



# LE DESIGN INVISIBLE

Le rôle du designer global  
dans l'évolution des usages  
de la consommation grâce  
aux médiums.

Université Toulouse Jean Jaurès, ISCID  
Mémoire Professionnel de Charline Miermon  
Directrice de recherche : Lucie Ling  
Responsable Pro : Stéphane Clavier  
Juin 2018

**ISCID**  
Institut Supérieur  
Couleur Image Design

 UNIVERSITÉ TOULOUSE  
Jean Jaurès



*“ Finalement le grand problème qui se pose au design est qu’il  
doit servir la vie.”*

**LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY**



# AVANT-PROPOS

*"Le syndrome du designer : sentiment de complicité avec le capitalisme, soumission coupable aux impératifs de la société de consommation"*

Stéphane Vial, *Court traité du design*

Avant de commencer à lire ce mémoire, il me paraît important de signaler que mon argumentation est fortement influencée par mon syndrome du designer et mon profond désir de mettre fin aux idées fausses qu'il existe actuellement sur le design.

Ce mémoire a pour objectif de sensibiliser son lecteur, quel qu'il soit, sur la valeur du design. A travers ces lignes, je souhaite enseigner aux non pratiquants du design : Qu'est-ce que le design ? Quel est son rôle et ses enjeux ? J'aspire à ouvrir l'esprit des pratiquants du design sur le design global et la notion de design invisible. J'espère inspirer du changement dans ce que toi, lecteur, tu penses du design. Que vous soyez designer ou non, la lecture de ce mémoire vous fera découvrir le processus de création d'un designer, son rôle et ses enjeux pour aujourd'hui et demain. Afin de rendre le sujet abordable et compréhensible, j'ai traité ce mémoire tel un projet de design. Les chapitres sont des étapes permettant d'immerger le lecteur en douceur dans l'univers du design à travers le processus de pensée, de recherche et de création du designer.

Afin de mieux comprendre le pourquoi et comment de ce mémoire, je me dois d'introduire ma pratique du design, afin que vous compreniez mon point de vue.

Mon parcours d'étude et les différents projets en design que j'ai pu réaliser au cours de ces cinq dernières années m'ont permis de créer dans différents champs du design : le design graphique, le design thinking, le design de service, l'expérience utilisateur, la scénographie, le

design sensoriel ou encore le design produit et je suis sûr que j'en oublie. Autant de "designs" ayant des valeurs différentes et des méthodologies de création propres à chaque domaine. Avoir pu expérimenter et travailler dans tous ces domaines m'a permis de me rendre compte que le designer, quel que soit sa spécialité, s'intéresse toujours à l'Homme.

L'Homme est pour moi le sujet même du design, on le retrouve du début à la fin de tout projet en design. Cet intérêt pour l'humain est peut-être pourquoi j'ai toujours aimé la sociologie. Au fond, le designer est un peu comme un sociologue, il s'intéresse lui aussi à l'Homme et sa société.

Il est important de préciser que, contrairement aux idées reçues, un designer ne se contente pas seulement de répondre à une commande d'un client ou résoudre un problème. Il peut aussi créer un concept qui peut sensibiliser l'utilisateur ou le consommateur, et donc avoir un effet sur le futur de l'Homme et son expérience. C'est cet aspect de la création en design qui m'intéresse, la sensibilisation, la transmission, l'éducation par le design. L'Homme et ce qui l'entoure sont les préoccupations qui caractérisent ma pratique de design, et je ne me verrais pas créer autrement.

Dans ce mémoire, j'aborde un sujet qui me tient à cœur, celui de l'acte de consommation. Au fur et à mesure des chapitres, étape par étape, j'essaierai de montrer quel rôle le designer pourrait jouer dans l'amélioration de la consommation à travers les médiums de la consommation (Art de la table).





# INTRODUCTION

Le designer est né durant l'âge industriel. Il est donc lié, qu'il le veuille ou non, à l'industrialisation. Présent dans les plus grandes entreprises, il est aujourd'hui un acteur majeur de la surconsommation. Capable d'empathie, il a autant le sens de l'éthique que de l'esthétique.

*"Dans le but de traiter et d'apporter des solutions aux problématiques liées aux enjeux économiques, sociaux et environnementaux, il retravaille les formes, les signes, les couleurs, la lumière, les sons, les matières, les matériaux, l'ergonomie, la lisibilité, et leur interaction avec l'Homme"<sup>1</sup>*

C'est pourquoi je crois que c'est au designer d'innover, de (re)créer les objets, services, et environnements de l'Homme afin de changer ses mœurs, ses habitudes, d'améliorer ses usages dans le but d'une meilleure vie et d'un meilleur futur.

Malheureusement ma vision et définition du design est loin d'être universelle. Pour la plupart des personnes le design aurait *"le pouvoir et le rôle de créer le beau"<sup>2</sup>*, il a donc toujours été considéré comme un *"facteur de distinction sociale"*. Ces modes de pensée ne sont pas fondamentalement fausses surtout quand on sait qu'étymologiquement parlant le mot design signifie *"marquer d'un signe, un signe ayant la qualité d'être distinctif, c'est à dire le pouvoir de créer de la différence"*. Le rôle et les enjeux que l'on attache au design sont d'ailleurs souvent celles du marketing. Cette confusion, provenant des similarités entre ces deux disciplines, peut aussi s'expliquer par le réel manque d'informations quand à leurs différences. Ces

---

<sup>1</sup> source : [alliance-francaise-des-designers.org](http://alliance-francaise-des-designers.org)

<sup>2</sup> source : Stéphane Vial, Court traité du design, Chapitre 2: le désordre du discours

différences se trouvant dans la partie invisible du design, celle que l'Homme ne perçoit pas, celle qu'il n'est pas censé voir.

La pratique du designer, comme en sociologie, évolue autour de l'Homme et sa société. C'est d'ailleurs le rôle du designer global d'assembler toutes les disciplines et compétences nécessaires, tel que la sociologie, afin de délivrer un projet des plus complets. L'alliance des disciplines n'est pas une nouveauté en design, cela porte le nom d'interdisciplinarité ou pluridisciplinarité. Ce mélange de compétences est d'ailleurs au cœur des formations en design. De nombreuses écoles promettent à leurs élèves qu'ils deviendront des designers pluridisciplinaires et de nombreuses formations enseignent cette pluridisciplinarité à travers des projets de groupe mélangeant des étudiants de parcours en design différents. Bien qu'il existe de nombreux design-s, l'Homme<sup>3</sup> en est toujours la cible, qu'il soit consommateur ou utilisateur.

Afin de s'ouvrir aux enjeux potentiels du design d'objet, il est intéressant d'écouter ce que le sociologue Marcel Mauss a à dire sur *«les techniques du corps»*. Marcel Mauss définit *«les techniques du corps»* comme les manières dont les hommes, société par société, d'une façon traditionnelle, savent se servir de leur corps. Ces techniques, comme celle de manger, peuvent être innées à la naissance, mais deviennent acquises en grandissant. La technique de manger est enseignée de manière formelle à l'école et avec les parents, et de manière informelle par les médias, réseaux sociaux, etc... Cette technique, comme celle de nager, marcher ou danser, varie donc de personne en personne, selon l'environnement et la société dans laquelle l'homme a grandi. Pour quelqu'un grandissant en France, couper la salade avec un couteau peut être malpoli, alors que pour un chinois il est mal vu de planter les baguettes dans le bol de riz. Dans de nombreuses cultures les médiums utilisés lors du repas sont différents et donc leur acte de consommation varie. En suivant ce principe, n'est-il pas

---

<sup>3</sup> J'ai utilisé le terme "Homme" dans l'optique de créer un message clair et accessible pour le lecteur. Il aurait été plus juste d'utiliser le terme "être" ou "être vivant" car le design peut aussi s'adresser à la faune et la flore.

possible de changer les façons de consommer à venir en transformant les couverts ? Les médiums peuvent-ils changer les usages ?

Au fond, le point commun entre toutes les cultures est que, afin de s'alimenter, il faut se saisir d'un aliment. C'est le moyen de saisie, le médium, qui diffère selon les cultures, pour certains c'est la fourchette, pour d'autres c'est la baguette ou même les doigts. On pourrait dire que certains médiums sont plus évolués que d'autres, dans le sens où certains proviennent d'une recherche poussée (de formes, couleurs, matériaux et usages) ayant subi de nombreuses évolutions, tandis que d'autres se contentent de simplicité ou d'extrême minimalisme (des médiums comme les doigts n'ayant bien sûr jamais subi d'évolution). En améliorant ces médiums, en sensibilisant le consommateur sur ce qu'il consomme, le designer ne pourrait-il pas changer les habitudes alimentaires ? Comment le designer peut-il retravailler les couverts ? Ces nouveaux médiums amèneront-ils à de nouveaux usages ? Et quels usages ?

Avant toute chose, comme dans tout projet en design, il est important d'établir le contexte, de réaliser des recherches et d'expérimenter avant de présenter une solution finale. C'est pourquoi les premiers chapitres de ce mémoire seront dédiés au design, à ma pratique du design global et à la notion de design invisible. Après avoir défini le design, je présenterai les principales étapes du processus créatif du designer et les enjeux du design à l'aide d'exemples concrets. Puis je montrerai le rôle du designer dans l'évolution des usages avant d'aborder son potentiel rôle dans l'évolution des actes de consommation. Enfin je démontrerai comment le design peut sensibiliser les usagers à travers les médiums en prenant comme exemple des projets en design en lien avec l'Art de la Table.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Avant-propos</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>9</b>
<b>Table des matières</b>	<b>13</b>
<b>1. Le design</b>	<b>15</b>
• Des tentatives de définition	16
• Recherche d'une définition	18
• Une définition simple, claire, universelle et intemporelle	21
<b>2. L'évolution du design</b>	<b>25</b>
• La confusion entre Marketing et Design	25
• Un métier à obsolescence non-programmé	26
<b>3. Design global et processus créatif</b>	<b>29</b>
• Ma vision du design global	29
• Le processus créatif en design	30
<b>4. Le design invisible</b>	<b>31</b>
<b>5. L'enjeu du design, pourquoi design-t-on ?</b>	<b>32</b>
• Le "bon" design	32
• Design-er pour l'Homme	34
<b>6. Le rôle du designer</b>	<b>36</b>
• Exemples d'évolutions des usages par l'objet	37
<b>7. Evolution des actes de consommation</b>	<b>40</b>
<b>8. Sensibiliser l'utilisateur en design-ant les médiums</b>	<b>42</b>
• Design éducatif	42
• Des exemples de projet en design	43
<b>Conclusion</b>	<b>46</b>
<b>Remerciements</b>	<b>49</b>
<b>Lexique</b>	<b>51</b>
<b>Sources</b>	<b>52</b>
<b>Annexes</b>	<b>58</b>



# 1. LE DESIGN

*“Je suis en 4e année en design à l'EnsAD et je me suis rendu compte qu'il a fallu que j'attende quatre ans pour qu'on me demande quelle était ma vision du design. Le problème c'est que je me suis rendu compte que je ne savais pas répondre à cette question. Pour comprendre ce que le design signifie pour moi j'ai commencé par demander ce qu'il signifiait pour les autres. À ma famille, mes amis et mes professeurs j'ai posé cette question : c'est quoi le design ?”*

Florent Lenormand, Designer.

Florent Lenormand, encore étudiant en design lorsqu'il écrit l'article C'est quoi le design ? Ou comment sauver le monde en dessinant une lampe ? publié en Janvier 2016, essaie de trouver une définition du design. En interrogeant les personnes qu'il connaît, pas seulement ceux impliqués dans le domaine du design, il découvre que personne n'en a la même définition. Florent n'est pas le seul étudiant en design à ne pas réellement savoir ce qu'est le design, moi même je me suis posée cette question de nombreuses fois et chaque année ma définition semble changer. N'est-ce pas le comble pour un étudiant en design de ne pas savoir expliquer son futur métier ?

Comment parler du design et expliquer ce qu'est le rôle du designer si le simple mot “design” n'a pas la même définition pour tout le monde. Il semblerait que ce mot ne soit pas clairement défini. Steve Jobs, fervent adepte du design, avoua *“Design is a funny word. Some people think design means how it looks. But of course, if you dig deeper, it's really how it works.”*

Lors de mes recherches je me suis rendu compte que les seules personnes arrivant à donner une définition du design était finalement les designers ou les personnes concernées par le design. Mais est-ce légitime de laisser les personnes impliquées dans ce métier d'en faire une définition ? Au final le design, tout le monde connaît... mais pas vraiment. Le design est partout mais personne ne sait comment l'expliquer. Le design touche tout le monde mais personne n'en a la même définition.

Comment expliquer ce qu'est le design et le métier de designer ? C'est une question primordiale que je me dois d'essayer de résoudre en tant que pratiquante du design, mais aussi afin que tout le monde puisse lire ce mémoire qui n'est pas destiné qu'aux designers et pratiquants du design.

## • Des tentatives de définition

Il n'est pas facile d'expliquer ce qu'est le design, en tout cas d'en trouver une définition universelle, surtout quand on sait qu'aucun dictionnaire n'en a la même définition. Stéphane Vial explique dans son livre *Que sais-je ? Sur le Design* "Depuis une vingtaine d'années, les chercheurs, les praticiens, les observateurs semblent avoir renoncé à définir le design. Le sens du mot design serait trop variable d'une culture à l'autre, la notion serait trop complexe, les métiers seraient trop divers. Au point où certains se réjouissent de ce renoncement, prônant que le design n'a ni définition ni frontière." Cela pourrait peut-être expliquer le manque de définition simple, claire et universelle. De plus, il est important de signaler que le design, mot anglais, n'a pas exactement la même définition en français que dans sa langue d'origine. Son utilisation dans la langue anglaise est plus variée que dans la langue française.

D'origine, le mot design en anglais est à la fois un nom, un composé et un verbe. Il peut signifier à la fois un dessin, un plan, un projet, un modèle, une maquette, une conception, une réalisation, une discipline, un motif, un dessein, un but, une intention, concevoir, créer, faire des plans ....

En français, la seule chose, sur laquelle les designers semblent d'accord, est que le mot se réfère uniquement à un nom. Mais en pratique, la plupart des gens utilise le terme design comme adjectif. La preuve est la définition que google en donne :

**Design :**

nom masculin, anglicisme

Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction.

adjectif invariable

D'une esthétique moderne et fonctionnelle. Des meubles design.

Cette définition, bien que loin de toutes celles que les pratiquant du design voudraient de leur discipline, est pourtant celle mis en avant sur le moteur de recherche le plus utilisé au monde. Difficile alors de convaincre les membres de ta famille de ce que tu penses être le design alors qu'il existe trois définitions bien différentes de la tienne sur google, wikipedia ou le dictionnaire Larousse, trois sources d'informations qui sont les références lors des débats lexicaux durant les réunions de famille.

Malgré le fait que je ne suis pas d'accord avec cette définition du design faite par google, je dois admettre que c'est une définition simple et claire, ce qui n'est pas le cas de la plupart des définitions qu'en donne les designers. Serait-ce là le problème ? Les définitions réalisées par les pratiquants du design ne sont jamais vraiment claires et concises. Comme le dit Dominique Sciamma, directeur de Strate, Ecole de Design en février 2015 lors du Wikistage *Qu'est ce que c'est qu'un designer ?* : il commence par dire "*Quand vous poser cette question à un designer, en général il n'y répond pas.*" Lui même ne définira pas ce que c'est le design, mais d'après lui le designer serait plus facile à définir. En présentant le processus créatif et le rôle du designer, est donc en expliquant ce qu'est le designer, Dominique Sciamma espère que son public trouvera sa propre définition du design.

Son approche pour définir le design que certains trouveront peut-être non conventionnelle n'est pourtant pas si originale. En effet, nombreuses sont les vidéos, TED talks, articles, livres... sur le design sensés expliquer cette pratique, mais qui finissent toujours par tourner autour

du pot, et ne pas donner une définition qui soit à la fois simple et universelle. C'est quand même le comble pour un designer, dont le travail est souvent de créer des solutions claires et simples, de ne pas savoir définir son métier de manière compréhensible pour le plus grand nombre.

Ces dernières années les pratiquants du design semblent se mettre d'accord sur une chose *"Il y a autant de définitions de ce qu'est le design que de designers"*<sup>4</sup>. C'est comme si toutes les personnes les plus à même de trouver une définition avaient décidé de baisser les bras sous prétexte que le *"mot design serait trop variable d'une culture à l'autre, la notion serait trop complexe, les métiers seraient trop divers"*<sup>5</sup>. Malheureusement cela ne permet pas au plus grand nombre (non pratiquant du design) de véritablement comprendre ce qu'est le design.

## • Recherche d'une définition

Afin de mettre fin aux incompréhensions et malentendus, afin que le mot design ne soit plus utilisé comme un adjectif et que les étudiants en design n'attendent pas leur quatrième année d'étude afin de véritablement comprendre ce qu'est le design, je me dois de trouver une définition simple, claire, universelle, et intemporelle. L'alliance française des designers dira que *"la particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier"*, mais comme le design évolue, beaucoup d'autre discipline évolue aussi.

Voici une définition simple, claire, universelle et intemporelle sur laquelle je prendrai modèle :

*Jardinage (nom masculin): Art de cultiver, d'entretenir un jardin.*<sup>6</sup>

Cette définition, bien que très simple et concise, permet de comprendre rapidement et sans malentendu ce dont il s'agit lorsqu'on parle de "Jardinage". Comme le jardinage, le design est

---

<sup>4</sup> Geoffrey Dorne, Designer indépendant et fondateur de l'agence Design&Human.

<sup>5</sup> Citation provenant de livre *Que sais-je? Le design* de Stéphane Vial

<sup>6</sup> Source : cnrtl.fr

une pratique, on pourrait même spécifier en ajoutant qu'il s'agit d'une pratique du domaine de la création comme l'art ou l'artisanat. Certains diront que le design est art, d'autre non ; la chose sur laquelle on peut s'entendre c'est que dans ces trois disciplines le pratiquant finit toujours par créer quelque chose (matériel ou immatériel). Le design est donc une pratique du domaine de la création.

Nous savons que le design évolue, mais le jardinage aussi. Il serait tout à fait possible de remplacer le mot "design" par "jardinage" dans la définition de l'Alliance française des designers. Cela donnerait : la particularité du jardinage est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des jardiniers du monde entier. Bien que cette définition peut sembler exagérée, elle n'en est tout du moins pas fausse. Si l'on étudie l'histoire des jardins on découvre rapidement que la pratique du jardinage d'aujourd'hui est bien différente de celle du 18ème siècle. Il en va de même pour le design. Alors pourquoi personne ne remet en question cette définition du jardinage ? Tout simplement parce qu'elle est assez générale et universelle afin qu'elle en soit intemporelle et que les jardiniers ne la remettent pas en cause.<sup>7</sup>

Le design, comme toute pratique, est bien plus complexe que sa définition ne l'en laisse paraître, mais il y a rien de mal à cela. Au fond, je sais bien que le jardinage, l'art de cultiver et d'entretenir un jardin, nécessite des compétences et l'acquisition de techniques. Je sais aussi que le jardinage est différent du paysagisme, comme la plupart des gens savent que l'art est différent du design. Beaucoup de designers se battent afin d'avoir une définition la plus complète et précise possible, ce qui cause leur définition à être souvent trop longue et complexe pour le plus grand nombre. Cette volonté est-elle dû à la déformation professionnelle ? En tant que designer, je suis consciente qu'il existe de nombreux types de designers, ayant des pratiques du design différentes et ayant leur propre définition du design. Je ne souhaite pas remettre en question leur définition mais bien en trouver une à la fois claire et générale qui permettrait d'expliquer le design aux non designers.

---

<sup>7</sup> Du moins pas à ma connaissance

Ma volonté pour ce mémoire serait que, les non-designers qui sont intéressés par le design, les jeunes designers qui ne savent pas comment expliquer ce qu'est le design, et surtout que tout le monde puisse avoir une discussion sur cette pratique en sachant qu'au moins le sujet sur laquelle la discussion se déroule est au moins claire dans la tête des deux parties.

Le design est donc une pratique du domaine de la création, comme l'art ou l'artisanat, mais pourtant bien différentes de ces dernières. Dans le Court traité du design, Chapitre 5 : L'effet du design, Stéphane Vial, philosophe et un enseignant-chercheur français spécialisé dans la recherche en design, affirme *"ce n'est pas parce qu'un artefact a fait l'objet d'un dessin qu'il a fait l'objet d'un travail de design"*, *"Là où il y a du design, l'utilisateur en ressent immédiatement l'effet parce que son expérience s'en trouve instantanément transformée et améliorée"*, et le but du design est d' *"augmenter la qualité de l'expérience vécue, quelle qu'elle soit"*. Stéphane Vial n'est, bien entendu, pas le seul à dire que le design n'est pas seulement le produit fini mais aussi le processus par lequel ce produit a été créé. Le but du design serait aussi relié à une idée d'amélioration et de transformation de l'expérience de l'utilisateur. László Moholy-Nagy, peintre, photographe, artiste complet ayant travaillé sur des projets reliés au design, dira même *"Finalement le grand problème qui se pose au design est qu'il doit servir la vie"*. Ainsi on pourrait dire que le design est une pratique du domaine de la création dont le résultat a pour but de changer la vie.

À chaque fois que j'ai du définir le design, que ce soit en français ou en anglais, je me retrouve toujours face aux mêmes expressions de visages déconcertés lorsque j'emploie le terme *"changer la vie"*. Je n'ai jamais réussi à expliquer rapidement et simplement ce qu'était le design. En essayant de définir cette pratique à des étudiants et professeurs chinois, j'ai du finir par donner une série d'exemples de projets en design, le livre Le langage des objets de Deyan Sudjic en main, afin de leur prouver les effets que pouvez engendrer un projet en design sur les usages et donc la vie quotidienne des individus. C'est à ce moment là que j'ai réalisé l'importance de l'expression *"changes lives"*<sup>8</sup>. Dans n'importe quelle culture cette

---

<sup>8</sup> Traduction : Changer la vie

expression semble toujours référer à un bouleversement majeur, et elle finit toujours par décrédibiliser le discours de celui qui l'emploie, comme si rien de pouvait véritablement affecter la vie de quelqu'un. Dire que le design aurait le pouvoir de "changer la vie", bien que possible, paraît absolument exagéré et on se retrouve au final toujours à expliquer que le design a la possibilité de changer la vie, la vie quotidienne, rien qu'un petit peu, ... et c'est à ce moment là que l'interlocuteur attend de recevoir des exemples afin d'avoir des preuves. Ainsi, en essayant de définir le design, les designers se retrouvent souvent à débattre, preuves à l'appui, de la validité de leur définition. C'est pourquoi, il est décisif d'employer dans la définition du design des mots à la fois simple pour que tout le monde les comprennent, mais assez spécifiques afin que personne ne les remettent en question.

Le dernier point qu'il me semble important d'aborder quand à la construction de cette définition est en lien avec la volonté du pratiquant en design de donner une définition positive de sa discipline. C'est pourquoi au début de cette partie j'ai posé la question "Mais est-ce légitime de laisser les personnes impliquées dans ce métier d'en faire une définition ?". La plupart des personnes ayant tenté de définir le design, le définissent souvent comme le design idéal, un design utopiste. Alain Findeli, professeur émérite de l'Université de Nîmes et important contributeur en recherche en design, parle du design en ces mots : *"la fin ou le début du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habileté du monde dans toutes ses dimensions"*. Comme Alain Findeli, nombreux sont ceux employant des termes comme "innover" ou "améliorer", malheureusement tous les projets en design ne résultent pas par un changement positif. La définition du design se doit donc d'inclure le design comme il est, non pas comme les designers le voudraient, comme un design pouvant créer des changements positifs ou négatifs.

## • Une définition simple, claire, universelle et intemporelle

Le design (nom, anglicisme) est une pratique du domaine de la création dont le résultat engendre des changements dans l'expérience de l'individu avec lequel il interagit.



**LE DESIGN EST UNE  
PRATIQUE DU  
DOMAINE DE LA  
CRÉATION DONT LE  
RÉSULTAT ENGENDRE  
DES CHANGEMENTS  
DANS L'EXPÉRIENCE  
DE L'INDIVIDU AVEC  
LEQUEL IL INTERAGIT.**





## 2. L'ÉVOLUTION DU DESIGN

Afin de comprendre le designer, son rôle et ses enjeux, il est important d'expliquer rapidement l'évolution de sa pratique. La pratique du design, comme nous la connaissons aujourd'hui, est apparue après l'industrialisation et a fait un grand bon en avant dans les années 80 avec la standardisation des objets. Les enjeux du design à cette époque étaient majoritairement de créer de la différence entre ces nouveaux objets standardisés. Le design de cette époque était donc plus attaché à l'esthétique qu'à la fonctionnalité, comme le démontre le titre du livre de Raymond Loewy, *La laideur se vend Mal* publié en 1990. Le design de cet époque était majoritairement aux services des industriels, et ces derniers étaient préoccupés par leur chiffre de vente ou d'affaire ? qu'ils obtenaient en proposant de nouveaux produits au design (dessin) toujours plus différent afin de répondre à la demande. Puis commençant à avoir énormément de choix, les consommateurs sont devenus de plus en plus pointilleux, l'offre a commencé à dépasser la demande, les préoccupations des entreprises ont donc changé et se sont orientées vers ce que leur consommateur désire. Le client est soudain devenu roi.

- **La confusion entre Marketing et Design**

Bruno SER, designer et enseignant à l'ISCID, explique que le marketing est apparu au moment où l'offre dépassa la demande, quand les industriels ont commencé à porter une réelle attention à leurs deux cœurs de cible, le consommateur et l'utilisateur.

Le marketing peut être défini comme *"l'analyse des besoins des consommateurs et l'ensemble des moyens d'action utilisés par les organisations pour influencer leur comportement. Il crée de*

*la valeur perçue par les clients et adapte l'offre commerciale de l'entreprise aux désirs des consommateurs." <sup>9</sup>. Cette définition du marketing montre l'étroite ressemblance qu'il existe entre le marketing et le design, non seulement ils partagent la même cible et ont pour but d'affecter l'expérience de leur cible, mais ils emploient tous deux des méthodes de travail basées sur la "recherche, stratégie, action". C'est d'ailleurs pourquoi aujourd'hui de nombreux postes de designer sont attribués à des gens ayant reçu une formation en marketing, car les écoles en marketing ont déjà commencé à enseigner les outils et processus de création du design.*

Bien que ces deux disciplines se croisent, le métier de designer se veut au service de sa cible et non de l'organisation qui l'emploie. Ainsi, contrairement au marketing dont le but est d'influencer l'expérience, le design a pour but de la transformer, idéalement de l'améliorer. Le design évolue avec sa cible alors que le marketing la pousse dans une direction.

## • Un métier à obsolescence non-programmé

Comme nous l'avons déjà abordé dans le chapitre 1, le design est en lien avec l'homme et sa société, c'est pourquoi il s'agit d'une pratique changeante. Le design, tout comme son processus, sont itératifs, ils se remettent constamment en question afin de s'adapter et d'évoluer face aux changements de situation. Aujourd'hui, à l'ère de l'obsolescence programmée, où tout se remplace plutôt que d'être réparé, où de nombreux métiers disparaissent, et ce, souvent dû à la robotisation, le design est peut-être le seul métier capable d'évoluer et de se remettre en question afin de s'adapter aux changements de la société.

Tous les jours de nouveaux designers sont formés, chacun ayant des expériences et compétences différentes. Ces designers sont porteurs de nouvelles idées et nouveaux processus de création, et ils définissent leur design de manière singulière. Il y a 50 ans, il n'existait pas autant de champs du design qu'aujourd'hui : design produit, design graphique, design thinking, web design, design d'espace, design critique, design social, design interactif,

---

<sup>9</sup> Source : e-marketing.fr

design sonore, design textile, design culinaire, design global.... Il est vraiment impossible de savoir combien de typologie de design-s et de désignation de designers il existe actuellement.

Le changement le plus remarquable dans la pratique du design depuis ces dernières années est sûrement l'apparition de nombreux termes en design accentuant le fait que cette pratique est au service de l'Homme et de son environnement. En effet les préoccupations d'un monde meilleur, plus libre, plus égal et plus soucieux de l'environnement ont fait que les designers ont dû faire évoluer leur pratique en intégrant ces nouvelles préoccupations. Parmi ces design-s, je pourrais citer le design interactif, le design social, l'expérience utilisateur, l'éco-design ou encore le design démocratique. Ces designs ont aujourd'hui une grande influence sur la société de consommation. Avec un intérêt grandissant pour des produits toujours plus équitables, éthiques et écologiques, les consommateurs ont poussé les plus grosses compagnies à faire appel à ces nouveaux designers. Pour preuve, l'entreprise IKEA se dit pratiquer un Design démocratique, et ce, *"toujours dans une approche de développement durable"*. Bien que l'entreprise IKEA soit le vilain petit canard du monde du design, le fait que cette entreprise au rayonnement international essaie d'afficher un design plus éthique sur leur site web prouve que malgré les nombreux enjeux positifs évidents de ce genre de pratique, ces design-s éthiques sont aussi bon du point de vue économique.

Ce n'est bien sûr pas Ikea qui a lancé le design démocratique ni cet engouement pour un design plus éthique. Victor Papanek, professeur et designer autrichien, et précurseur de l'éco-design et du design responsable. Il a publié en 1974 son manifeste *Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social*. Dans son manifeste Victor Papanek, déclare que pour lui le design se doit *"d'être au service de tous et non d'une élite sophistiquée"*. À l'époque, il prône un *"design honnête"* qu'il oppose au *"design de la vente"*. Victor Papanek faisait d'ailleurs partie de ceux qui affirmaient que *"les hommes sont tous des designers"*. Toujours intéressé par l'anthropologie, il centrait sa pratique sur l'Homme, et c'est à travers la question *"De quoi l'Homme a-t-il besoin ?"* que Papanek semblait concevoir le rôle du designer.

Comme nous l'avons précédemment établi, c'est l'expérience de l'Homme qui réunit tous les champs du design. Mais chaque design a des spécificités et préoccupations différentes. Ainsi les designers industriels ont tendance à mettre l'accent sur la forme et le matériau, les designers interactifs mettent l'accent sur la compréhensibilité et l'utilisation, tandis que les designers d'expérience mettent l'accent sur l'impact émotionnel.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Traduit du livre de Donald Norman, *The design of everyday things*.

# 3. DESIGN GLOBAL ET PROCESSUS CRÉATIF

*"Le design n'est pas une profession, c'est une attitude" ; "il exige une démarche à la fois pénétrante et globalisante."*

László MOHOLY-NAGY, *Peinture photographie film*<sup>11</sup>

Comme le design interdisciplinaire, pluridisciplinaire, ou encore transdisciplinaire le design global fait référence à une démarche de design qui fait appelle à la combinaison de plusieurs disciplines en design lors d'un même projet. *"Le design global permet d'envisager parallèlement le produit, son design, son lieu de production, son packaging, sa communication graphique et son lieu de vente."*<sup>12</sup>

Aujourd'hui, le design global français est représenté par de nombreuses agences de design, se disant agence de design global, qui utilisent leur éventail de compétences en design afin d'offrir des solutions à leurs clients. Concrètement, il n'existe pas réellement de designer global, mais plutôt une équipe de designers chacun spécialisé dans un champ du design, travaillant de pair afin de créer des projets plus complets si nécessaire.

## • Ma vision du design global

Chaque designer à sa propre définition du design. J'aime nommer ma pratique, celle que j'ai développée au cours de ces cinq dernières années, design global. Pour moi, design-er<sup>13</sup>, c'est

---

<sup>11</sup> Extrait en annexe

<sup>12</sup> Source : wikipedia

<sup>13</sup> "Design-er" : le verbe, pas la profession.

adopter une approche globale, c'est créer en ayant l'esprit ouvert, en pensant à tous les facteurs, et en intégrant différentes compétences. En soit, un designer devrait toujours travailler dans la globalité, du moins s'il n'est pas entouré d'une équipe de designers aux compétences complémentaires, car travailler avec une approche globale, c'est s'assurer qu'un projet soit complet.

Selon moi, tout designer a le potentiel d'être designer global, la globalité n'est pas une spécialité, ce n'est pas une compétence à acquérir, mais plutôt une approche à adopter. Dans une approche globale d'un projet en design, le designer se doit de faire appel à tous les champs du design et outils nécessaires afin de créer un résultat.

Ainsi, le design global peut se retrouver à faire du design graphique, du design d'espace, et du design de service, en adoptant un processus de création adapté aux trois, sur la réalisation d'un seul même projet.

C'est en présentant mon parcours et ma pratique du design aux étudiants chinois de l'université de Soochow, que j'ai fini par trouver une définition du design global qui m'a satisfaite. Le design global, c'est penser, agir et créer global.

## • Le processus créatif en design

Le processus créatif en design est spécifique à chaque designer. Chacun développe son processus créatif au fur et à mesure de ces expériences, mais certaines étapes sont communes à tous types de projets en design. En voici certaines<sup>14</sup> :

**Idées, Dessins, Concept, Veille, Recherche d'univers, Recherche de la cible, Enjeux, Inspiration, Expérimentations, Maquette, Tests, Itérations, Documentation.**

---

<sup>14</sup> Ces étapes ne sont pas ordonnées, le processus de création en design étant itératif, l'ordre des étapes fini donc souvent par varier.

## 4. LE DESIGN INVISIBLE

La notion d'invisibilité en design, que j'appelle le design invisible, fait référence à ce que l'individu qui expérience le design ne perçoit pas. En design, la partie visible d'une réalisation n'est pas qu'en fait qu'un très petit pourcentage du design. C'est cette invisibilité dans la pratique de design qui cause de nombreuses idées fausses sur le design, car c'est sur la partie visible du design que les individus jugent le design.

Cette notion d'invisibilité m'est apparu lors d'un cours sur la mercatique de la professeur de l'ISCID et Designer-Coloriste, Céline Caumon. L'une des slides dévoilait l'image d'un iceberg, cette photo était alors utilisée pour montrer que seule la dernière étape en design, seul le projet fini est perçu par le monde, le reste des étapes, le plus gros du travail du designer, lui, est caché au monde, tel la partie submergée d'un iceberg.

Cette belle image, claire et concise démontre bien l'importance et la longueur du temps passé dans un projet en design comparé à la partie qui est seulement visible.

Pour moi le design, c'est l'iceberg,

Le résultat du projet en design, c'est la partie flottante

Et le design invisible, la partie submergée, ce sont les fondements du design, c'est tout ce qui fait qu'un design est réussi. Cette partie est constituée à la fois par le rôle du designer, son processus de création, mais aussi par le concept et les enjeux du projet réalisé qui rende le design global plus solide et effectif.

## 5. L'ENJEU DU DESIGN, POURQUOI DESIGN-T-ON ?

*“ Le design est le langage qu'utilise une société pour créer des objets qui symbolisent ses aspirations et ses valeurs. Son utilisation peut être manipulatrice et cynique ou créative et déterminée.”*

Deyan Sudjic, *Le langage des objets*

Idéalement, le design serait systématiquement signe d'innovation, et tous les projets en design auraient pour conséquence d'améliorer les expériences de vie. Mais comme dans toute pratique, il y a des bons et des mauvais designers, comme il y a des bons et des mauvais designs. Mais qui est en charge de dire si quelqu'un est un mauvais designer ?

### • Le “bon” design

De nombreux pratiquants du design ont tenté de définir ce que serait un bon design. D'après Donald Norman, auteur du livre *The design of everyday things*, un bon design devrait être compréhensible et tout projet en design ne devrait accepter le comportement humain tel qu'il est et non pas comme on aimerait qu'il le soit. Cette dernière remarque est dotant plus intéressante qu'elle montre à quel point l'expérience de l'Homme est importante en design, et que les designers ne sont pas censés se battre contre des expériences, mais bien travailler pour elles.

Lors d'une conférence TED, *The first secret of design is... Noticing*, de 2015, le designer Tony Fadell, soutient que tout le monde peut être designer et que la première étape, afin

d'éventuellement améliorer les expériences du quotidien, c'est de se rendre compte de ce qui se passe autour de nous, de savoir repérer dans nos actes de tous les jours les expériences qui pourraient être améliorées. Tony Fadell prouve que l'on s'habitue aux choses de tous les jours et que cela nous empêche de repérer les problèmes qui nous entourent et donc de les résoudre. *"They are invisible problems around us"*. Tony Fadell ajoute qu'il est important de toujours améliorer, mais jamais créer quelque chose de pire.

*"Certains archétypes existent depuis plus de mille ans"; "des générations et des générations ont revisité un format donné"; "Ils sont devenus si universels qu'on ne les remarque plus"; "Qui aurait l'idée de demander le nom du créateur de la toute première chaise à quatre pieds?"*

Deyan Sudjic, *Le langage des objets*

Dans une autre approche similaire de Tony Fadell, mais dans une optique pourtant totalement différente au design, Simone Giertz, inventrice de robots inutiles, comme elle se présente sur sa chaîne YouTube, nous explique son processus de pensée lors d'un Ted Talk en mai 2018.

Lors de cette conférence, *Why you should make useless things*, Simone Giertz fait preuve de l'esprit d'un véritable designer, elle dit elle-même que quand elle voit un problème, elle invente une sorte de solution. Bien que les solutions sont toujours des robots qui finissent par être inutiles, tout le processus, par lequel cette inventrice est passé, pourrait tout à fait être lui d'un designer. Mais Simone Giertz défend sa démarche et prouve que même si c'est pour créer des objets inutiles, les étapes par lesquelles elle est passée pour créer ses robots lui ont permis d'apprendre. Elle finit sa conférence par encourager l'audience à être curieux, parler aux gens et commencer à créer, trois conseils qui définissent le métier de designer.

Dans les années 70, le designer Dieter Rams commença à s'inquiéter de l'état du monde qui l'entourait, qu'il considérait alors comme *"An impenetrable confusion of forms, colours and noises"*. C'est alors qu'il se demanda si ces designs étaient des bons. Il finit par ériger une liste de ce qui constituerait alors un bon design :

*“ 1 - Good design is innovative*

*2 - Good design makes a product useful (It has to satisfy certain criteria, not only functional, but also psychological and aesthetic.)*

*3 - Good design is aesthetic*

*4 - Good design makes a product understandable. At best, it is self-explanatory.*

*5 - Good design is unobtrusive. to leave room for the user's self-expression.*

*6 - Good design is honest. It does not attempt to manipulate the consumer with promises that cannot be kept.*

*7 - Good design is long-lasting*

*It avoids being fashionable and therefore never appears antiquated. Unlike fashionable design, it lasts many years – even in today's throwaway society.*

*8 - Good design is thorough down to the last detail*

*9 - Good design is environmentally-friendly*

*10 - Good design is as little design as possible “.*

Dieter Rams avouera dans son interview *Less and More* pour *Shuffle Magazine* que la question d'un bon design n'est pas à propos de ce à quoi le design devait ressembler, mais plutôt ce qu'il doit être. Comment peut-il être responsable de lui-même ?

## • **Design-er pour l'Homme**

Sous la forme de l'utilisateur, du client ou du consommateur, l'Homme finit toujours par être l'inspiration et la contrainte du designer. Les meilleurs projets en design sont d'ailleurs ceux qui prennent le plus en compte l'Homme. Pour moi un "bon" design, c'est un design pensé avec et pour l'humain, celui qui est en symbiose avec l'Homme. J'ai pu intervenir sur cet aspect du design, sur ma méthodologie de travail, ainsi que sur le rapprochement entre sociologue

et designer lors de la journée d'étude "Le rapport au corps dans l'Art et la Culture" qui a eu le 11 mars 2017.

Lors de mon intervention en tant que designer global, j'ai pu expliquer que les designers créent, expérimentent, remettent en question, ... Non pas pour satisfaire le plus grand nombre mais bien pour ceux qui s'intéressent à leur futur, pour soulever des problématiques existantes ou d'autres qui font polémiques. Je pense que c'est ce design, celui qui s'investit dans tous les champs auxquels fait appel son projet, pas celui qui ne s'intéresse qu'à la surface d'un projet ou qu'à l'esthétique d'un objet, qui nous fait aller, nous humain, vers un monde meilleur. Ou peut-être est-ce une vision trop utopique du métier de designer ?

## 6. LE RÔLE DU DESIGNER

*“Engineers are trained to think logically. As a result, they come to believe that all people must think this way, and they design their machines accordingly.”*

Donald Norman, *The design of everyday things*.

A travers les différents exemples et discours présentés précédemment, je peux avec confiance affirmer qu'un designer se doit d'être curieux, empathique et ouvert d'esprit afin de pouvoir se mettre à la place de l'Homme et observer ce qu'il l'entoure dans l'optique d'anticiper les problèmes et trouver des solutions pour améliorer les expériences. Finalement, le designer joue un rôle dans l'évolution des usages.

L'agence de design global IDEO, dont le slogan est *“We create positive impact through design”* à créer, et laisser en libre accès sur le site web de leur organisation à but non lucratif [ideo.org](http://ideo.org), un guide du design centré sur l'humain. Destiné aux designers et non-designers, il recueille toutes les caractéristiques que devraient posséder un designer, ainsi que toutes les étapes du processus de création en design centré humain, afin que tout le monde ait la possibilité d'utiliser les méthodes de conception en design centré sur l'humain.

- Exemples d'évolutions des usages par l'objet

*"Avant l'invention de la télécommande, s'agenouiller pour changer de chaîne était un acte rituel proche de la dévotion. L'écran plat accroché au mur comme un tableau, lui aussi, un impact social différent. Ces objets déterminent à leur façon non seulement notre usage de la pièce, mais aussi de l'habitation dans son ensemble. Ils modèlent notre relation aux autres, notre façon de manger, de nous asseoir, de nous regarder." Deyan Sudjic, Le langage des objets*

Quand on pense évolution, on pense changement, améliorations, innovation. Mais qui dit innovation ne veut pas forcément dire evolution technologique. Dans cette partie nous aborderons l'évolution des usages à travers des changements d'expériences qui ont eu lieu grâce au design.



Avant l'arrivée de la machine à écrire Valentine d'Ettore Sottsass, les machines à écrire se trouvent seulement dans les lieux de travail car elles n'étaient pas faciles à transporter. Le fait de rendre un équipement de bureau sérieux et professionnel en un bien désirable inspirera plus tard le designer d'Apple Jonathan Ive pour l'iMac.



C'est l'iMac qui rendra l'ordinateur accessible à la maison, grâce à son petit format pour l'époque et son prix abordable.



La chaise n° 14 de Michael Thonet est la première chaise à être livrée en kit. C'est la première fois que des chaises se montent, se démontent et se transportent facilement.



Firdaws Fourcroy, diplômé du Central Saint Martins, a créé un ensemble de couverts avec lesquels il est délibérément difficile à manger, visant à aider les utilisateurs à comprendre le comportement causé par la schizophrénie



Le designer hollandais Marije Vogelzang a créé une série d'objets pour inciter les consommateurs à croire que leurs assiettes sont pleines de nourriture, dans le but de les empêcher de trop manger.



Le studio de design Michel / Fabian a créé une cuillère qui prétend améliorer la saveur des aliments, en recréant l'expérience de se lécher les doigts.

## 7. EVOLUTION DES ACTES DE CONSOMMATION

En France, l'Art de la Table est une véritable institution. Certaines écoles apprennent encore cet Art et les «bonnes manières» qui en découlent. Mais qu'est ce que l'Art de la Table ? «Les arts de la table sont les arts associés aux repas, à la présentation, au service des mets, à la conversation, à la civilité, à la décoration du mobilier, et aux ustensiles». Bien que le principe du couvert existe depuis la Rome antique, ce serait Catherine de Médicis qui aurait instauré la première l'utilisation des couverts à la cour royale. Pendant longtemps, leur utilisation était encore destinée aux nobles. L'Art de la table est historiquement relié aux goûts, aux modes et aux rapports sociaux de chaque époque. Les couverts ou ustensiles de table, définie par «l'ensemble constitué par tout ce qu'on dispose sur la table en vue du repas (nappe, serviettes, vaisselle, verres, cuillers, couteaux, fourchettes, etc...)» sont les médiums de cet Art. Malgré l'évolution de la société, ces médiums n'ont pourtant pas ou peu changé depuis la Renaissance, si ce n'est qu'ils se sont multipliés. Fourchette à salade, fourchette de table, fourchette à dessert, fourchette à poisson,... la fourchette n'est qu'un exemple du nombre affolant de couverts de table qu'il existe aujourd'hui. Plus que pour faciliter les usages, ces nombreux couverts sont nées de la mondialisation, l'industrialisation, l'abondance des produits, la diversité du choix, et sont acteurs de la surconsommation. C'est en majeure partie dû à ces changements dans la consommation (alimentaire), et à ce rapide accès à une quantité de nourriture, que l'Homme à commencé à perdre le sens de la valeur des ingrédients, de l'acte de se nourrir et donc à commencé à moins bien s'alimenter.

À la Renaissance, les couverts étaient là pour embellir l'acte de consommation, il permettait aux consommateurs de savourer les mets et leurs ingrédients rares moins « sauvagement »,

ce qui expliquerait pourquoi cet acte était considéré comme sacré. Mais quand est-il aujourd'hui ? Maintenant que le repas s'est désacralisé, nombreux sont les consommateurs qui veulent juste manger pour survivre, l'ingrédient n'est plus vraiment pensé, on ne réfléchit plus à ce que l'on mange, mais plutôt à ce que l'on veut ressentir : sucré, salé, gras, doux, épicé... et cela dans le temps que nous nous donnons. La restauration rapide, archétype de la "malbouffe" apparue au début du XIXe siècle est une conséquence directe de l'industrialisation. Avec la mondialisation elle est aujourd'hui présente dans la plupart des pays et elle joue un rôle important dans les pays en voie de développement. Elle est connue de part le faible prix de ses repas qui se retrouvent souvent être même moins chers qu'un repas cuisiné avec des produits frais. Est-il alors surprenant que l'homme revienne à des plats qui se mange avec les doigts ? Sandwichs, hamburgers, kebabs, ... la praticité et la rapidité l'emporte sur la santé. L'outil d'aide à la consommation disparaît presque totalement afin de laisser places à des couverts de tables à usage unique en plastique non dégradables. Malheureusement ces mauvaises habitudes, liées à l'évolution de mœurs et de la société, sont ancrées depuis l'enfance pour certains. En réaction à ces nouveaux comportements de consommation, des mouvements se forment tel que le Slow Food. Fondé la même année que l'apparition du premier McDonald's à Rome, le Slow Food « est un mouvement international qui a pour principal objectif de sensibiliser les citoyens à l'éco-gastronomie et à l'alter-consommation ». Ce mouvement est un exemple de l'intérêt que porte de plus en plus de personnes sur leur santé, l'environnement, l'Homme et l'avenir de sa société. Aujourd'hui, même les gouvernements ne forment plus les gens à être de bons citoyens mais des eco-citoyens ; et de nombreuses entreprises (re)fondent leur politique de commerce sur l'éco-responsabilité. Bien plus qu'une préoccupation citoyenne, cette nouvelle forme de consommation plus responsable devient un argument de vente voir même une nouvelle norme sociale à suivre si les entreprises veulent prospérer.

## **8. SENSIBILISER L'USAGER EN DESIGN-ANT LES MÉDIUMS**

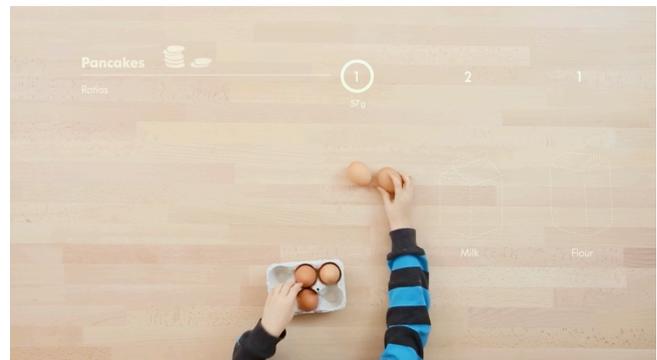
Comme nous l'avons déjà établi dans l'introduction, l'acte de consommation est une habitude, une technique acquise avec le temps, elle ne nous est pas innée. Si l'on veut changer la manière de consommer, ne serait-ce pas évidemment "d'attaquer le problème à la source" en sensibilisant le consommateur dès son plus jeune âge, avant même que les "mauvaises" habitudes de consommation apparaissent ? C'est le principe d'éducation à la consommation. Y a-t-il une place pour le designer dans l'éducation ? Le lieu dédié à l'éducation c'est l'école, on y apprend et y découvre tout un tas de choses, dont dans le domaine de la consommation : les ingrédients, les couverts, les saveurs, ... Historiquement mal aimées par les élèves et longtemps décriées par leurs parents, les cantines scolaires se lancent de plus en plus dans le bio, le zéro déchet, et tentent de nouvelles approches pour éduquer à la consommation. Comment le designer peut changer les habitudes de consommation dans les cantines scolaires ? Peut-on alors parler de design éducatif ?

- **Design éducatif**

Le terme "design éducatif" est déjà utilisé dans le domaine de l'enseignement, c'est un synonyme de "design pédagogique" ou encore "d'ingénierie pédagogique", qui sont des termes traduits du mot anglophone "Instructional design". Ce "design" est utilisé pour définir la pratique de création d'expériences pédagogiques qui rendent l'acquisition des connaissances et des savoirs plus efficace et attrayante. Existant depuis la seconde guerre mondiale, cette pratique pédagogique intégrant du design est ce qui a inspiré le "course design", ou comme

on pourrait le définir en français le "processus de développement de cours", qui est une méthode très utilisée dans la conception de contenu d'apprentissage en ligne comme les MOOCs. Pourquoi le design éducatif devrait-il se résumer à l'enseignement pour l'adulte ? Ne pourrait-il pas s'appliquer aussi à la conception d'objet ? Un objet design-é peut-il aussi faire vivre une expérience pédagogique et donc faciliter l'intégration des connaissances ?

- **Des exemples de projet en design**



- **Concept kitchen 2025**

**Le concept:** Dix ans dans le futur, le monde sera un endroit très différent. Qu'est-ce que cela signifie pour nous, pour la conception des cuisines et pour les gens qui les fabriquent - et comment allons-nous être en mesure de mener une vie durable à la maison?

**Les acteurs:** IKEA a collaboré avec IDEO Londres et les étudiants en design School of Industrial Design du Ingvar Kamprad Design Center de l'Université de Lund et le département de design industriel de l'Université de technologie d'Eindhoven.

**Le résultat:** Un prototype d'une cuisine du future présenté durant la Milan design week à partir du 9 avril 2015. La caractéristique la plus remarquable de ce prototype est sûrement sa table à guidage numérique qui assiste l'utilisateur de la pesée au découpage en passant par des propositions de recettes.



## - A Trusted Source of Food in China

**Le concept:** Aidez le lancement d'Hunter Gatherer, un restaurant et épicerie construit autour d'une chaîne d'approvisionnement fiable, de la ferme jusqu'à la table à Shanghai.

**Les acteurs:** Will Hunter Gatherer et IDEO.

**Le résultat:** Une toute nouvelle stratégie commerciale, un restaurant et un espace de vente au détail, une marque et un positionnement, des ressources humaines et un marketing.



## - A Student-Centered Cafeteria Experience

**Le concept:** Ré-imaginer le système alimentaire dans un grand district en créant un environnement accueillant pour les enfants pour les encourager à déjeuner.

**Les acteurs:** 1 300 étudiants, parents, dirigeants syndicaux, personnels de nutrition, conseil d'administration, directeurs, enseignants et groupes communautaires, IDEO et le District scolaire unifié de San Francisco.

**Le résultat:** Une refonte complète de l'école centrée sur l'élève. Les propositions ont été déployées dans un certain nombre d'écoles à San Francisco.

# CONCLUSION

Le design est un mot que tout le monde à la bouche, mais dont peu de personnes connaissent la définition ni les enjeux. Historiquement lié à la société de consommation, il est un puissant acteur et outils de la surconsommation. Nombreux sont ceux qui pense que le design est seulement un outil à faire du beau. Nous avons pu démontrer que le design était au service de l'expérience de l'individu avant tout, et que comme dans tout domaine de la création, il existe des bons et des mauvais designs. De nombreuses confusions se font sur le design et le fait qu'il n'existe pas de définition universelle n'aide pas à éteindre ces fausses idées. Comme bien d'autres étudiants en design, il m'a fallu du temps avant de pouvoir trouver une définition du design assez simple, claire et intemporelle afin que je puisse donner aux non-pratiquants du design une description de mon métier. Les nombreuses confusions quant à la pratique du design, comme sa ressemblance avec le marketing, sont dus au fait que la partie visible du design ne reflète aucunement sa pratique et ses enjeux.

Le designer joue un rôle primordial quant à l'évolution des usages. Il se doit d'être curieux, empathique et ouvert d'esprit afin de pouvoir se mettre à la place de l'Homme et observer ce qui l'entoure dans l'optique d'anticiper les problèmes et trouver des solutions pour améliorer les expériences. Finalement, le design, cette pratique du domaine de la création dont le résultat engendre des changements dans l'expérience de l'individu avec lequel il interagit, a le potentiel d'influencer nos usages et actes de consommation.

Depuis plusieurs années, des préoccupations morales, quant aux habitudes de vie et de travail, ont poussé les mentalités à porter plus d'attention à une éthique de vie et de travail plus sociale et respectueuse de l'environnement. Ces préoccupations, aussi ressenties dans la pratique du design, ont créé de nombreux changements notamment dans l'acte de consommation.

Afin de faire évoluer l'acte de consommation, mon projet professionnel en tant que designer global, sera de combiner mes compétences dans plusieurs pratiques, afin de retravailler un médium actuel de la consommation. L'enjeu du design sera alors de sensibiliser les futures générations aux usages de consommation à la cantine. Ce projet de design éducatif a pour but de changer les habitudes alimentaires à l'école.





# REMERCIEMENTS

Merci à Lucie Ling et Stéphane Clivier pour leur guidance.

.

Merci à Céline Caumon qui m'a ouvert à de nouvelles définitions du design, et dont le cours sur la mercatique a inspiré la couverture de ce mémoire.

.

Merci à Marion Bailly pour ses encouragements sans faille.

.

Merci à Nathalie Courtine pour ses relectures avisées et pour être mon utilisateur test préféré.



# LEXIQUE

**Acquis** : Connaissances, savoir-faire résultant de l'étude du travail, de l'expérience (opposé de Inné)

**Alternative** : syn. : possibilité, choix.

**Conforme** : En rapport avec les usages généralement établis, les traditions, ou avec un certain idéal.

**Consommation** : Action d'amener une chose à perdre sa valeur économique par l'usage qu'on en fait pour la satisfaction de besoins personnels ou collectifs.

**Consumérisme** : Mode de vie lié à la consommation.

**Design** : (nom, anglicisme) est une pratique du domaine de la création dont le résultat engendre des changements dans l'expérience de l'individu avec lequel il interagit.

**Éducation** : Art de former une personne.

**Ethique** : Qui concerne la morale.

**Itération** : Action de renouveler, de répéter

**Mode** : Ensemble d'habitudes passagères, conformes au modèle esthétique reçu par la société à laquelle on appartient.

**Norme** : État habituel, régulier, Non conforme à la majorité des cas.

**Pédagogie** : Méthode d'éducation de la jeunesse. Science qui étudie les problèmes concernant le développement complet des enfants.

# SOURCES

## Articles

- Confessore, Nicholas. « How School Lunch Became the Latest Political Battleground ». *The New York Times*, 7 octobre 2014, sect. Magazine. <https://www.nytimes.com/2014/10/12/magazine/how-school-lunch-became-the-latest-political-battleground.html>.
- « Design pour un monde réel ». *Lucide* (blog), 2 septembre 2013. <https://lucide.me/2013/09/02/design-pour-un-monde-reel/>.
- Dorne, Geoffrey. « Le design n'est pas une profession, c'est une attitude... ». *Graphisme & interactivité*, 15 mai 2018. <https://graphism.fr/le-design-nest-pas-une-profession-cest-une-attitude/>.
- Gallen, Céline, Lucie Sirieix, et Stéphanie Sagot. « Le design culinaire comme potentiel de valorisation d'un territoire. Le design est-il mangeable ? » *Économie rurale. Agricultures, alimentations, territoires*, n° 329 (30 mai 2012): 48-63. <https://doi.org/10.4000/economierurale.3434>.
- Human&Design. « Il y a autant de définitions de ce qu'est le design que de designers. » *Medium* (blog), 27 octobre 2015. <https://medium.com/@designandhuman/il-y-a-autant-de-d%C3%A9finitions-de-ce-qu'est-le-design-que-de-designers-da19d89f69bc>.
- Krajewski, Pascal. « Le médium de l'art ». *Appareil*, n° 17 (29 juin 2016). <https://appareil.revues.org/2281>.
- Krajewski, Pascal. « Retours sur le médium en art ». Text. *Appareil*, 11 février 2015. <https://appareil.revues.org/2151>.
- Lenormand, Florent. « C'est quoi le design ? Ou comment sauver le monde en dessinant une lampe ? » *Medium* (blog), 16 janvier 2016. <https://medium.com/france/c-est-quoi-le-design-ou-comment-sauver-le-monde-en-dessinant-une-lampe-76f7d76b7bb7>.

- Martin, Courtney E. « Improving School Lunch by Design ». *Opinionator* (blog), 16 octobre 2013. <https://opinionator.blogs.nytimes.com/2013/10/16/rethinking-school-lunch/>.
- Telo, Laurent. « La petite histoire du fast-food en France ». *Le Monde.fr*, 1 octobre 2015. [http://www.lemonde.fr/m-actu/article/2015/10/01/la-petite-histoire-du-fast-food-en-france\\_4779111\\_4497186.html](http://www.lemonde.fr/m-actu/article/2015/10/01/la-petite-histoire-du-fast-food-en-france_4779111_4497186.html).

## Définitions

- « AFD | Design, designers : définitions ». Consulté le 7 septembre 2017. <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/definition-du-design.html>.
- Larousse, Éditions. « Traduction : design - Dictionnaire anglais-français Larousse ». Consulté le 12 juin 2018. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-francais/design/575090>.
- « Le Dictionnaire - Définition design ». Consulté le 12 juin 2018. <http://www.le-dictionnaire.com/definition.php?mot=design>.
- « MÉDIUM : Définition de MÉDIUM ». Consulté le 7 septembre 2017. <http://www.cnrtl.fr/definition/m%C3%A9dium>.
- « qu'est ce que le design - Recherche Google ». Consulté le 12 juin 2018. [https://www.google.fr/search?q=qu%27est+ce+que+le+design&rlz=1C5CHFA\\_enFR708FR708&oq=qu%27est+ce+que+le+design&aqs=chrome..69i57j0l5.6599j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.fr/search?q=qu%27est+ce+que+le+design&rlz=1C5CHFA_enFR708FR708&oq=qu%27est+ce+que+le+design&aqs=chrome..69i57j0l5.6599j1j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8).
- « Qu'est ce que le marketing ? - Définition du glossaire ». <http://www.e-marketing.fr/>. Consulté le 13 juin 2018. [http://www.e-marketing.fr/Definitions-Glossaire/est-que-marketing-238286.htm#&utm\\_source=social\\_share&utm\\_medium=share\\_button&utm\\_campaign=share\\_button](http://www.e-marketing.fr/Definitions-Glossaire/est-que-marketing-238286.htm#&utm_source=social_share&utm_medium=share_button&utm_campaign=share_button).

## Images (par ordre d'apparition)

- Icône ciseau, par Sarfraz Shoukat ([www.flaticon.com](http://www.flaticon.com))
- Machine à écrire Valentine, par Charline Miermon

- iMac, par Carl Berkeley [CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>)], via Wikimedia Commons
- Chaise Thonet n°14 ([artdesigntendance.com/bien-avant-ikea-la-chaise-n14-bistrot-thonet/](http://artdesigntendance.com/bien-avant-ikea-la-chaise-n14-bistrot-thonet/))
- Homemade Schizophrenia cutlery pieces, par Firdaws Fourcroy (<https://www.dezeen.com/2015/07/25/firdaws-fourcroy-homemade-schizophrenia-cutlery-increase-empathy-central-saint-martins-graduate-shows-2015/>)
- Volumes, par Marije Vogelzang (<http://marijevogelzang.nl/projecten/>)
- Goûte, par Charles Michel and Andreas Fabian (<http://michelfabian.com/goute>)
- Concept kitchen 2025, (<http://conceptkitchen2025.ideo.london/>)
- A Trusted Source of Food in China, (<https://www.ideo.com/case-study/a-trusted-source-of-food-in-china>)
- A Student-Centered Cafeteria Experience, (<https://feature.ideo.com/a-cafeteria-designed-for-me/>)

## Livre

- CHAPTAL DE CHANTELOUP Christophe. Le Manifeste Du Faire. Paris: FYP éditions, 2016.
- GANDOUIN, Jacques. *Guide du protocole et des usages*. Le Livre de Poche. Paris: Le Livre de Poche, 1993.
- MUNARI, Bruno, *L'art du design*. Paris: Editions Pyramyd, 2012.
- PAPANEK Victor. Design Pour Un Monde Réel. Issuu. Consulté le 8 juin 2018. [https://issuu.com/pierrebv/docs/victor\\_papanek\\_-\\_design\\_pour\\_un\\_monde\\_reel](https://issuu.com/pierrebv/docs/victor_papanek_-_design_pour_un_monde_reel).
- SUDJIC, Deyan. *Le langage des objets*. Paris: Editions Pyramyd, 2012.
- VIAL, Stéphane. « Quand tout est design, rien n'est design ». *Que sais-je ?* 2e éd. (2017): 7-12.
- NORMAN, Don. The Design of Everyday Things (English Edition) eBook
- VIAL, Stéphane. Court traité du design. eBook

## Mémoire

- « L'objet de La Production ». Issuu. Consulté le 10 juin 2018. [https://issuu.com/ensci-design/docs/memoire\\_christopher\\_santerre](https://issuu.com/ensci-design/docs/memoire_christopher_santerre).
- « Pierrick Faure's Design Master Thesis ESADSE / Memoire DNSEP Design ESADSE 2014 ». Issuu. Consulté le 8 juin 2018. [https://issuu.com/faurepierrick43/docs/memoire\\_pierrickfaure](https://issuu.com/faurepierrick43/docs/memoire_pierrickfaure).

## Podcast

- « Circuits-courts, la solution pour mieux manger ? » France Inter. Consulté le 6 octobre 2017. <https://www.franceinter.fr/emissions/social-lab/social-lab-03-septembre-2017>.

## Site web

- « Design démocratique - IKEA ». IKEA /FR/FR. Consulté le 12 juin 2018. [https://www.ikea.com/ms/fr\\_FR/this-is-ikea/democratic-design/index.html](https://www.ikea.com/ms/fr_FR/this-is-ikea/democratic-design/index.html).
- « Développement durable - IKEA ». IKEA /FR/FR. Consulté le 12 juin 2018. [https://www.ikea.com/ms/fr\\_FR/this-is-ikea/people-and-planet/index.html](https://www.ikea.com/ms/fr_FR/this-is-ikea/people-and-planet/index.html).
- « Design Kit ». Consulté le 10 juin 2018. <http://www.designkit.org/mindsets/4>.
- « Designing the Future Kitchen ». Consulté le 10 juin 2018. <https://www.ideo.com/case-study/designing-the-future-kitchen>.
- « Dieter rams interview ». designboom | architecture & design magazine, 30 octobre 2000. <https://www.designboom.com/interviews/dieter-rams-designboom-interview/>.
- « Dieter Rams: Ten Principles For Good Design' by Shuffle | Readymag ». Dieter Rams: Ten Principles For Good Design. Consulté le 10 juin 2018. <https://readymag.com/32/>.
- « Good design | About Vitsoe | Vitsoe ». Consulté le 10 juin 2018. <https://www.vitsoe.com/eu/about/good-design>.
- « How IDEO Helped the San Francisco Unified School District Redesign Its Food System ». Consulté le 10 juin 2018. <http://ideo.is/sfUSDsewf>.

- Shah, Khushbu. « Chefs Jamie Oliver, Alice Waters, and Ann Cooper Team Up to Destroy Fast Food ». Eater, 8 janvier 2015. <https://www.eater.com/2015/1/8/7517037/jamie-oliver-alice-waters-ann-cooper-fast-food-water>.
- « Sign up | Food Revolution | Jamie Oliver ». Consulté le 10 juin 2018. <https://signup.jamiesfoodrevolution.com/>.
- « Slow Food International ». Slow Food International. Consulté le 7 septembre 2017. <https://www.slowfood.com/>.
- « Slow Food terminology - About us ». Slow Food International. Consulté le 7 septembre 2017. <https://www.slowfood.com/about-us/slow-food-terminology/>.
- « Sustainability-Summary-ReportFY17.pdf ». Consulté le 12 juin 2018. [https://www.ikea.com/ms/fr\\_FR/media/About\\_IKEA/rapports/Sustainability-Summary-ReportFY17.pdf](https://www.ikea.com/ms/fr_FR/media/About_IKEA/rapports/Sustainability-Summary-ReportFY17.pdf).

## Vidéos

- BBC TWO. *Dieter Rams Design*. Consulté le 10 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=-N5aQyCzm4I>.
- Clément. *Philobjet #1 - C'est quoi le Design ?* Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=XS29VDnrRt8>.
- ERServices. *Qu'est-ce que le design ? Un film de Maison Française*. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=u3wa2rCULnk>.
- IBM Think Academy. *How It Works: Design Thinking*. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=pXtN4y3O35M>.
- « Objectified ». Gary Hustwit. Consulté le 10 juin 2018. <https://www.hustwit.com/objectified/>.
- TED. *The first secret of great design | Tony Fadell*. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=9uOMectkCCs>.
- TED. *The three ways that good design makes you happy | Don Norman*. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=RIQEoJaLQRA>.
- TEDx Talks. *Designing Your Life | Bill Burnett | TEDxStanford*. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=SemHh0n19LA>.

- WikiStage. Qu'est-ce qu'un Designer ? Dominique Sciamma - WikiStage Design à l'école. Consulté le 12 juin 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=aHg1gbuKfPE>.

## Wikipedia

- « Arts de la table ». *Wikipédia*, 18 juillet 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Arts\\_de\\_la\\_table&oldid=139044964](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Arts_de_la_table&oldid=139044964).
- « Couvert de table ». *Wikipédia*, 19 septembre 2016. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Couvert\\_de\\_table&oldid=129728716](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Couvert_de_table&oldid=129728716).
- « Cuisine de rue ». *Wikipédia*, 1 juillet 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cuisine\\_de\\_rue&oldid=138619275](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cuisine_de_rue&oldid=138619275).
- « Design ». *Wikipédia*, 5 septembre 2017. <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Design&oldid=140384445>.
- « Design global ». *Wikipédia*, 17 décembre 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Design\\_global&oldid=143598381](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Design_global&oldid=143598381).
- « Dieter Rams ». *Wikipédia*, 10 mai 2018. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dieter\\_Rams&oldid=148304539](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dieter_Rams&oldid=148304539).
- « Écogastronomie | Encyclopédie ». Wikibouffe. Consulté le 7 septembre 2017. <http://wikibouffe.iga.net/wiki/ecogastronomie>.
- « Habitus (sociologie) ». *Wikipédia*, 30 juillet 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitus\\_\(sociologie\)&oldid=139361125](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Habitus_(sociologie)&oldid=139361125).
- « Malbouffe ». *Wikipédia*, 24 août 2017. <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Malbouffe&oldid=140028006>.
- « McDonald's — Wikipédia ». Consulté le 7 septembre 2017. <https://fr.wikipedia.org/wiki/McDonald%27s>.
- « Restauration rapide ». *Wikipédia*, 2 août 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Restauration\\_rapide&oldid=139428754](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Restauration_rapide&oldid=139428754).
- « Slow Food ». *Wikipédia*, 6 avril 2017. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Slow\\_Food&oldid=136180199](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Slow_Food&oldid=136180199).

# ANNEXES

*LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY, Peinture photographie film , Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1993, pages 277 à 279.*

« Le design a de nombreuses connotations. Faire du design c'est utiliser des matériaux et des processus de telle manière que leur organisation soit la plus productive et la plus économique possible et que tous les éléments nécessaires à une fonction donnée y soient intégrés de façon harmonieuse et équilibrée. Le design n'est donc pas une simple question d'apparence. Il renvoie en réalité à l'essence des produits et des institutions; il exige une démarche à la fois pénétrante et globalisante. Il représente une tâche complexe qui nécessite d'intégrer aussi bien des critères technologiques, sociaux et économiques que des données biologiques et les effets psychophysiques produits par les matériaux, les formes, les couleurs, les volumes et les relations spatiales. Faire du design, c'est penser en termes de relations. C'est appréhender le cadre et le cœur des choses, les buts immédiats aussi bien que les buts ultimes, dans le sens biologique du terme en tout cas. C'est ancrer la spécificité d'une tâche dans une globalité complexe. Le designer doit être formé non seulement à l'utilisation de divers techniques et matériaux mais aussi à une réflexion concernant leurs fonctions organiques. Il doit savoir que le design est indivisible, que les caractéristiques internes et externes d'un plat, d'une chaise, d'une table, d'une machine, d'un tableau, d'une sculpture ne peuvent être disjointes. Il faut faire en sorte désormais que la notion de design et la profession de designer ne soient plus associées à une spécialité, mais à un certain esprit d'ingéniosité et d'inventivité, globalement valable, permettant de considérer des projets non plus isolément mais en relation avec les besoins de l'individu et de la communauté. Aucun sujet, quel qu'il soit, ne saurait être soustrait à la complexité de la vie et traité de manière autonome. Le design est présent dans l'économie de la vie affective, dans la vie de famille, dans les rapports sociaux, dans l'urbanisme, dans le travail que nous faisons ensemble en tant qu'êtres civilisés. Finalement le grand problème qui se pose au design est qu'il doit servir la vie. Dans une société saine, cette exigence devrait avoir pour effet d'encourager toutes les professions à jouer pleinement leur rôle puisque ce sont les rapports qu'elles entretiennent entre elles qui donnent à une civilisation ses qualités particulières. Cela implique donc que chacun s'acquitte de sa tâche avec la largeur de vue d'un vrai designer, c'est-à-dire en essayant toujours de l'intégrer dans un cadre plus vaste. Cela implique par ailleurs la disparition de toute hiérarchie entre les arts (peinture, photographie, musique, poésie, sculpture, architecture). Aucun domaine ne doit plus être privilégié, pas plus celui de l'esthétique industrielle qu'un autre. Chacun d'eux vaut par lui-même en ce que le design peut y accomplir la fusion de la fonction et du contenu. »

Source : [http://www.multimedialab.be/doc/citations/moholy\\_nagy\\_design.pdf](http://www.multimedialab.be/doc/citations/moholy_nagy_design.pdf)



519