui appartient à l'essence d'une chose, à sa nature profonde, telle une racine appartenant à son végétal. Et d'autre part, être radical, agir de manière radicale, exprime une conviction totale, qui va jusqu'au bout de ses opinions, de ses pensées, de manière affirmée. Au travers du design, la radicalité n'est pas une simple esthétique, mais une révolution qui défie nos certitudes. Le design radical, défini par Germano Celant à la fin des années 1960, naît en réaction au Good Design et à la société de consommation. Ce mouvement vise à transformer nos perceptions, questionner les concepts établis et créer des objets utopiques, provocateurs et sans limites, par opposition au conformisme et aux idées reçues. Parmi les projets incarnant cette approche, certaines œuvres interrogent particulièrement notre rapport aux ressources et à la production, à l'image de la *Chair Farm* de Werner Aisslinger, présentée en 2012 à Ventura Lambrate à Milan. Cette création, aussi épurée que radicale, est mise en œuvre dans le but de limiter la quantité de déchets et l'usage des ressources naturelles. Mais, derrière cette volonté de bouleverser les codes en apportant de nouvelles solutions, il est cependant nécessaire d'examiner les questions sociétales, éthiques et financières que cela fait émerger. Par ailleurs, de quelle manière le design radical peut-il transformer l'industrie vers des pratiques plus durables et éthiques ? De plus, aborder les enjeux environnementaux et sociétaux par le caractère radical du design permet-il de transformer notre perception ?

La notion de radical se traduit souvent par une remise en question des processus de création, des matériaux utilisés voire même de la fonction des objets conçus. La *Chair Farm* de Werner Aisslinger illustre parfaitement cette radicalité dans sa conception et la prise en compte des enjeux contemporains. Werner Aisslinger, né en 1964 à Nördlingen, en Bavière, est designer, professeur et fondateur du Studio Aisslinger en 1993 à Berlin. Il est un pionnier du design d'espace, qui va au-delà du design classique en intégrant l'interaction entre les espaces intérieurs et extérieurs. À travers une approche artistique et expérimentale, il mêle narration et architecture, visant à offrir une expérience émotionnelle et authentique.

Dans cette approche, il présente la *Chair Farm* dans le cadre d'une exposition de design berlinoise intitulée Instant Stories en 2012. Dans ce contexte, la présentation de la *Chair Farm* s'inscrit dans une tendance plus large observée par Aisslinger, qui, depuis plusieurs années, note un engouement croissant pour l'achat local, comme le confirme une étude de 2014, déjà en phase avec une dynamique de 2012 où 80 % des consommateurs privilégiaient les produits locaux. Ils sont également préoccupés par leur empreinte CO2 et souhaitent choisir eux-mêmes les ressources qu'ils utilisent autant pour manger que pour se loger.

Chair Farm, Lanfranchi Nicolo, 2012.
Photographie, en ligne dans Dezeen

La crise économique, qui a marqué le pays en 2012, fait réfléchir Aisslinger à un moyen d'inverser la production dans la conception de meubles, en passant d'une fabrication en série mondialisée à une production locale préservant les ressources. Il remet en question les méthodes de production traditionnelles en s'inspirant du biomimétisme afin de « cultiver » des meubles. Le biomimétisme consiste à imiter le vivant en adaptant les solutions issues de la sélection naturelle à l'ingénierie humaine. Aisslinger va au-delà de cette inspiration. Cette procédure place la *Chair Farm* dans une esthétique avant-gardiste où le mobilier constitue la continuité de ses propres racines. Cela implique de fortes contraintes, comme une taille récurrente de la plante, faute de quoi l'ensemble peut devenir contre-productif au niveau de la mise en œuvre. En Angleterre, Gavin Munro, designer de meubles et directeur de Full Grown, une entreprise qui transforme des



arbres en meubles, a créé la chaise *Gatti*. Cette chaise en saule, fruit de six ans d'attente (2012-2018), illustre la fusion entre nature et design, abolissant la frontière entre objet manufacturé et élément vivant. Munro, opposé à l'idée de couper des arbres pour ne garder qu'une partie, choisit une essence qui pousse rapidement et peut repousser après coupe, offrant ainsi une approche éthique et durable. Mais quand la nature et la technologie tentent de converger, apparaît la biotechnologie, qui applique science et technologie aux organismes vivants pour produire connaissances, biens et services, mais à l'échelle industrielle. En effet, cette méthode, dans le cas de la *Chair Farm*, contraint l'arbre, à l'aide d'un corset métallique perforé qui agit comme un moule pour guider la direction dans laquelle l'arbre pousse. Une fois que la plante a atteint sa maturité, elle est libérée du cadre, révélant une chaise cultivée naturellement. Ce procédé de fabrication permet néanmoins de réduire l'empreinte carbone et d'ainsi limiter son impact sur l'environnement grâce à la diminution des ressources consommées et des déchets générés. Par ailleurs, ce procédé permet de limiter la consommation d'énergie pour la

fabrication et l'assemblage, l'utilisation de colles ou de fixations métalliques. De plus, la chaise nécessite peu d'intervention après démoulage, grâce à une conception anticipée et simplifiée dès le départ. Par le biais de la *Chair Farm*, Aisslinger a souhaité mettre en avant deux grands points : une production durable et l'emploi de nouveaux matériaux.

Cependant, cette conception et sa mise en œuvre durable, soulèvent des interrogations concernant sa place au sein de notre société. Sa radicalité réside dans son rejet des modes de production standardisés et son approche profondément ancrée dans la prise de temps, l'utilisation de ressources naturelles et l'utilisation de processus industriels durables. Toutefois, cette vision décalée par rapport aux fabrications modernes met en lumière plusieurs limites, tant économiques qu'opérationnelles.

Bien que le concept soit durable et local, sa mise en œuvre à grande échelle demeure un défi majeur. Ce processus deviendrait coûteux, nécessitant de grandes surfaces pour cultiver les arbres et des infrastructures lourdes pour guider leur croissance. De plus, chaque corset, composé de trois parties distinctes, permet de façonner une seule chaise, rendant le projet peu rentable car chaque chaise prend plusieurs années à se « cultiver ». De surcroît, ce processus nécessite un suivi constant pour prévenir maladies, parasites et anomalies structurelles, afin de garantir la qualité du produit. En effet, la chaise se trouve dans un environnement très contrôlé avec un suivi sur l'hygrométrie, la température, la lumière ou encore la terre. Sa production contrôlée et limitée, combinée à la lenteur du processus et à ses coûts élevés, place sa fabrication en opposition à l'urgence et à la rentabilité de l'industrie contemporaine. Dans le monde contemporain, la radicalité reste nécessaire au développement de nouvelles techniques. Elle permet de remettre en question les méthodes

Chair Farm, Lanfranchi Nicolo, 2012. Photographie, en ligne dans Dezeen



Chair Farm, Lanfranchi Nicolo, 2012. Photographie, en ligne dans Dezeen

conventionnelles et d'explorer des solutions innovantes, apportant des changements fondamentaux et des alternatives plus durables et éthiques. Avec des enjeux environnementaux de plus en plus présents, le design industriel n'est-il pas en décalage avec nos besoins ? Ou au contraire est-il trop ancré dans un système dépassé ? Dans son objectif de casser les règles établies, la *Chair Farm* ne risque-t-elle pas de devenir inaccessible ou bien élitiste auprès des consommateurs ? Par ailleurs, est-il éthiquement acceptable de « cultiver » des meubles en utilisant des organismes vivants ? En effet, bien que ce mobilier prône une conception locale et durable, son processus de production semble paradoxal. Le fait d'exploiter quatre arbres pour produire une seule chaise pourrait

être perçu comme un gaspillage de ressources. W. Aisslinger instrumentalise la nature, et au travers de la *Farm Chair*, il vient façonner, former, éduquer, modeler mais surtout contrôler et dominer des arbres dans le but de les transformer en mobilier, en objets, plutôt qu'en êtres vivants. Cette instrumentalisation illustre une vision anthropocentrique, l'homme au centre et la nature reléguée à une fonction d'instrument, de service comme c'est le cas dans l'exploitation forestière ou l'agriculture. C'est notamment ce que met en avant Ezio Manzini, un sociologue et designer italien, dans son ouvrage *Artefacts. Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, paru en 1991. Il développe le concept d'« écologie de l'artificiel », qui prône un équilibre entre

l'artificiel et la nature. Il considère que l'artificiel peut être une alternative viable s'il est conçu de manière efficace, durable et respectueuse de l'environnement, afin de favoriser une relation plus symbiotique entre technologie et nature. Au travers de sa production, Aisslinger pousse l'idée plus loin en intégrant directement la nature dans le processus de fabrication. La radicalité de sa chaise ne se limite pas à sa méthode de production, mais s'étend à l'éthique qu'elle engage. Si elle invite à repenser notre rapport au temps, à la consommation et à la durabilité, elle interroge également notre responsabilité envers les organismes vivants et les ressources naturelles.



Chair Farm, Lanfranchi Nicolo, 2012.
Photographie, en ligne dans Dezeen

En conclusion, la *Chair Farm* repousse les limites des modes de production conventionnels, grâce à une approche lente et rigoureuse et redéfinit notre rapport à la technologie, à la nature et au design. Le concept de «cultiver» des meubles à partir de matériaux biosourcés permet à Werner Aisslinger d'incarner une esthétique novatrice et de s'inscrire dans un design radical. Il souligne la volonté de réinventer l'industrie, de réinterroger nos habitudes de production et de consommation et surtout de remettre en question notre désir d'immédiateté et de surabondance. La chaise vient modifier notre rôle dans l'écosystème, en nous faisant passer du statut de consommateur passif à celui d'acteur actif et conscient.

En clair, la *Chair Farm* est un véritable vecteur de transformations sociales et environnementales. Le projet nous invite à repenser la frontière entre nature et technologie. Si l'homme contrôle la nature comme Aisslinger contrôle les arbres, pourrions-nous envisager un changement radical où ces deux éléments fusionneraient ?



BIBLIOGRAPHIE

THIBAUT MACQUART

Baur, Ruedi, et Thiery, Sébastien, Civic City, Head Genève, EnsadLab, Face au Brand Territorial. Lars Müller Publishers, Zurich, 2021

Graphisme et textes : Lectures indispensables. David Jury, Éditions Pyramyd, Paris, 2014

The Debate: A Legendary Contest Between Two Giants of Graphic Design. Wim Crowel, Jan Van Toorn, préface par Rick Poyner, The Monacelli Press, New York, 2013

Index Graphik. Jan Van Toorn, en ligne, (consulté le 21 janvier 2025)

Wim Crowwel and Jan van Toorn: The Debate. Neugraphic, en ligne, (consulté le 21 janvier 2025)

The Crystal Goblet. Beatrice Warde, en ligne, (consulté le 21 janvier 2025)

Radical. CNRTL, en ligne (consulté le 21 janvier 2025).

ZOE ROUSSET

Daniel Weil: Argentine Architect and Designer Biography. Encyclopedia.design (consulté en ligne)

Daniel Weil l'intemporel. Arza design (consulté en ligne)

«*Bag*» *Radio.* Philadelphia Museum of Art (consulté en ligne)

Design du XXe siècle. Charlotte & Peter Fiell, édition TASCHEN

Design Les années 80. Albrecht Bangert et Karl Michael Armer, édition Chêne

Histoire du design de 1940 à nos jours. Raymond Guidot, édition Hazan

Le design est-il politique ? Est-il souhaitable qu'un produit relevant du processus de design soit conçu en adéquation avec un tel caractère politique ?. Guillaume Blum, Design, 15 juin 2020
Design : quand les objets deviennent politiques. Arte.tv

LILOU SORIN

Ezio Mandini. Equipe rédactionnelle Wikipédia, 16 Novembre 2024, Consulté le 27 février 2025

Studio Aisslinger : Chaise Ferme Plantation Mobilier. Equipe rédactionnelle, dans Designboom, 11/04/2012, Consulté le 11/01/2025

Farm la chaise au naturel par Werner Aisslinger. Equipe rédactionnelle, dans Blog Esprit Design, 19/06/2012, Consulté le 15/01/2025

Chair Farm by Werner Aisslinger at Ventura Lambrate. Etherington Rose, dans Dezeen, 16/04/2012, Consulté le 11/01/2025

Consommer local : ce que veulent les Français. Equipe rédactionnelle, dans Ipsos, 12/02/2014, Consulté le 16/01/2025

Radical - Étymologie, Origine & Signification. Equipe rédactionnelle, dans Etymonline, Consulté le 12/01/2025

Michel Serres. Hamant Olivier, dans Institut Michel Serres, 10/11/2020, Consulté le 16/01/2025

Design radical. Lopez Marianne, dans Du Grand Art, 05/12/2022, Consulté le 13/01/2025

Artisanat, design et territoire : Manzini Ezio, Artefacts, vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel. Louis, Jessica, éd. Les essais Centre Georges Pompidou, Paris 1990

Philosophy. Sera Akyazici, dans Studio Aisslinger, Consulté le 11/01/2025

Ezio Mandini : le design pour l'innovation sociale. Thévenet Romain, dans la27eregion, 16 octobre 2008, Consulté le 27 février 2025

OURS

NOTE D'INTENTION

DANS CHACUN DES ARTICLES, LA RADICALITÉ TRAITÉE VIENT PERTURBER LA MISE EN PAGE DE LA MÊME MANIÈRE QUE LA RÉFÉRENCE ANALYSÉE. AINSI, LA MISE EN PAGE TRÈS SIMPLE DEVIENT LE SYMBOLE DE LA NORME ET LA MODIFICATION APPORTÉE À LA MISE EN PAGE DE CHAQUE ARTICLE UNE EXPRESSION GRAPHIQUE DE LA RADICALITÉ.

CONCEPTION GRAPHIQUE

ZOÉ ROUSSET
ANTHIME THIRION
MARION PROTHEAU

RÉDACTION ET PRODUCTION

JAMY PHELIPPOT
ZOÉ ROUSSET
MARION PROTHEAU
THIBAUT MACQUART
YAN LESAGE--GARNIER
ILONA MOREL
LILOU SORIN
CHARLOTTE SERVOLLE
LÉANE MARTINET

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

ANNE-CATHERINE ADAM-CÉARD
JULIEN BORIE
BERTRAND COURTAUD
ANN PHAM NGOC CUONG
LAURENCE PACHE

CRÉDIT TYPOGRAPHIQUE

Agency FB
Bauhaus 93
Bodonic MT
Britannic Bold
Corbel

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Nous avons reproduit les images dans un contexte pédagogique, nous ne disposons pas des autorisations d'utilisations.

PAPIERS

Evercopy 100% recycled, 80g.
Procop, 300g.

IMPRESSION

Édité le 3 Octobre 2025 au Lycée Raymond Loewy à La Souterraine au Pôle supérieur de design, en Nouvelle-Aquitaine.



