

«REDESIGN»

Une étude de la relation de l'homme à la fin de vie de ses objets, à la lumière de son propre rapport à la mort en vue de la conception d'un protocole de réemploi.

Mathieu Barbier

Mémoire Professionnel

Sous la direction de **Lucie Ling** et **Pierre Dubourg**

Université Toulouse II Jean Jaurès
Institut **Supérieur Couleur Image Design**

06/2022

Sommaire.

0 - Introduction	p.05
Chapitre I - La vie et la mort des objets, une projection des considérations humaines?	p.11
1. La mort et l'Homme, une relation crainte avec l'inéluctable	p.13
2. Mort d'une civilisation, mort dans une civilisation	p.17
3. Conséquences sur le cycle de vie des objets entre les mains de l'Homme	p.22
Chapitre II - L'objet en fin de vie: une matière à nouveau première, prochain territoire d'intervention du «re» designer	p.31
1. Dissection de l'objet en fin de vie, analyse d'un territoire d'intervention	p.34
2. De la matière vile à la matière noble, l'alchimie comme organisatrice du chaos	p.40
3. Le redesign, enjeux et responsabilités d'un palimpseste	p.44
Chapitre III - Design de palimpseste, une méthodologie de réécriture de l'objet aux enjeux multiples	p.55
1. Enjeux et volontés de la démarche	p.57
2. Territoires d'interventions du redesigner	p.60
3. Définir le processus, méthodologie et protocole du redesigner	p.66
Chapitre IV - Conclusion	p.75
Bibliographie	p.79
Remerciements	p.82

0 - Introduction.



L'Homme et l'objet. Une relation qui dure depuis l'apparition des premiers humains sur Terre. Une relation si fondamentale qu'elle peut être pensée du point de vue **anthropologique** tant elle nous définit. En effet, depuis l'Homo Habilis (et même depuis l'Australopithèque selon certains scientifiques) l'Homme est devenu capable de se servir **d'outils**, c'est à dire, d'objets. Je parle d'anthropologie car notre évolution est presque calquée sur notre **capacité à utiliser et produire des objets**. On peut le voir en étudiant les principales caractéristiques de nos différents ancêtres: l'Homo **Habilis**, disais-je, était capable **d'utiliser** des outils comme le biface. L'Homo **Ergaster**, son descendant direct, signifie littéralement «l'Homme **Artisan**», et est donc caractérisé par sa propension à **fabriquer** des artefacts.

C'est peut être une des spécificités de notre espèce les plus importantes. En effet, quelle autre lignée animale est autant **définie par son rapport aux objets**, et fonde à ce point ses capacités de survie sur ceux-ci? Imaginez, chers lecteurs, l'importance de ces artefacts, quand la capacité de **survie** et de perpétuation d'une espèce entière est fondée sur la maîtrise des éléments extérieurs! Nous ne dépendons pas -plus- de nos crocs, de nos muscles, de nos griffes ou de notre agilité, mais bien de notre capacité à fabriquer des outils pour **dompter** le monde alentour, des armes pour se défendre, ou des abris pour ne plus avoir froid.

Imaginez une espèce dépourvue de défenses naturelles, mais dont la **morphologie** est faite, grâce à ses dix doigts et son pouce opposable, pour manipuler la matière qui l'entoure!

Imaginez l'espèce la plus faible, qui aurait appris à **organiser la matière** qui l'entoure en objets, en artefacts, afin de survivre, et qui dépendrait quasi entièrement de ceux-ci pour toutes les tâches de sa vie!

Imaginez alors l'importance que prendrait l'objet, et la **relation** que cette espèce pourrait entretenir avec lui, après des millions d'années d'évolution commune, des millions d'années à **développer cette relation**!

Cette espèce, vous l'aurez compris, c'est **l'Homme**. Nous sommes, nous, Hommes contemporains, le résultat de cette évolution, avec nos objets toujours plus sophistiqués, toujours plus performants, qui nous donnent des capacités bien plus grandes que n'importe quelle espèce animale, dans presque tous les domaines. Nous avons même désormais la capacité de considérer notre propre **corps** comme un **objet**, et de l'améliorer comme tel, grâce ou à cause du développement de la technologie du transhumanisme ou de l'Homme augmenté. Cela montre à quel point l'objet a intégré profondément nos modes de vie, notre **psyché**, notre **inconscient** en tant **qu'individu**, en tant que **civilisation**, en tant qu'espèce, et jusqu'à notre propre chair.

Après avoir rappelé ces faits, nous ne pouvons qu'imaginer l'importance bien plus **capitale** que nous ne pouvons le concevoir, de la **relation** qui existe entre l'Homme et l'objet, doté d'un fondement inconscient héréditaire, que nous ne

pouvons qu'effleurer tant il est profond. Le rapport de l'Homme à ses objets est si intime, et si **ancré** en lui, qu'il se rapproche de plus en plus de ceux-ci, allant parfois jusqu'à s'y confondre. On observe même des personnifications d'objets, de personnages faits de matière inerte, auxquels on s'attache, on donne des noms, et sur lesquels nous **projetons** peut-être nos propres considérations et préoccupations.

C'est en observant cette **relation**, ce rapprochement inné entre l'Homme et ses objet, que m'est venue l'idée de questionner ce rapport, et son rôle au sein de notre façon de consommer et de mettre au rebut l'objet, en somme, notre façon de vivre l'artefact.

En effet, nos **comportements** de consommation, de production et gestions des objets, notamment des **objets en fin de vie**, ont grandement évolués durant les dernières décennies voir les derniers siècles, impactant de fait la relation que nous entretenons avec eux.

Nous pouvons en effet dès maintenant nous douter que l'Homme contemporain n'entretient pas les mêmes rapports avec ses objets, que l'Homme d'il y a trois mille ans. En tant que designer, concepteur d'objets au sein d'une société définie, il est de notre devoir de **comprendre** l'évolution de ce rapport, ses causes et ses implications, afin de créer des objets en harmonie avec notre comportement envers eux, et ainsi optimiser leur utilisation et leur cycle de vie. Nous allons en effet particulièrement nous intéresser, au sein de ce travail de recherche, au rapport qu'entretient **l'Homme avec la fin de vie de ses objets**, en analysant le comportement de celui-ci vis-à-vis de la «mort» de ses artefacts.

Car effectivement, l'enjeu de cette analyse est de poser clairement un **constat** sur l'évolution de notre rapport aux objets, de comprendre comment il a évolué, pourquoi il a évolué, et de déterminer, de fait, une **pratique de design** basée sur ces comportements.

En effet, ne serait-il pas possible, voire nécessaire dans le contexte de crise climatique actuel, de concevoir une **pratique de designer** qui étudiera les **causes** de la mise au **rebut** des objets, les comportements humains qui mènent à cette fin de vie, parfois prématurée, et qui par la compréhension de ce processus pourrait permettre **d'optimiser** une **méthode** de réemploi, de **redesign** de l'objet en fin de vie?

C'est dans cette optique que j'ai choisi de questionner cette dimension relationnelle entre l'Homme et ses artefacts, entre l'Homme, la mort, et la mort de ses objets, ainsi que **ses implications dans le design de produit**.

En effet, les **enjeux** sont multiples. Dans un premier temps, on peut cerner un enjeu **écologique**, qui pourrait se rapprocher de l'upcycling ou du réemploi, tant prolonger la vie des objets et réduire la masse de déchets produits est un des défis les plus importants de notre siècle.

Ensuite, un enjeu de **valorisation** en découle naturellement. C'est le principe général que nous allons viser dans notre démarche, qui aura pour finalité la transformation du rebut en objet de valeur, du vil en noble, en quelque sorte.

Enfin, c'est un enjeu presque **culturel** qui en découle, et qui a pour moi une grande importance, celui de la transmission. La **transmission** de cet héritage porté par les objets que nous possédons, tant chaque époque, chaque ère qu'a traversé l'humanité a mis un peu d'elle dans les objets qu'elle a produit, transformant un objet en porteur **d'Histoire**, de **savoirs-faire**, et lui conférant un rôle de trace d'une époque, presque un statut de **relique**.

Mais afin d'initier un travail de recherche sur ce sujet, il convient de **définir** quelques termes, afin d'y voir plus clair dans ces notions, parfois très vagues.

Tout d'abord, les notions de **valorisation** et de **revalorisation**.

Valoriser, est une notion active, c'est l'action que nous allons entreprendre de réaliser. Selon le dictionnaire Le Robert, elle a trois définitions qui font sens dans notre contexte:

1. *Faire prendre de la valeur à (quelque chose, un bien)*
2. *Augmenter la valeur reconnue de (quelque chose, quelqu'un.)*
3. *Transformer en matière première (des déchets...)*¹

Revaloriser également:

1. *Rendre sa valeur à (quelque chose.)*
2. *Donner une plus grande importance, accorder un nouvel intérêt à»²*

Il viennent du latin **«valor»** qui signifie valeur, auquel on ajoute le suffixe **«-iser»**, qui signifie selon wikipédia *«Morphème causatif, exprimant une transformation vers la notion exprimée par le radical»³*, c'est à dire, dans ce contexte, donner de la valeur à quelque chose.

L'ajout du préfixe **«re»** vient signifier qu'on effectue cette action à nouveau, comme sur un objet qui a eu de la valeur, puis qui l'a perdu, auquel on vient en donner à nouveau.

La notion de **valeur**, elle, *«vient donc également du latin "valor", dérivé de "valere", qui signifie "être fort, puissant, vigoureux"»⁴*. Selon le dictionnaire Le Robert, il s'agit de *«Ce en quoi une personne [quelque chose] est digne d'estime»⁵*.

Le terme d'objet, lui aussi, est à définir. En effet, il est notre **territoire d'intervention**, et nous l'avons beaucoup utilisé dans les paragraphes précédents, sans vraiment avoir mis de mots précis dessus, il est temps d'y remédier.

Pour le dictionnaire Le Robert, un **objet** est défini comme tel: *«Chose solide ayant unité et indépendance et répondant à une certaine destination»⁶*.

C'est une chose solide, il a donc une existence, une **matière** définie, et indépendante des autres (unité).

Il répond également à une *«certaine destination»*, c'est à dire une **fonction**.

On peut donc en déduire que l'objet est la somme d'une matière, d'une unité physique, et d'une fonction, une utilité.

Il convient donc de définir ces deux caractéristiques:

Le Robert définit la **matière** comme une *«Substance qui constitue le monde sensible, les corps»⁷*. C'est la matérialité d'une chose, ce qui la compose, son caractère physique et

1. Définition de valoriser, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/valoriser>

2. Définition de revaloriser, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/revaloriser>

3. Définition du suffixe «-iser», Dictionnaire en ligne Wikipédia, dernière modification le 26/12/2021 [consulté le 11/01/2022] à l'adresse: <https://fr.wiktionary.org/wiki/-iser>

4. Définition de valeur Wikipédia, dernière modification le 8/09/2021 [consulté le 11/01/2022] à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Valeur>

5. Définition de valeur, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/valeur>

6. Définition d'objet, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/objet>

7. Définition de matière, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/matiere>

son existence dans le monde qui nous entoure. En tant que designer, elle est notre principal territoire d'intervention physique.

La **fonction** est définie par Le Robert comme «*L'ensemble des propriétés actives concourant à un but, chez l'être vivant, quelque chose*»⁸.

Ainsi, elle représente l'utilité d'une chose, ce à quoi elle sert. En somme, le but particulier qu'un objet doit atteindre/nous aider à atteindre pour être jugé «utile», digne d'intérêt (digne d'estime même, ce serait donc en partie ce qui lui confère sa valeur).

En effet, une fonction est intimement liée à un **besoin**, car y répondre est sa raison d'être.

Un objet est donc une chose, doté d'une existence physique indépendante et particulière, et d'un but à atteindre, d'une utilité **vis-à-vis de l'Homme**.

Il convient maintenant de définir la discipline du **design** tant elle sera le cœur, l'outil et la méthodologie que nous mettrons en application dans notre réflexion.

Selon le dictionnaire Le Robert, le design est défini comme «*Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction*»⁹. C'est une définition très terre à terre qui ne conçoit que le design industriel. Être un esthéticien industriel est certes l'origine du métier de designer, mais aujourd'hui les enjeux dépassent ce simple fait.

On décèle donc une nuance, qui réside dans le fait que le design, en plus d'être une discipline, est aujourd'hui également conçu comme une **méthode de pensée**. Une méthodologie d'analyse et de résolution de problème applicable à une pluralité de domaines. Le design a donc, grâce à cette dimension, ses entrées dans la quasi-totalité des disciplines, comme facteur **d'optimisation**.

De plus, le design intègre une évidente et importante partie formelle, qui doit-être en adéquation avec les attentes esthétiques de son époque, dans le but de vendre, de distribuer les produits ainsi conçus, ou au moins de les populariser.

Mettre ses productions dans les mains ou les esprits du plus grand nombre, c'est le but qui transcende la pratique du design.

Grâce à ce travail notionnel et définitionnel, nous pouvons désormais mieux comprendre les **enjeux** de notre démarche.

Il s'agit de mêler design et analyse des comportements et relations humaines, dans la conception ou la **re-conception** d'un objet, d'un artefact destiné aux Hommes, en lui donnant ou lui redonnant une valeur nouvelle à leurs yeux.

Pour problématiser ce travail, nous pourrions poser la question suivante:

«Comment la compréhension de la relation de l'Homme avec la fin de vie de ses objets, à la lumière de son propre rapport à la mort, peut devenir un enjeu crucial dans la définition d'une nouvelle méthode de conception: le redesign?»

Afin de répondre à cette question, nous nous attacherons à questionner tout d'abord, d'un point de vue philosophique et psychologique, la **vie et la mort des objets comme une projection des considérations et des craintes humaines**,

8. Définition de fonction, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fonction>

9. Définition de design, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/design>

pour cerner en quoi leur durée et leur fin de vie doivent-être réfléchies. Nous essaierons ensuite de voir **l'objet comme une matière à nouveau première**, c'est à dire comme un territoire d'intervention pour le designer, afin d'en déduire comment le travailler dans notre démarche.

Enfin, pour aller vers quelque chose de plus concret, nous essaierons d'emmener notre réflexion vers la pratique, vers la **théorisation d'une méthode de «redesign»** et de ses principes, comme une nouvelle manière de créer, de concevoir, qui s'impose ou s'imposera tôt ou tard, dans un monde aux ressources limitées, et au besoin croissant inexorablement.

I - La vie et la mort des objets, une projection des considérations humaines?



Comme nous avons pu le décrire précédemment, l'Homme est une espèce à part dans le règne animal, en ce qu'il dépend presque entièrement des **artefacts** qu'il crée pour survivre.

Cette spécificité aura, nous pouvons nous en douter, un énorme impact, sur la vision du monde, et la psyché de l'espèce humaine. En effet, ne nous sentons nous pas nus, **fragiles**, et en proie à tous les périls de ce monde, sans ces objets qui nous permettent d'avoir chaud, de nous défendre, de nous abriter ou de manger à notre convenance? De répondre, en somme, à tous nos **besoins primordiaux**? Pouvons nous chasser sans arme? Pouvons nous cuisiner sans feu? Dormir sans lit? Oui, probablement, si nous y étions obligés, me diriez-vous, mais encore, notre premier **réflexe** ne serait-il pas de concevoir des artefacts de fortune pour répondre à ces besoins? Et ce réflexe, ne serait il pas si intrinsèque, si **inné** pour notre espèce, qu'il serait partagé par un Homme ayant vécu en société, comme nous, ou pour un être humain presque sauvage, n'ayant jamais connu notre civilisation?

Et pour cause, l'objet, l'artefact, tant nous le ressentons utile, tant nous savons son caractère indispensable, nous fait nous sentir en sécurité, nous fait ressentir le **confort**, la **sécurité** ou encore la **force**.

Il est ainsi aisé de comprendre l'importance des bienfaits, des effets, des émotions et sensations que nous procurent les objets. Mais puisqu'il s'agit d'analyser la relation entre Homme et artefact, les liens qui les unissent, il convient également de se pencher sur ce que nous renvoyons sur ces objets, sur notre façon de les **appréhender**, de les **considérer**.

Une autre spécificité de l'espèce humaine, de ce que l'on en sait aujourd'hui, est sa **conscience de la mort**, de la finitude de la vie, bien plus poussée, bien plus comprise et réfléchie que chez le reste du règne animal.

Cette conscience de l'inéluctabilité du phénomène, ne peut être anodine dans la psyché d'une espèce, prenant des formes différentes selon les générations et les croyances, mais restant toujours aussi importante, toujours aussi ancrée.

Ainsi, nous allons nous attacher à étudier cette **relation**, ces relations, entre l'Homme, sa mort, ses objets, et toutes les **interrelations** qu'elles impliquent, afin de définir, de comprendre les conséquences qu'elles peuvent avoir sur notre façon d'appréhender notre propre mort, nos objets, et la «mort» de ceux-ci.

I.1 - La mort et l'Homme, une relation crainte avec l'inéluctable.

Savoir que l'on va mourir. Anticiper ce phénomène que de tout temps personne n'a su éviter, tel est le **fardeau** de l'être humain.

En effet, il est mis, très tôt dans son existence, face à ce destin implacable, inéluctable, qui est en réalité, la seule **certitude** inébranlable qu'il peut avoir sur son futur.

Comment gérer une telle vérité, terriblement irréfutable? Celle de savoir que la seule issue de la vie est la non-vie? Que l'existence mène inexorablement à la non-existence?

Les religions, croyances et mythes, qui ont eux aussi toujours accompagné l'humanité, sont porteurs de réponses, différentes, et proposent une alternative, un sens, à une mort qui rendrait toute vie finalement vaine. Je me garderai bien dans ce travail de recherche de m'étendre sur mes convictions personnelles à ce propos, et de chercher l'issue de cette question éternelle, tant ce n'est pas cela qui nous intéresse, mais bien l'**anticipation**, chez l'humain, de cette fin de vie, quoi qu'il puisse exister ou non au-delà.

En effet, le doute qui subsiste en chacun, la peur du néant possible de l'après, cette limite biologique de vie, suffit à impacter, à terrifier, à traumatiser intrinsèquement chaque Homme.

Car si le règne animal tout entier a bien une peur en commun, c'est celle de l'**inconnu**. Et quel inconnu plus grand, plus inexploitable, que celui de la mort?

Comment imaginer, chez un être vivant dont la conscience a l'impression d'avoir toujours été vivante, la non-vie, la non-existence? Comment quelqu'un pour qui tout est, et a toujours été, peut-il appréhender le néant, le vide, le rien?

Si nous essayions de nous le représenter, nous serions sûrement en train d'imaginer un grand plan noir, sans aucun point d'accroche, dérivant dans l'infini. Pourtant, nous en serions encore bien loin. Dans cette vision, il y a encore le noir. Il y a encore l'observateur, le point de vue, la capacité de voir.

Notre cerveau est par nature incapable d'envisager le rien, tant il n'a jamais été capable d'en faire l'expérience par lui-même.

Et quoi de plus terrifiant que cela? Un inexorable inconnu, dont nous ignorons la distance, se rapprochant de nous un peu plus chaque jour, chaque heure, chaque seconde? C'est une problématique que l'Homme a dû apprendre à gérer, développant des **mécanismes psychiques** la plupart du temps inconscient, pour s'en détourner.

En effet, quel autre choix que de s'en détourner? Quel autre choix que de faire de notre existence une diversion perpétuelle, une diversion de cette question qui ne peut que s'imposer au premier abord: **à quoi bon?** A quoi bon vivre, si c'est pour mourir?



Pieter Claesz – *Vanitas still life*, huile sur toile, 1630

10. Vanité, Wikipédia, dernière modification le 8/05/2022 [consulté le 18/05/2022] à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/vanité>

On retrouve par ailleurs ces considérations en nombre dans la peinture du XVII^{ème} siècle, chez les peintres de **vanités**. Il s'agit d'un style de peinture, constituant «une représentation allégorique de la fragilité de la vie humaine et de la fatuité de ce à quoi l'homme s'attache durant celle-là»¹⁰.

Sa pratique et son observation ont pour but de délivrer un message, une **méditation** sur la vacuité de l'existence et des considérations humaines, à travers des objets signifiants, comme le crâne d'Adam, le premier homme. Elles ont un rôle de *memento mori*, en latin «**souviens-toi que tu mourra**», et veulent tempérer l'*hubris*, l'orgueil humain face au caractère vain de leur propre existence et de leurs désirs, guettés en tout lieux par une mort inévitable.

Angoisse et Divertissement Pascalien

C'est dans ce contexte, et de l'étude de ce comportement et de ce questionnement, que le philosophe **Blaise Pascal** a initié ses recherches sur ce que nous appelons aujourd'hui le **Divertissement Pascalien**.

Dans son recueil *Pensées*¹¹, il étudie le phénomène qui pousse l'esprit humain au **déni**, presque conscient de cette terrifiante réalité, qui le pousse à s'en détourner de toutes ses forces, à tout prix.

Il emploie le terme de **divertissement** pour qualifier ce comportement. Pour lui, une fois sortis de la petite enfance, une fois que nous avons **expérimenté** la mort, et que nous avons pris conscience de notre propre finitude, toutes nos actions sont alors destinées à nous **détourner** de cette réalisation traumatisante.

11. PASCAL, B. *Pensées*, Royaume de France, Port-Royal Des Champs, 1670.

Tout n'est alors que divertissement de la mort. Le travail, les hobbies, les amis, le sommeil, chaque occupation qui nous anime, qui nous fait penser à autre chose, qui nous donne un objectif de vie, un but, n'a, au fond, qu'un seul objectif, nous **divertir de la mort**, et du fait qu'elle se produira inéluctablement. Nous divertir de ce paradoxe terrible qui nous pousserait à nous poser perpétuellement cette question du «à quoi bon». Ce divertissement que l'esprit humain a su mettre en place, envers et contre tout, pour nous détourner de cette peur fondamentale, cette peur d'une vie vaine, vouée au néant, une pensée insupportable, qui nous pousserait à l'inaction, à chercher ce néant le plus tôt possible, voir à en finir. En effet, pour le philosophe, si nous ne nous divertissions pas de cette pensée de la mort, elle occuperait chacune de nos pensées, chacune de nos actions, sans que nous puissions nous en détacher, pour vivre.

Et c'est pour cela, pour éviter que la mort ne prenne le pas sur la vie, que notre esprit met en place cette grande gesticulation métaphysique, visant à fuir notre propre **contingence**, l'inutilité de notre existence individuelle, inévitablement serties de vide. Pour Pascal, la sortie de cette boucle sans fin se trouve dans l'acceptation, le calme, le repos, dans une prise de recul sur sa propre condition, voire dans une forme d'apathie.

Cependant, même si de ce constat, pas franchement réjouissant, émane une vérité perturbante et immuable, un sentiment de malaise, preuve que cette notion nous place face à nos propres **contradictions**, il est loin d'être le seul constat pertinent fait par les philosophes sur le thème de la fin de vie. En effet, il est important de nuancer les propos de Pascal, en apportant une autre vision, une vision qui transcende l'individu et sa propre mort, la relativisant, et la plaçant au centre d'une chaîne, d'un cycle vertueux de transmission.

Cette vision, c'est celle exprimée par **Vladimir Jankélévitch** dans son livre *La Mort* paru en 1966. Il écrit sur ce sujet «*Si la vie est éphémère, le fait d'avoir vécu une vie éphémère est un fait éternel*»¹².

En effet, même la fin de la vie, la mort, ne peut effacer le fait **d'avoir vécu**. Notre existence, si infime soit-elle, ne peut être **niée** ou réfutée.

Cette existence est, ou a été, simplement, **irréfutablement**. C'est ce fait éternel qui subsiste de notre existence éphémère, à la manière d'un coup de feu, duquel ne resterait pour en témoigner, qu'un impact.

Ainsi, même si la mort nous terrifie au point de vouloir nous en divertir à tout prix, il est une échappatoire au moins en esprit, une issue, une possibilité de laisser quelque chose qui **témoignera** de notre existence individuelle, qui pourra avoir un impact sur ceux qui resteront, en somme, qui donnera un sens éternel, à notre courte période de conscience.

C'est cette **trace**, laissée dans la trame de notre existence commune, qui justifie l'individu, et le sens de ses actions.

Cette **trace**, qui se définit dans le dictionnaire Larousse par une «*Marque laissée par une action quelconque*»¹³, une empreinte, une forme de vestige d'un événement passé, a

Jankélévitch et l'immortalité du lègue

12. JANKÉLÉVITCH, V. *La Mort*, Paris, Flammarion, 1966.

13. Définition de trace, Dictionnaire en ligne Larousse [consulté le 18/01/2022] disponible à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/tracedefinition/design>

dans cette optique une signification très forte. En effet, de par sa nature, elle représente un changement qui peut avoir une nature **éternelle**, provoqué par un événement, lui, **éphémère**. Ce n'est pas pour rien que les acteurs ayant atteints une certaine renommée, acquièrent le privilège de pouvoir littéralement laisser leur trace, leur empreinte, sur le Hollywood Boulevard, et son fameux Walk of Fame. C'est une immortalisation, presque métaphorique, de leur passage sur Terre, rappelant à tous, comme si besoin était, ce qu'ils ont accompli.

Mais il est peut-être une notion plus adéquate que celle de trace dans notre propos. En effet, cette trace, qu'elle soit laissée par l'acteur ou par l'humain lambda, a une destination précise, si infime soit-elle.

Elle a pour but d'être vue, d'être laissée là, même après notre disparition, pour être utilisée ou **instruire**, ceux qui restent. Ainsi, cette trace n'est pas une simple empreinte, elle a un but, celui de transmettre un peu de nous **vers l'éternel**, dans notre existence commune, bien plus pérenne que celle de l'individu. Chaque existence serait donc, en s'appuyant sur le point de vue de Vladimir Jankélévitch, une forme ultime de **lègue**, un lègue de soi, à l'humanité, en tant que civilisation. Car qu'est-ce qu'un lègue, sinon une trace qui aurait pour fonction la **transmission**?

Parce que c'est justement dans ce cadre, dans cette **vision civilisationnelle** du monde et de l'existence, que l'Homme peut trouver une forme d'immortalité, d'acceptation, de soulagement du déni pascalien que nous avons évoqué précédemment.

C'est le fait, qui peut paraître certes un peu égoïste, de savoir qu'il restera quelque chose de nous après notre mort, dans notre civilisation, qui porte le désir de construire, de bâtir, de concevoir et de laisser le meilleur de soi, quand nous pourrions simplement nous résoudre à la vacuité.

Ainsi, construire son lègue, son **héritage** au monde, bâtir ce qu'il restera post-mortem, même forcément à tenir en haute estime une entité plus grande que soi, qui perdurera, qui peut être une entité plus petite, comme une communauté, une ethnie, une nation, mais qui se rapporte inévitablement à un plan de référence, la notion de civilisation, et au genre humain dans sa globalité.

Et depuis des temps immémoriaux, nous y croyons. Nous voyons nos civilisations perdurer, s'enchaîner sans-cesse, s'entre-tuer parfois, se battre souvent, mais jamais vraiment inquiet de les voir toutes s'éteindre, disparaître simultanément, et avec elles, chaque lègue individuel qui les ont bâties.

Cette certitude, comme toutes les certitudes, nous rassure, nous conforte dans notre immortalité civilisationnelle. Et ce, depuis que nous sommes en mesure de concevoir le terme de civilisation; en effet, pourquoi aurait-elles été créées, si ce n'est pour **immortaliser** les manières, les cultures, et les traditions individuelles?

Cependant, il est des troubles-fêtes, des failles, des ouragans, qui sont venus, récemment, **ébranler** nos certitudes, faire vaciller nos convictions les plus profondes, et provoquer une prise de conscience brutale, celle que mêmes nos civilisations, et que même notre espèce, pouvaient s'éteindre.

I.2 - Mort d'une civilisation, mort dans une civilisation.

En effet, s'il est une différence notable parmi les nombreuses qui existent entre la génération présente, celle née après les années 70/80, et les précédentes, c'est bien une sorte de **traumatisme** dû à cette réalisation.

On pourrait penser qu'au vu de la connaissance que nous avons de l'Histoire, cette réalisation se fut faite bien avant. Cependant, il est différent d'observer les civilisations s'éteindre et renaître dans un livre d'histoire, et d'être forcé d'admettre l'imminence probable de la fin de sa propre civilisation, voire de sa propre espèce, à la manière d'une épée de **Damoclès** couvrant tous les berceaux du XXIème siècle. Peut-être cette image est-elle choquante, mais elle se justifie, si nous nous penchons sur la vision de la civilisation par **l'imaginaire collectif**¹⁴.

Il eut de nombreuses périodes dans l'Histoire de l'humanité, de guerres, de conflits, provoquant d'innombrables changements, mais aucune n'ayant le pouvoir de réduire à néant le monde qui nous entoure. **Albert Einstein** l'expose d'ailleurs parfaitement dans une de ses plus fameuses citations «I know not with what weapons World War III will be fought, but World War IV will be fought with sticks and stones.» (Je ne sais pas avec quelles armes la Troisième Guerre Mondiale sera faite, mais la Quatrième Guerre Mondiale sera faite avec des bâtons et des pierres [Traduction libre])¹⁵. L'enjeu principal qu'il soulève à travers cette phrase, qu'il écrira à l'attention du président des États-Unis Harry S. Truman, est celui de la toute nouvelle **propension** de l'humanité à **détruire** entièrement et irrémédiablement son environnement, son **écosystème**, à l'aide de ses plus récentes armes (ici la bombe nucléaire).

Car c'est bien de cela qu'il s'agit. Le XXème siècle représente un **tournant**, celui, où pour la première fois dans l'Histoire du monde connu, une espèce est capable de **s'autodétruire**.

Les explosions d'**Hiroshima** et de **Nagasaki** ont provoqué un choc, qu'on pourrait comparer à la première expérience de la mort dont parle Pascal.

En effet, à la manière d'un enfant qui découvre sa propre obsolescence, sa propre finitude, par la mort d'un proche par exemple, l'humanité a pu faire l'expérience de sa propre **fragilité** en voyant les répercussions que de telles armes pouvaient avoir, et les conséquences catastrophiques qu'elles engendraient inévitablement.

C'est ainsi que débuta la peur du nucléaire, la première vraie peur, la première vraie menace d'extinction totale.

Il est difficile d'appréhender pour nous, nous qui n'avons

14. Giust-Desprairies, Florence. « 3. L'imaginaire entre psyché et société », L'imaginaire collectif, sous la direction de Giust-Desprairies Florence. Érès, 2009, pp. 74-104.

15. Albert Einstein, Lettre non identifiée au président Harry S. Truman, citée par Alex Johnson, « *The Culture Of Einstein* », NBC News, 15 avril 2005 [consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.nbcnews.com/id/wbna7406337>

16. Chabrol, Henri. « *Les mécanismes de défense* », Recherche en soins infirmiers, vol. 82, no. 3, 2005, pp. 31-42. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.cairn.info/revue-recherche-en-soins-infirmiers-2005-3-page-31.htm>

connu que l'après, la **violence** que le choc de cette **réalisation** a pu engendrer. La réalisation soudaine de notre fragilité civilisationnelle, de la fragilité de cette communauté humaine, que nous voyions alors si évidemment perdurer, portant avec elle notre trace, notre **lègue**.

Ainsi, après ce traumatisme premier, premier pas vers le Divertissement et le **Déni** pascalien, il est intéressant d'observer l'évolution de notre civilisation, de nos sociétés occidentales, après ce traumatisme.

Car quel mot mieux que «**divertissement**» pour qualifier le faste d'après-guerre, l'euphorie sociétale des **Trente Glorieuses**?

Tout était à reconstruire, à recréer, du travail à foison, une explosion de la culture, de la musique du cinéma! C'en était fini de la guerre, de la mort, et tous les efforts étaient faits, tant individuellement qu'à l'échelle d'une société, pour passer à autre chose, pour oublier cette réalisation qui frappa l'humanité quelques années plus tôt. Ainsi, bien que les aléas de la Guerre Froide agitaient parfois l'esprit des peuples, tout était progressivement mis en place pour s'en divertir, et ignorer cette menace.

Cette période, si l'on suit le parallèle que nous essayons de construire, transposerait la phase du **déni**, du **divertissement**, succédant le **traumatisme initial**.

Mais, la comparaison ne s'arrête pas ici. En effet, après une longue période de divertissement, l'évidence du danger a refait surface, rappelant à tous, avec une violence psychologique encore plus importante, la possibilité de la mort.

Après cette période de faste, cette évidence a pris la forme d'un **danger écologique**. La prise de conscience progressive de la pollution, le trou dans la couche d'ozone, le réchauffement climatique, etc, seront les éléments déclencheurs de cette crise. Tant de phénomènes inquiétants (sinon gravissimes), dont la société a pris conscience peu-à-peu, lentement, et admettons le, à contrecœur. En effet il est extrêmement difficile de sortir de l'état de **torpeur** dans lequel le divertissement nous plonge. S'en extraire est un processus contre-nature, car il oblige notre esprit à aller à l'encontre de ses mécanismes de défenses cognitives¹⁶, qui le protègent naturellement d'un traumatisme. Comme nous avons pu le voir dans le temps mis à réagir; en sortir pour agir représente un effort immense, et souvent un **choc**, car déclenché par des éléments extérieurs, comme c'est le cas ici.

Et nous en sommes sortis. Nous en sommes sortis à tel point que le phénomène est devenu, comme cela aurait dû être le cas depuis le début, une des inquiétudes les plus grandes et les plus communes parmi l'humanité.

Vous vous souviendrez chers lecteurs qu'au début de chapitre, j'ai plus précisément opposé les générations qui précèdent les années 70, et celles nées après. Pourquoi cette distinction si précise? Parce qu'elles correspondent aux générations nées et/ou élevées après les Trente Glorieuses, après cette prise de conscience, ce retour de bâton du divertissement.

Pour les premières d'entre-elles, elles auront à minima entendu parler de la **problématique** écologique très tôt dans

Du Divertissement dans la civilisation

leurs vies. Pour celles qui suivent, nées après 1990, ce sujet deviendra très vite un sujet **majeur**, tant les générations qui les élèvent auront été marqué par ce danger, cette nécessité, et se font un devoir de sensibiliser et de préparer la jeunesse au combat écologique qu'ils auront à mener.

Ainsi, quel impact, quelle différence notable dans la **perception** du monde!

Quelle différence immense dans la projection, l'optimisme et l'innocence, entre une première génération, née dans un contexte où tout était possible, réalisable où le monde n'était **qu'opportunités**; et une génération où dès le plus jeune âge, la conscience de la possible mort de la civilisation est présente? Où toutes nos actions ont des conséquences sur notre environnement? Une génération Damoclès, qui, dans son essence, vit cette peur, de manière bien plus **consciente** que celles qui les précèdent. Un des exemples les plus marquant, est la propagation de plus en plus importante d'une forme d'éco-anxiété, que le philosophe australien **Glenn Albrecht** nommera **Solastalgie** dans son article «"Solastalgia". New concept in human health and identity»¹⁷ paru en 2005. Terme défini par la suite par **Alice Desbiolles** comme «l'expression du lien qui existe entre la détresse des écosystèmes et la détresse psychologique, quand la première engendre la seconde»¹⁸, reflétant «l'inquiétude anticipatoire que peuvent provoquer les différents scénarii établis par des scientifiques — comme ceux du GIEC — sur la viabilité de la planète dans les décennies à venir»¹⁹. Enfin, pour finir de contextualiser mon propos, une **étude**²⁰ réalisée en 2021 dans plus de 10 pays, interrogeant plus de 10 000 jeunes adultes (16-25 ans), démontre que **60%** déclarent être très inquiets ou **extrêmement inquiets** à propos du changement climatique et de ses conséquences.

Ce phénomène, est ainsi non seulement très répandu, mais aussi d'une **intensité** hors du commun chez cette génération, qui semble en être l'épicentre. En effet, dès le plus jeune âge, cette peur à été inculquée, cette inquiétude **cultivée**.

En ce sens, et par cette génération, qui représente les actifs d'un demain très proche, nous pouvons en déduire que notre société va se muer en une société que l'on pourrait qualifier si nous n'avions pas peur des mots de «**Post-Pascalienne**», c'est à dire qui vient après ce déni, et qui doit faire face à une réalité plus crue que les précédentes. Une réalité de fin de vie, de mort possible, évitable, mais possible, qui ramène souvent une sorte de **fatalisme** au sein de son état d'esprit.

Car en effet, si notre propre mort pouvait être acceptée à l'échelle individuelle, en se concentrant sur la transmission, la trace laissée à travers la civilisation, il est beaucoup plus traumatisant d'apprendre que celle-ci aussi pouvait prendre fin subitement, et avec elle tous les lègues individuels qu'elle porte. Ainsi, l'acceptation de la mort de la civilisation dans laquelle nous

Vers une société Post-Pascalienne

17. ALBRECHT Glenn, «"Solastalgia". New concept in human health and identity», Nature, n° 3, 2005.

18. DESBIOLLES, Alice, *L'éco-anxiété : Vivre sereinement dans un monde abîmé*, 10/09/2020

19. DESBIOLLES, A. (2020) Ibid.

20. MARKS, E. and HICKMAN, C. «Young People's Voices on Climate Anxiety, Government Betrayal and Moral Injury: A Global Phenomenon». [Consulté le 29/04/2022] à l'adresse: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3918955>

vivons est infiniment plus **compliquée** que l'acceptation de sa propre mort, car cet acte de résignation implique l'abandon de toute notion de lègue, de transmission vers un futur hypothétique, ce qui est insupportable dans notre conception de l'existence, vouée à perpétuer. Car même si rien n'est immortel, pas même nos civilisations, nous avons le **pouvoir** en tant qu'individus de ces civilisations, de les rendre plus pérennes, par nos actions et nos pensées. Se résoudre à leur mort, accepter la fin de leur existence, revient à **abandonner** ce pouvoir, cette raison de lutter.

Par ces considérations, on comprend alors comment l'écologie actuelle relève moins d'un **altruisme** que d'un **survivalisme**. En effet, il nous incombe à nouveau aujourd'hui, et comme tant de fois dans l'histoire du règne animal, de lutter pour notre survie. Mais cette lutte, finalement perpétuelle, n'est-elle pas au fond la forme ultime de divertissement?

De la place de l'Homme dans le cycle naturel

Happés que nous sommes dans cet ouroborisme, nous nous faisons donc un **devoir** de sauver notre espèce, et donc notre planète, alors même que nos réflexes humains, nous poussent vers des comportements individuels et collectifs qui produisent l'effet inverse.

En effet, nous sommes une espèce **paradoxe** de ce point de vue: nous **craignons** la mort plus que quiconque, car nous en sommes plus conscient que tous, mais pour autant, nous sommes sans-cesses attirés par la **nouveauté**, et l'émergence de phénomènes, objets, et modes nouvelles. Paradoxe, car dans un écosystème **cloisonné** comme le notre, où rien ne se perd, tout se transforme, la nouveauté, le début de la vie en d'autre terme, ne peut aller sans la fin d'une autre. Quand une mode commence, de nouveaux objets sont créés, et d'autres passent de mode, et finissent leur vie au rebut par exemple. Ainsi, il est intéressant de penser cette tendance en la mettant en parallèle avec la religion hindou, et plus particulièrement avec la fonction singulière de son Dieu suprême, **Shiva**²¹. En effet, il est tout d'abord le dieu de la destruction. Mais pourtant son rôle n'est pas austère, loin de là, car il représente en réalité la **destruction créatrice**. Il est considéré comme le dieu capable de détruire l'univers, puis de le faire renaître. Pour les hindous, cette «danse» de la destruction et de la création représente le processus éternel.

Ainsi, sans nous étendre ici sur l'aspect religieux, il est intéressant d'intégrer ce phénomène à notre réflexion. En effet, si la destruction est le **précurseur** inhérent à la création, s'il est indispensable que quelque chose cesse d'être pour qu'une autre commence à vivre, cela signifierait que sans la mort, la vie ne peut exister. Et l'Homme ainsi que tous les animaux participent de ce cycle, que l'on peut observer à l'échelle d'un écosystème, où les choses, les êtres, passent, fanent, et meurent, pour que d'autres renaissent. Et le règne animal tout entier, de par ce cycle de vie, de part sa durée d'existence limitée, y est soumis au même titre que tout. A la fin de sa vie, l'animal se décompose, se recompose, et redevient matière, inerte, qui participera à constituer l'humus²² dans lequel la vie repoussera. En effet le cycle de vie auquel nous sommes soumis malgré

21. Shiva, Wikipédia, dernière modification le 03/04/2022 [consulté le 11/05/2022]. Disponible à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Shiva>

22. *L'humus désigne l'ensemble de la matière organique morte du sol. À sa base se trouve la matière organique morte des plantes (litière), mais aussi des animaux, des champignons et des bactéries.* Institut fédéral de recherches sur la forêt, la neige et le paysage WSL [consulté le 15/25/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.wsl.ch/fr/publicationsrecherche/notice-pour-le-praticien/le-sol-forestier-vit/lhumus.html>

nous, est un cycle **vertueux**, qui participe de la perpétuation du vivant. Quand un individu, de quelque espèce animale ou végétale cesse d'être, son être se décompose, et servira à la vie de ceux qui sont encore, et de ceux qui seront ensuite.

Ainsi, en prenant le risque d'être cyniques, nous pouvons considérer l'Homme -et tout être vivant- comme un être dont **l'obsolescence** est **programmée**. En effet, son espérance de vie est limitée, commune à tous les individus de son espèce, et **définie** dès la naissance. De plus, la fin de la vie d'un être, comme nous avons pu le voir, a une **utilité** au sein d'un écosystème. La mort est programmée, et utilisée par la nature, c'est un élément fondamental de celle-ci. De par ces corrélations, on peut ainsi penser, que l'Homme et l'animal, ont un cycle de vie qui peut se penser de la même manière que celui d'un **objet**. Il est conçu, développé, mis au monde pour une certaine période d'existence, puis s'abîme, s'use, et finit par disparaître. Et sans faire de parallèles douteux, il est intéressant de penser cette **corrélation**, car nous allons voir maintenant que le cycle de vie de l'objet est intimement lié au cycle de vie des civilisations humaines, et donc, à l'espérance de vie des **lègues** qu'elles portent.

I.3 - Conséquences sur le cycle de vie des objets entre les mains de l'Homme.

En effet, on observe que cette notion de **lègue**, de trace des Hommes passés et présents, est particulièrement présente dans les **objets**. Ils sont les produits, dans tous les sens du terme, d'une culture, et **témoignent** des savoir-faire utilisés, des façons de vivre d'une époque, de coutumes, ou encore de rites. Ils **encapsulent** dans leur structure même les façons de produire, et donc parlent de la technologie d'une époque, des inventions auxquelles ils avaient accès. Leur fonction peut témoigner des mœurs, des traditions, ou encore des cultes présents alors.

En somme, l'objet de par son existence même, **représente** une **civilisation**. Les objets en céramique par exemple, sont souvent des éléments très éloquentes lors de fouilles archéologiques, et peuvent jouer le rôle de **marqueurs sociaux, temporels**, renseignant ainsi sur le système sociétal en vigueur dans une certaine époque²³. Ainsi, quand **l'archéologie** étudie une civilisation ancienne, l'un des principaux facteurs d'information est l'objet produit par cette civilisation.

On pourra déduire de sa constitution physique les moyens techniques employés pour le fabriquer, et donc l'avancée technologique de la civilisation qui l'a produit, mais ce n'est pas tout. De sa forme, son esthétique, et son utilité, l'archéologue pourra déduire les **coutumes**, les **rites** sociaux, les valeurs **esthétiques** voire **morales** en vigueur dans cette civilisation. Cette expérience archéologique nous permet d'appréhender un peu plus la somme impensable de connaissances et de savoirs dont l'objet est **porteur**. En effet, nous pouvons même envisager que ces connaissances encapsulées aillent jusqu'à renseigner sur la croissance ou la chute de ladite civilisation.

Et dans notre contexte contemporain, il nous est permis de penser que cette idée de finitude des civilisations est bien **intégrée**. En effet, l'Homme aujourd'hui, l'Homme d'une société **post-pascalienne**, qui craint la mort comme tous, mais qui la connaît mieux, qui conscientise plus son imminente probabilité, sait, bien-sûr, qu'il ne vivra pas éternellement, mais espère, comme tout Homme, que sa civilisation perdurera, et avec elle, son **lègue**, **petit bout de lui transmis vers l'éternité**.

Et dans ce cadre où la civilisation, voire l'espèce est plus menacée que jamais, et où les citoyens de cette civilisation ont pris conscience de ces dangers (crise climatique, guerre, etc.), l'Homme relie aujourd'hui plus que jamais, la **peur** de sa propre mort à la peur de la mort de son environnement (à différentes échelles), c'est le principe sous-jacent au phénomène de la **Solastalgie**²⁴ que nous avons étudié précédemment.

Ainsi, par sa peur de la mort, que l'Homme relie à la

23. RAVOIRE, F. , *Pour une archéologie du quotidien: objets et céramiques modernes*, Archéopages, Hors série n°1, 2008. [Consulté en ligne le 18/05/2022]. Disponible à l'adresse <https://journals.openedition.org/archeopages/839>

24. ALBRECHT, G (2005) op. cit.

mort de son **environnement**, ayant conscience plus que jamais que celui-ci possède un équilibre fragile et sachant notamment comment sa production et consommation d'objets **impactent** cet équilibre, l'Homme contemporain aura tendance à **projeter** la peur de sa propre fin de vie sur celle de ces **objets**.

En effet, le cycle de vie de l'objet, finissant par le rebut, l'abandon, et trop souvent, la pollution, impactera à terme le cycle de vie de **l'humain**. Et par un phénomène généralisé, la survie de l'Homme, dépend donc en partie de la survie et de la pérennité de ses objets à travers le temps.

En effet, nous nous retrouvons dans une situation ironiquement similaire à nos lointains ancêtres. La survie des homo-habilis par exemple, dépendait de leurs objets, en ce qu'ils **garantissaient** leur **survie** face aux conditions hostiles de leur environnement.

La survie de l'Humain contemporain dépend également des objets, mais c'est un phénomène inverse qui s'opère. Ses objets, tout en étant toujours aussi indispensables à sa survie, la mettent en **péril**, en ce qu'ils rendront à terme son environnement invivable si la gestion est toujours aussi mauvaise.

Et peut être aurez-vous l'impression que ce phénomène est un phénomène de niche, dont peu de personnes ont conscience. Cependant, dans les générations actuelles, où jeter un emballage de chewing-gum par terre est devenu un crime social, c'est une dimension largement intégrée, quoique sûrement en partie **inconsciente**.

Ainsi il est intéressant de requestionner le **rapport intime** que partagent l'Homme et ses objets, à l'aune du contexte contemporain. En effet, l'objet a toujours été un facteur de survie pour l'Homme. Comme nous avons pu l'aborder, l'objet accompagne l'humain depuis les prémices de l'espèce, et par conséquent, l'Homme a développé un rapport intime avec lui, de sorte à ce que quand il possède des objets, nécessaires à sa **survie**, il ressentira plus de sécurité, de confort ou encore de force.

Cependant, ce rapport **évolue** au fil du temps, en fonction du contexte civilisationnel. En effet les conditions de vie s'adouçissant, et notre survie étant paradoxalement de moins en moins un sujet de préoccupation, les objets revêtissent peu à peu un caractère de **confort** plus que de **survie**. Et aujourd'hui, on peut constater une évolution intéressante qui se rapporte à cette relation **ambivalente** que nous développons désormais avec eux. En effet, s'ils sont toujours facteurs de confort et de sécurité, ils sont désormais vu en partie comme quelque chose de dangereux, d'indésirable. On peut le constater à travers les tendances émergentes, bien que de niche, comme les modes de vie **minimalistes**²⁵ ou le phénomène des tiny-houses, où l'idée est de posséder **moins** pour vivre **mieux**, plus en accord avec son environnement et moins nocif pour celui-ci.

Cependant, même si ces modes de vie se démocratisent, ils n'en restent pas moins un phénomène très peu répandu, et ne pourront s'appliquer à l'ensemble des individus de l'espèce humaine, tant la possession d'objet est **inscrite** dans nos gènes et nos cultures.

En effet, dans l'analyse de la relation entre l'Homme et l'objet, on

De la relation de l'Homme à ses objets

25. TALIK, L., *Le Minimalisme, ce nouveau mode de vie qui a changé leur quotidien*, L'Express, le 07/03/2020. [Consulté en ligne le 18/05/2022]. Disponible à l'adresse: https://www.lexpress.fr/styles/psycho/le-minimalisme-ce-nouveau-mode-de-vie-qui-a-change-leur-quotidien_2119967.html

De la propension à l'anthropomorphisme

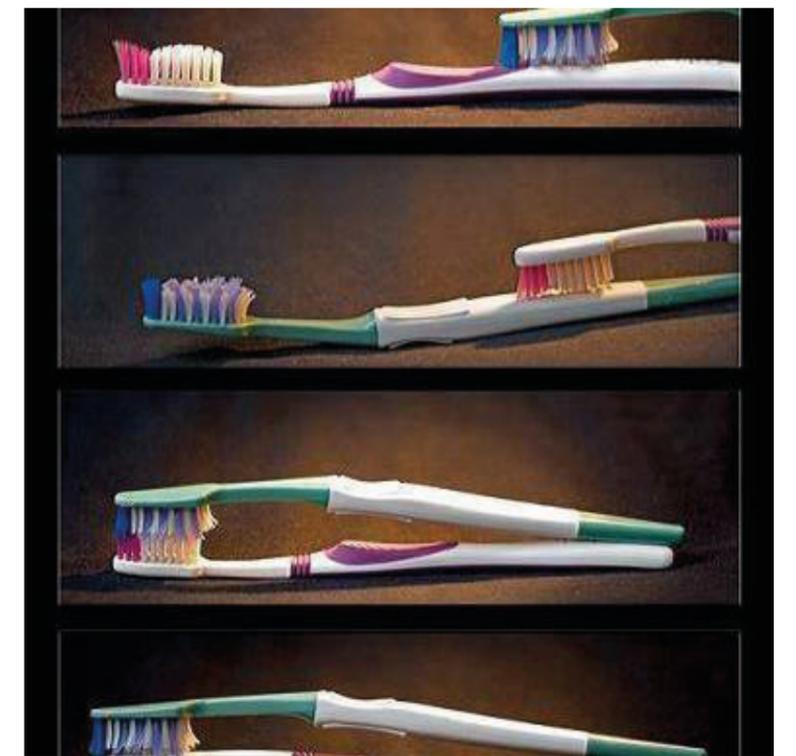
constate un rapport de **dépendance**, mais aussi **d'affection**. Nous les aimons, nous aimons les posséder, les utiliser, ils sont facteurs de satisfaction, et vivre sans est difficilement envisageable pour la plupart d'entre nous. Il nous apportent le confort, la sécurité, et même si aujourd'hui nous requestionnons ce rapport et comprenons le **danger** qu'ils peuvent représenter, cela ne signifie pas pour autant que nous avons la capacité de nous en **passer**. Ils sont un objet de désir, un objet de besoin, un objet d'affection même.

Et il est nécessaire de s'arrêter un moment sur ce terme d'affection, tant ce phénomène pourrait faire l'objet d'une thèse entière.

En effet, étant enfant, nous avons tous donné un nom à un jouet, **projeté** en lui un personnage, imaginé ses émotions lors que nous jouions avec lui. Nous avons nommé et projeté nos émotions sur un morceau de plastique d'apparence vaguement humaine. Et cela nous paraissait normal, puisque notre imagination travaillait à créer une histoire le mettant en scène. Et tant chez l'enfant ce phénomène est provoqué, souvent conscient et recherché, tant on retrouve chez l'adulte, et en vérité chez la plupart de nos semblable, des comportements **similaires**. En effet, nous connaissons tous quelqu'un, sinon nous même, qui donne un petit nom à sa voiture, qui la personnifie. Il nous est tous arrivé de nommer un objet, de se retrouver dans une situation ou finalement, nous prêtions à un objet inanimé des caractéristiques humaines.

De même, à la vue de cette photographie²⁶, il est intéressant de voir que notre cerveau projette, par un biais étrange, des comportements humains sur ce qui n'est finalement que deux brosses à dents posées l'une sur l'autre.

26. Montage photographique «Brosses à dents», crédits photo inconnu.



Ce résultat intrigant résulte d'une direction bien étrange de **l'empathie** humaine, qui s'applique également aux objets. C'est très probablement une forme **d'anthropomorphisme**, tendance qui se définit comme «*l'attribution de caractéristiques du comportement ou de la morphologie humaine à d'autres entités comme des dieux, des animaux, des objets, des phénomènes, des idées et voire à des êtres d'un autre monde le cas échéant*»²⁷ selon wikipédia.

Mais l'anthropomorphisme, qui résulte donc à **projeter** nos propres caractéristiques humaines sur un être ne les possédant pas, peut-être compris dans la mesure où l'objet de cette projection est un être vivant.

Ne pouvant être certains qu'un chien, par exemple, ressent telle ou telle émotion, il est compréhensible que nous projetions nos émotions sur ses actions, en se mettant à sa place, en étant empathiques envers l'animal, et en **interprétant** ses intentions.

Cependant, il est bien plus étonnant de constater que cette empathie, cet anthropomorphisme dont nous faisons preuve puisse se diriger vers des objets, dénués, eux, d'intentions ou d'actions que nous pourrions interpréter. Ce phénomène est abordé par **Serge Tisseron** dans son ouvrage *Comprendre et soigner l'Homme connecté*²⁸, dans lequel il consacre un chapitre à l'empathie dirigée vers les objets **inanimés**. Il interprète, par le biais des deux vitesses de la pensée théorisées par le psychologue **Daniel Kahneman**²⁹, appelées «*Système 1*» et «*Système 2*», les différentes façons qu'a l'Homme de gérer ses relations à l'environnement:

Le premier, appelé système 1 par Daniel Kahneman qui les a mis en évidence, est rapide et intuitif, tandis que le second, qu'il appelle système 2, est au contraire lent et réflexif. Dans le cas de nos relations aux objets, le système 1 nous conduit souvent à adopter par commodité les mêmes comportements que vis-à-vis de nos semblables.³⁰

En effet, c'est ce rapport instinctif induit par le système 1 qui nous conduira à nommer ou encore parler à nos objets, par **facilité**. Cependant, le système 2, lent et réflexif, donc, nous permet évidemment de comprendre que les objets ne nous répondront pas, ne ressentiront pas, car le système 2, loin de se baser uniquement sur l'expérience et la réaction spontanée au monde, prendra en compte le savoir acquis **empiriquement** par l'humanité, qui font savoir que seul les êtres vivants peuvent faire preuve de ce genre de réaction.

Cependant, quand bien même par les réflexions de Tisseron et Kahneman, nous comprenons certains des biais qui nous amènent à un certain anthropomorphisme qui s'appliquerait même aux objets, rien n'explique pourquoi il est si **instinctif** d'être enclin à cette projection envers les objets, l'empathie étant réservée habituellement au domaine du vivant, même animal.

Une piste d'explication réside peut-être dans un point que nous avons soulevé précédemment, celui du lien historique **d'interdépendance**, presque de **symbiose** que nous entretenons avec nos objets. Tant ils ont longtemps garantis notre survie, notre force ou notre confort, il est possible que l'Homme ait fini par considérer certains de ses objets comme des objets «*amis*», par les percevoir presque comme des

27. Anthropomorphisme, Wikipédia, dernière modification le 30/03/2022 [consulté le 23/05/2022]. Disponible à l'adresse <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphisme>

28. TISSERON S., « *Chapitre 9. L'empathie pour les agents animés non vivants*», dans: *Comprendre et soigner l'homme connecté. Manuel de cyberpsychologie*, sous la direction de TISSERON S., TORDO F., Paris, Dunod, «*Psychothérapies*», 2021, p. 75-82. URL : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/--9782100817559--page-75.htm>

29. KAHNEMAN D., *Thinking, Fast and Slow*, Farrar, Straus and Giroux, 2011.

30. TISSERON S. (2021), op. cit. p. 75-82.

31. DE CHATEAUBRIAND François-René, *Le génie du christianisme, ou Les beautés de la religion chrétienne*, IV, V, 4, Garnier Frères, 1828.

compagnons de route, comme le montre cette fameuse phrase de **Chateaubriand**:

«*Le chevalier jurait par sa Durandal et son aquilain, sa fidèle épée et son coursier rapide.*»³¹

Dans cet exemple, on comprend la relation qu'il a toujours pu avoir entre l'Homme et l'objet. De plus, on voit, à travers l'adjectif «**fidèle**» que Chateaubriand confère un caractère humain, la fidélité, à un objet, qui n'avait pour ainsi dire, que peu d'autres options que d'être fidèle, n'étant finalement, rappelons le, rien d'autre qu'un morceau de métal inanimé accroché à une ceinture.

Ainsi, peut-être est-ce par ce biais, par cette relation d'objet d'abord de survie, puis compagnon de route, et enfin ami, que l'objet a écopé, pour «**service rendu à l'Homme**» d'un **statut** particulier dans la psyché de l'espèce, expliquant notre propension étrange à éprouver de l'affection et de l'empathie pour l'amas de matière qu'ils sont.

Car ce phénomène est généralisé, il se retrouve dans certaines cultures, avec l'animisme, conférant à l'objet des proportions divines, mais aussi dans les traditions plus populaires, comme le fait d'offrir une peluche, un «*doudou*» à un enfant, pour l'accompagner, le rassurer.

Le paradoxe de l'habitude

Cette réflexion, ces exemples, même s'il est difficile de qualifier avec précision et certitude leurs origines, peuvent tout de même nous permettre de nous rendre compte de la profondeur et de **l'intensité** de la relation qui unit l'humain et l'objet, **partenaires** de route depuis toujours.

Cependant, il est un aspect de cette relation que nous n'avons pas abordé, un aspect **paradoxal**, compte tenu de cette affection que nous pouvons porter aux objets.

Cet aspect, bien connu, est peut-être la cause du **consommérisme** désabusé dont peuvent faire preuve nos sociétés contemporaines, de l'arrivée et de la disparition des modes, des tendances, et des objets qui les incarnent.

Cet aspect, c'est **l'habitude**, et son pendant, la **lassitude**.

En effet, l'habitude est peut-être l'une des capacités, l'un des outils les plus puissants de l'être humain. C'est un mécanisme psychologique très fort, qui permettra à un Homme, dans une situation désagréable, de **supporter** plus aisément sa condition, voire de complètement l'intégrer, pour, à terme, moins en souffrir, voir ne plus en souffrir du tout. Par la répétition d'une action, d'une tâche ou d'une situation pénible, l'esprit humain finit par l'intégrer, et s'y habituer, s'y adapter, et finalement, l'accepter. Dans ce genre de condition, ce qui crée la souffrance, c'est le passage brutal d'une situation à une autre, dégradant par exemple, la qualité de vie d'un individu. Mais si l'habitude ne jouait pas son rôle, n'atténuait pas, peu à peu cette souffrance, celle-ci durerait pendant toute la période sur laquelle s'étend la situation désagréable.

Ainsi, si l'habitude est cette capacité incroyable développée par l'esprit humain comme un mécanisme de **défense**, elle est aussi une faculté qui peut avoir des aspects pervers, notamment dans un monde comme le notre, où **l'abondance** d'artefacts et de modes aura tendance à prendre le pas sur l'essentiel.

En effet, si l'habitude nous détourne peu à peu du **malheur**, elle pourra aussi nous détourner du **bonheur**. De la même manière, l'Homme dont la situation changera pour une condition meilleure, ressentira de prime abord un intense bonheur, qui s'atténuera au fil du temps, au fur et à mesure que l'habitude s'installera. Et ce phénomène s'applique à la quasi totalité des domaines, à des situations, à des objets, voire même aux **relations** entre personnes.

Phénomène également très puissant, cette habitude au bonheur, en somme cette lassitude, pourrait être, rapportée à l'échelle d'une société, la responsable des **modes** et des **tendances**, variant inexorablement d'années en années. En effet, lassés que nous sommes de nos objets, de nos coutumes, de nos façons de parler ou de nous habiller, même de nous comporter, nous ressentons alors le besoin de changer, d'acquiescer une manière ou un objet nouveau, afin de ressentir de nouveau le bonheur de la «première fois». Ainsi, dans la société dans laquelle nous évoluons, ce processus naturel, normalement freiné et empêché par le manque d'offre et de nouveauté, n'est plus restreint, au contraire, il se trouve accéléré, **amplifié par l'abondance** d'options que nous propose l'industrie et le mondialisme. L'alternative supérieure à un objet que nous venons d'acheter se trouve probablement déjà sur le marché, et sera l'objet de nos désirs peu de temps après l'exaltation première de l'achat et du début d'utilisation.

Mais cette tendance à la consommation pourrait être naturelle. En effet, si on analyse cet effet encore d'un point de vue **anthropologique**, on pourrait supposer que, l'objet étant quelque part le garant de la survie de l'humain, la tendance à les accumuler, à en posséder le plus possible, pourrait être un **réflexe** développé par l'Homme pour se sentir encore plus en sécurité, encore plus fort. Et toujours dans cette optique, quand l'un de nos objets est dépassé, nous voulons le changer pour le meilleur, afin de rester dans une position de force, instinctivement. Et ce phénomène, les publicitaires l'ont bien compris, et savent l'utiliser pour vendre des produits, en jouant sur ces émotions, constitutives de l'humain.

Ainsi, l'Homme et l'objet ont une relation qui peut revêtir bien des aspects. Ils sont, pour l'être humain tout au long de l'Histoire, tout d'abord un facteur de survie, de force, de sécurité, ou encore de confort. Cette tendance ancestrale a fait d'eux nos compagnons millénaires, et a construit, petit à petit, un rapport non plus seulement **utilitaire**, mais aussi **affectif**, intime avec ceux-ci; si bien que l'humain a la capacité de **construire** une relation qui peut dans certains cas s'apparenter à de l'amitié, de la camaraderie avec eux, envers eux, comme on le voit si bien dans l'exemple de **Roland et Durandal**, chez Chateaubriand. Mais cette relation devient, pour plusieurs facteurs, de plus en plus **ambivalente**. En effet, l'humain contemporain, du fait de l'évolution des mœurs, des modes de vie, et de la technologie, développe une forme d'antagonisme, de **méfiance**, avec ses objets, et ce pour plusieurs raisons.

L'adoucissement des modes de vie tout d'abord, est responsable d'une transition, entre une vision de l'objet comme facteur de survie, et comme un facteur de confort. En effet, le

De la détérioration de la relation homme-objet

système sociétal dans lequel nous évoluons prend en charge notre survie presque à notre place, et nous éloigne de l'aspect **essentiel** de l'objet qui la permet. Par notre prisme de vision, nous aurons de plus en plus tendance à considérer l'objet comme facteur de confort, facilitateur de vie, et donc, finalement, à perdre de vue son caractère indispensable.

Le deuxième facteur est également en relation avec notre façon de concevoir l'objet aujourd'hui. Une grande partie des artefacts que nous utilisons est produite en usine, en grande série. Plusieurs conséquences à cela, qui altèrent notre perception et notre relation à ceux-ci. Tout d'abord, qui dit production rapide industrielle, dit forcément, dans une certaine mesure, baisse de la **qualité**. Certains feront de leur mieux pour limiter cette baisse, d'autres en feront leur cheval de bataille, et promettent des objets en abondance, cassables et **remplaçables facilement**. Ainsi, l'objet, tel que nous le fabriquons, est peut-être en train de **trahir** l'humain, en ce qu'il n'est plus aussi fiable que les objets d'antan par exemple, fabriqués à la main, pour durer. Pourrions nous aujourd'hui parler de notre smartphone comme Roland parlait de Durandal? Cet anachronisme paraît bien-sur surréaliste, cependant, nous admettons que la fidélité ressentie des objets envers nous n'est plus l'impression générale qu'ils renvoient. Cette relation humain-objet est ainsi entachée, elle perd de sa **profondeur** et de sa légitimité.

Ensuite, cette abondance d'objets dont nous parlions précédemment a également un effet pervers sur notre relations avec eux. Quand dans une époque lointaine, nous achetions un objet, sa **longévité** et sa solidité étaient les caractéristiques principalement recherchées. Aujourd'hui, bien que la fiabilité soit une question toujours présente, elle passe parfois en second, par rapport aux tendances, aux modes. On recherche un objet adapté à l'instant T, à un moment précis, à nos envies actuelles. Cette façon de consommer est, comme nous avons pu l'évoquer, très soumise au phénomène de lassitude induit par l'habitude de consommer. Nous privilégions donc des cycles de vie courts, où **l'attachement** aux objets a moins de place, et où le plaisir immédiat d'achat et d'utilisation rapide prend le pas sur la fiabilité.

Et cette façon de consommer induit inévitablement le troisième facteur pour lequel la relation entre humains et objets se dégrade. Ce facteur, peut-être le plus important d'entre tous, c'est la **dangerosité** de l'objet pour notre écosystème, et donc pour nous en tant qu'espèce. Bien sûr, par dangerosité de l'objet, il faut comprendre «dangerosité de notre façon de produire, de consommer et de gérer la quantité d'objets», mais quoiqu'il en soit ce facteur est aujourd'hui clairement perçu comme un danger, et à raison. En effet, savoir que chaque objet produit utilise des ressources, et qu'il en faudra tout autant voire plus pour gérer à peu près correctement sa fin de vie est relativement angoissant, et vient ajouter à cette relation **délétère** une dimension cruciale.

Mais malgré cette relation qui peut revêtir des aspects négatifs, qui peut effrayer, est-il possible, est-il souhaitable de chercher à se passer de l'objet, ou à réduire sa présence au

maximum comme le font les minimalistes? Je ne le crois pas. Car penser que l'humain puisse se passer de l'artefact est déraisonnable, et revient à nier notre **nature** même d'Homme artisan. L'objet et son utilisation est peut-être la particularité la plus forte de notre espèce dans le règne animal, et une société sans objets, sans artefacts, serait une société en péril. La problématique de l'objet est donc aujourd'hui au centre d'un équilibre **fragile**, sur le fil de notre survie, où notre relation avec eux nous sert de balancier. Ainsi, il nous faut trouver, et de nombreuses initiatives en ce sens sont créées chaque jour, de nouvelles façons de produire, voire de re-produire. Peut-être les prémices de réflexions que nous venons d'émettre dans cette première partie peuvent nous éclairer sur la façon la plus **adaptée** de **concevoir** ces nouvelles façons de produire. Car si l'objet est le sujet de cette production, l'humain en est son utilisateur, et il est de notre **devoir** de concepteur de ne pas **nier** la nature et les tendances humaines comme la lassitude ou l'envie de renouveau, dans la conception de notre démarche. Il faut pour cela mettre la **relation** entre l'Homme et ses objets au **centre** de la création, et tenter de **reconstruire** ce rapport si indispensable, entaché par nos comportements de productions récents, en somme, de redonner du **sens** aux objets.

On peut par exemple penser à recréer ce lien de confiance par **l'artisanat** et la création d'objets **fiables**, de qualité, auquel on attacherait une valeur sentimentale pour lutter contre la mise au rebut intempestive; recréant ainsi des objets **amis**, des compagnons de route, de par leur fiabilité, leur durée de vie et leur praticité. Tout en ne perdant pas de vue ce que nous avons pu apprendre quant aux cycles de vies de l'objet dans notre société de consommation: les modes apparaissent, et disparaissent aussi rapidement, et il est désormais du devoir du concepteur de créer des objets qui sauront y **survivre**. Bien sûr, modifier le cycle d'apparitions des modes et des tendances serait **souhaitable**, mais ce n'est pas de notre ressort ici, et cela demanderait un effort généralisé de six milliards d'êtres humains. Le concepteur de quelque domaine qu'il soit doit donc les prendre en compte, et créer un artefact qui y survivra, soit par des principes qui les **transcendent**, soit en créant des objets qui **évoluent**, qui savent contrer un des principaux facteurs des tendances: la lassitude. Ainsi, si concevoir c'est donner forme, donc former, la **transformation** sera également un devoir chez le créateur. Car créer un objet solide, qui survit au temps et à nos usages est dans nos cordes, mais créer un objet qui survit à notre lassitude et à notre besoin de nouveauté est un challenge beaucoup plus complexe à relever pour le créateur. L'objet doit donc être pensé dès la création comme durable, mais également comme renouvelable fréquemment en terme d'usage ou d'esthétique, pour convenir à nos attentes continuellement changeantes. C'est la fameuse approche du *Cradle to Cradle*³² (Du berceau au berceau), théorisée par M. Braungart et W. McDonough dans leur livre éponyme. Cette approche, vertueuse et fonctionnelle, est une solution parfaitement efficace dans

Vers une prise en compte de cette relation dans la conception

32. BRAUNGART M., MCDONOUGH W., «Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things», North Point Press, 2002

un cadre où les objets sont conçus dès leur fabrication pour s'intégrer dans un cycle quasiment infini.

Mais nous nous retrouvons aujourd'hui dans une situation où les créateurs d'hier n'ont pas forcément su **anticiper** ce phénomène, avec une somme immense de déchets, de rebuts, **d'objets en fin de vie**, pour la seule raison qu'ils ne correspondaient plus aux attentes que les nouveaux usages avaient induits. Ainsi, tous ces objets jetés, en fin de vie, en fin d'utilisation, représentent toujours une problématique dans la survie de l'Homme. Cette **masse inerte** d'artefacts inutilisés rend peu à peu la pérennité de notre écosystème fragile, et il est nécessaire aujourd'hui de trouver une solution à cette situation. D'une part car cela soulage l'environnement d'une **pollution** potentielle, d'autre part car cela soulage le **système** de mise au rebut des déchets, mais surtout, car ces objets sont une somme de **matières**, qui pourraient être à nouveau **premières**, dans un contexte où il est si difficile d'en trouver et d'en produire sans mettre en péril l'environnement. Ainsi, si bien-sûr, il est impossible de cesser de produire, il est indispensable d'apprendre à **reproduire**, à produire de nouveau avec une matière déjà utilisée, car c'est peut-être cela, la façon de créer de **demain**.

Dans la suite de ce travail de recherche, nous allons nous attacher à établir des **principes** allant dans ce sens, et à étudier les **moyens** à notre disposition pour y arriver. En effet, il est indispensable de penser une nouvelle manière de concevoir le **cycle de vie** de l'objet, même si cette nouvelle vie n'a pas été anticipée dès sa création. Pour cela, nous tenterons de définir une démarche, une posture de designer du renouveau, ou plutôt de **re-designer**, re-concepteur, ou encore de re-créateur.

II - L'objet en fin de vie: une matière à nouveau première, prochain territoire d'intervention pour le «re» designer



Comme nous avons pu le voir, les **objets**, tout comme les **êtres vivants**, ont eux aussi une espérance de vie **limitée**, plus ou moins longue en fonction des espèces, des typologies d'objets, et plusieurs causes de **décès**, naturelles ou soudaines. En fonction de leur solidité, de la pérennité de leur **fonction** ou de leur **beauté**, les objets vivront plus ou moins longtemps. Une pièce de mobilier pourra ainsi vivre plusieurs années, voir plusieurs **dizaines d'années**, là ou un consommable, comme un tube de dentifrice, lui, aura une espérance de vie bien moindre, n'excédant que difficilement quelques **semaines**. Mais qu'es-ce que **vivre** pour un objet? Quand peut-on affirmer que sa vie commence? Et se **termine**? Et bien, comme nous l'avons vu précédemment, l'objet peut-être considéré comme la somme d'une **matière**, et d'une **fonction**. Nous pouvons donc penser que l'objet commence à vivre seulement quand ces deux conditions sont remplies. Car en effet, un objet est un artefact humain, créé **par** eux, **pour** eux, et sa raison d'être est donc liée à ce qu'ils attendent de lui. Sa vie commencerait donc quand il commence à remplir son **rôle**, ce pour quoi il a été créé.

La **matière** de l'objet, son unicité, apparaît à la création, à la fabrication, quand de la matière éparse est récoltée, réunie, puis **organisée** en artefact, et disparaît à la destruction, quand sa matière est à nouveau dispersée dans la nature. Sa **fonction** cependant, n'apparaît que quand un utilisateur en fait **l'expérience**, et confirme empiriquement la fonctionnalité de l'objet. La disparition de la fonction quant à elle, aura lieu quand l'utilisateur cessera de faire l'expérience de cet objet, soit par **choix** (lassitude, abandon de la volonté de l'utiliser), soit par **obligation** (usure, casse, fonction impossible à accomplir). On peut donc poser que la durée de vie de l'objet correspond à la durée de vie de la **fonction** qui lui incombe, tant son existence et son unité physique la précède et la succède forcément (l'unité physique étant une **condition** sine qua non à la fonction).

Ainsi, même si la vie de l'objet est limitée par la durée de sa fonction, penser son **cycle de vie** doit bien sûr englober la totalité de son existence, c'est-à-dire, la période entière durant laquelle sa matière garde son unité et son **indépendance** physique. Sa vie, à proprement parler ne représentera donc qu'une partie de ce cycle, sûrement la moins problématique, car c'est ce pourquoi l'objet a été **étudié**.

Notre **territoire d'intervention** sera donc la partie finale de ce cycle, celle qui n'est pas forcément pensée, qui vient **après** la fin de sa fonction, après la fin de sa vie. En effet, au moment où l'objet ne répond plus à son impératif fonctionnel, il cesse d'être un objet, et il ne reste de lui que son unité physique, sa **matière**, **inerte**, inutilisable en tant que telle.

Ainsi, c'est à ce moment, cette **zone** de la vie de l'objet, quand il est dénué de sa fonction, où il n'est plus que matière, que le **designer** du **renouveau** devra intervenir. Cette zone, où le corps, la matière de l'objet, n'est qu'un **résidu**, devra être perçu par celui qui veut le retravailler, comme une formidable somme de matières, à nouveau premières, qui peut être reformée, presque à loisir.

Dans la suite de notre réflexion, nous allons donc nous attacher à **cerner** les **opportunités** et les enjeux de ce travail de re-création, de **re-design**, et établir des lignes directrices pour la suite de notre démarche, celle du **designer revalorisateur**, le reconcepteur.

II.1 - Dissection de l'objet en fin de vie, analyse d'un territoire d'intervention.

Afin de comprendre la façon dont nous allons pouvoir travailler dans ce contexte particulier qu'est la fin de vie, il nous faut d'abord **disséquer** l'objet inerte qui constituera ce territoire d'intervention, comprendre son histoire, les raisons de sa mise au rebut, analyser sa **structure**, ce qu'il **représente**, et ce qu'il **contient**.

Des différentes raisons de la mise au rebut

Tout travail d'analyse commencera donc par la compréhension des **raisons** de sa fin de vie. Nous pouvons donc définir deux facteurs principaux de cet état de fait, menant, tout deux, à la fin de la fonction, et donc de l'utilisation de l'objet.

Le premier, le plus évident, est la fin de la fonction par la **casse**, **l'usure** de l'objet, qui provoque une incapacité physique de l'objet à répondre à sa **fonction**. Dans ce cas, une réparation peut parfois être envisagée, par son propriétaire ou par un professionnel, en fonction de la complexité de l'objet.

Cependant, cette réparation n'est pas toujours effectuée, par choix, par coût ou par manque de **motivation**.

En effet, la casse est parfois une occasion en or, **attendue** par le propriétaire pour changer d'objet, et en acquérir un nouveau, plus neuf, plus performant, ou plus récent.

Cette propension à changer d'objet rapidement plutôt qu'à les réparer découle directement de ce que nous avons pu évoquer précédemment. En effet, la profusion **d'alternatives** plus performantes ou plus récentes, donc plus adaptées aux modes et aux tendances qui évoluent en permanence, diminue fortement l'envie de garder l'ancien. De plus, cette abondance, cette tendance à l'utilisation rapide, qui diminue de plus en plus le temps d'utilisation de chaque objet, forme un cercle vicieux. Je m'explique. Plus le **temps d'utilisation** d'un objet est court, moins **l'attachement** à cet objet est fort, et moins cet attachement, cette valeur affective accordée à l'objet est forte, plus nous aurons tendance nous en débarrasser facilement, sans états d'âme.

C'est pour cela que souvent, les réparations qui auraient pu être effectuées, prolongeant ainsi la vie de l'objet, ne le sont pas, au profit d'un nouvel artefact, remplissant les mêmes fonctions. Nous appellerons ce phénomène une mise au rebut par **substitution**.

Dans le cas d'une casse, il sera important de différencier ces deux cas de figure. Car s'il s'agit bien d'une substitution, donc d'un objet réparable qui a simplement été remplacé, il convient d'abord d'envisager une **réparation** par le professionnel adéquat, pour le réinsérer sans plus d'effort dans des marchés de seconde main, et ainsi prolonger sa vie. Nous n'essayons

pas ici d'utiliser absolument tous les objets en fin de vie pour appuyer notre démarche, mais bien de **sélectionner** soigneusement les objets qui en seront la cible, pour ne pas **gâcher** un objet dont la fonction première pourrait encore être assurée.

Le second facteur de mise au rebut d'un objet, est bien plus compliqué à compenser qu'une simple réparation. Il découle des mêmes raisons que le rebut de l'objet substitué, mais n'en nécessite pas forcément la casse ou l'usure. C'est une fin de fonction induite par une fin de **l'envie** du propriétaire d'utiliser son objet. Dans ce cas là, l'objet sera encore fonctionnel, mais ne sera plus «en fonction», car la personne sensée l'utiliser ne le fait plus, et il finira par être **jeté** sans ménagement. Ainsi, on pourrait penser que comme la fonction et la structure de l'objet sont **intactes**, il sera plus aisé pour le designer de le revaloriser. Mais ce n'est pas toujours vrai. Pour comprendre cette nuance ô combien importante, il nous faut identifier et différencier **deux profils** différents d'objets jetés, par manque d'envie de les utiliser.

Le premier est un profil très courant, induit par le phénomène de l'habitude, que nous avons étudié précédemment. Il s'agit d'un objet dont l'envie du propriétaire de l'utiliser a été **sapée** par la **lassitude**. Au fil du temps et des utilisations, le bonheur initial qu'il procurait à son propriétaire lors de l'acquisition diminue, jusqu'à devenir **banal**, voire ennuyant. C'est à ce moment là que, soumis à la pression due au grand nombre d'alternatives à son objet, celui qui le possède décide de s'en séparer, de le jeter (ou de le vendre), alors qu'il est en parfait état de fonctionnement, et qu'il est toujours digne d'intérêt pour un **tiers**, qui, lui, n'aura pas encore connu le plaisir de son acquisition et de son utilisation.

Le deuxième profil est celui qui pose problème. En effet, si ce n'est la **lassitude**, qu'est ce qui pousserait une personne à ne plus vouloir d'un objet parfaitement fonctionnel? Quel phénomène suffisamment puissant pourrait faire renoncer une personne à son objet, alors qu'il est parfaitement en mesure d'accomplir la fonction pour laquelle il a été conçu?

C'est bien sûr du côté des **tendances**, des **modes** et des courants qui agitent ce monde qu'il faut regarder. En effet, au fil du temps, les goûts, les façons de se comporter, et donc les objets impliqués dans ces tendances changent, parfois du tout au tout. Certains **usages**, et donc certains **objets** apparaissent, tandis que d'autres disparaissent tout aussi brusquement. Les vêtements en sont un exemple flagrant, mais chaque objet, aussi essentiel soit-il, y est soumis dans une certaine mesure.

Ainsi, ces changements peuvent prendre différents aspects. Quand la société change (en permanence donc), les façons de vivre **évoluent** simultanément, et donc forcément, les objets également.

Nous pouvons, pour illustrer nos propos, prendre l'exemple du **meublier**, qui reflète nos façons d'utiliser et de vivre nos intérieurs. A une époque pas si lointaine, nos habitats étaient remplis de vaisseliers, de bahuts, de commodes ou de buffets. De grands meubles, massifs, volumineux et lourds, qui auraient

bien du mal à trouver leur places dans nos appartements du XXIème siècle. Et pour cause, la société s'urbanisant de plus en plus, nous voyons nos espaces de vie se concentrer, et diminuer en taille, et en accessibilité. Ce phénomène s'est inévitablement traduit par une diminution progressive de la taille de nos meubles, et par le remplacement de ces anciens mobiliers massifs par des alternatives compartimentées plus petites et plus légères.

Un autre aspect de ces changements, bien plus fluctuant, concerne uniquement l'aspect **esthétique** extérieur de nos objets. D'une décennie ou d'une année à l'autre, les **couleurs**, les **formes** ou encore les **matières** plébiscitées changent, évoluent, si bien que certains objets perdent drastiquement en durée de vie à cause de cela. C'est une des raisons les plus commune de mise au rebut d'objet, entraînant la fin de leur vie prématurément, car nous vivons aujourd'hui un monde où les **envies** des Hommes **durent moins longtemps** que les **objets** qu'ils conçoivent.

Nous avons ainsi identifié quatre **typologies d'objets mis au rebut**, dont les caractéristiques varient fortement, mais résultent irrémédiablement à une perte de leur **valeur**, qui entraîne leur rejet:

-L'objet cassé: Irréparable, il est jeté, souvent à regret.

-L'objet substitué: Réparable, son propriétaire profite de sa casse pour en changer

-L'objet lassant: En bon état, il est jeté car son propriétaire s'en est lassé, mais correspond aux attentes de nombreux autres utilisateurs.

-L'objet démodé: En bon état, il est jeté car il ne correspond plus aux attentes esthétiques ou fonctionnelles de la société (et du propriétaire) à laquelle il appartient (anachronique).

A partir de ces **typologies**, le designer devra réfléchir au **moyen** le plus adapté, et le plus **optimal** de valoriser l'objet qu'il aura entre les mains. Si une simple réparation suffit (objet substitué) il devra alors opter pour cette solution, et transmettre

Tableau récapitulatif:

Typologie d'objet mis au rebut:	Fonction	Affect	Conforme aux tendances	Solution:
1. Cassé	X	V	V	Revalorisation
2. Substitué	X	X	V	Réparation et transmission
3. Lassant	V	X	V	Transmission
4. Démodé	V	X	X	Revalorisation

l'objet à quelqu'un en capacité de le réparer. Il en est de même si une transmission vers un nouveau propriétaire permet de donner de nouveau de la valeur, aux yeux de quelqu'un d'autre (objet **lassant**).

Mais, vous vous douterez, chers lecteurs, que ceci ne constitue pas, en soi, une **démarche** de design. La réparation et la transmission d'objet mis au rebut est en soi une pratique courante, bien que trop peu répandue, qui répond efficacement aux problématiques de lassitude et de réparation.

En effet, les objets qui nous intéresseront dans notre démarche actuelle, ne sont pas ceux qui relèvent de la volonté d'un utilisateur de réparer, de transmettre ou non, mais ceux qui sont **unaniment**, ou du moins majoritairement considérés comme bons à jeter. Il s'agit donc des objets relevant des **typologies 1 et 4**, ceux qui sont cassés, **irréparables**, et ceux qui sont **démodés**. En effet, ces objets sans une intervention externe, auront beaucoup de mal à être revalorisés, car ils sont soit incapables d'accomplir leur **fonction** de base, soit tellement tombés en disgrâce qu'ils ne sont plus **désirables** pour une majorité de personnes. C'est donc à ce stade, une fois que cette distinction est faite, que commence la démarche du designer **revalorisateur**, le re-designer.

Pour cela, le travail qu'il va devoir accomplir est encore une fois un travail de **discernement**. Il devra comprendre l'objet, son vécu, son histoire, sa matière, et en **déduire** comment, quels sont les moyens à sa disposition pour le recréer, le faire renaître, et lui conférer une valeur nouvelle. En effet, une fois en fin de vie, que reste-t-il de ces objets? Car si les typologies d'objets 1 et 4 sont mis au rebut, c'est parce qu'ils ont perdu toutes capacités à remplir le rôle qui leur incombait. Les objets cassés, irréparables, ont bien entendu perdu la capacité à assurer leur fonction première, à cause d'une usure **physique**, mais les objets démodés également. En effet, les objets démodés ont perdu leur capacité à assurer leur fonction auxiliaire, secondaire, qui est la même pour beaucoup d'objets: celle de **plaire**. C'est un rôle ingrat, tant la tâche de plaire à l'humain est difficile et inconstante, mais c'est malgré tout ce qu'ils doivent accomplir, sous peine de se retrouver jetés à la poubelle, comme des malpropres.

Le **redesigner** se retrouvera donc face à des objets ayant perdu leur attrait pour la majorité des gens, devenus pour une raison ou une autre, des objets non-fonctionnels. Ainsi, que reste-t-il, encapsulé dans ces objets, qui puisse devenir le sujet du travail du designer, que peut-il exploiter, **d'intrinsèque** à chaque objet, pour le valoriser?

Comme nous avons pu le voir, l'objet est la somme d'une unité de **matière**, physique, et d'une utilité vis-à-vis de son créateur, la fameuse **fonction**. Ainsi, une fois dénué de cette fonction pour les raisons que nous avons évoquées, il reste tout d'abord cette unité physique, cette existence matérielle qui lui confère son être-au-monde. Tout comme n'importe quel être

vivant, une fois la vie, la fonction, partie, ce n'est pas pour autant que son existence physique, son être au monde, lui, disparaît. Il reste un **corps**, une matérialité **inerte**, dénuée de vie, qui s'offre alors au processus naturel de son écosystème.

En effet, une fois décédé, le corps, la matérialité d'une personne est quelque part rendu à la nature, en étant enterré ou brûlé, c'est une manière de poursuivre ce **cycle** de la matière qui constitue un tout, la nature.

Il est facile donc de faire le parallèle avec l'objet, dont la fin de la fonction marque la fin de vie, mais pas la fin de **l'existence physique**.

Cependant, à la différence du vivant, la continuité du cycle de la matière ne peut pas être assurée par la nature seule, tant nos objets ont atteint une **complexité** élevée, et nécessite une intervention humaine (recyclage par exemple). Mais ces interventions sont loin de couvrir un **spectre** assez étendu, et certains objets passent à travers les mailles du filet, comme beaucoup de ceux des typologies que nous avons sélectionnés. C'est pour cela, que nous essayons de définir une **méthode** qui couvrirait la zone **manquante**, celle des objets qui ne peuvent pas être recyclés, réparés ou transmis. Car finalement, nous poursuivons le même but que le recyclage, nous utilisons la même façon de voir l'objet.

Le recyclage transforme par des moyens **techniques** l'objet (souvent le déchet, le consommable), en **matière première**, réutilisable pour la conception, parfois industrielle. Le redesigner devra avoir ce même regard sur l'objet. Il devra concevoir le corps de l'objet, sans vie, sans fonction, tout d'abord comme une **somme** de matière première, démontable, séparable, **réemployable**, et penser la façon de la reformer, de la revaloriser.

Car si nous disséquons maintenant la matière même de l'objet, nous nous apercevons qu'elle est définie par plusieurs **paramètres**:

Tout d'abord, sa matière, **l'essence même** de ce qui le constitue (bois, métal, plastique, etc.).

Ensuite, sa **forme**, son agencement **topologique**, la façon dont la ou les parties sont disposées, qui résultent souvent de sa fonction passée, qui en sont les vestiges (contenant, support, surfaces, etc.).

Enfin, à la manière de la mémoire musculaire, ce que l'objet contient **d'intangible**, les **savoirs** et **mémoires** impliqués dans l'objet, **témoignant** de sa vie ou de sa fabrication.

Ainsi le redesigner devra **discerner** ces différents éléments, restant au sein même de la matière de l'objet, et trouver la manière la plus appropriée pour les valoriser, la plus simple, la plus **directe**, en somme, la plus efficace. Car s'il ne devait avoir qu'une seule différence entre notre démarche et un travail d'artisanat pur, ce serait sûrement au niveau de la **methodologie** qu'il faudrait la chercher. En effet, cette démarche de design, de redesign, apporte une façon de penser, celle du créateur designer, qui pensera **l'optimisation de la méthode**, avant même de penser la réalisation. Il recherchera l'efficacité avant l'approche technique, et devra

déduire les moyens les plus adaptés.

Nous allons maintenant poursuivre notre démarche en se concentrant sur le travail de la matière, et comprendre comment il est possible de concevoir la matière, déjà utilisée, déjà formée, comme **matière à nouveau première**.

II.2 - De la matière vile à la matière noble: l'alchimie comme organisatrice du chaos.

33. Le Robert, Matière, op. cit.

La **matière**, composante principale des objets qui participent de notre démarche mais aussi de notre **monde** tout entier, est un fait **chimique** complexe.

Le dictionnaire Le Robert la définit comme suit: «*Substance qui constitue le monde sensible, les corps*»³³. Cette **substance**, intrinsèque à l'objet, est elle-même constituée de molécules puis d'atomes. Sa structure moléculaire change en fonction des matières, lui conférant différentes **propriétés** de dureté, de souplesse, de résistance ou de fluidité, propriétés qui induisent elles-mêmes différents **usages**.

Le travail du designer, dans quelque contexte que ce soit, s'attache par essence à **jongler** avec les matières, leurs propriétés physiques, pour les mettre au **service** d'un objet. Dans le travail de reconception d'un objet, la méthodologie doit être un peu différente. En effet, c'est la **matière**, déjà présente, qui **induirait l'usage**, et non pas l'usage qui induirait la matière. C'est elle qui **précède** la création de l'objet, et qui devient en quelque sorte une **contrainte** dans le **cahier des charges** du redesigner, contrainte qui devra devenir, dans sa démarche, une source de **créativité**.

Pour l'assister dans ce travail, il est une discipline, considérée parfois comme une science ou comme un art, qui peut lui apporter une **méthodologie** de pensée, une conception de la matière essentielle à son travail. Cette discipline, c'est **l'Alchimie**.

Bien sûr, le redesigner n'utilisera ni alambics, ni bec Bunsen ni petites fioles colorées, dans sa démarche, mais pourra grandement s'inspirer des considérations et façon de penser la matière que porte l'Alchimie dans son **essence**.

Pour comprendre cette façon de considérer la matière, il faut comprendre tout d'abord ce qu'est l'alchimie. Cette pratique se voulait la **science des Hommes** tout autant que la **science de la matière**. C'est une pratique paraissant aujourd'hui obscure, qu'il convient de définir et de contextualiser scrupuleusement dans l'histoire.

Elle est, d'après le dictionnaire Larousse, l'«*Art de purifier l'impur en imitant et en accélérant les opérations de la nature afin de parfaire la matière*»³⁴. C'est une pratique historiquement ancrée dans l'Histoire de l'humanité, ancêtre de la chimie moderne, qui apparaît au IV^{ème} siècle en Chine, puis en Inde, et enfin dans l'Égypte gréco-romaine. Elle perdurera jusqu'au

34. Définition d'Alchimie, dictionnaire en ligne Le Larousse [consulté le 04/04/2021] à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/alchimie/2104>

XVIII^{ème} siècle, où elle entamera sa phase de déclin; c'est à dire qu'elle aura accompagné l'humanité durant pas moins de **quinze siècles**.

C'est une discipline, parfois considérée comme une **science** (occulte), parfois comme un **art**, qui vise deux «**grands œuvres**», à savoir la création de la **Pierre Philosophale**, qui changerait les métaux **vils** (comme le plomb) en métaux **nobles** (comme l'or); et la création du remède universel, **l'Élixir de Longue Vie**, qui permettrait de repousser les limites de la finitude de la vie.

On décèle donc dans l'alchimie une philosophie **inhérente** à cette pratique, qui s'articule avec la discipline du design. En effet, à une époque où **l'obscurantisme** règne, l'alchimie œuvre pour améliorer les conditions de vie de l'humanité, utilisant tous les moyens à sa disposition pour atteindre son but. C'est **déontologiquement** le but que doit se fixer le designer qui étudie l'alchimie, en s'ouvrant à toutes sortes de **transmutations** pour atteindre son **but**.

Ainsi, si nous avons préféré ici relier le design à la pratique de **l'alchimie** plutôt qu'à la **chimie** actuelle, c'est parce que c'est cette **philosophie** qui nous intéresse. Nous ne nous pencherons pas sur la transformation moléculaire comme pourrait le faire le chimiste, mais bien sur l'altération des **structures** et des **textures**, sur la volonté de transformer le rebut, le vil, en objet de valeur, en noble, comme le ferait l'alchimiste, scientifique à la fois de la matière et de l'Homme.

Cette façon de penser, propre à l'alchimie, nous sera ainsi d'une grande aide dans notre démarche, car elle lie elle aussi le **vivant** et **l'inerte**, **l'humain** et ses **objets**, comme nous essayons de le faire depuis le début de cette recherche.

Cependant nous nous permettrons quelques libertés, quelques **interprétations** de cette méthodologie alchimique. En effet, là où l'élixir de longue vie de l'alchimiste était destiné aux Hommes, nous le penserons ici comme un **remède à la fin de vie des objets**. C'est peut être même la conception de cet élixir appliqué aux objets qui représente l'enjeu final de ce travail de recherche.

En effet, le designer n'étant pas médecin ou chimiste, il n'aura pas en lui même la capacité de s'approprier les méthodes scientifiques en elles-mêmes, mais aura tout le loisir d'interpréter et de disséquer cette méthodologie pour l'intégrer dans sa démarche.

Ainsi, le designer qui se veut alchimiste, en soi, le **redesigner**, devra considérer d'ores et déjà la matière **vile** qu'il a entre les mains comme une future matière **noble**, en analysant presque **scientifiquement** les ressources et les valeurs parfois cachées qu'elle renferme.

Cela peut se manifester par une **matière**, noble, **cachée** sous une couche de verni, par une **forme**, une ornementation, témoignant d'un **travail minutieux** de cette matière, ayant perdu en reconnaissance aux yeux du monde à cause d'un simple **revêtement**, passé de mode, et exclu, par conséquent, de nos espaces de vie.

Une fois **perçue** par le designer, cette valeur, plus ou moins

Une philosophie tierce pour assister le designer

cachée dans l'objet, devra être **mise en évidence**, aux yeux de tous. Elle devra, par l'action du créateur, être mise au service d'un objet nouveau, conçu grâce à elle, par rapport à elle. Le designer alchimiste aura alors pour tâche de connaître, de **comprendre** suffisamment cette matière, pour déterminer quelle utilisation en faire, quelle partie d'un objet elle pourra constituer, pour, à terme, au sein de l'objet final, renvoyer le plus de ses qualités possibles, de la manière la plus **optimale**. Et nous avons bien sûr déjà parlé de ses propriétés de structures, la dureté ou la souplesse par exemple, mais cela s'étend sur **l'ensemble des propriétés physiques** que peut revêtir un objet ou une matière, comme l'isolation thermique, phonique, la résistance à l'humidité, à l'électricité, aux rayures et à l'usure du temps, etc. Tout une somme de paramètres donc, qui doivent être connus et **reconnus** par le designer, à la manière d'un ingénieur, pour en déduire des **usages**, puis des formes, puis une **esthétique** générale. C'est cette dissection de la matière même qui induira par l'ajout d'une méthodologie de design à celle de l'alchimie, une optimisation du corps et des fonctions de l'objet, mise au service de la re-création.

Les français de la marque parisienne **Maximum**, nous fournissent un excellent exemple de ce travail de discernement. Ils collectent et rassemblent des chutes industrielles de toute part, en créant des partenariats avec les industriels, pour pouvoir concevoir en grande série, à partir de déchets **standardisés**.

Dans leur projet *Bultan*³⁵, exemple parfait de cette dissection minutieuse de la matière, ils réemploient d'anciennes barrières Vauban de la préfecture de police, dont les pieds cassent souvent en premier, pour en faire des canapés.

On se place ici sur la **première typologie** d'objet mis au rebut, l'objet cassé, **irréparable** en tant que tel. En effet, pour réparer un objet comme celui-ci, il faudrait **ressouder** des pieds, et cela ne serait bien sûr pas accepté par les **normes** de sécurité. Il ne peut donc plus accomplir sa fonction première, celle de barrière de sécurité, et le reste de son corps, de sa matière, inerte, n'était plus bon à rien. Grâce à leur travail **d'analyse**, les designers de Maximum ont su identifier les différentes **forces** qui restaient à l'objet: la **solidité** de son tubulaire, sa capacité de **déformation**, ainsi que le maintien offert par les barreaux répartis tout le long de la structure. Après un simple processus de coudage, la barrière en fin de vie passe de matière inerte à une structure **efficace** de canapé.

Et c'est bel et bien cette notion d'efficacité qui nous intéresse, dans le traitement des différents paramètres que nous avons évoqués. En effet, dans l'absolu, on pourrait donner n'importe quelle forme à n'importe quel objet déjà existant, si on y met les moyens. Cependant, dans cette démarche d'éco-conception qu'est la notre, **l'économie de moyen**, de coûts énergétiques en d'autres termes, est également une préoccupation **majeure**. C'est pourquoi la méthodologie de l'alchimie, **optimisée** par la méthodologie du design, est une réponse efficace à cette problématique.

En effet, tout l'enjeu est de transformer par ces méthodes,

35. MAXIMUM, Canapé Bultan, 2018 [consulté le 05/05/2022] à l'adresse: <https://www.maximum.paris/products/bultan-banc-materiaux-recycles#discover>



un objet ne correspondant pas aux standards de beauté ou hors d'usage, en un autre objet, formellement proche (ou ne nécessitant que peu d'interventions), qui lui, sera fonctionnel et considéré comme beau pour ces mêmes **standards**.

Ainsi, après nous être penchés sur la façon dont la matière pouvait être **comprise** à la manière de l'alchimiste, nous allons poursuivre notre travail de **dissection** de l'objet en fin de vie et de l'objet re-conçu, en nous penchant, cette fois, sur ce qu'il contient **d'intangible**, sur les implications et les valeurs théoriques **encapsulées** dans ces artefacts.

Canapé *Bultan*
Crédit photo: Maximum, 2018

II.3 - Le redesign, enjeux et responsabilités d'un palimpseste.

Car en effet, la **pratique** que nous envisageons de mettre en place n'est pas exactement anodine. C'est une démarche qui certes est lourde de sens, dans sa volonté, mais qui amènera également à jongler avec de nombreuses implications et **responsabilités**. En effet, ce design **palimpsestique**, comme son nom l'indique ne part pas d'une page blanche comme le design standard dont la mission est de créer un objet à partir de zéro. Ici, nous partons d'une page **déjà écrite**, qu'il faudra d'abord **gratter** avant de **réécrire**. Déconstruire pour reconstruire différemment, en somme.

Cependant, la déconstruction, gratter la page en quelque sorte, n'est pas une action qui doit se pratiquer à la légère. En effet, même s'il ne s'agit pas d'une destruction pure et simple, c'est une opération, qui, par la transformation, fera perdre beaucoup de son **identité** à l'objet initial. Et cette identité, ce je-ne-sais-quoi **intangible** porté par l'objet, est une valeur, forte, pour le redesigner, et pour l'objet auquel il donnera lieu. C'est pourquoi nous allons maintenant nous attacher à cerner la **consistance** de ce je-ne-sais-quoi, comprendre en quoi il consiste, et quelles sont les responsabilités du redesigner vis-à-vis de ceci.

Comme nous avons pu le voir précédemment dans cette recherche, les objets représentent beaucoup pour l'Homme. Ils sont nos **compagnons**, nos aides, nos facteurs de **survie**, nous les forgeons à l'image de nos besoins et de nos goûts, de nos façons de vivre. Ainsi, par les traces qu'ils héritent de leur création et de leur utilisation, en somme, par les **marques** laissées par leur vie, ces objets sont en mesure d'être une source de **connaissance** immense sur leurs anciens propriétaires, la société et le contexte dans lequel ils vivaient, voire même sur la civilisation à laquelle ils appartenaient. Bien sûr, nous ne nous ferons pas ici les archéologues de l'objet, tant nous ne serons pas confrontés à des artefacts antiques, mais il sera tout de même de notre devoir d'arriver à **discerner** ces connaissances, qui peuvent-être cachées dans tous les objets, y compris ceux de notre quotidien, et de comprendre ce qui doit être mis en valeur ou transmis vers l'objet que nous allons créer.

Et ces connaissances, ces informations peuvent prendre plusieurs formes différentes, que nous allons tenter de **répertorier**, pour concevoir une liste (bien sûr, non-exhaustive), de ce que le redesigner peut s'attendre à **trouver**

dans les objets qui seront la cible de sa démarche.

La première chose, et pas des moindre, est contenue au sein même de la **matière** de l'objet. Bien sûr, comme nous l'avons vu, la matière elle-même représentera souvent une grande source de **valeur**, tant chaque matière ou presque peut être transformée à son avantage, en la rendant plus contemporaine; mais ce n'est pas tout. La façon dont la matière a été **mise en forme** dans l'objet initial est également une grande source de valeur, trop souvent mise de côté.

En effet, et c'est particulièrement le cas pour les objets anciens mais pas seulement, de nombreux **savoir-faire, artisanaux** ou **industriels** sont employés pour les concevoir, et représentent dans leur essence même une source immense de connaissances quant à l'époque où ils ont été conçus, ou sur leur **provenance**.

Commençons ainsi par définir exactement ces **savoir-faire** dont nous parlons. Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), il s'agit de la «*Pratique aisée d'un art, d'une discipline, d'une profession, d'une activité suivie; habileté manuelle et/ou intellectuelle acquise par l'expérience, par l'apprentissage, dans un domaine déterminé*»³⁶.

Dans le cas qui nous intéresse, celui des objets, c'est donc une **habileté manuelle** et **intellectuelle**, que le créateur, artisan ou industriel, a mis en œuvre afin de réaliser l'objet, le résultat que nous avons entre les mains.

Comme le précise la définition, c'est une habileté qui s'apprend presque exclusivement par l'apprentissage, par l'expérience et la **pratique**. Ainsi, les savoir-faire qui concernent la fabrication d'objets, notamment l'artisanat, ne sont souvent que très **peu connus** du grand public, et c'est un facteur que le redesigner peut et doit exploiter.

En effet, le fait de savoir comment, où et quand son objet a été créé, permet à son propriétaire ou son utilisateur de le **comprendre**, de le connaître mieux, et à terme, de s'en **rapprocher** en esprit. Ainsi, un objet qui montrera comment il a été conçu aura de facto tendance à être plus parlant, et à créer un **lien** plus fort avec celui qui le possède. Cette piste de réflexion que nous aurons l'occasion d'étudier plus en détail est en effet un point majeur de la démarche du **redesigner**, en ce qu'il aura tendance, par ce lien plus fort, à être moins mis au rebut par l'utilisateur qui possédera l'objet ainsi reconçu, et donc à être plus **pérenne** dans sa seconde vie.

Maintenant les **enjeux** posés, concentrons nous sur le premier type de savoir-faire que rencontrera le redesigner, le savoir-faire **industriel**.

Très courant dans notre société actuelle, le savoir-faire concernant la conception industrielle d'objets est en grande partie méconnue. Réalisé par des machines ou par l'intermédiaire de machines-outils, il permet de produire des objets **similaires** en **grande quantité**. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il laisse de nombreuses **traces** sur l'objet, que nous sommes si habitués à voir que nous ne les remarquons plus. En effet, que ce soit lors de la fonte du métal, du plastique ou du verre, dans les techniques de moulage

De la valeur du savoir-faire

36. Définition de Savoir-faire, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) [consulté le 05/06/2022] à l'adresse: <https://www.cnrtl.fr/definition/savoir-faire>



Détail d'un buffet en bois massif ornementé avant et après sablage, preuve que malgré les détails fourmillants, le traitement de la matière seul peut permettre de projeter un objet dans une dimension bien plus contemporaine.
Crédit photo: CMTP Thermolaquage

par exemple, on pourra remarquer différents **détails** qui **parlent** de la **conception** de l'objet. Les plans de joint, là où les différentes parties du moule se referment pour que l'objet puisse être coulé, les marques des éjecteurs qui viendront, comme leur nom l'indique, éjecter l'objet du moule une fois coulé, ou encore les traces des différents événements et trous de coulés qui ont été usinés pour être moins visibles. Toutes ces marques, ces **stigmates** de la fabrication, **témoignent** du parcours de fabrication, et sont, pour l'observateur attentif, une formidable **source d'apprentissage** sur les techniques de fabrication.

Abordons maintenant le second type de savoir-faire que le redesigner rencontrera, les **savoir-faire artisanaux**. Plus rares en quantité que les objets industriels, les objets issus d'un savoir-faire artisanal seront cependant parmi les objets que nous retrouverons le plus dans notre démarche. En effet, les modes et tendances actuelles auront plutôt tendance à valoriser le beau, le neuf, le clinquant, plus remarquable dans les produits issus des industries, délaissant l'esthétique considérée comme **passéiste** des objets artisanaux. Pourtant, ces objets ne sont pas pour autant des objets moches, même aux yeux des tendances actuelles, mais c'est souvent le traitement de la matière qui est en cause, trop imposant esthétiquement, et renvoyant trop à l'époque révolue à laquelle ils appartiennent.

Quoi qu'il en soit, ces objets sont particulièrement enclins à devenir des objets **démodés**, et à tomber dans une sorte de **désuétude**, et finalement, à l'abandon. Pourtant, ces objets sont fabriqués souvent à la main, par une ou plusieurs personnes, et en petites quantités. C'est à dire que chaque objet reçoit une **attention** particulière, puisqu'il passe forcément entre les mains de l'artisan, qui viendra appliquer son savoir faire à la **matière** encore fraîche de l'objet en train d'être créé.

De ce fait, les traces de la fabrication, intentionnelles comme la **griffe** de l'artisan, ou résultant de la mise en forme, comme une **imperfection** dans un assemblage ou une légère asymétrie, sont d'autant plus significatives. En effet, chaque objet réalisé artisanalement recevra directement le **geste** de l'artisan, intermédiaire direct entre l'objet et le savoir-faire, qui s'imprimera dans sa chaire, dans les veines du bois par exemple, pour créer un objet **unique** ou presque.

Ainsi la trace, le stigmate du geste artisanal est encore plus parlant pour le regardeur, en ce qu'il est un **intermédiaire direct** entre l'artisan et lui, par le biais de l'objet. Par la vue de celui-ci, des marques qu'il porte, l'observateur sera en mesure de **projeter** le travail réalisé par **l'Homme derrière l'objet**, et concevoir ainsi plus intensément le temps et la **minutie** appliqués à celui-ci par l'artisan.

Ces détails, qui persistent sur l'objet fini, racontent **l'histoire** de l'objet, et de sa **création**. Dans la démarche du redesigner, c'est un **levier** de plus à sa disposition pour établir une **narration** de l'objet nouvellement conçu, expliquant d'où il vient, par quelles étapes il est passé, et comment il a été travaillé. C'est un biais pour construire un **rapport intime** entre l'objet et

son propriétaire, qui mérite d'être mis en valeur. Ainsi on peut imaginer que ces traces, dans une démarche de redesign, soit **valorisées**, voire même **mises en évidence**, afin d'intéresser le potentiel acquéreur, pour qu'il crée ce lien. Dans le cas de l'objet artisanal, raconter l'histoire de la fabrication de l'objet, sert non seulement, à retisser une relation entre **l'Homme et son objet**, mais également à créer un lien entre le propriétaire de l'objet et celui qui l'a fabriqué, qui a mis son geste et son savoir-faire au service de la fabrication, en somme, créer un **lien humain à travers l'objet**.

Mais cette matière et ce savoir-faire, peuvent porter une seconde source de savoir, une seconde valeur intangible conférée à l'objet. Ces informations ne leurs sont pourtant pas **inhérentes**, mais elles sont portées par les façons de faire que l'on pourra **repérer** sur l'objet. Il s'agit d'informations concernant l'endroit et la date de création, conférant un contexte **spatio-temporel** à l'objet, un univers, et un imaginaire dirigés vers l'observateur.

En effet, en fonction de la manière dont ils ont été créés, des matériaux, des savoirs-faire utilisés ainsi que de la forme qui leur a été donnée, les objets peuvent **témoigner** du **contexte** dans lequel ils ont été créés. L'observateur aguerri aura ainsi tout le loisir de décoder dans ses formes une tendance, une mode, en vigueur à telle ou telle époque, ou dans sa matière, une provenance géographique, en fonction de la disponibilité des ressources.

Et bien que nous ayons aujourd'hui une bonne connaissance de la Grande Histoire, des événements majeurs ayant marqués notre **civilisation**, nous connaissons mal la Petite Histoire, celle qui, tout aussi importante, a rythmé la vie des gens et des **populations** entières durant ces époques.

Aussi l'objet, issu de ces milieux spatio-temporels, aura la capacité de nous **renseigner** sur les us et coutumes de ces peuples, sur les traditions populaires comme les coffrets de courtoisie, offerts lors de mariages ou d'événements importants, qui nous rappellent à quel point les objets sont, depuis toujours, impliqués **au cœur** de la vie sociale et des **relations** entre les Hommes.

Ainsi, si l'analyse des savoir-faire contenus dans un objet nous permet de comprendre la façon dont il a été produit, et la technique, le geste mis en œuvre pour le créer, l'étude de l'objet dans son ensemble, de sa forme, son esthétique, ses couleurs et de sa texture nous permet d'en apprendre sur l'Homme qui l'a créé, et la **société** dans laquelle il vivait. En somme, c'est un savoir Historique, voire **anthropologique** et même ethnologique qui peut être porté au sein de l'objet.

Les artefacts ainsi analysés peuvent donc être, dans un premier temps, une source de savoir sur eux-mêmes, sur **l'univers** de leur conception, mais aussi, dans un second temps, une projection très parlante des **rappports sociaux** et des traditions, en somme, un reflet des rapports humains d'une époque.

Cette façon de voir l'objet comme fait social complexe, c'est celle de **Thierry Bonnot**, dans son ouvrage *L'Attachement aux choses*³⁷, paru en 2014. Il définit sa recherche comme

De la valeur ethnographique de l'objet

37. BONNOT, T., L'Attachement aux choses. CNRS EDITIONS. (2014)



Coffret de courtoisie (Minnekästchen), XIXe s. Petit cabinet peint à deux vantaux et plusieurs tiroirs, Crédit photo: Musée alsacien, Strasbourg.

38. BONNOT, T., L'attachement... Ibid., p.7

39. BONNOT, T., L'attachement... Ibid., p.88

40. Définitions : ethnographie - Dictionnaire de français Larousse [consulté le 06/06/2022] Disponible à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ethnographie/31410>

l'«étude historiquement située des objets dans leur relation avec les hommes et dans leur influence sur les relations entre les hommes»³⁸, et nous permet de concevoir le point de vue de **l'anthropologue** et de **l'historien** qu'il peut porter, au sein de notre recherche.

En effet, si nous venons de nous pencher sur la compréhension du **rôle** de l'objet dans la compréhension des sociétés passés grâce à son caractère historique, Bonnot précise cette pensée en mettant des mots sur une **méthode**:

«C'est par l'immersion ethnographique dans l'intimité relationnelle des personnes que s'ouvre l'accès aux caractères pertinents de leur vie sociale»³⁹.

L'ethnographie se définissant comme:

L'étude descriptive des activités d'un groupe humain déterminé (techniques matérielles, organisation sociale, croyances religieuses, mode de transmission des instruments de travail, d'exploitation du sol, structures de la parenté)⁴⁰,

on peut comprendre dans notre démarche que l'objet est une **porte d'entrée majeure** dans l'immersion ethnographique que préconise Bonnot. En effet, il nous permettra d'étudier le «groupe d'humain déterminé» qui constituait la société qui entourait sa création, en comprenant ses techniques **matérielles** (savoirs-faire), organisation sociale, croyances, etc, à la manière de l'ethnographe, et donc d'avoir cet accès direct, profond, jusqu'à **l'intime** de la vie sociale de ces acteurs. Bonnot ira, lui, jusqu'à étudier la disposition, presque la **topologie**, des objets dans un environnement intime, étude que

le redesigner ne pourra pas mener, car il sera confronté à des objets hors-contexte. Il devra donc se satisfaire de l'objet **en soi**, pour réaliser cette analyse ethnographique.

L'analyse de Thierry Bonnot dépasse même la qualité de témoin, de **relique** de l'objet. Pour lui, il est possible d'aller plus loin, que l'objet ne témoigne pas seulement d'un contexte, mais qu'il y participe. En effet, là où le témoin n'est qu'un observateur extérieur de la scène, pour Bonnot, l'objet est **acteur**, il est un «*nœud de relations sociales*»⁴¹, autour duquel se noue et se dénoue une multitude de liens, autour d'activités **entre humains**. C'est en quelque sorte le pilier central, l'opportunité inanimée qui servira **d'axe** majeur pour les interactions du vivant. Bonnot dira de ce travail d'analyse qu'«*il ne convient pas ici d'assigner aux objets des significations mais de leur associer des actions inscrites dans un contexte local et un enchaînement historique*»⁴², c'est à dire, de ne pas présumer à l'objet de rôle ou de sens précis de manière isolée, mais de concevoir la société qui l'entourait de manière globale, et le rôle que l'objet pouvait y jouer, afin de déterminer les **actions** et les usages qui l'impliquait, et ainsi, l'organisation du vivant **autour** de celui-ci.

Ainsi, pour le **redesigner**, celui qui conçoit à nouveau, il est important de comprendre la portée des **symboles** qui sont transmis à travers l'objet. Bien sûr, nous aurons majoritairement affaire à des objets proches de nous, géographiquement et temporellement, mais cela ne signifiera pas qu'ils sont pour autant dépourvus de valeur, en terme de savoir-faire, mais également en terme ethnographique, et pourront en dire long sur les us et coutumes des propriétaires précédent, des rites sociaux liés, et de leur environnement à eux. Ce travail d'analyse pourra permettre au redesigner de **personnifier** l'objet, de lui conférer une âme, un parcours, une plus-value importante aux yeux de l'acquéreur.

Mais ces enjeux, ces savoirs **intangibles** dont nous parlons depuis le début de cette partie, que nous avons définis d'une part comme savoir-faire, d'autre part comme éléments de contexte historique, géographique et ethnographiques, sont un sous-texte de l'enjeu principal de ce chapitre, qui est également un des enjeux majeurs de ce travail de recherche dans son intégralité: la notion de **transmission**.

En effet, l'intervention du redesigner est avant tout une étape d'un processus de transmission, déjà de l'objet, d'un primo-propriétaire, vers un second, récupérant l'objet après sa transformation, sa transmutation. C'est une étape, dans la succession de propriétaires que connaîtra l'objet tout au long de sa vie, qui lui apporteront, chacun, des marques, des stigmates, des usages différents, dont il pourra **témoigner**.

Et si nous évoquions précédemment l'importance du **lègue**, de la trace laissée au monde chez l'être humain, comme un petit bout de son existence éphémère transmis vers l'éternel, il nous faut maintenant comprendre que l'objet, ayant appartenu à l'Homme, fait partie intégrante de ses **traces**, qu'il choisira ou non de conserver. Ainsi, l'objet mis au rebut peut être considéré

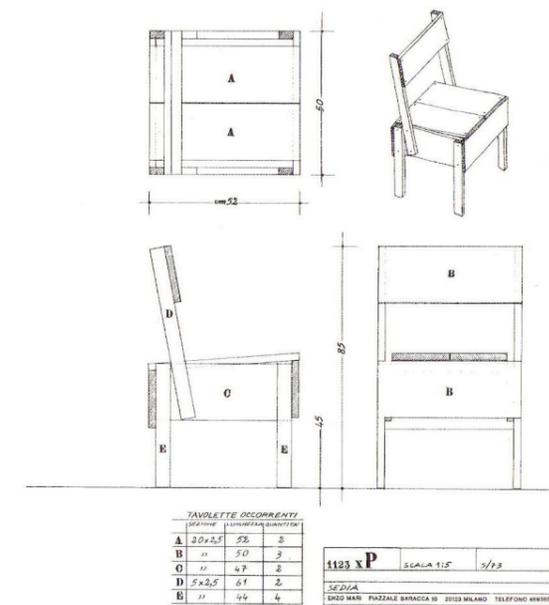
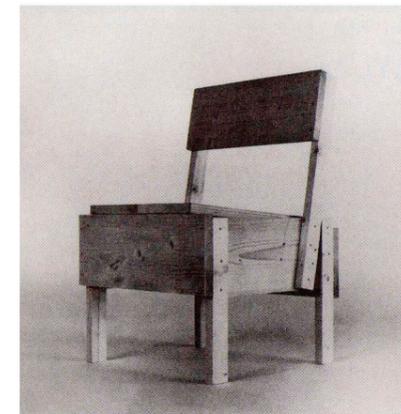
41. BONNOT, T., L'attachement..., op.cit., p.139

42. BONNOT, T., L'attachement..., op.cit., p.118

De l'objet transmis comme objet témoin

43. MARI, E. Autoprogettazione? Corraini (1974).

MARI, E. Chaise Sedia 1 (1974).
Crédits illustration et photo: Enzo Mari



comme une trace orpheline, laissée par un anonyme en proie aux aléas du temps et des Hommes, qui arrive entre les mains du redesigner.

C'est donc lui qui aura l'**opportunité**, et même le **devoir**, de le transmettre vers cette éternité, en prolongeant son existence, la durée pendant laquelle il sera donné à voir au monde. C'est une tâche qui lui incombe de fait, tant c'est sa décision qui **déterminera l'avenir** de l'artefact en question.

Ainsi, il aura entre ses mains toute la somme de connaissances et d'histoire qu'a **encapsulé** l'objet durant sa vie, prenant la forme de **savoir-faire** et de **traces d'utilisation**, qu'il devra donner à voir, transmettre à l'humanité, pour qu'il continue d'apporter, de par son vécu, le savoir qu'il contient. En effet, il relève de la **responsabilité** du redesigner de déceler ces valeurs inhérentes à l'objet, et de les utiliser à l'avantage de celui-ci et de ses utilisateurs.

Un parfait exemple de ce genre d'initiative, est la cession des droits d'exploitation du manuel **Autoprogettazione?**⁴³ par le designer italien **Enzo Mari**, à l'association humanitaire **CUCULA**. Ce manuel, conçu comme une **démocratisation** de la pratique de design, propose à tout le monde de réaliser ses propres meubles, à l'aide de simple planches, tasseaux, marteaux et clous, en suivant les plans fournis par le designer. Inspirés par cette démarche de démocratisation du design, les membres de l'association berlinoise CUCULA ont demandé au designer de pouvoir utiliser ses plans pour permettre aux réfugiés ouest-africains **d'apprendre** à travailler le bois et à concevoir des meubles. Dans leurs ateliers, des personnes n'ayant pas forcément de connaissances préalables dans ce domaine, acquièrent, **par l'objet**, son étude, son analyse, sa compréhension, les **savoir-faire** qui ont été utilisés pour le construire.

Ainsi, à travers la compréhension du travail d'Enzo Mari, facilitée par les plans fournis par le designer, des personnes parfaitement étrangères à ce savoir-faire vont progressivement

l'acquérir, par la pratique **guidée** rendue possible grâce au travail du designer et de l'association.

Il est intéressant de noter que les matériaux utilisés dans la démarche de CUCULA, sont issus des **huttes** des camps de réfugiés, mais aussi des **bateaux** utilisés pour rejoindre l'île de Lampedusa, porte d'entrée méditerranéenne de l'Italie et de l'Europe.

Ainsi, plusieurs exemples particulièrement significatifs peuvent venir corroborer le travail de recherche que nous sommes entrain de mettre en place. En effet, la matière utilisée est une matière tout d'abord **transmise**, issue des **embarcations** des migrants, et qui était donc la seule matière première utilisable pour la construction. Comme dans notre démarche de redesign, la matière **précédait** alors également le projet, et a **induit** la façon dont-elle allait être mise en forme. Elle est également reconnaissable, et porte en elle **l'histoire** de son périple jusqu'à nos côtes. CUCULA écrira d'ailleurs: «*The Ambassador's Chair tells the story of its producers while inviting you to sit down, think and listen*»⁴⁴ (La Chaise Ambassador **raconte l'histoire** de ceux qui l'ont fabriqué, en vous invitant à vous asseoir, à penser et à écouter [traduction libre]).

Ainsi, la chaise en elle-même, par la façon dont elle a été conçue et dont elle le transmet, invite l'utilisateur à **comprendre** le parcours de vie, les conditions sociales et les savoir-faire portés par ceux qui l'ont conçue, et donc à une meilleure compréhension de l'objet et des enjeux qu'il soulève.

Par extension, cet objet deviendra donc un objet dont on se sent **proche**, à la manière de quelqu'un qui se serait **confié** à nous, que nous aurions **écouté** attentivement. Et nous

44. Site internet de CUCULA et de la collection Enzo Mari, [Consulté le 06/06/2022] Retrouvable à l'adresse: <https://www.cucula.org/en/enzomari/>

CUCULA, Chaises Sedia «Ambassador» (2014) [Consulté le 06/06/2022] Retrouvable à l'adresse: <https://www.cucula.org/en/enzomari/> Crédits photos: CUCULA



l'avons vu précédemment, l'Homme a une facilité innée à **l'anthropomorphisme**, à conférer des caractères humains aux objets. Cela pourrait donc être un levier très puissant confié au redesigner, qui, en faisant **parler** chaque objet de sa conception et de son origine, pourra lui donner une image d'objet qui se **livre**, qui se **confie** à leur utilisateur, et ainsi, créer un **lien fort**, d'objet **ami**, avec celui-ci.

Car en effet, deux enjeux principaux sont décelables dans la création palimpsestique que nous allons proposer. Le premier est un **devoir** du redesigner, c'est la **transmission**. C'est l'utilisation de l'objet à travers sa reconception, pour porter une connaissance, une histoire, un savoir-faire, une information, d'une **époque** à une autre, d'un **endroit** à l'autre. Les chaises de CUCULA nous raconteront **l'histoire** des réfugiés ouest-africains, tandis qu'une armoire issue de l'art populaire auvergnat par exemple, nous parlera des **modes de vie** présents à l'époque, de la façon dont les meubles étaient utilisés dans nos villages, à une époque aujourd'hui révolue, et nous forcera à réaliser la quantité **immense** de savoir-faire nécessaire pour sculpter chacun de ses détails, remettant ces savoirs manuels **traditionnels**, au centre de nos préoccupations.

De l'objet témoin à l'objet ami

Le second enjeu de ce palimpseste, est un **pouvoir** formidable conféré au redesigner. En effet, c'est celui de **tisser des liens** entre **l'utilisateur** et **l'objet**, celui de créer des objets amis. Comme nous l'avons vu, en racontant son histoire, en se confiant, l'objet peut apporter des connaissances à son propriétaire, augmentant ainsi sa **valeur reconnue**, celle qu'il lui confèrera. Il aura ainsi l'impression de posséder un objet d'une plus grande **valeur**, certes, mais également de posséder un objet qui lui parle, qui se **livre** à son regard, et créera dès lors une **relation** plus intime avec celui-ci.

Ce phénomène participera fortement de notre démarche, en permettant, par cette relation plus intime à l'objet, de recréer ce concept d'objet ami, **d'objet compagnon de route**, que nous avons en grande partie perdu, à cause du rythme effréné de la consommation actuelle.

Pour le redesigner, cela apportera deux **avantages** majeurs: le premier est de créer un objet qui possède une **âme**, du fait de sa vie antérieure, qui parlera plus aux potentiels acheteurs, et qui, par la création de ce lien au moment de l'achat, augmentera les chances de **vente**, ce sera un objet qui plaira plus, en somme.

Le second, est, par l'augmentation de la valeur **affective** accordée à l'objet, **d'augmenter** sa durée de conservation par le nouveau propriétaire, qui, de par son attachement à celui-ci, conservera plus longtemps la volonté de le garder, et combattra plus efficacement la **lassitude**.

Ainsi, de par le travail **philosophique** et **psychologique** que nous avons effectué, nous avons pu développer des pistes de compréhension de la perception humaine sur la mort, sur sa fin de vie et celle de ses objets, nous permettant par conséquent d'entrevoir les **causes** et les **mécanismes**

psychiques qui peuvent expliquer la façon dont nous nous comportons vis-à-vis de nos objets. Nous avons également pu, par la suite, nous interroger sur les **moyens** à disposition du concepteur, du designer, pour **refaire siens** les objets en fin de vie, et contrer ce phénomène de mise au rebut intempestive induite par ces **pulsions**.

Pour aller au bout de ce travail de recherche, nous allons maintenant nous attacher à développer une **méthodologie**, un **protocole** de reconception, de **redesign**, qui cadrera un processus de design centré sur **l'objet en fin de vie**.

III - Design de palimpseste, une méthodologie de réécriture de l'objet aux enjeux multiples



En effet, la **méthode** que nous nous proposons de synthétiser ici a tout d'un **palimpseste**. Elle veut créer une œuvre, qui laissera supposer, à travers sa forme et les matières qui la composent, qu'elle a eu une existence **antérieure**, une vie passée, et que l'état présent de sa matière est une longue suite de manipulations, constituant un **héritage** en soi, de toutes les étapes de sa vie.

Nous allons donc tenter d'établir clairement les **enjeux**, multiples, de cette opération, de définir des **terrains** précis d'intervention, puis, de déterminer un **processus**, un protocole d'intervention le plus **exact** mais le plus **global** possible, afin d'aider le designer qui veut adopter cette posture de reconcepteur.

Car même si ce travail de recherche se veut une **démocratisation** d'une démarche de revalorisation, il s'adresse particulièrement aux **designers**. En effet c'est cette posture, cette expérience dans le milieu du design, sa **méthodologie** de conception, et sa pratique **esthétique**, qui permettra de faire la différence entre une bonne et une mauvaise **exécution** de ce protocole. Car le rôle du designer dans cette méthode, en tant qu'individu et en tant que professionnel, sera de se servir de ce projet pour **projeter** ses propres goûts et **savoirs-faire**, à travers les différents territoires d'interventions que nous allons définir, pour mettre en **valeur** l'objet à **redesigner**.

En effet, ce processus se veut avant tout un **guide**, un protocole à suivre, mais dépendra fortement en terme esthétique des **choix** individuels du designer qui le prendra en charge. Bien sûr, nous tenterons de produire des exemples, mais la créativité individuelle prendra rapidement le dessus sur chaque création.

Ainsi, l'établissement de cette démarche a différents **objectifs**. L'établissement de **principes** optimaux, qui guidera le designer dans sa volonté de réemploi, et qui le mènera vers une rentabilité maximum dans le traitement des objets qu'il aura entre les mains. Ensuite, la **création** d'une série, d'une gamme d'objets en suivant ces principes, qui se vaudra un **exemple** de ce que le créateur peut produire en les suivant. Elle espère, enfin, aboutir à un **processus reconnu**, qui permettra de montrer et **d'inciter** à faire du neuf avec de l'ancien, à faire du **beau** avec du **rebut**, en somme, à transformer le vil en noble.

III.1 - Enjeux et volontés de la démarche.

Les **enjeux** d'un tel travail, d'une telle **réécriture** sont donc multiples. Pour chacun d'entre eux, le redesigner gagnera en **opportunité**, mais aussi en **responsabilité**, des droits et des devoirs, en somme. En effet, le travail que nous nous proposons d'accomplir tourne autour de trois enjeux majeurs, qui doivent être accomplis à la fin de notre intervention, sous peine de provoquer la perte, le gâchis que nous tentons à tout prix d'éviter.

Commençons donc dès à présent à établir ces enjeux.

Le premier est bien sûr un **enjeu écologique**. Comme nous l'avons vu, la trame de fond de cette démarche est une situation de l'écosystème mis en péril par notre gestion de nos déchets, et de la façon dont nous produisons nos objets. La méthodologie que nous nous proposons d'accomplir a pour objectif de **participer à solutionner** ce problème. Bien sûr, étant un problème global, impliquant une immense somme de domaines différents, une seule solution, globale, aurait du mal à être établie. C'est pour cela qu'à notre échelle, dans **notre domaine** particulier qu'est le design, nous traduisons notre volonté de répondre à cette crise en adressant un problème précis, celui des objets mis au rebut, difficilement recyclable. En effet, les objets dont nous parlons sont souvent des objets complexes, composés de différentes parties, de différents matériaux, et qui demanderaient une somme **conséquente d'énergie** pour être recyclés dans le meilleur des cas, ou, dans le cas échéant, de finir dans une décharge.

Le fait de s'attaquer à des objets en fin de vie, n'ayant que peu de possibilités de continuer leur vie sans intervention extérieure, à trois effets positifs, en rapport avec l'enjeu **écologique** de notre démarche.

Le premier, est bien sûr de **réduire** la quantité de **déchets** à traiter, de **désengorger** le système de traitement des objets mis au rebut.

Le deuxième est de **réduire** par conséquent la **quantité d'objet à produire**. En effet, ceux qui seront créés, recréés, par notre méthode répondront aux besoins de leurs nouveaux propriétaires aussi bien que des objets neufs, réduisant ainsi petit à petit la demande d'objets nouveaux. Cela nous permettrait de **rééquilibrer**, encore une fois, à notre échelle, le rapport rebuté/créé, et de ralentir ce cycle effréné.

Enfin, le troisième point positif n'est pas un effet matériel comme les deux premiers, mais se rapporte à la **sensibilisation**, à la démocratisation de ce genre de pratique. Par la création de beaux objets, fonctionnels et esthétiques, cette méthode se veut une **preuve** de la possibilité de créer de la qualité avec du rebut, et ainsi encourager ceux qui hésitent encore à essayer de créer de la sorte.

Un travail qui s'attache à injecter l'objet en fin de vie, qui n'a

pas été pensé pour **survivre** à sa première existence, dans un cycle **vertueux**, par le redesign, pour lui permettre de connaître de nombreuses autres vies à travers sa **nouvelle forme**, et ainsi réduire le nombre d'objets à traiter, à produire, et l'énergie comme les moyens phénoménaux que cela demanderait de déployer.

On comprend alors aisément que le deuxième enjeu, cœur même de la méthode, se réfère à la **valorisation** de l'objet. En effet, tout le principe de ce processus repose sur le fait **d'augmenter la valeur**, la valeur **reconnue**, de l'objet mis au rebut. La valeur, comme nous avons pu le définir précédemment, est définie comme «*Ce en quoi une personne [quelque chose.] est digne d'estime*»⁴⁵. Cela signifie donc que le travail du redesigner tournera autour du fait de faire reconnaître le **mérite**, presque le respect **dû** à cet objet. En somme, de faire en sorte que le public attache de nouveau une valeur à l'objet.

De nouveau, car, dans la plupart des cas, les objets que nous aurons à notre disposition lors de notre travail seront des objets qui ont été achetés et utilisés, et donc qui **ont eu** de la valeur durant la majorité de leur vie, avant de la perdre et d'être jetés, à cause d'une casse ou d'un changement de mode.

Le but du redesigner est donc de faire comprendre à un nouveau public, **pourquoi** cet objet **était** digne d'estime, et pourquoi il **l'est de nouveau** aujourd'hui, après son intervention, dans le contexte actuel.

Et le moyen principal d'arriver à cet objectif que doit se fixer l'intervenant, est la **fonction**. En effet, une grande partie de la valeur accordée à l'objet tient à la capacité de celui-ci à remplir le rôle pour lequel il a été conçu, à assurer une tâche qui viendra assister l'Homme. En soit, c'est parce qu'il accomplit cet aide à l'existence de l'être humain, quelle qu'elle soit, qu'il gagne son «**respect**», et qu'il lui fait comprendre en quoi il mérite qu'on l'estime.

Ainsi, comme nous l'avons vu, l'objet en fin de vie est un objet qui a perdu sa fonction, soit par la **casse**, et une incapacité physique à l'assurer, soit par un changement de mode, qui lui fait par conséquent perdre sa capacité, sa fonction de **plaire** à son utilisateur. Ainsi, c'est par la **manipulation** de la fonction que le redesigner parviendra à refaire considérer l'objet par le grand public, en lui montrant que même s'il n'est peut-être plus capable d'assurer sa fonction initiale, il est digne d'estime car désormais il est en capacité d'en assurer une **nouvelle**. En effet, on peut faire une distinction quant au travail de la fonction entre les deux typologies d'objet que nous allons avoir à traiter.

Dans le cas de l'objet cassé et **irréparable**, la fonction initiale n'est pas restaurable, et il convient donc pour le redesigner de lui en trouver une **nouvelle**, qu'il sera, cette fois, en mesure d'assurer malgré les déconvenues qui lui sont arrivées.

Un choix plus vaste s'offre dans le cas de l'objet démodé. En effet, s'il est également **possible** de changer sa fonction, le reconcepteur peut aussi choisir de **conserver** sa fonction primaire, en jouant sur les autres paramètres pour restaurer sa capacité à plaire, au regard des tendances actuelles.

45. Le Robert, valeur, op.cit.

Cela nous amène désormais à nous intéresser au troisième et dernier enjeu que nous voulons définir pour cette méthode. Il s'agit de l'enjeu de **transmission**, celui qui se veut **valorisateur** de la somme de connaissances et d'atouts **intangibles** que nous évoquions précédemment, contenus dans l'objet.

En effet, qu'il s'agisse de connaissances historiques, manuelles (savoir-faire), ou ethnographiques, sociales, l'objet qui se retrouvera dans les mains du créateur aura très souvent en lui, comme **encapsulées** dans sa structure, des **informations**, des idées à transmettre aux personnes qui le découvriront. Ainsi, le redesigner se retrouvera dans une posture **délicate**, presque **entremetteur**, entre le vécu de l'objet, ce qu'il a à apporter, et ceux qui le recevront, l'époque dans laquelle il se retrouvera projeté.

L'entremetteur, disais-je, parfois entre deux **époques**, deux **générations**, parfois entre deux **endroits** du monde, deux **cultures**, ou parfois encore entre deux sociétés, deux éducations différentes.

Dans le cas d'un objet qui aura **traversé** plusieurs **générations** avant de nécessiter son intervention, par exemple, le redesigner aura comme devoir, comme responsabilité de **détecter** ce que porte l'objet, originaire de la génération qui l'a créé, pour le transmettre à la génération qui le **recevra**, afin qu'elle prenne connaissance, par exemple, des us et coutumes alors en vigueur.

Il aura alors pour tâche de valoriser les **traces** laissées sur l'objet, qui **porteront** ces informations, des marques laissées à la fabrication qui témoigneront d'un savoir-faire, ou une certaine technique d'ornementation qui parlera d'une tendance alors en vigueur, par exemple.

Son but, donc, sera **d'utiliser** la notion de transmission contenue dans ces artefacts, pour servir la démarche de valorisation de l'objet en créant un **lien profond** entre le propriétaire, l'utilisateur, et l'objet.

Pour aller dans le sens de cet enjeu, le redesigner aura pour rôle celui **d'organisateur**, presque de metteur en scène de ces éléments, afin de les agencer de manière optimale dans l'objet, en les rendant visibles, en les mettant en **évidence**.

Notons que c'est une relation **d'interdépendance** qui s'organise entre ces enjeux. La valorisation, la mise en valeur de l'objet **aide** à transmettre et à faire de cette démarche une démarche efficace sur le plan écologique; la transmission aide à la valorisation, et à sensibiliser les gens au réemploi d'objet; et l'écologie est une porte d'entrée très efficace pour remettre les notions de transmission, d'héritage, et de valorisation du rebut sur le devant de la scène.

III.2 - Territoires d'interventions du redesigner.

Maintenant que nous avons établi les enjeux, les objectifs que portent cette démarche, il nous faut **déterminer** plus précisément, en explicitant, les différents **territoires d'interventions** qui sont à la portée du redesigner, les **paramètres** qu'il pourra modifier, afin d'atteindre ces buts. Ces territoires d'interventions, nous les avons déjà évoqués durant ce travail de recherche, et nous pouvons les classer en trois grands domaines, trois grandes zones que le recréateur pourra explorer, expérimenter, travailler à loisir, et qui, devraient lui permettre d'atteindre ses objectifs, de répondre efficacement aux **enjeux** qui l'animent.

Le premier d'entre eux, rassemblera les différents types d'intervention que le redesigner pourra effectuer sur la **matière**. Il prendra en compte **l'analyse** technico-sensorielle de celle-ci, de sa qualité, de ce qu'elle **évoque**, et de la façon dont elle est **agencée**. Après l'observation, la dissection de la matérialité de l'objet, le reconcepteur pourra intervenir **physiquement** cette fois sur l'objet, à travers trois domaines. La **matière** en elle-même tout d'abord, qu'il devra choisir de conserver ou de changer, de faire passer d'un état à un autre, ou de remplacer tout bonnement.

En effet, on peut imaginer qu'un panneau d'un objet en bois par exemple soit trop abîmé, trop affaibli pour être réutilisé tel quel. Ainsi, le redesigner pourra envisager de le découper en petites parties moins abîmées, ou de le broyer pour en faire un matériau composite qui sera réutilisé dans l'objet d'une autre manière.

Ensuite, la **texture** de cette matière, et son aspect de surface. C'est souvent une des caractéristiques qui, même si elle semble mineure, change du tout au tout la perception que le regardeur se fait de l'objet. En effet, un bois verni orangeâtre connotera facilement une époque passée et désuète esthétiquement, tandis qu'un bois clair, ou traité de manière plus sobre, renverra à un univers plus contemporain, en tout cas plus plébiscité actuellement.

C'est donc un domaine d'intervention qui peut changer du tout au tout **l'univers** d'un objet, quelle-que-soit la forme qu'il présente sous cet aspect de surface, c'est ce paramètre qui dictera la **dimension** dans laquelle le regardeur placera instinctivement l'objet. Et par une simple peinture, un simple verni, un passage de matifiant, le redesigner peut faire changer brutalement l'esthétique globale de l'objet. Mais ce n'est pas tout, la texture même de la matière, avant ce revêtement de surface, peut-être **travaillée**. Elle peut-être sculptée, poncée, creusée, soudée, de différentes façons, et c'est une manière pour le reconcepteur de lui donner une importance plus grande, une esthétique plus marquée, plus rompue, avec, peut-être, celle d'origine de l'objet. Par ce biais, le designer change l'univers

de la structure même de l'objet, se l'approprie, sans forcément toucher à l'intégrité de celle-ci, en grattant, justement, la surface, à la manière d'un **palimpseste**. Le travail de la texture est donc un travail de réécriture de la surface de l'objet, qui lui fait dire autre chose, qui lui donne des significations et des implications différentes. En effet, par ce travail de la matière, réalisé, à la main, par le redesigner, il ajoute une **valeur** de travail **artisanal** à un objet, quel qu'il soit, et par conséquent, il augmente l'estime globale que l'observateur va lui porter, en lui faisant reconnaître un objet travaillé minutieusement.

Enfin, c'est la **forme** de l'objet sur laquelle le reconcepteur va pouvoir travailler. C'est un domaine peut-être trop précis pour en donner une exemplification générale, et le redesigner devra composer au cas par cas. Mais c'est également un domaine qui permettra de lui donner une grande liberté. En effet, c'est la forme d'un objet, l'organisation **topologique** de ses éléments, qui sera souvent travaillée pour **induire** une fonction, un usage. Ce biais permettra donc de transposer l'objet d'un registre à l'autre, d'une fonction à l'autre, et de **varier** du tout au tout son utilité vis-à-vis de l'Homme.

Dans ce travail de la forme, on peut également imaginer qu'il soit faisable d'opérer une **sélection** des composants qui participent de l'objet. En effet, dans certains cas, l'opérateur de cette méthode se retrouvera face à un objet dont toutes les parties ne seront pas réemployables, valorisables, et dans lesquelles une sélection devra être faite. Par la suite, l'agencement de ces parties ainsi sélectionnées, donnera lieu à la construction du nouvel objet, où le redesigner devra **greffer** des matériaux neufs, ou du moins, des matériaux extérieurs à ces parties, pour les agencer autrement et leur faire assurer une autre fonction.

L'un des exemples les plus parlants de cette notion de greffe, de mélange réussi de matériaux neufs et d'objet ancien, est le projet *Réanim*⁴⁶, des **5.5 Designers**. En effet, ils s'inscrivent parfaitement dans cette démarche de redesign, et utilisent à leur avantage le contraste esthétique et chromatique des différentes parties de l'objet, pour mettre en valeur les deux **composants**, l'intervention et l'objet initial.

Le redesigner aura cependant une autre raison de changer sa forme, ou non. S'il a remarqué, lors de sa **dissection**, de son analyse d'un objet, que sa forme est un frein, pose problème à son utilisation, il peut choisir de l'adapter, de le **transformer**, sans forcément changer sa fonction, pour le rendre plus optimal dans la fonction qui lui est destinée.

Le travail de la **fonction** est d'ailleurs le deuxième domaine, le deuxième **territoire** d'intervention que le redesigner pourra explorer dans son travail. En effet, comme nous avons pu le voir, c'est souvent la **fin** de sa capacité à assurer sa fonction qui est la cause de la mise au rebut de l'objet. Ainsi, si l'objet est cassé au point de ne plus être réparable, intégrant donc la démarche de redesign, il sera nécessaire de faire **évoluer** sa fonction, de lui en conférer une nouvelle, qu'il sera, cette fois, encore en mesure d'assurer. Pour cela, il sera important pour le redesigner de **comprendre** ce qui **empêche** l'objet, dans la casse présente, d'assurer sa

46. 5.5 DESIGNERS, Projet *Réanim*
Paris, 2004



5.5 DESIGNERS, Projet *Réanim*
«Béquille», Paris, 2004.
Crédits photo: 5.5 Designers,
Centre Pompidou.

47. MAXIMUM, Bultan, op. cit.

fonction initiale, et de déterminer ainsi une fonction qui n'aura pas **besoin** de la caractéristique dégradée.

C'est ainsi que les designer de la marque Maximum ont construit leur canapé *Bultan*⁴⁷, en comprenant **pourquoi** le fait que le pied casse rendait irrécupérable l'intégrité et la solidité physique de cet objet en tant que barrière, et ont donc développé une solution **en conséquence**, qui ne nécessitait donc pas, de pieds solides.

Un autre cas notable est un cas de perte de fonction de l'objet dû à un changement de **tendance**, de mode, ou de modes de vie. En effet, si l'on reprend l'exemple du mobilier, nos façons de vivre et donc de meubler nos intérieurs ont grandement évolués, à travers, par exemple, l'**urbanisation massive** de nos modes de vies et de nos habitats. Ainsi, il sera nécessaire au redesigner de changer la fonction de l'objet, ou la façon

dont il assure cette fonction, afin de le rendre cohérent avec nos façons de l'utiliser aujourd'hui, avec nos façons de vivre, tout simplement. On peut imaginer, par exemple, un ancien vaisselier qui serait trop **massif**, trop grand pour nos intérieurs contemporains, et donc qui ne serait plus utilisable tel quel, auquel le redesigner ne **retirerait pas** sa fonction, celle de **stocker** la vaisselle, mais qui le transformerait de sorte à en faire des modules plus petits, de sorte à lui donner une forme d'étagère, de placard, beaucoup plus en adéquation avec nos **façons** de stocker la vaisselle (ou n'importe quel autre type d'objets par ailleurs) de nos jours.

On comprend alors en quoi le travail de la fonction est souvent en **corrélation** avec le travail de la forme, comme nous le précisions précédemment. Ces deux paramètres sont intimement liés, et peuvent se **déterminer mutuellement**: la fonction peut induire une forme, une forme peut induire une fonction. Ce sera au redesigner de déterminer, par son travail d'analyse préalable, **lequel** déterminera l'autre, et sera le plus bénéfique dans la création d'un objet nouveau. En d'autre terme, laquelle de ces méthodes procurera le plus de **valeur** à l'objet nouvellement créé. Il s'agit pour le reconcepteur de lui trouver une fonction qui saura être **appréciée** dans le **contexte** ou l'objet devra être placé, une fonction qui lui permettra d'exploiter son plein **potentiel**, en prenant en compte son milieu d'arrivée. Car, comme nous l'avons étudié, c'est cela qui lui permettra de montrer en quoi il est digne d'estime, en quoi il est utile et appréciable, et donc, en quoi il mérite que l'utilisateur lui accorde une grande valeur.

Et c'est dans ce rapport à l'utilisateur que nous trouvons notre troisième et dernier territoire d'intervention. Ce domaine relève moins de la matérialité de l'objet que les deux autres, et s'intéresse principalement à **redesigner une relation** entre l'objet et son **propriétaire**. En effet, comme nous avons pu le voir précédemment, cette relation humain-objet est cruciale, non seulement dans notre démarche, mais également dans l'entière de notre rapport aux objets et dans notre gestion de ceux-ci. C'est elle qui pourra au mieux influencer sur la mise au rebut intempestive d'objets due aux tendances et à leur passage rapide, en recréant un attachement, une relation plus profonde entre l'Homme et son objet.

Car cette relation s'est bien **dégradée** au fil du temps, et de la construction des sociétés humaines. En effet, plus ces civilisations évoluent, plus les modes de vie s'adoucissent, et rendent les relations que nous entretenons avec les objets, qui sont rappelons-le, d'abord un facteur de survie, moins essentielles, moins **cruciales**, moins déterminantes pour la pérennité de notre existence. Par conséquent, l'humain contemporain a tendance à perdre de vue leur aspect indispensable, et leur caractère de «**frère d'arme**» que nous leur avons porté durant les millénaires d'évolution de notre espèce. Peut-être avons nous l'impression illusoire de pouvoir nous en passer, alors que toutes nos **pulsions**, notre tendance à l'anthropomorphisme envers les objets, semble nous indiquer que ce n'est pas le cas, et que si

nous les avons placés sur un tel **piédestal** de matérialisme, c'est qu'ils ont mérité quelque part cette place, pour «**services rendus à l'humanité**», en ayant grandement contribué à assurer notre survie durant des dizaines et des dizaines de siècles.

Car si nous repartons sur l'aspect **psychologique** de notre rapport aux objets que nous évoquions précédemment, nous pouvons nous rappeler que si l'affection que nous leur portons est une **pulsion** humaine, un caractère **inné**, notre tendance à la **consommation** le serait aussi, et si nous voulons par notre démarche définir une consommation plus **lente**, ralentir ce phénomène, nous aurons besoin de travailler cet aspect. En d'autres termes, on peut considérer le consumérisme désabusé comme une **dérive** de notre tendance à l'accumulation d'objets de survie, comparable à une pulsion, et seule l'utilisation d'une autre pulsion, la pulsion **d'affection** envers les objets, pourra permettre de la tempérer.

Ainsi, le rôle du redesigner sera aussi de prendre en compte cette façon de **percevoir** l'objet, et d'œuvrer à faire percevoir l'artefact qu'il va concevoir comme un objet digne d'estime par la relation qu'il créera avec l'utilisateur.

Ainsi l'objectif de son intervention sera aussi **d'assainir** les relations actuelles entre l'Homme et l'objet. En effet, de par nos méthodes de production, à la chaîne, moins **fiables** qu'autrefois, les objets sont également moins résistants, moins pérennes, et ce faisant, ont commis une forme de **trahison** envers l'Humain qui les utilise. Le redesigner voudra recréer une relation de **confiance** entre l'Homme et l'objet, par la production d'objets de qualité, faits pour durer, qui **incarnent** de nouveau quelque-chose, une valeur sûre aux yeux de leur utilisateur. En somme, **utiliser** les savoir-faire déjà présents dans l'objet, mais également ceux qu'il y rajoutera par son intervention, pour refaire des objets de valeur, pour recréer une relation **affective** avec l'objet.

Le but est de faire considérer l'objet nouvellement créé comme un objet ami, qui nous aura **parlé** de son histoire, de comment il a été conçu, de ce qu'il a vécu, comme un **compagnon** de route fiable, qui ne nous lâchera pas, sur lequel on peut compter, et donc renforcer cette relation de **respect** et **d'affection envers l'objet**.

Une façon de produire ce changement de considération envers l'objet, l'évolution de cette relation, nous est apporté encore une fois par **Thierry Bonnot**. En effet, dans son ouvrage *La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collection*⁴⁸, il met l'accent sur le **statut** que revêt l'objet aux yeux des Hommes. En effet, sans changer de forme, de fonction ou de signification, un objet peut voir le **regard** qu'on lui porte changer du tout au tout en fonction du contexte. C'est ainsi qu'une amphore, originellement considérée comme un objet **utilitaire**, ustensile de la vie quotidienne, pourra se retrouver exposée dans un musée, considérée comme un **vestige**, une **relique**.

48. BONNOT, T., *La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collection*. Paris, MSH, 2002, («*Ethnologie de la France*»)

Gabriel Segré, dans un article consacré à cet ouvrage, écrira sur ce sujet:

Une même poterie de grès peut être considérée comme un produit industriel qui témoigne de la vitalité économique d'un village, ou comme un objet indispensable de la vie quotidienne, remplissant ainsi la fonction qui est à l'origine de sa fabrication. Cette poterie peut encore constituer un témoignage d'une activité disparue ou d'un passé (familial ou public) révolu. Sa place dans l'espace social : une vitrine de musée, une cour d'usine, une cave, un grenier, lui confère son statut et définit ou modifie la façon dont on le perçoit.⁴⁹

On comprend alors qu'un des **outils** du redesign sera **l'appropriation** de ce **statut**. Un objet quel qu'il soit, peut revêtir le statut de rebut quand il est en fin de vie, et qu'aucune valeur n'émane plus de son existence. Ainsi, les **moyens** que nous mettons ici en place auront également pour but de travailler ce **caractère**, ce statut, et de le faire passer du statut de rebut à celui d'objet de valeur, dès le premier **regard** que son potentiel propriétaire posera sur lui.

Ainsi, nous avons pu **comprendre** les différents **leviers** à la disposition du redesign pour répondre aux enjeux que nous avons établis. Les territoires d'intervention que nous avons déterminés, donc le redesign de la **matière**, le redesign de la **fonction**, et le redesign de la **relation**, seront donc les domaines avec lesquels le reconcepteur pourra composer, dans lesquels il pourra expérimenter, et ainsi atteindre son objectif.

49. SEGRÉ, G., « *Thierry Bonnot, La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collection* », *Études rurales* [En ligne], 167-168 | 2003, mis en ligne le 01 janvier 2005, consulté le 10 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/etudesrurales/8049> ; DOI :

III.3 - Définir le processus, méthodologie et protocole du redesigner.

Ainsi, maintenant les enjeux et les **moyens** à notre disposition mis en évidences, explicités et clairement cernés, il nous faut définir précisément le **protocole** d'action, le processus, la méthodologie de création la plus affinée possible, que devra suivre le redesigner. Cette tâche est complexe en raison de la **nature** de notre démarche. En effet, l'objet qui en sera la cible peut **varier** du tout au tout à chaque utilisation de la méthode. Le protocole que nous allons concevoir devra donc être suffisamment **précis** pour guider efficacement le redesigner dans sa tâche, mais également être suffisamment **large** pour couvrir toute le spectre des objets sur lesquels il risque d'avoir à intervenir. Nous définirons donc ici des **étapes**, des règles **générales** à suivre, comme une sorte de plan d'action, sans nous attarder sur les détails techniques spécifiques à chaque matière, à chaque objet.

Dix étapes clés

La première étape consiste en une **analyse** précise et la plus **exhaustive** possible des **raisons** pour lesquelles l'objet a été mis au rebut. Grâce à cette analyse, il est possible de **classer** les objets à notre disposition dans les quatre grandes **typologies** d'objets rebutés que nous avons définies: l'objet **cassé**, l'objet **substitué**, l'objet **lassant** et l'objet **démodé**.

La deuxième étape consiste en une **sélection** des objets correspondant aux typologies 1 et 4, **cassé** et **démodé**, pour les intégrer à notre démarche, et **transmettre** les autres aux organismes les plus à même de les réparer ou de les transmettre tels quels. Rappelons que notre méthode n'a pas pour but d'intégrer le plus d'objets possibles, mais **seulement** ceux qui ne peuvent pas être réemployés sans notre intervention, dans un soucis d'économie de moyens, pour ne pas perdre plus de valeur que ce que nous pouvons produire.

La troisième étape se place une fois l'objet de notre intervention sélectionné. Il s'agira alors de le **disséquer**, de **discerner** les **valeurs** qui lui sont intrinsèques. Est-ce une matière de valeur? Une forme? Une fonction? Une texture? Un savoir-faire? Une histoire, une information? C'est ce qu'il va falloir **investiguer** durant cette étape de l'intervention.

La quatrième étape a pour rôle de faire un **constat** de nos premières remarques sur l'objet. Elle doit faire la balance des **forces** (des valeurs) de l'objet, et de ses **faiblesses** (mises en évidence lors de l'établissement des causes du rebut). A ce

niveau de notre intervention, le redesigner doit être en capacité d'établir clairement un **récapitulatif** des valeurs et des failles, de ce qu'il doit conserver et transmettre ou non.

La cinquième étape vient juste après ce constat, et demande au redesigner de prendre son premier parti-pris. Il doit alors décider d'une **fonction** pour son objet, au regard des forces et des qualités qu'il a décelé dans l'objet ou dans sa matière; ou bien de déduire une **façon** de traiter l'objet, s'il fait le choix de conserver la fonction initiale de l'objet. Notons que la solution la moins demandeuse en ressources et en temps d'intervention sera souvent à **privilégier**.

La sixième étape, ensuite, consiste à **déduire** quels **éléments**, quelles valeurs précédemment établies doivent être **mis en avant** dans l'objet qu'il va produire, souvent à travers son esthétique. Il devra sélectionner ici la valeur **principale** autour de laquelle il souhaite structurer son objet, celle qui sera vue en premier dans l'objet.

La septième étape est cette fois **facultative**. Elle demande au redesigner de définir, s'il veut **conserver** l'intégralité de l'objet initial, ou si la conservation de certaines parties signifiantes est à privilégier. Cela dépendra souvent de **l'état** dans lequel se trouve l'objet, certaines parties peuvent être trop abîmées ou dégradées pour être utilisables (auquel cas le **démontage** de l'objet permettra de les transmettre aux organes de **recyclage** séparément, et donc plus simplement).

La huitième étape consiste à définir de manière précise la **façon** dont le redesigner va mettre en **valeur** les éléments sélectionnés (qu'ils soient formels, texturiers, matériels, fonctionnels, ethnographiques...). Cette opération peut prendre plusieurs formes, que le reconcepteur choisira en fonction des caractéristiques à valoriser. Il peut s'agir d'un jeu de **texture**, de **couleur**, de **juxtaposition** d'éléments, de **contraste**, de l'ajout d'un **savoir-faire** particulier, etc. Cette étape n'a de limite que l'imagination du designer, tant les techniques de valorisation esthétique ou formelle peuvent prendre des formes diverses et variées

La neuvième étape demande au redesigner de **concrétiser** ses choix précédents, en établissant une **forme** finale de l'objet, au regard de la fonction désirée, et des caractéristiques à valoriser précédemment établies. La forme sélectionnée devra répondre de manière **optimale** au cahier des charges que constituent les étapes précédentes, et prendre en compte tous les aspects pratiques que l'objet devra avoir (en rapport avec la fonction, l'ergonomie, etc.).

Enfin, la dixième étape représente **l'assemblage** de l'objet, la réalisation finale. Elle consiste à rendre réel le projet en apportant un soin particulier aux **détails**, pour qu'il n'ait pas l'aspect d'un bricolage hasardeux mais bien d'une démarche de designer. Elle viendra donc concrétiser tout le processus, en mettant ensemble les **différents éléments** sélectionnés

durant les précédentes étapes, le **traitement** et la forme que le redesigner aura souhaité leur apporter.

Cette **méthode**, composée de **dix étapes**, a pour objectif de rendre plus facile l'accès à la conception d'objet à partir d'objets déjà existant, à partir d'objets mis au rebut. Elle se veut **facilitatrice** pour le designer qui souhaitera devenir redesigner, en l'aidant à cerner les **enjeux** qui entourent ce genre de projets, montrant les libertés qu'ils proposent, la contrainte créatrice, mais posant également des limites, des devoirs, presque **moraux** qui lui incombent dès lors qu'il voudra travailler avec de tels objets. C'est en quelque sorte une **porte d'entrée** qui aidera, par la créations d'étapes à suivre, par **l'exemple**, à rendre ce genre de démarches plus communes.

Car s'il est un enjeu majeur de ce travail, c'est de pointer du doigt le fait que cette façon de concevoir est certes aujourd'hui une **option**, un **choix**, peut-être une fantaisie de designer, cependant, ce ne sera peut-être pas le cas demain. En effet, les enjeux **écologiques** étant d'une importance capitale à notre époque, il n'est pas irréaliste que ce genre de manières de concevoir deviennent **obligatoires**, par manque de matière première, ou d'alternatives de recyclage. Nous vivons à une époque où l'enjeu de la gestion des déchets vient en effet à peine d'être perçu. Des solutions commencent à se mettre en place, mais son aspect essentiel dans la **gestion** de nos **ressources** n'a pas été encore assez clairement mis en évidence. Ainsi, chaque initiative de la sorte, vient aider à **construire** une **solution globale**, permettant, nous pouvons l'espérer d'arriver à un stade où la grande majorité de nos déchets et des objets rebutés seront réinjectés dans une boucle **vertueuse** de consommation.

Maintenant cette méthodologie clairement définie, nous allons réaliser une **étude de cas**, une application de ce protocole, que j'ai eu l'occasion de réaliser dans le cadre de ma recherche.

Une étude de cas

Cette étude de cas concerne l'ancien **meuble** en bois **massif**, souvent **ornementé**, que nous avons tant l'habitude de voir chez nos parents ou nos grands-parents, qui meuble les maisons de campagne et autres grandes demeures, mais qui aujourd'hui, a du mal à trouver sa place, et se trouve à des prix très bas, voire gratuitement, sur les sites de seconde main. Mettons nous donc dans la situation où l'un de ces meubles arriverait dans l'atelier du redesigner, et tâchons d'appliquer la **méthode**, le protocole, que nous avons défini.



Etape 1: Comprendre les raisons de la mise au rebut.

En analysant l'objet, nous pouvons nous rendre compte que plusieurs **facteurs** ont pu causer sa perte de valeur, et engendrer sa situation actuelle de fin de vie.

Le premier: le **poids** et la **taille**, bien trop imposants pour nos espaces de vie actuels, qui rétrécissent toujours plus au fil de l'urbanisation, et qui se construisent en hauteur, contexte dans lequel le poids est loin d'être une qualité.

Le deuxième: **l'esthétique** (notamment le traitement du bois), trop datée, démodée, considérée aujourd'hui comme ringarde, car plus du tout en accord avec les tendances actuelles, trop ornementé.

Enfin, le troisième: La **fonction**, elle aussi en inadéquation avec nos façons de vivre nos intérieurs, qu'il s'agisse d'un buffet, d'un bahut ou d'un vaisselier, on privilégie aujourd'hui des placards intégrés au mur ou des meubles plus petits, plus modulables.

Etape 2: Dédution de la typologie d'objet, acceptation ou rejet de la démarche.

On peut déduire de nos observations précédentes que l'objet a été jeté parce qu'il était **démodé**, mais aussi parce qu'il était devenu trop gros, trop encombrant, pour continuer d'assurer sa **fonction** (on peut emmêtré l'hypothèse d'un déménagement par exemple). Il correspond donc aux typologies d'objet dont la fonction est **cassée**, et d'objet **démodé**. Par conséquent, nous pouvons l'intégrer dans notre démarche.

Etape 3: Dissection et détection des valeurs intrinsèques à l'objet.

On observe tout d'abord dans cette pièce de mobilier, une matière, un **bois épais, solide**, de **qualité**. L'étude de l'essence nous permettra de savoir s'il s'agit d'un bois précieux, mais, quoi qu'il en soit, la robustesse de la matière dont il est constitué nous confère un avantage certain pour les différentes interventions que nous allons effectuer. C'est d'autant plus un

L'objet de cette étude de cas, un buffet en bois massif.
Crédit photo: CMTP
Thermolaquage

avantage que l'on sait toutes les **possibilités** d'interventions et de traitement de surface que permet un bois solide. On observe ensuite un **savoir-faire**, une minutie apportée aux détails par un travail **artisanal**, celui de **l'ornementation**, omniprésent dans l'objet. Le redesigner peut ainsi envisager un **retravail** de ces détails, en les atténuant par exemple, pour les rendre esthétique tout en les préservant. C'est une grande valeur pour l'objet, car ils lui confèrent un aspect travaillé, de qualité, et pourront s'ils sont bien exploités, sensibiliser au savoir-faire nécessaire pour réaliser ce genre de détails.

Etape 4: Bilan, récapitulatif des forces et des faiblesses.

Nous avons donc constaté que ce meuble présente plusieurs faiblesses, plusieurs causes de rebut: **poids** et **taille** trop imposants, **esthétique** démodée, demande de sa **fonction** de moins en moins répandue.

Il présente également deux points forts, deux valeurs: sa **matière**, robuste et malléable, et le **savoir-faire** qu'il contient l'ornementation. Il convient donc de **pallier** aux uns tout en **valorisant** les autres.

Etape 5: Définition d'une fonction principale pour le nouvel objet.

Ainsi, de ces forces et ces faiblesses, nous pouvons réfléchir à établir la fonction qu'aura l'objet recréé. On peut envisager ici de **conserver** l'aspect de **stockage/rangement**, car la forme, la structure de l'objet forme déjà un coffre, avec des ouvertures déjà définies. Cependant, il nous faut toujours gérer les enjeux de poids, de taille et de fonction, c'est pourquoi nous pouvons envisager de nous diriger vers un meuble comportant un espace de stockage plus **réduit**, et plus en adéquation avec nos modes de vie contemporains, comme un **meuble TV**.

Etape 6: Sélection de la ou des valeurs mises en avant.

Comme nous l'avons vu, nous avons le choix entre mettre en avant la matière, ou mettre en avant le savoir-faire que contient l'objet. La matière «**bois**» étant une très grande qualité **pratique**, mais peut-être moins **signifiante** au sein de l'objet fini, nous allons choisir de nous concentrer sur la valorisation de **l'ornementation**, en utilisant la matière bois comme **support**, comme moyen d'arriver à nos fins.

Etape 7: Sélection (facultative) des éléments conservés dans l'objet final.

Comme nous l'avons dit, nous souhaitons **réduire** la taille de ce meuble. Ainsi, dans l'optique de réaliser un meuble TV, il nous faudra **découper** dans la structure du meuble, pour en extraire une partie (le reste de l'objet pourra être réutilisé dans un **autre projet**). Ainsi, dans l'optique de réduire **l'échelle** de notre intervention et donc sa complexité, nous allons choisir de conserver le **haut** du meuble, le plateau et les trois tiroirs, ainsi que la structure qui les entoure.

La partie que nous conserverons dans notre démarche
Crédit photo: CMTP
Thermolaquage





Etape 8: Définition d'un processus d'intervention valorisateur.

Pour intervenir sur le **corps** de l'objet et mettre en valeur les ornements qui y apparaissent, nous allons principalement nous concentrer sur le travail de la **texture**. Afin de **fondre** légèrement ces ornements, trop fortes, trop visibles, et rompant trop avec l'esthétique finale que nous souhaitons donner au nouvel objet, j'ai choisi d'opérer un travail à la **gouge** sur l'intégralité de la surface du meuble, pour donner plus d'intérêt aux surfaces alors planes, et **diminuer** le **contraste** entre les parties ornementées et les parties lisses. De cette manière, le travail d'ornementation sera mis en **valeur**, car toujours visible, **reconnaissable**, tout en étant associé avec une esthétique plus contemporaine, moins agressive. Vient maintenant le tour de l'aspect de surface, de la couleur du bois, qui bien que gougée n'est pas assez minutieusement traitée. Ainsi, on pourrait choisir d'y appliquer une peinture, mais, dans l'optique de réaliser un meuble avec le maximum **d'impact**, le maximum d'effet, je choisis de **brûler** le bois, afin d'obtenir un aspect de surface intéressant, sophistiqué et impactant.

Création d'un visuel de texture «brûlé, gougé» en 3D (Rhino, Keyshot).
Crédit photo: Mathieu Barbier



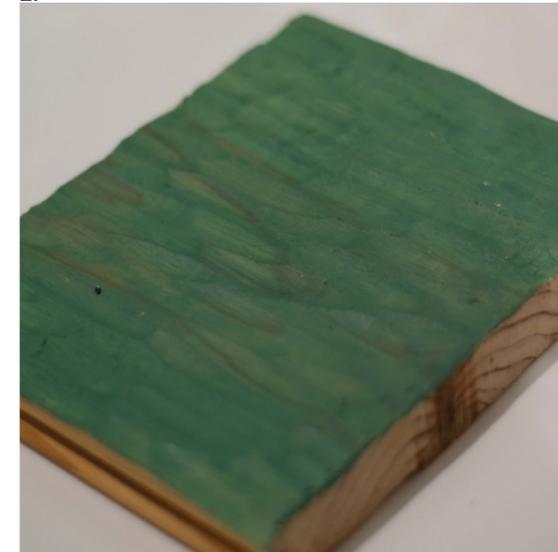
Montage photo, idée de ce à quoi notre texture «gougée, brûlée» pourrait ressembler
Crédit photo: CMTP
Thermolaquage



1.



2.



3.



4.

Expérimentations de bois gougé et peint. Comme nous l'avons observé, on constate que l'aspect de la matière gagne à être brûlé plutôt que peint, conférant une richesse supplémentaire à la texture.

- 1. Gougé et peint.
- 2. Gougé, peint et verni.
- 3. Gougé et peint.
- 4. Gougé et verni.

Crédits photo: Mathieu Barbier.



Etape 9: Définition de la forme finale et des différentes parties.

Nous venons de définir le principal point **d'impact** de notre intervention, à travers la texture gougée puis brûlée du bois. Mais nous ne voulons pas l'appliquer sur **l'ensemble** de l'objet, afin de créer un jeu de **matière** intéressant esthétiquement, tout en montrant la matière originelle de l'objet, en montrant de quoi il **vient**.

Ainsi, nous choisirons de laisser le **plateau** non brûlé, seulement gougé et légèrement verni, afin de créer un jeu de texture entre le foncé mat et texturé du bois brûlé, et le **veinage** brillant du bois verni du plateau.

Les plus attentifs d'entre vous auront remarqué que nous n'avons pas encore tout à fait constitué un meuble. Nous avons défini la **structure** du caisson et comment nous allions la traiter, mais il nous manque encore un aspect essentiel: définir le **piétement**. Pour celui-ci, nous opterons pour un traitement **simple**, qui fera écho à celui du plateau, afin d'attirer l'attention de l'observateur sur la partie brûlée, qui contient les ornements. Il sera constitué d'un plateau inférieur reprenant les dimensions du supérieur, et de deux pieds en planches, sobres, qui s'accordent bien avec l'ensemble sans attirer trop l'attention.

Montage photo, exemple d'agencement et de traitement des éléments.
Crédits photo: Mathieu Barbier.

Exemple de traitements du plateau.
LANNE, B., Table à manger *Mer Noire*. Chêne teinté en noir. h73 x l270 x p80 cm. (gauche)
LANNE, B., Lampe *Terrasses 02*. Noyer. h23 x l55 x p30 cm. (droite)

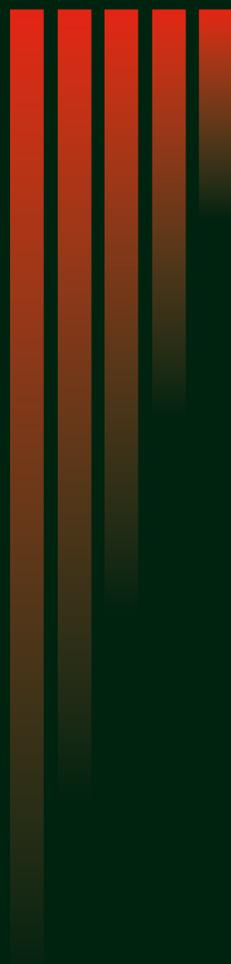


Etape 10: Réalisation

Ce meuble m'ayant servi **d'exemple** pour le bien de ce travail de recherche, je n'ai pas eu l'occasion de concrétiser cette expérimentation en particulier. Cependant vous pourrez retrouver en **annexe** le suivi d'un autre projet, lui aussi issu d'un meuble massif, sur lequel j'opérerai un **traitement similaire**.

Ainsi, comme nous pouvons le voir à travers la mise en pratique, **l'exemplification** de cette démarche que nous venons d'effectuer, il est possible de partir de **concepts**, de réflexions profondes sur la nature même de **l'Homme**, de **l'objet** et de leurs **relations**, et d'aboutir à un travail **concret**, pratique et esthétique. Celui-ci, comme, je l'espère, mon protocole vous aura montré, permet d'allier un travail de **surface** et un travail de **fond**, créant un **bel** objet, mais aussi un objet **fiable**, un objet **ami**, et en accord avec les enjeux **écologiques** qui sont de mises à ce jour.

IV - Conclusion.



Ainsi, **l'ambition** de ce travail de recherche était de **comprendre** la façon dont la **relation** de **l'Homme** avec sa fin de vie **influe** sur sa manière de **concevoir** les **objets**, ainsi que leur propre **fin de vie**, en se demandant *comment la compréhension de la relation de l'Homme avec la fin de vie de ses objets, à la lumière de son propre rapport à la mort, pouvait devenir un enjeu crucial dans la définition d'une nouvelle méthode de conception: le redesign.*

Il nous a fallu, dans un premier temps, comprendre le **rapport ambivalent** qui reliait désormais l'Homme et l'objet. Nous avons pu voir que ce rapport était à l'origine presque **sympiotique**, l'Homme originel vivant à l'état naturel, d'animal, il s'est instinctivement emparé de l'objet comme son seul moyen de **survie** contre les éléments et les prédateurs. Ainsi, il revêtait un rôle de sécurité, de confort, et de force, qu'il a conservé tout au long de l'Histoire de l'humanité, lui conférant ainsi un statut particulier dans la psyché humaine, le considérant presque comme un **compagnon de route**, rendant comme un hommage à l'artefact qui aurait garanti sa survie, pour **«services rendus à l'humanité»**. Mais, l'évolution du Monde nous amène désormais vers une **nouvelle considération** de l'objet, bien différente, bien plus ambivalente. C'est pour comprendre ce phénomène que nous nous sommes tout d'abord intéressé au **rapport** que l'Homme entretenait avec sa **propre mort**.

En effet, chez l'Homme, ayant la capacité de concevoir la mort et son inéluctabilité bien plus **consciemment** que tous, la peur de celle-ci est omniprésente depuis sa réalisation lors de la petite enfance, au point de développer des mécanismes de défense psychologiques comme le **Divertissement Pascalien**. Nous avons constaté qu'il peut trouver une sorte de calme, de **rédemption** de cette **peur** dans la notion de **lègue**, dans la **transmission** d'un **héritage** vers **l'éternité**, à travers les structures **civilisationnelles**. Cependant, lors du siècle dernier c'est l'humanité toute entière qui a pu faire **l'expérience de la mort**, comme si le divertissement pascalien la frappait brutalement dans son intégralité. En effet, par les **chocs** successifs provoqués par la Seconde Guerre Mondiale et la **bombe atomique**, ainsi que la **crise climatique**, nous avons réalisé la possibilité de la mort, non pas de nous en tant qu'individus, mais bien de la **civilisation** tout entière, annihilant toute possibilité de **lègue**, et donc de rédemption de la peur de notre mort individuelle.

Ainsi, par les constats récents qui ont pu être effectués, l'Homme a relié la peur de sa propre **mort** à celle de son **environnement**, de son écosystème, qu'il sait désormais liée à la façon dont sont consommés et jetés les **objets** qu'il utilise, pouvant accélérer, aggraver, par la pollution, la mort de celui-ci. De ce fait, une certaine **méfiance** envers les objets a émergé, à travers des tendances de plus en plus populaires comme les modes de vie **minimalistes**, préférant penser comme coupable l'objet plutôt que nos **manières de l'utiliser**.

En parallèle, **l'adoucissement** de nos modes de vie a

provoqué un changement de **rôle** pour l'objet, qui, de facteur de **survie**, essentiel, devient en grande partie un pourvoyeur de **confort**, réduisant l'impression de **nécessité** que nous avons de lui. Par ce caractère **moins essentiel**, il perd peu à peu son rôle de compagnon de route, de **frère d'arme** de l'humanité, pour devenir un simple **utilitaire**, et par conséquent, réduit notre propension à nous **attacher** à celui-ci. Car s'il est un **caractère essentiel** de notre relation aux objets, c'est bel et bien cette propension très humaine qu'est **l'attachement, l'affection** envers ceux-ci.

Et pour cause, notre tendance à **l'anthropomorphisme** est la résultante de ces millénaires passés à se battre **côte-à-côte** avec les objets.

Cependant, à cause de cette **méfiance écologique**, de ce caractère moins essentiel que nous leur conférons, cette relation est mise à mal.

En découle une façon de percevoir l'objet toute **différente**, induite également par nos façons de les produire et de les consommer. En effet, nous vivons aujourd'hui dans un contexte **d'abondance** de l'objet, où son acquisition et sa mise au rebut sont **faciles, rapides**, et même **encouragées** par ce qu'on appelle la société de consommation.

Cette société induit également des **modes**, des **tendances**, qui réduisent **l'espérance de vie** de nos objets, en les rendant **obsoletes** en très peu de temps, en réduisant le **désir** qu'ils créent chez leurs utilisateurs.

Ce phénomène amplifie le caractère humain de la **lassitude**, lié à l'habitude, qui les pousse à ne plus trouver d'intérêt dans un objet ou une tendance rapidement, et résultant à une **consommation** de plus en plus **rapide** des artefacts.

Toutes ces causes réunies forment un cercle vicieux de consommation **excessive**, en affaiblissant la relation essentielle **d'affection** et de **besoin** entre **l'Humain** et ses **objets**. S'ils sont aujourd'hui facilement **remplaçables**, nous nous y **attachons moins**, et si nous nous y attachons **moins**, nous aurons plus de facilité à les **remplacer**. De plus, la baisse de la **qualité** des objets produits en grande série a provoqué une impression de **trahison** de l'objet envers l'humanité, en faillant à accomplir leur devoir; quelque-part, perdant encore plus ce caractère de **frères d'armes** qu'ils ont pu revêtir auparavant.

Ainsi, forts de ces nombreux **constats**, nous avons pu tirer des **leçons**, des **principes**, qui nous ont aidés à établir un processus de **redesign**, pour retravailler les objets **orphelins**, ayant perdus leur **valeur** aux yeux de leurs propriétaires au point d'être mis au rebut. Ces objets posent trois **enjeux** majeurs pour celui qui veut les retravailler. Tout d'abord un enjeu **écologique**, pour limiter la **production** de déchet, mais aussi de nouveaux objets, ensuite un enjeu de **valorisation**, pour réussir à replacer ces objets déchus dans nos espaces de vie, et enfin un enjeu de **transmission**, des savoirs et histoires portées par ces objets venant d'un autre contexte, parfois d'une autre époque.

Pour **traiter** ces enjeux, nous avons ainsi voulu concevoir l'objet en fin de vie comme un **territoire d'intervention** pour le redesigner; celui qui voudra concevoir

à nouveau à partir d'objets **pré-existants**, mis au rebut. Cela nous a amené à cerner **trois** grands **domaines** que pourra travailler le reconcepteur.

Tout d'abord la **matière**, corps de l'objet, qui devra être considérée comme une future matière **noble**, comme une **ressource** de valeur.

Ensuite les **savoir-faire**, et les **connaissances** que peut contenir l'objet, que le redesigner devra mettre en **valeur** et **transmettre**.

Enfin, la **relation**, le caractère, la façon dont sera **considéré l'objet** par son futur **propriétaire**. Ce territoire d'intervention se constitue en jonglant avec les deux précédents, avec la **matière** et les **connaissances** de l'objet, en somme, avec son **corps** et son **esprit**, afin de remettre en valeur son caractère d'objet **ami**, d'objet porteur de **valeur**, **fiable**, que l'utilisateur aura envie de **conserver**, et non pas de jeter, prolongeant ainsi également son espérance de vie future.

Ainsi, la compréhension de la **relation** de **l'Homme** avec la **fin de vie** de ses **objets**, permet, au regard de son propre rapport à la mort, de **concevoir** les enjeux et les **implications** d'une **démarche de design** qui voudrait repenser les objets, reconcevoir ceux qui ne **peuvent plus** s'intégrer dans un cycle vertueux de valorisation et de réemploi, en comprenant les **causes** profondes **ancrées** dans **l'Homme**, qui le poussent à certains **comportements**, et en en déduisant des **principes**, palliatifs, compensatoires à ces **instincts**, sans les **nier**.

Car en effet, s'il est **important** aujourd'hui de penser ce genre de **méthode** de conception, cela sera peut être **impératif** demain, par manque de matières premières, ou par saturation des systèmes de recyclage et de réemploi classiques.

Mais si cette démarche est aujourd'hui **nécessaire**, c'est avant tout parce que les concepteurs **d'hier** n'ont pas pu concevoir leurs objets au regard des enjeux actuels, et n'ont donc pas intégré à ceux-ci de **possibilité d'évolution** à travers le temps, si essentielle pour **survivre** aux passages des **modes** et à la **lassitude** humaine. Ainsi, nous nous retrouvons aujourd'hui avec une **somme conséquente** de ces objets à prendre en charge en tant que **redesigner**.

Cependant, s'il est aujourd'hui et pour quelques décennies **nécessaire** d'effectuer ce travail, on peut espérer que les créateurs d'aujourd'hui prendront ces **facteurs** en considération, permettant de **réduire** le volume de ce genre de déchets dans un **futur proche**.

Ce mémoire se voulait ainsi principalement attaché à cette partie du problème, mais, au regard de cette **perspective**, il serait intéressant de conserver les **constats** et le travail **prospectif** que nous avons pu effectuer, dans l'objectif de concevoir une **démarche de création**, de conception, cette fois, d'un objet **nouveau**, qui intégrerait, dès sa fabrication, des facteurs de renouvellement, et prenant en compte la **relation** de l'Homme aux objets, permettant à l'artefact **d'évoluer** avec les **tendances**, et se passant du redesigner pour continuer à **s'adapter à l'évolution** de la société.

Bibliographie.

- Définitions (Web):

1. Définition de valoriser, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/valorise>
2. Définition de revaloriser, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/revaloriser>
3. Définition du suffixe «-iser», Dictionnaire en ligne Wikipédia, dernière modification le 26/12/2021 [consulté le 11/01/2022] à l'adresse: <https://fr.wiktionary.org/wiki/-iser>
4. Définition de valeur Wikipédia, dernière modification le 8/09/2021 [consulté le 11/01/2022] à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Valeur>
5. Définition de valeur, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/valeur>
6. Définition d'objet, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/objet>
7. Définition de matière, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/matiere>
8. Définition de fonction, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/fonction>
9. Définition de design, Dictionnaire en ligne Le Robert [consulté le 11/01/2022] disponible à l'adresse: <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/design>
10. Vanité, Wikipédia, dernière modification le 8/05/2022 [consulté le 18/05/2022] à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/vanité>
13. Définition de trace, Dictionnaire en ligne Larousse [consulté le 18/01/2022] disponible à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/tracedefinition/design>
21. Shiva, Wikipédia, dernière modification le 03/04/2022 [consulté le 11/05/2022]. Disponible à l'adresse: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Shiva>
22. Définition de Humus Institut fédéral de recherches sur la forêt, la neige et le paysage WSL [consulté le 15/25/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.wsl.ch/fr/publicationsrecherche/notice-pour-le-praticien/le-sol-forestier-vit/lhumus.html>
27. Anthropomorphisme, Wikipédia, dernière modification le 30/03/2022 [consulté le 23/05/2022]. Disponible à l'adresse <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anthropomorphisme>
34. Définition d'Alchimie, dictionnaire en ligne Le Larousse [consulté le 04/04/2021] à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/alchimie/2104>

36. Définition de Savoir-faire, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) [consulté le 05/06/2022] à l'adresse: <https://www.cnrtl.fr/definition/savoir-faire>

40. Définitions : ethnographie - Dictionnaire de français Larousse [consulté le 06/06/2022] Disponible à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ethnographie/31410>

- Livres:

11. PASCAL, B. *Pensées*, Royaume de France, Port-Royal Des Champs, 1670.
12. JANKÉLÉVITCH, V. *La Mort*, Paris, Flammarion, 1966.
29. KAHNEMAN D., *Thinking, Fast and Slow*, Farrar, Straus and Giroux, 2011.
31. DE CHATEAUBRIAND François-René, *Le génie du christianisme, ou Les beautés de la religion chrétienne*, IV, V, 4, Garnier Frères, 1828.
32. BRAUNGART M., MCDONOUGH W., «*Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*», North Point Press, 2002
37. BONNOT, T., *L'Attachement aux choses*. CNRS EDITIONS. (2014)
43. MARI, E. *Autoprogettazione?* Corraini (1974).
48. BONNOT, T., *La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collection*. Paris, MSH, 2002, («*Ethnologie de la France* »)

- Thèses et études:

14. GIUST-DESPRAIRIES, F. «*L'imaginaire entre psyché et société*», *L'imaginaire collectif*. sous la direction de Giust-Desprairies Florence. Érès, 2009, pp. 74-104.
 16. CHABROL, H. «*Les mécanismes de défense*», *Recherche en soins infirmiers*, vol. 82, no. 3, 2005, pp. 31-42. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.cairn.info/revue-recherche-en-soins-infirmiers-2005-3-page-31.htm>
 20. MARKS, E. and HICKMAN, C. «*Young People's Voices on Climate Anxiety, Government Betrayal and Moral Injury: A Global Phenomenon*». [Consulté le 29/04/2022] à l'adresse: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3918955>
 28. TISSERON S., «*Chapitre 9. L'empathie pour les agents animés non vivants*», dans: *Comprendre et soigner l'homme connecté. Manuel de cyberpsychologie*, sous la direction de TISSERON S., TORDO F., Paris, Dunod, «*Psychothérapies*», 2021, p. 75-82. URL : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/--9782100817559-page-75.htm>
 49. SEGRÉ, G., «*Thierry Bonnot, La vie des objets. D'ustensiles banals à objets de collection*», *Études rurales* [En ligne], 167-168 | 2003, mis en ligne le 01 janvier 2005, consulté le 10 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/etudesrurales/8049> ; DOI :
- ## - Articles:
17. ALBRECHT Glenn, «*Solastalgia. New concept in human health and identity*», *Nature*, n° 3, 2005.
 18. DESBIOLLES, Alice, *L'éco-anxiété : Vivre sereinement dans un monde abîmé*, 10/09/2020

23. RAVOIRE, F. , *Pour une archéologie du quotidien: objets et céramiques modernes*, Archéopages, Hors série n°1, 2008. [Consulté en ligne le 18/05/2022]. Disponible à l'adresse <https://journals.openedition.org/archeopages/839>

25. TALIK, L. , *Le Minimalisme, ce nouveau mode de vie qui a changé leur quotidien*, L'Express, le 07/03/2020. [Consulté en ligne le 18/05/2022]. Disponible à l'adresse: https://www.lexpress.fr/styles/psycho/le-minimalisme-ce-nouveau-mode-de-vie-qui-a-change-leur-quotidien_2119967.html

- Projets:

35. MAXIMUM, Canapé Bultan, 2018 [consulté le 05/05/2022] à l'adresse: <https://www.maximum.paris/products/bultan-banc-materiaux-recycles#discover>

46. 5.5 DESIGNERS, *Projet Réanim* Paris, 2004

- Correspondance:

15. EINSTEIN, A. *Lettre non identifiée au président Harry S. Truman*, citée par JOHNSON, A. « *The Culture Of Einstein* », NBC News, 15 avril 2005 [consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse <https://www.nbcnews.com/id/wbna7406337>

- Site internet:

44. Site internet de CUCULA et de la collection Enzo Mari, [Consulté le 06/06/2022] Retrouvable à l'adresse: <https://www.cucula.org/en/enzomari/>

Remerciements.

Enfin, pour clôturer ce travail de recherche, je souhaite remercier toutes les personnes qui m'ont accompagné, soutenu et supporté durant ce long processus d'écriture.

Merci tout d'abord à Mme. Lucie Ling, directrice de mémoire, et à Mr. Pierre Dubourg, directeur de projet professionnel, pour leur disponibilité et leur encadrement bienveillant tout au long des phases de recherche et d'écriture.

Merci ensuite à toute l'équipe pédagogique de l'ISCID à Montauban, pour ces trois ans de formations, qui furent pour moi une formidable et enrichissante période.

Mes pensées vont maintenant à ma famille et à mes amis, pour leur soutien moral et leurs conseils.

Merci tout d'abord à ma mère, Anne-Marie Copin, et à mon père, Pascal Barbier, pour leur relecture, leurs retours, leurs conseils et leur support tout au long de ce travail de recherche et d'expérimentation.

Merci enfin à Aimé Féret et Maurane Le Gal, pour m'avoir soutenu, aidé, conseillé et supporté (dans tous les sens du terme), durant ces mois de réflexion et de rédaction.

Glossaire.

A-Z

/Design:

Discipline du designer, le design consiste en une recherche sur la forme et la fonction des objets, ainsi qu'en une supervision du processus de conception et de fabrication de ceux-ci. Auparavant une discipline pure et dure, le design se transforme peu à peu en une méthode de pensée, de conception.

/Fin de vie:

La fin de vie, dans le cadre de notre recherche, fait référence au moment du cycle de vie d'un objet où il est jeté, abandonné par son propriétaire initial.

/Mise au rebut:

Action de jeter un objet nous appartenant. Il peut s'agir d'un dépôt sauvage comme d'un recyclage.

/Objet ami:

Objet qui de par son caractère unique profite à l'Homme, et qui, de ce fait, est l'objet de considérations anthropomorphiques de sa part. Il pourra ainsi revêtir un caractère d'ami, d'aide, ou encore de compagnon de route.

/Objet transmis:

Objet qui passe d'un propriétaire à un autre, grâce à un don, un legs, ou une mise au rebut. Il garde ainsi les stigmates de la vie qu'il a vécu alors.

/Palimpseste:

Méthode répandue chez les moines copistes consistant à effacer, gratter les écritures présentes sur un parchemin afin de le réutiliser. Le parchemin en résultant est alors également appelé un palimpseste.

Dans cette recherche, nous l'utilisons comme une figure de style, pour désigner un objet qui a été réécrit, mais qui laisse transparaître pourtant des traces de son existence antérieure.

/Redesign:

Le redesign est la méthode de conception que nous tâchons de construire dans cette recherche. Elle consiste en une réécriture de l'objet, en une recontextualisation de celui-ci, tout en en conservant l'essence.

/Réemploi:

Pratique consistant à utiliser de nouveau un objet, une matière ayant déjà servi, à de nouvelles fins.

/Territoire d'intervention:

Espace de travail, de liberté du designer, fixant simultanément les limites de son intervention.

«REDESIGN»

Mathieu Barbier Mémoire professionnel

Dans ce travail de recherche, nous étudierons le réemploi et la remise en valeur d'objets en fin de vie, mis au rebut pour différentes raisons (perte de la fonctionnalité, plus adapté aux tendances). Pour cela, nous étudierons tout d'abord la psychologie humaine et le rapport entre l'humain et sa propre mort, son rapport avec ses objets, leur relation millénaire, et ainsi comprendre la relation de l'Homme avec la fin de vie de ses objets.

De cette recherche, nous définirons un cycle de vie idéal pour l'objet, vertueux pour l'environnement, tout en étant en accord avec la volonté humaine de changer toujours plus vite d'objet pour en acquérir des nouveaux. Nous utiliserons également cette relation pour recréer le concept d'objets amis, d'objets compagnons de vie, si présent jadis, quand les objets duraient une vie entière. Pour définir une méthode de réemploi, nous étudierons l'objet en fin de vie par le prisme de l'alchimie, qui considère tout ce qui existe comme matière, et ainsi considérer nous mêmes l'objet mis au rebut comme une matière à nouveau première.

Grâce à tous les constats, nous théoriserons une méthode, un processus factuel de réemploi, qui permettra de mettre en place une nouvelle façon de concevoir, à partir d'objets en fin de vie, en leur permettant, par la transformation artisanale, de retrouver cette valeur sentimentale et esthétique aux yeux de leurs propriétaires.

In this research paper, I chose to study re-employment, and the restoration of end-of-life objects, discarded for various reasons (not functional or fashionable anymore etc.). For this, I wanted first of all to study human psychology, and the relationship between the human being with his own death, his relationship with his objects, their millennial relationship, and thus to understand the relationship of man with the end of life of his objects. From this research, I want to define an ideal life cycle for the object, virtuous for the environment, while being in agreement with the human will to change objects more and more quickly to acquire new ones. I also want to use this relationship to recreate the concept of a friend object, a companion object, so present before, when objects lasted a whole life. To define a method of re-employment, I wanted to study the end-of-life object through the prism of alchemy, which considers everything that exists as matter, and to consider myself the discarded object as a raw material again. Thanks to all the observations made in these first two parts, I finally want to theorize a method, a factual process of re-employment, which will allow to put in place a new way of conceiving, from end-of-life objects, allowing them, through artisanal transformation, to regain this sentimental and aesthetic value in the eyes of their owners.