

Pour la simplicité.

Fabio Del Campo

Mémoire de diplôme

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués

spécialité Design mention produit - 2016 / 2017

ESDMAA

École Supérieure de Design et Métiers d'Art d'Auvergne

Sous la direction de *Léonore Bonaccini*

Sommaire

Préface	9
Introduction	11
La simplicité dans le processus de création	15
Simplicité et conception industrielle	17
Simplicité esthétique et culturelle dans le processus de création	23
Les enjeux sociologiques de la simplicité	33
Simplicité et usage des objets	45
La simplicité	47
L'objet honnête	55
Limite à la simplicité	65
La simplicité comme réponse aux échecs de la modernité	73
Pour la simplicité	75
Conclusion	87
Remerciements	89
Références	91

Préface

Simplicité (*nom féminin*) :

- Caractère de ce qui est formé d'éléments peu nombreux et organisés de manière claire.
- Caractère de ce qui est peu compliqué, facile à comprendre, à exécuter, à utiliser, etc.
- Caractère de ce qui se présente sous une forme dépouillée, qui est sans luxe.
- Caractère de quelqu'un, de son comportement, qui évite la recherche, l'affectation.
- Caractère exagérément naïf et crédule.

Complexité (*nom féminin*) :

- Caractère de ce qui est complexe, qui comporte des éléments divers qu'il est difficile de démêler.

Il existe cinq définitions* pour expliquer le mot «simplicité» alors qu'il n'y en a qu'une pour définir le mot «complexité».

Ce paradoxe nous montre que la simplicité est quelque chose de bien plus complexe qu'il n'y paraît. Que voudrait alors signifier l'expression « Faire les choses simplement ».

En tant que designer, je cherche depuis toujours à concevoir des projets qui me paraissent simple et juste. Il est pourtant dur pour moi d'établir une réelle définition de ce que représente la simplicité dans le design.

Introduction

Nous évoluons au XXIème siècle, dans une société toujours plus qualitative et quantitative. L'information nous envahit à travers la radio, la télévision, nos ordinateurs, nos téléphones et nous rend dépendant de tous ces appareils de télécommunication. Cette masse d'informations, rarement triées, est pourtant le reflet de nos modes de vie et consommation. Nous sommes dans une société du « toujours plus », où le besoin de posséder semble être devenu le seul besoin vital pour nombre d'humains, dont je fais parti.

Face à ce lot de complexité quotidienne, le terme de « simplicité » semble aujourd'hui être une réponse pour les maux de notre société. Il paraît être devenu un terme important pour nombre d'entre nous, car il exprime une critique de nos modes de vie toujours plus évolués, intégrant des pratiques de plus en plus techniques et des outils/machines de plus en plus technologiques.

De nombreux artistes et mouvements ont sut utiliser la simplicité comme mot d'ordre à leurs travaux. C'est par exemple avec le concept du « less is more » que Mies Van Der Rohe fonda l'idéologie du modernisme. Dieter Rams accorda lui aussi une place importante à la simplicité lorsqu'il établit les principes du « good design ». Ce concept très prisé par les designers, est désormais devenu tendance. La simplicité est devenu un élément marketing, permettant de faire vendre ou adhérer à un concept de design.

Je poserai alors la question : En quoi la simplicité est-elle devenue un enjeu de lutte en matière de design ?

Lorsqu'un designer doit concevoir un objet, il doit prendre en compte plusieurs paramètres qui sont d'ordre technique, qui sont liés à son usage, à son image, à sa dimension écologique et à sa dimension économique.

Il me paraît intéressant ici de questionner la simplicité à toutes ces étapes pour en déterminer ainsi sa nature et son rôle.

C'est dans cette optique que je mettrais dans un premier temps, la notion de simplicité en relation avec l'étape du processus de création.

En regardant par la suite du côté de l'usage, nous essayerons de décoder comment la simplicité intervient dans la lecture des objets qui nous entourent.

Enfin, nous verrons en abordant des problématiques écologiques et sociales, que la simplicité pourrait aujourd'hui être une réponse aux dégâts de la modernité, comme l'épuisement des ressources au sein d'une société trop matérialiste.

Il existe pour moi une position éthique de la simplicité, celle d'un design juste et essentiel.

**La simplicité dans le
processus de création**

Simplicité et conception industrielle

Le mot simplicité, lorsque l'on parle de design peut être interprété de nombreuses manières différentes. Etant moi-même designer en herbe, il m'est apparu essentiel que cette notion soit en premier lieu traitée au moment du processus de création d'un objet, qu'il soit physique ou même encore juste virtuel. Cette étape, menée par le designer même, requiert de faire des choix qui détermineront d'ores et déjà ce que sera l'objet final. Ainsi, de multiples facteurs (structurelles, économique, sociaux, etc.) sont pris en compte dès le début du processus de création, et rendent la tâche créative complexe. Ces facteurs deviennent d'autant plus importants lorsque l'on parle de conception industrielle. Les moyens mis en œuvre par ce type de production impliquent des coûts élevés et une réflexion du designer en amont bien plus importante.

Quel rôle joue la simplicité dans l'intégration du design aux modes de productions industriels ?

Les paramètres de la production en série

Nous pourrions couper l'histoire du design en deux parties, celle avant 1945, et celle après. C'est du moins l'interprétation qu'en fait l'auteur Peter Dormer dans *Le design depuis 1945*. C'est notamment au sortir de la seconde guerre mondiale, que le design pris une dimension majeure dans l'industrie. L'industrie introduisit alors une nouvelle notion dans le paysage du design : la question de la production en série. La notion de simplicité est paradoxalement très présente dans l'univers complexe de l'industrie. Il est en effet important de simplifier le dessin d'un objet que l'on conçoit pour en décomposer toutes les étapes clefs de sa production. La présence de chaînes de productions force les ingénieurs à simplifier toutes les étapes pour rendre possible la maintenance, ou la modification partielles d'éléments de production. Le développement du dessin technique avec l'apparition de normes représentatives est par exemple un des premiers codes simplifiant la communication de l'objet, son dessin pour sa mise en œuvre.

Avant même que l'industrie et la production en série ne prennent part intégrante dans nos modes de vie, certains artistes s'interrogeaient déjà sur la place que ces nouvelles pratiques prendraient dans les domaines de l'art. C'est ainsi qu'Hermann Muthesius entreprit d'ébranler les mouvements de la fin du XIXème qui défendaient la tradition des métiers d'art. Pour l'architecte allemand, les objets fabriqués par des machines seront les seuls à pouvoir répondre aux exigences futures des usagers. Il s'attacha ainsi en 1903 à jeter les bases d'un organisme qui devrait tendre à « unir les artistes et les entreprises industrielles dans le soucis de rendre le travail allemand juste, d'un point de vue technique comme artistique ». La conséquence de ce désir fut la réunion du 6 octobre 1907 à Munich, regroupant une douzaine d'artistes et de firmes industrielles, qui permit la création du Deutscher Werkbund.

Le Deutscher Werkbund ¹ est une association représentée pour les plus connus par les artistes Peter Behrens, Paul Renner, Richard Riemerschmid, Henry van

¹ En français, l'Association allemande des artisans

de Velde et les industries telle par exemple AEG . Ce regroupement promut l'innovation dans les arts appliqués et l'architecture par l'optimisation de la conception pour une meilleure fabrication. L'objectif premier de l'association fut donc de réussir à concilier industrie, modernité et esthétisme, cherchant par la même occasion, à donner à l'industrie un titre plus gratifiant. Ce regroupement nous amène à découvrir une première vision de la simplicité, mis en relation ici avec l'industrie. En effet, l'industrie s'est ainsi inspirée de techniques de l'artisanat pour les transmettre à l'esthétique de la production industrielle. Des interventions simples sur les traitements de surfaces permirent ainsi de donner un caractère artistique aux productions industrielles encore trop brutes à cette époque.

Optimisation, industrie et perfectibilité

Peter Behrens devint au début du XXème siècle, conseiller artistique pour la marque AEG* (Allgemeine Elektrizitäts Gesellschaft, soit « entreprise d'électricité générale »). Intégré au sein d'une entreprise spécialisée à la base dans la confection de voies ferroviaires et autres équipements destinés à l'armée, l'artiste allemand réalisa de nombreuses architectures pour la firme. Il prit aussi les commandes d'un service créant des objets issus du détournement des techniques de productions industrielles de l'époque, et destinés à être vendus aux ménages. La fonction de designer industriel venait alors de naître.

Nombreuses interventions minimales du designer ont permis à la marque de proposer des produits originaux et se démarquant des autres entreprises. Comme citée plus tôt, l'idée de transposer le geste de l'artisan à machine fit naître la série Tea Kettle d'AEG. Ainsi, ces théières simples par leurs formes, reprennent sur leurs surfaces, des traitements comme le martèlement, directement inspiré du geste artisanal.

Un des autres objets phare de la collaboration entre Behrens et AEG fut le ventilateur P 38 type GB1, commercialisé en 1908. Ce dernier, composé d'une hélice à 4 pâles, fut directement inspiré par les turbines que proposait déjà l'entreprise. Il est facile de considérer cet acte ingénu comme presque naïf : utiliser tout simplement une production déjà existante dans un domaine,

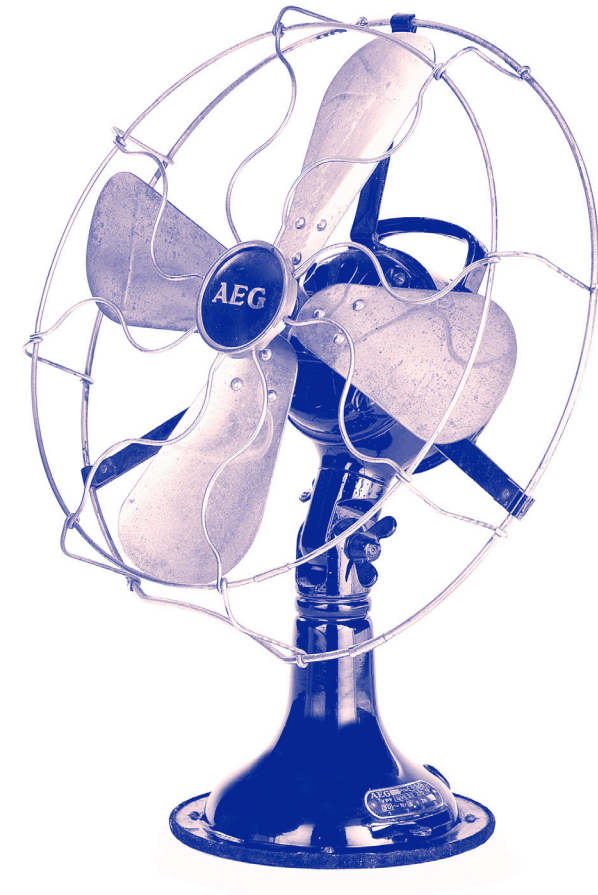
pour la transposer dans un autre, ici en l'occurrence de l'industrie à l'univers domestique. Une intervention très simple du designer qui permet de démocratiser des gammes entières de produits domestiques et électriques lorsque le réseau électrique apparut dans les villes et les foyers.

Ce détournement n'est pas très éloigné du geste du ready-made et de la réflexion de Marcel Duchamp. Ces Ready-made sont des objets issus directement de l'industrie, qui furent sortis de leur contexte, puis signé par l'artiste qui les transforma ainsi en œuvre d'art. Duchamp questionna la place de l'artiste et de l'œuvre d'art dans la société qui tendait déjà à être régit par l'industrie.

Cette intervention extrêmement sommaire nous montre à quel point la simplicité, ici de geste du transfert ou du détournement, maitrisée par l'être humain, peut avoir une répercussion importante sur notre rapport aux objets.

L'artiste questionne aussi le pouvoir de l'industrie à rendre uniforme toute conception et production. Nous pouvons observer que les machines, et toute leur complexité, deviennent un frein à la perfectibilité. L'être humain a la capacité d'améliorer sa technique. Ainsi Le menuisier qui produirait une chaise, peut la rendre de plus en plus parfaite à chaque chaise produite. Alors que Les machines fixent un état d'évolution et de progression. L'ingénierie complexe qui les compose rend leurs modifications coûteuses et délicates, même s'il ne s'agit que de modifier une action qui pourrait paraître très simple, car elles sont peu évolutives.

Toutes ces difficultés n'ont pas stoppé les entreprises dans leur évolution. Elles continuent à développer des machines et des technologies qui deviennent inévitablement obsolètes. Le caractère de leur fonctionnement et leur usage ou pillage égoïste des ressources naturelles de notre planète, a provoqué les premières problématiques environnementales, liées à notre soif de consommation toujours alimentée par elles.



Ventilateur P38 type GB1 - **Peter Behrens** - 1908

Simplicité esthétique et culturelle dans le processus de création

Le design, et sa capacité à être simple, est donc influencé par de multiples facteurs propre à sa production, mais aussi quelque fois propre à une culture. Ainsi, des idéologie singulière telles que la culture Scandinave ou Japonaise ont permis, grâce aux valeurs qu'elles prônaient, de faire évoluer le design de manière spécifique, avec un goûts prononcé pour la simplicité.

Ces cultures représentent à elle deux, deux manières assez différentes de représenter ce qu'est la simplicité aujourd'hui. Même si leurs styles peuvent être bien différent, leurs philosophies s'accordent sur de nombreux points. Des notions telles que « le respect de la nature », « la transmission des savoirs », « la rigueur » ou « l'ouverture d'esprit » sont autant de qualités propres à la simplicité.

Le respect de ces nombreuses valeurs fait du design scandinave et japonais, un design libéré de toute contraintes temporelles, donc un design simple et direct. Ces deux cultures sont aujourd'hui fréquemment citées comme référence dans le domaine du design d'intérieur. Leurs interprétations de la notion d'ameublement sont d'actualité car prônant un mode de vie sain, prenant en compte le bien-être de l'utilisateur. Leurs intentions s'accordent avec l'envie de plus en plus présente pour notre société, de se séparer du système productif industriel exposé précédemment.

Zoom sur la culture Scandinave

Les pays scandinave représentent à eux seul une idéologie de ce que peut-être la simplicité pour moi. Au sortir d'un stage de trois mois en Finlande, j'ai eu l'occasion de me plonger dans cette culture et découvrir ce que pouvait revêtir la notion de design là-bas. Les objets présents dans les habitats nordiques m'ont donc paru avoir une plus forte symbolique que ceux que l'on pouvait côtoyer en Europe Occidentale. Il existe une explication logique à cela : Le climat nettement plus rude de la Scandinavie a incité les designers à se poser des questions de bien-être très rudimentaire.

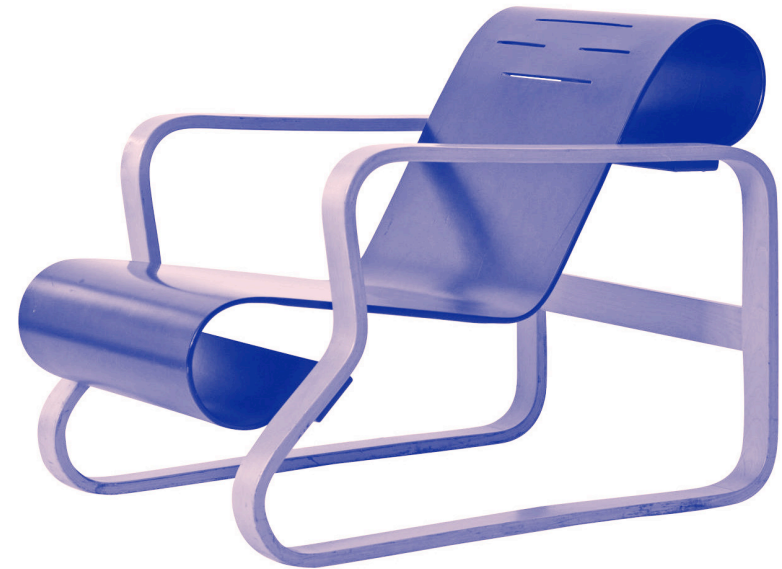
La question de la lumière par exemple, est certainement la mieux représentée par le design nordique. C'est en cherchant à trouver un substitut au soleil, n'apparaissant que trop peu durant la saison hivernale, que de nombreux luminaires ont été créés en Finlande, Suède, Norvège ou au Danemark. La lampe Ph5 de Paul Henningsen (1958) est donc le résultat d'un long travail autour de l'importance de l'éclairage dans l'habitat. Formée de plusieurs cônes métalliques aux couleurs différentes, la lumière est diffusée vers le bas pour un éclairage qualitatif, mais est aussi diffusée sur les côtés par des réflexions aux teintes rougeâtres, interprétant une lumière chaleureuse, qui manque souvent dans cet environnement froid. Une réponse simple à un problème complexe d'éclairage thérapeutique. La matière utilisée par le designer interroge quant à elle la place que représentait l'industrie dans le design scandinave. Composée majoritairement d'aluminium, cette suspension fut étonnamment, le premier « exemple de rupture avec l'héritage de la Scandinavie préindustrielle »¹.

Pour comprendre l'interprétation que nous fait Bernd Polster dans son ouvrage « Le dictionnaire du design : Scandinavie », il faut s'intéresser aux prémices du design nordique, et aux premières apparitions de mobilier d'intérieur. Produit de manière très industrielle, les intérieurs scandinaves furent jusqu'au sortir de la seconde guerre mondiale en totale opposition avec l'artisanat d'art.

¹ Le dictionnaire du design : Scandinavie (1999) - **Bernd Polster** - p.51

C'est avec la démocratisation des nouvelles technologies que certains designers ont réussi à combiner industrie et artisanat ; une approche qui devint rapidement essentielle pour les pays scandinaves, dotés d'une culture centrée vers la nature.

Alvar Aalto proposait déjà en 1931 une réinterprétation de la technique du lamellé collé, fréquemment utilisé dans l'architecture, pour réintégrer le savoir faire artisanal dans la conception de mobilier. Ainsi, et pour respecter ce besoin d'accord à leur nature chère, les scandinaves ont su développer une approche au design très sensible sur de nombreux points éthiques ; à commencer par leur consommation de bien, et l'impact que cela peut avoir sur leur environnement. En fabriquant une table par exemple, il faut ainsi prendre conscience de la quantité de matière première qui peut être utilisée, en l'occurrence, la quantité de bois présente pour la plupart de ces objets.



Fauteil Paimio pour Artek - **Alvar Aalto** - 1932

C'est d'ailleurs sur cet axe que décida de se positionner la marque Artek. Fondée en 1935 par Alvar Aalto, cette compagnie a su s'intéresser à la place des objets dans la société. Voulant proposer du mobilier alliant parfaitement art et technologie, l'architecte a su aussi s'interroger sur la place des ces objets dans la société. Ainsi, la notion de responsabilité et de durabilité fut intégrée au cœur de la conception du mobilier. Une simplicité résulte de la combinaison de toutes ces qualités (art, technologie, responsabilité, durabilité). Ainsi, En achetant un produit Artek, J'achète un produit simple.

Respectant cette idéologie, une seconde branche de l'entreprise vit le jour en 2011 : « Artek 2nd Cycle », un magasin atypique placé dans une ruelle d'Helsinki qui recueille une quantité incroyable de produit Artek originaux prêt à retrouver de nouveaux usagers. Le tabouret « Stool 60 » d'Alvar Aalto, est très fortement représenté dans l'enceinte de ce magasin. C'est ainsi que des pièces de plus de 70 ans trouvent encore de nouveaux acquéreurs.

Ce tabouret qui par son succès est devenu l'icône de la marque est un très bel exemple de ce que peut être la simplicité pour le design scandinave. Il permet en effet de démocratiser le design à travers une forme simple, rendant les productions nordiques non-élitistes et accessibles à tous.



Zoom sur des tabourets originaux «Stool 60» - **Artek 2nd cycle**

Zoom sur la culture Japonaise

À la seule prononciation du mot Japon combiné avec le terme de « design », nous vient directement des images d'objets simples, beaux et quelques part spirituelles. En effet, il existe autour de cette culture une manière bien spécifique de traiter le design d'objet qui le rend singulier et très simplement efficace.

Nombreux mouvements fondateurs du design japonais sont reflet de cet art qu'est le maniement de la simplicité dans la production d'objet. Le Kansei, voulant dire sensibilité, est un art traditionnel japonais datant de l'époque médiévale. Il fut pourtant remis au goût du jour par le Ministère de l'Economie, du Commerce et de l'Industrie en 2007, pour redonner une identité au design japonais, centré vers les traditions. « Le Kansei se manifeste par une attention particulière accordée à la finesse et la simplicité, au rapport à la nature, au choix des matériaux, au sens aigu des couleurs et du détail » explique Tetsuhiro HOSONO, directeur général du bureau des ressources du METI. L'objet doit ainsi émouvoir le consommateur à sa vue et à son toucher. Cette démarche faite par le ministère montre bien que la question culturelle est très présente dans le design japonais, et que cette dernière doit manifestement transmettre des valeurs d'humilité à travers des objets beaux et simples à la fois.

L'exposition « Formes nues »¹ qui se tenait à la Maison de l'architecture en 2016 montre bien la posture du design Japonais, se tenant entre art et artisanat, influencé par l'industrie au fil des années. Composée de 200 objets en aluminium, cette exposition mit en avant le travail de petits ateliers ou artisans anonymes. Les pièces présentées ont été fabriquées à partir de débris d'avion de chasse, récupérés après la guerre. Une impression générale de familiarité, d'évidence et de justesse se dégage de l'ensemble de la collection. La simplicité des formes, la modestie des fonctions et l'intemporalité des objets peuvent nous rappeler la manière de concevoir dit «DIY » contemporaine alors que ces derniers furent conçus au milieu du 20ème siècle.

¹ Design domestique et aluminium au Japon (1910-1960)

Le contexte de création de ces objets est d'ailleurs reflet de la culture japonaise. La pénurie de matériau provoqué par la guerre poussa les artisans à utiliser les débris d'aluminium laissés par les engins de guerre. Cette démarche simple consistant à recycler pour éviter de consommer de nouveaux matériaux témoigne de la capacité des japonais à unir fonctionnalité et beauté dans une économie de moyens exemplaire. Cela fait écho aux questions contemporaines sur la production, l'environnement et la nécessité d'un usage responsable de nos ressources.



Ustensil de cuisine en aluminium (1930) - Exposition «Formes nues»

Si l'on parcourt tout ces mouvements qui représente l'histoire du design japonais, le Mingei, le Kansai et le Wa², ont observé que le rôle de l'artisan est considérable. Ce qui caractérise et différencie l'artisan de l'industrie est, comme énoncé plus tôt³, sa capacité à pouvoir s'améliorer dans une tâche

² Traduction du Japonais : Equilibre, Sensibilité et Harmonie

³ Cf : optimisation, industrie et perfectibilité

simple qu'il accomplit. Tout l'art japonais réside en effet dans la capacité pour de l'être humain à s'accomplir dans une tâche encore et encore pour devenir maître dans la réalisation de cette dernière. L'abnégation que peut amener cette culture montre une sagesse et une simplicité d'esprit qui procure objet créé une sensibilité exceptionnel ainsi qu'une justesse optimale.

Cette culture très centré autour des métiers d'art a amené les designers comme les artisans à travailler des matériaux dit nobles. En effet, il est d'usage dans le design japonais d'utiliser des matières simples à mettre en œuvre. Ainsi, la poterie, le bois, l'aluminium deviennent des matières prisés alors qu'elles à l'inverse beaucoup moins utilisé dans le domaine de l'industrie. La relation et le savoir que développe un artisan vis-à-vis d'une de ces mêmes matières nous amène à réfléchir à la place du mono-matériau dans le design.

La simplicité du mono-matériau

En rapprochant les questions de matériaux, processus de création et simplicité, la notion de mono-matière paraît évidente. En effet, le développement d'un produit est une démarche complexe en soit ; l'usage d'une seule matière permet de réduire nombreuses contraintes et problématiques techniques.

Nous avons pu voir qu'il est de coutume dans le domaine de l'artisanat de ne travailler qu'un seul et même matériau. Ce concept de n'utiliser qu'une seule matière dans la conception d'un produit est pourtant une idéologie qui s'est aussi développé hors du domaine artisanale et fut utilisé par nombreux designers pour répondre à de nouvelles problématiques.

L'industrie de l'injection est un bel exemple de simplicité dans l'usage de mono-matière. Les avancées technologiques permettent aujourd'hui de faire fondre de grandes quantités de matières pour les réinjecter dans des moules toujours plus évolués. Même si ces machines regorgent de mécanismes complexes, ce principe de mise en forme est l'un des plus malin et simple qu'il existe. Pour faire une analogie ludique, nous pourrions expliquer ce processus à l'aide de pâte à modeler ; que nous pouvons tout simplement presser dans un objet qui servira de moule, et donnera la forme finale de cette matière.

Ces nouveaux moyens techniques de grandes ampleurs, on permit aux designers comme ingénieurs d'innover dans la manière même de former un objet fait d'une seule matière. Ainsi, de simple intervention dans les moules, faisant varier les épaisseurs de matières, ont permit de développer de nombreux principes structurelles pour la matière plastique principalement. L'apparition de charnières intégrées (principe d'amincissement de matière permettant conférant à l'objet la possibilité de se plier) fit naître une multitude d'objets en plastiques pouvant remplacer de nombreuses pièces industrielles complexes à assembler.

Eero Aarnio s'est d'ailleurs fortement intéressé à cette production d'objets mono-matériau, et a conçu de nombreuses pièces célèbres faites uniquement de plastique. Le designer finlandais a su s'approprier les techniques basiques d'injection comme d'injection-soufflage pour réaliser des pièces formellement très simple et très fonctionnelles.

Refusant tout ajout de matière supplémentaire, la création d'objet via l'usage d'un seul matériau est un parti pris de designer donnant un caractère formellement simple et malin aux productions. Même si cette démarche peut parfois soulever d'autres problèmes d'ordre technique, elle confère au moins à cet objet la possibilité d'être recyclé de manière simple.

Les enjeux sociologiques de la simplicité

Plus qu'un geste manifeste dans la manière de concevoir, la simplicité questionne de réels enjeux sociologiques. C'est dès le processus de création que cette dernière tient un rôle important, car c'est la conception même d'un objet qui déterminera son impact sur notre société.

La thématique de « simplicité » est donc bien plus large que le seul champ du design. De nombreuses réflexions philosophiques comme celle de Pierre Rhabi et sa « sobriété heureuse » traitent ainsi de la simplicité.

Tous ces débats ont permis de faire évoluer les pratiques en matière de design, poussant les concepteurs à intégrer le caractère « durable » d'un produit au cœur du processus de création.

Une production plus durable

Les techniques de production se sont fortement développées au cours des deux derniers siècles. Nous avons vu comment l'industrie a pris une part considérable dans notre manière de produire appuyée par dans son rôle la fonction de « designer industriel ».

Bien que séduisant par le rendement qu'elle apporte, en terme matériel comme économique, l'industrie sollicite une consommation de ressources naturelles importante. Le nombre de déchet n'a jamais été aussi important qu'à notre époque. Le gaspillage des objets produits tout comme le gaspillage de nos ressources sont des problématiques actuelles. Le concept de « production durable » devient récurrent, prisé par les politiques, les multinationales, les philosophes, les designers et bien d'autres.

« Désormais, la plus haute, la plus belle performance que devra réaliser l'humanité sera de répondre à ses besoins vitaux avec les moyens les plus simples et les plus sains »¹

Est-il possible de faire l'analogie entre cette citation de P.Rhabi et le travail du designer ? En effet, il est alors du rôle du designer de concevoir l'environnement qui aidera l'être humain à répondre à ses besoins. Pierre Rhabi souligne dans son livre « Vers la sobriété heureuse », l'urgence de produire de manière la plus simple possible.

Pierre Rhabi a en commun avec les designers contemporains s'intéressant à l'idée de produire de façon plus raisonnée, et donc plus simple, l'envie de répondre au besoin de l'utilisateur avec justesse. Le designer dans la production de mobilier s'écarte de la réelle notion de besoin vital en abordant d'autres thématiques tels que le confort ou l'esthétique, pour autant, il peut faire le choix de créer de façon raisonnée et respectueuse, cela se traduisant la plupart du temps par des propositions simples et manifestes.

¹ Vers la sobriété heureuse - **Pierre Rhabi** - 2010

En tant que cultivateur, Pierre Rhabi théorise la notion de simplicité en s'appuyant sur ce qu'il connaît de mieux, la capacité à cultiver une terre sans en épuiser les ressources, avec des moyens simples, issus de pratiques ancestrales. Essayons donc de faire le parallèle entre la pratique de l'agriculteur et celle du designer afin de comprendre comment cette simplicité productive peut être prise en compte lors d'un processus de création.

Selon lui, l'agriculture est une discipline qui nécessite de prendre le temps, de respecter le processus naturel de la terre, sans apports artificiels et par conséquent de récolter de son travail une production saine et simple. Il est aussi du rôle du designer de rechercher cette efficacité dans la production, pour éviter tout élément, toute matière et toute opération superflus, cela en passant par une démarche de simplification de ses objets.

Ainsi, dans la manière de penser l'objet, de le concevoir, l'ensemble des problématiques environnementales à prendre en compte auront une influence considérable sur l'apparence de ce produit.

Ainsi le designer se revendiquant de faire de la simplicité, fait le choix de mettre au centre de ses préoccupations l'utilisateur certes, mais aussi toutes les contraintes de fabrications qui entraînent un questionnement et une attitude responsable.

Cette problématique de simplicité, associée de façon évidente à la notion de responsabilité, notamment écologique touche de près le designer, à la source de nombreux objets de consommation. Plus largement, le designer est intégré dans un ensemble commercial duquel il ne peut s'extraire. Cette sphère, à l'instar des entreprises, se sent de plus en plus concernée par la grande question qu'est le développement durable. Il est défini pour la première fois en 1987 lors de la Commission Mondiale sur l'environnement et le développement. Soutenue par la sphère politique et contrôlée par de plus en plus de lois, le développement durable s'impose donc au sein des entreprises ou l'on voit naître de nouveaux services dit pour le "développement durable" alors qu'en 2010 seule 32% des PME avait déjà investi dans ce secteur, et 52% n'en voyait pas l'intérêt².

² Selon un sondage de l'institut BVA, demandé par le ministère de l'Economie, de l'Industrie et de l'Emploi et du ministère du Budget de Comptes publics et de la Réforme de l'Etat

L'image véhiculée par le développement durable est aujourd'hui autant un moyen de préserver les ressources et produire de façon responsable qu'un argument marketing.

Ainsi, malgré la frontière mince qui existe entre le marketing proposé et les réelles ambitions durables d'une entreprise, ce choix permet de diffuser l'idée d'une consommation plus raisonnée au consommateur. Le designer à ainsi pour rôle de penser la production d'objet de telle sorte à en simplifier son impact écologique sans renier ses caractéristiques intrinsèques.

Produire pour mieux détruire

Comme énoncé précédemment, l'organisation actuelle de notre production incite à la consommation, puis à l'abandon des biens une fois consommés, utilisés, endommagés, que nous achetons.

« Du berceau au tombeau »¹, voilà le qualificatif que propose William McDonough et Michael Braungart pour ce schéma productif.

L'essor de l'industrialisation a en effet permis aux entreprises de se développer, se délocaliser pour faire chuter le prix des matières, et ainsi proposer à l'utilisateur de se débarrasser facilement de ses biens pour s'en procurer de nouveaux très simplement.

Pour l'utilisateur, il est donc en effet devenu très simple de consommer de cette manière : acheter, utiliser, jeter, acheter encore, jeter encore, acheter toujours plus.

La simplicité que revêt ce mode de vie à pourtant un impact dévastateur sur les ressources naturelles de notre planète.

L'industrie a notamment créé le terme d'universalisation ; concept qui visant à produire un seul et même produit pour le plus grand nombre, ne rendant

¹ Cradle to Cradle - **William McDonough / Michael Braungart** - 2011

ce produit que moins efficace pour tout un chacun. Pour mettre en œuvre des solutions de conception universelle, « les fabricants imaginent des produits pouvant répondre aux pires des scénarios, de telles sortes que ceux-ci opèrent avec la même efficacité »² peut importe le contexte. Cette simplicité dans la manière de penser et d'imaginer un produit peut donc aussi s'avérer nocive pour notre société, car en optimisant un produit pour un maximum d'utilisateur, ce dernier devient donc aussi moins optimal pour tous.

De nombreux designers se posent ou se sont déjà posés la question de savoir comment il serait possible de proposer des produits à qualité supérieure pour des prix de production pouvant concurrencer le schéma habituel, si tourné vers l'obsolescence.

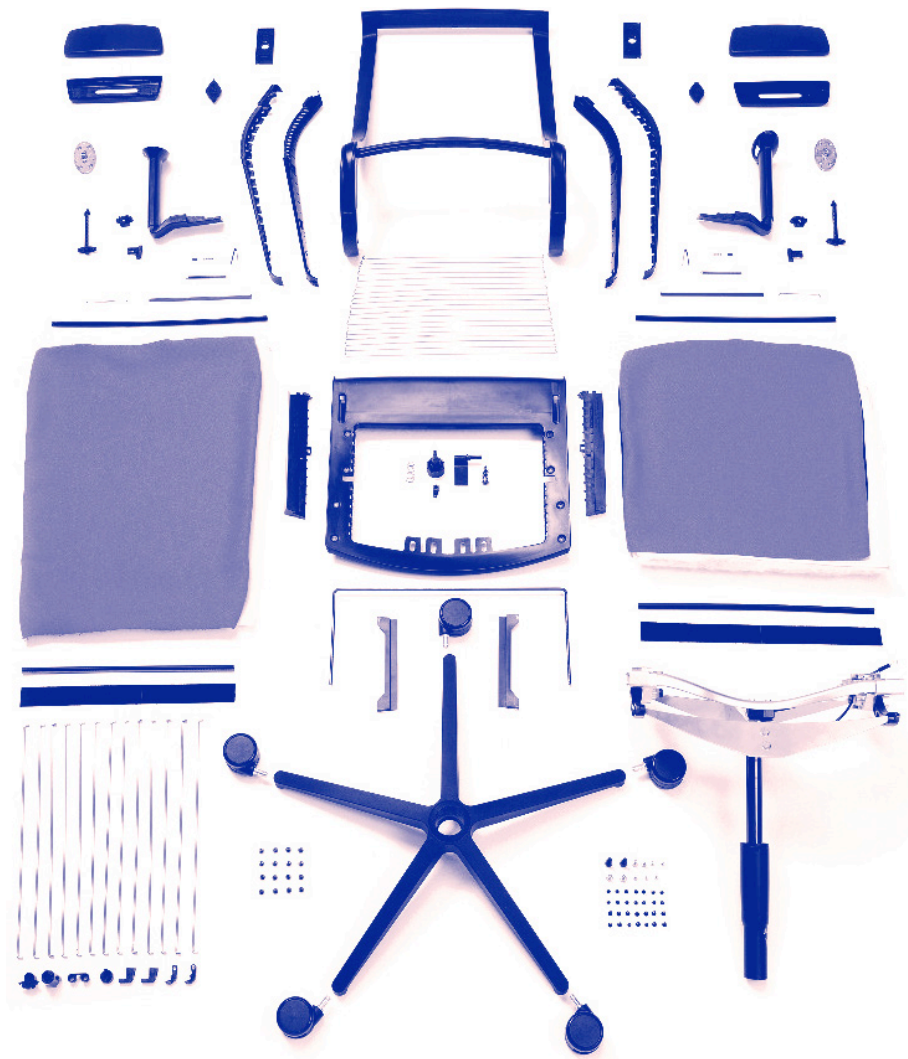
Un label appelé C2C (Cradle to Cradle³) fut créé par les auteurs du livre portant le même. Ce concept a obtenu une certification internationale en 2002 et incite les entreprises à respecter la formule : zéro pollution, 100% recyclable.

Il paraît en effet aberrant de voir de nos jours des décharges remplies d'innombrables matériaux encore réutilisables, qui finissent pourtant enfouis sous terre ou sont brûlés, faute d'innovation dans le domaine du recyclage. Or l'approche Cradle to Cradle envisage le déchet comme de la nourriture, comme un nutriment pour l'avenir.



² Cradle to Cradle - p 52

³ En français, du Berceau au Berceau

Chaise « Think » mise à plat - **Steelcase** - 2009

Il est ici intéressant de voir comment des produits ont pu être développés pour répondre ainsi à ce label. Pour l'entreprise Steelcase par exemple, on s'aperçoit que la totalité de leurs produits sont devenus très simple dans leur conception. En effet, pour pouvoir réparer, modifier ou recycler un produit, il est important que ce dernier soit le plus simple possible, avec une interchangeabilité des pièces. La série de chaise de bureau proposée par la marque se démarque ainsi de tout autre modèle des concurrents car conçue sans aucune pièce complexe. Pour assurer un bon recyclage, Steelcase s'engage à proposer des produits faciles à démonter, avec des outils ordinaires (contrairement à ce qu'il se fait aujourd'hui chez Apple ⁴ par exemple) ; limite le nombre de fixations ; supprime l'usage de colles ; inscrit de manière indépendante sur chaque pièce, lesquelles peuvent être recyclées et lesquelles peuvent retourner dans un cycle de production.

Au tout début de la création de ce label, les entreprises le réservaient généralement à un projet pilote, elles s'intéressaient à un produit qui serait élaboré selon les recommandations Cradle to Cradle. Aujourd'hui ce concept fonctionne plus souvent de manière globale. La simplicité est ici une des clés qui permet à ce concept de se développer ou d'imaginer les productions futures de

Le slow design

Le terme de « slow design ¹ » est né en 2004 avec le théoricien du design Alastair Fuad-Luke. Ce concept prône une simplicité dans l'état d'esprit qu'il représente. Un état d'esprit qui peut paraître réductif dans la manière où certains le considèrent comme simpliste plus que simple.

Le « slow design » est issu du « slow movement », qui a lui-même commencé avec le concept de « slow food ». Ce dernier terme fut créé par opposition à la

⁴ Cf : La complexité

¹ The Slow theory - **Alastair Fuad-Luke** - 2004

restauration rapide (fast-food) : il s'agissait de reprendre le temps nécessaire pour bien faire à manger. Par la suite, le concept s'est étendu à de nombreux sujets. Comme tout dérivé de ce mouvement, l'objectif primordial du « slow design » reste de promouvoir le bien-être des individus, de la société et de l'environnement.

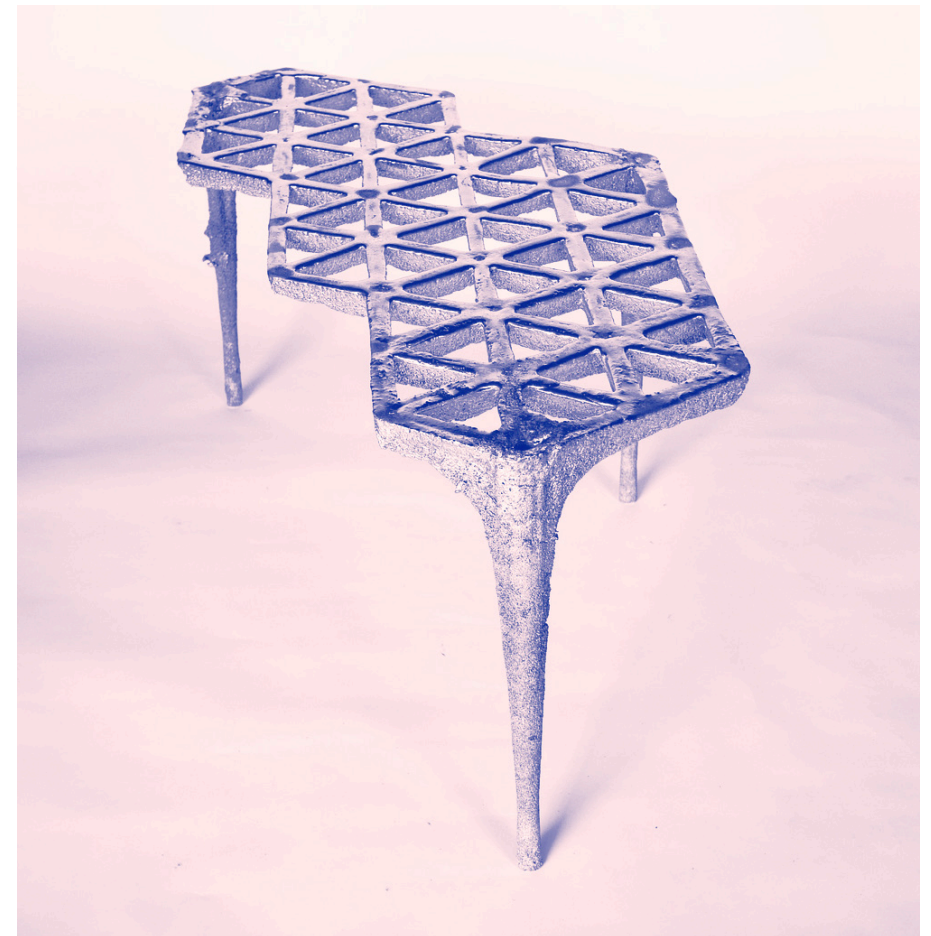
Une des premières notions dont traite le slow mouvement est donc le rapport au temps. Dans notre société où tout va trop vite, le slow pose les bases d'une idéologie où la relation que l'on entretient avec notre environnement se consacre uniquement à des relations dites de long termes. Ainsi, au lieu de proposer un objet 100% fonctionnel au caractère obsolète, le slow design mise tout sur la durabilité des produits.

Le projet de diplôme de Max Lamb ¹, est un bel exemple d'objet slow qui montre les vertus de la lenteur. Pewter Stool se compose d'une série de tables fabriquées par coulage d'étain directement sur la plage. Le designer propose ici de réinterpréter le moulage industriel au travers d'un processus de création beaucoup plus archaïque. Ainsi, la conception du projet passe tout d'abord par l'élaboration du moule. De la manière la plus simple possible, il s'agit ici de creuser à même le sable des trous qui formeront les pieds, puis un motif les reliant en surface qui deviendra le plateau de la table. L'étain est par la suite fondu pour être coulé dans ce moule temporaire. Après cette étape, c'est ici la dimension temporelle qui intervient et qui laisse naturellement refroidir l'ensemble pour qu'il en devienne solide. Il suffira au designer de creuser le sable autour de la table pour la récupérer. Toute cette démarche montre donc la limite que le slow peut représenter, qui serait donc une limite fonctionnelle, au vue de celle proposée par l'industrie.

C'est donc un vrai parti pris que de consommer, produire ou vivre slow. En effet ce mode de vie incite donc à prendre du recul sur les modes de consommations actuelles et ainsi réussir à s'en détacher via des moyens simples, mais surtout, des moyens de production beaucoup plus responsables.

¹ Diplômé d'un Master Design Produit au « **Royal College of Art** » en 2006

Une des particularités du slow-design est qu'il rend l'utilisateur conscient. Cet aspect me paraît d'ailleurs essentiel lorsque l'on parle de simplicité dans la conception d'un objet. En rendant un objet plus simple et accessible, on offre à l'utilisateur la possibilité de comprendre la répercussion de ses actes de consommation.



« Pewter Stool » produit pour la Jonhson Trading Gallery - **Max Lamb** - 2014

La simplicité peut donc intervenir de nombreuses manières différentes dans le processus de création. Dans l'industrie notamment, elle tient une place importante pour permettre une rationalisation du développement d'un produit. Cependant, ces modes de productions restent aujourd'hui trop complexes et trop centrés vers un schéma de consommation prônant l'obsolescence.

C'est au travers de l'artisanat et de culture comme celle du Japon que la simplicité revêt un premier caractère de production durable. Elle est notamment présente dans le rapport présent entre la matière et les objets, permettant de faire naître des productions dites essentiels, tant en terme d'usage qu'en terme de consommation de ressources.

Tous les problèmes développés par le schéma de production industriel ont ainsi fait apparaître de nouveaux enjeux productifs contemporains. Il devient désormais essentiel pour un designer de prendre en compte le caractère durable d'un produit. La simplicité prend ici la forme d'un parti pris, donnant la possibilité à l'utilisateur de comprendre comment sont conçus les objets qu'il utilise. Cette nécessité de transparence permet notamment au consommateur de choisir la manière dont il souhaite interagir avec son environnement, via la manière dont il achète.

A vertical rectangular area on the left side of the page with a light pink background and a fine, regular grid of small dots.

Simplicité et usage des objets

La simplicité

Il n'existe pas de définition officielle pour le mot simplicité. C'est une notion émergente de l'ingénierie sur l'art de rendre simple et compréhensible les choses complexes. Ce terme a très rapidement été transposé au domaine du design, qualifiant notamment les objets technologiques, qui sont simplexe, dans l'idée où ils rendent un objet technologiquement complexe, très simple à la lecture comme à l'usage.

De manière assez paradoxale, ces objets technologiques ont rendu les concepts de simplicité et de complexité indissociables.

Simplicité visuelle et compréhension

John Maeda est un designer graphiste ayant essayé de théoriser ce que pouvait être la simplicité dans son livre « De la simplicité ¹ ». En tant qu'artiste traitant l'image, il accorde une grande importance au rôle de la simplicité visuelle afin de permettre une bonne compréhension. Il donne par ailleurs dans son livre plusieurs exemples d'objet ayant utilisé ce principe. Il me paraît ici intéressant de rapprocher les notions de « compréhension » et « préhension » pour faire le parallèle entre la simplicité visuelle d'un objet et la manière dont celle-ci nous communique un usage.

Pour expliquer ce qu'est la simplicité visuelle, John Maeda s'appuie sur l'étude de l'école psychologique de la Gestalt. Cette école a notamment fait des études sur la capacité de l'esprit à détecter et former des structures. Par exemple, « quand vous voyez une boîte dessinée d'un seul trait qui n'est pas fermée, votre esprit peut « remplir le blanc » et l'imaginer fermée ² ». Selon cette analyse, nous pouvons dire que l'esprit humain passe lui-même par une étape de simplification pour comprendre des données. Il est alors du rôle du designer de comprendre cet exercice de l'esprit pour lui communiquer au mieux les informations dont il a besoin.

L'iPod d'Apple est un bel exemple de la théorisation de ce principe. En effet, cet objet a subi de multiples transformations visuelles, bien que mineures, mais ayant eu des impacts importants sur la manière dont l'objet interagit avec son usager. C'est ainsi qu'au fil des versions de ce produit, que le bouton central qui était à l'origine une multitude de boutons organisés autour d'un cercle, s'est vu devenir un seul et même bouton central, intégrant lui-même différentes fonctions ³.

¹ De la simplicité - **John Maeda** - 2006

² De la simplicité - p.47

³ Cf : schéma ci-contre

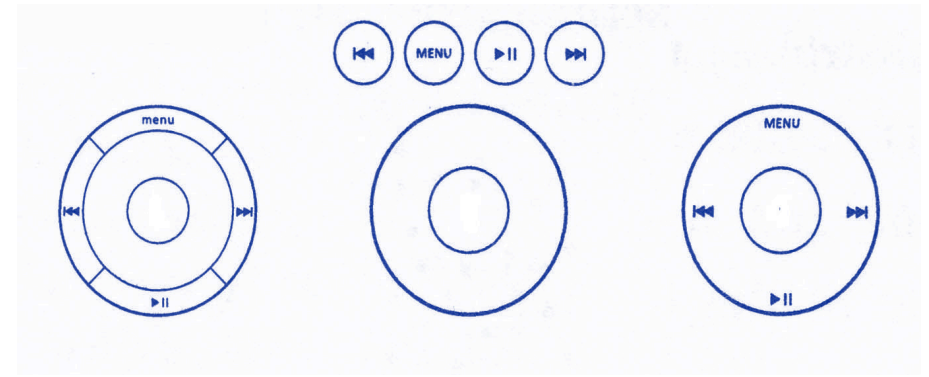


Schéma des différentes versions de l'iPod - **John Maeda** - De la simplicité (2006)

John Maeda nomme ce principe la « Gestalt » des objets et plus principalement ici la « Gestalt » de l'iPod. Ce terme renvoie à l'école du Bauhaus qui a pris en compte la gestalt dans la lecture des formes et donc dans leur esthétique. Ainsi, c'est via une simplification extrême de sa communication que l'iPod transmet un usage singulier, étant ici le regroupement d'une multitude d'actions, au cœur d'une seule et même entité, presque immaculée.

Dans la continuité du Bauhaus, c'est notamment l'industrie allemande, avec des marques comme BMW, Audi ou Braun, qui ont su développer ce concept de simplicité. En s'attendant à l'enjeu de rendre simple des objets très complexes (voitures, objets électroniques), ces entreprises ont été les premières à créer toute une esthétique centrée autour de la simplicité.

Il existe malgré tout un revers à cette simplicité optimale. En voulant rendre le plus simple possible ces objets, il est intéressant de se demander si les designers n'ont pas aussi modifié l'intégrité même de ces produits ? Et ces objets ont-ils été rendus opaques voire inaccessibles dans leur fonctionnement pour leurs usagers ?

⁴ « gestalt » voulant dire « forme » ; « gestaltung » voulant dire « disposition » traduit de l'allemand

Un design opaque

La démarche de simplification d'un objet électronique, donc complexe, passe par de nombreuses interventions. Une des étapes les plus cruciales consiste à cacher tous les composants électriques et électroniques, les organes vitaux de l'objet, dans une enveloppe extérieure. Cette même enveloppe est, la plupart de temps opaque. De plus cette dernière est conçue de telle sorte à ce qu'il soit impossible d'avoir accès par ses propres moyens aux organes électroniques de NOS objets.

Je me souviens étant petit, avoir eu l'occasion d'aider mon père à réparer une petite radio Sony qui avait cessé de fonctionner. L'appareil accueillait dans son enveloppe même une notice permettant de la démonter, et expliquait le rôle de chaque composant en son sein. Trouver d'où venait le problème pour le réparer fut donc à l'époque un jeu d'enfant, sans jeux de mots. Il paraît pourtant impossible de transposer cette anecdote à notre époque. Mis à part quelques fabricants se mettant à la marge de ces codes, toutes les entreprises d'électroniques proposent aujourd'hui des objets simples par leur forme et leurs usages, mais pourtant si complexes dans leur fabrication et si peu ré-appropriable.

Pour parler de ces objets simples, il est intéressant de s'intéresser une nouvelle fois à la marque Apple. Un débat fait rage depuis quelques temps et ne cesse de prendre de l'ampleur : Pourquoi Apple s'efforcent-ils de concevoir des produits où il devient de nos jours impossible de les réparer ? La dernière invention de l'entreprise, les écouteurs AirPods 2, appuie parfaitement cette question. La coque extérieure de ces écouteurs, a été directement moulée sur les parties électroniques composant l'objet. Il est donc impossible aujourd'hui de réparer ces derniers (autant pour l'utilisateur que pour le service après-vente) sans en détruire l'enveloppe.

En misant sur cette stratégie marketing, Apple pousse le concept de simplicité tellement loin qu'il rend ses objets physiquement et techniquement opaques. Ainsi l'entreprise s'engage à proposer un objet qui marche, ou ne marchera pas et sera remplacé immédiatement : Simple, Efficace ... Terrible pour l'environnement.

Cette ligne de conduite provoque aujourd'hui un ras-le-bol chez les usagers d'Apple. Les ventes de la marque à la pomme ont en effet baissé catégoriquement en 2016, choses qui n'étaient pas arrivées depuis dix ans pour cette marque prônant plus que tout la simplicité.

L'utilisateur et la technologie

« Rendre les choses plus aisées à l'utilisateur, c'est nécessairement devoir les rendre plus difficiles à l'ingénieur qui les invente »¹

Il est coutume pour tout objet électronique, qu'il soit impossible de voir de quoi est composé l'intérieur de ces derniers. Comme disait Raymond Loewy, la laideur se vend mal ! En effet, qui souhaiterait acheter un produit dont l'esthétique soit composée de circuits électriques, câbles, puces magnétiques, résistances et autres composants électroniques ? A défaut d'avoir simplifié la manière dont ces objets ultra techniques fonctionnent, les fabricants ont décidé de simplifier au maximum leur carénage².

Un des rares designers ayant su traiter correctement cette question de simplicité au travers d'objets technologiques fut Dieter Rams. L'exposition « Modular World » au Vitra Design Museum en décembre 2016 présente son travail ainsi que sa conception du design. Le designer a ainsi théorisé sa pratique du design à travers 10 principes fondamentaux. Cette philosophie se résume principalement par les termes de simplicité, honnêteté et durabilité, afin de produire un « good design »³.

¹ L'homme simplifié - **Jean Michel Besnier** - 2012

² **Raymond Loewy** dans « La laideur se vend mal » (1963) insiste sur le fait que le carénage est la seule chose qui importe dans la conception de moyen de transport, afin que ces derniers plaisent.

³ « Bon design / Bonne conception » traduit de l'allemand, langue maternelle de **Dieter Rams**

A l'origine de ces réflexions, une position fondamentalement critique à l'égard de la société de consommation qui incite Dieter Rams à formuler des objectifs pour une nouvelle approche du design, et ce bien avant que le terme de « durabilité » ne soit à la mode (Le développement de ces principes commença à partir de 1970).

« Less, but better » est une des phrases les plus connus de Dieter Rams. Elle pose les bases d'un parti-pris esthétique comme éthique, dans la conception de ces objets. Les produits deviennent plus simples mais pour les bonnes raisons. Si l'on jette un bref coup d'œil sur tous les produits Braun réalisés sous la direction du designer allemand, nous pouvons y trouver sorte d'effacement général des produits laissant place uniquement à la fonction de l'objet.

L'objet radio se caractérise par une enceinte, et un bouton permettant le réglage d'un tuner. Le rasoir électrique devient une paire de lames et un déclencheur.

Les principes du « good design » selon Dieter Rams :

- Tout bon design est innovateur.
- Tout bon design fournit une utilité à chaque produit.
- Tout bon design est esthétique.
- Tout bon design rend un produit compréhensible.
- Tout bon design est discret.
- Tout bon design est honnête.
- Tout bon design à une valeur à long terme.
- Tout bon design conçoit chaque détail avec une précision exhaustive.
- Tout bon design est respectueux de l'environnement.



Rasoir Braun - **Dieter Rams** - 1957

L'objet honnête

L'honnêteté définit le comportement d'une personne ou d'une chose qui agit, parle, existe conformément à la pensée qu'il défend, qui est de bonne foi.

Ici appliqué au design, ce terme indique que le produit est en adéquation avec l'usage qu'il propose, qu'il soit lisible par l'ensemble des usagers et qu'il soit de « bonne foi » ; qu'il ne cache rien. Alors comment cette apparente honnêteté se traduit-elle par la forme que les objets prennent et en quoi la simplicité est vectrice d'honnêteté dans la production d'objets ?

Les machines simples

La simplicité au service de l'honnêteté peut par exemple être traduite par des mécanismes facilitant la compréhension et l'usage d'un objet. Le principe de la machine simple en est le parfait exemple. Comme son nom l'indique ces machines se revendiquent faciles à comprendre et à utiliser. Elles sont aussi faciles à créer et à fabriquer. Il s'agit de dispositifs faisant appel à de la mécanique élémentaire tels que : le levier, la roue, la poulie, le coin, le plan incliné, la vis, l'engrenage et le treuil. Toutes ces machines sont pensées de façon à ce que la compréhension de l'objet soit lisible dès le premier regard. Ces mécanismes s'articulent les uns avec les autres tels des engrenages, une force entraîne une autre, une action de l'homme entraînant une réaction immédiate et claire de la machine.

C'est par la simplicité de leur structure et de leur mode de fonctionnement que l'on peut qualifier ces machines d'honnêtes. Délaissée au profit de la machine complexe ou dissimulée derrière une enveloppe recouvrant la complexité des mécanismes, la machine simple retrouve aujourd'hui sa place parmi les objets de notre quotidien. De nombreux designers questionnent sa place dans notre environnement quotidien ou font d'elle un manifeste prônant l'importance de l'objet intelligible. C'est le cas notamment des projets « Low tech Factory »¹. Dans ce projet, les étudiants prennent le parti d'utiliser la machine simple comme contre-pied à la vitesse et à l'opacité des processus de production en proposant des objets qui mettent en valeur la simplicité du mécanisme au service d'une action simple telle que tricoter ou faire griller du pop-corn. Toute la réflexion de ces projets réside dans l'aisance qu'ils présentent à pouvoir produire un objet via un mécanisme simple.

¹ Low tech Factory est un ensemble de projet mené par les étudiants de l'ECAL, visant à re-questionner les modes de productions contemporains à travers des principes productifs simplifiés et dit « low-tech »



Rocking Knitt (Low tech Factory) - **Damien Ludi / Colin Peillex** - 2012

En tant que designer il me semble important de comprendre comment sont réalisés les objets qui occupent notre quotidien. L'apparition de plus en plus fréquente de principes simples de fonctionnement vient en opposition à la manière dont nous est caché la technologie dans les objets qui nous utilisons tous les jours. Les machines simples sont des objets honnêtes dans le sens où elles ne mentent pas à l'utilisateur.

Ivan Illich théorise ce rapport « humain-objet » dans sa définition de « l'outil convivial »². Il considère les machines comme des outils au service de la collectivité. En ce sens, les machines présentent un intérêt pour l'être-humain tant qu'elles n'induisent pas la destruction de sa société. Cette réflexion nous montre bien qu'il est d'ordre essentiel de pouvoir comprendre les objets qui nous entourent et nous permettent de vivre. Les machines simples permettent de nourrir la curiosité naturelle présente chez l'humain et lui permettent ainsi de prendre conscience de ses actes, au sens général du terme.

La matière transparente

La notion de transparence est ici à entendre au sens propre comme au figuré. En effet, la transparence matérielle est aussi au service de la transparence éthique, à entendre comme lisibilité et de la clarté de l'objet final.

Ainsi de nombreux designers jouent sur la notion de transparence ou de translucidité pour faire valoir l'honnêteté de leur démarche ou de leur objet. Plusieurs exemples du design illustrent le désir de transparence autant en terme de lisibilité que d'esthétique. Le premier IMac, conçu par Steve Jobs est un des premiers objets que l'on peut qualifier de complexe, à inclure dans son esthétique une partie transparente. Cette coque bleue transparente, laisse apparaître le corps de la machine, et montre ainsi à l'utilisateur, tous les composants techniques de cet ordinateur. De plus, cette transparence sert le propos du designer qui vend un produit instinctif et innovant, permettant de

² Tools for conviviality - **Ivan Illich** - 1973

transporter l'utilisateur dans l'ère d'internet d'une façon nouvelle et simple. Le slogan publicitaire de l'époque « Sorry no beige »¹ affirme l'envie de se démarquer de l'image opaque et triste des actuels produits Apple et que proposaient les concurrents directs de l'entreprise à la même époque.

Beaucoup d'autres designers se sont emparés de la transparence pour réaliser bon nombre d'objets aujourd'hui culte, et notamment en utilisant des matériaux comme le verre ou le plastique transparent. Philippe Starck et sa série de chaises « Ghost » est un bon exemple de ce que peut représenter la transparence au vu de l'honnêteté d'un objet. Ici, ce n'est pas forcément par désir de proposer un objet dont le mode de fonctionnement est transparent mais plutôt de proposer une esthétique simple où l'objet s'efface au profit de l'utilisateur. La transparence crée une contrainte de non assemblage, ou du moins, questionne la façon dont l'objet est dessiné puisqu'il est impossible de dissimuler quelque vis ou raccord. Même si le choix premier du matériau (ici le plastique) ne reste que peu écologique, la démarche que propose le designer confère à cet objet une intelligibilité totale.

Ainsi, que le parti pris soit idéologique ou esthétique, la transparence offre par son incapacité à cacher, des objets honnêtes puisque dénuée de tout appareil.

¹ Slogan Apple de 1998, traduit en français par « Désolé pas de beige » pour parler de la couleur des ordinateurs de cette époque

Le « savoir-réparer »

« Do It Yourself »¹, traduit « faites le vous même » en français, désigne un ensemble d'activités ayant pour but de créer des objets de la vie courante de façon artisanale. Cette pratique, à vu le jour notamment dans le milieu punk des années 70 ou les membres de cette communauté créaient ou transformaient leurs vêtements autant par manque de moyens que par revendication anti capitaliste. L'une des pionnières de la démocratisation du DIY est Vivienne Westwood, designer de mode et styliste issu du mouvement punk. La simplicité de cette initiative réside dans la spontanéité de ceux qui, à un moment donné, dans un contexte qui leur était défavorable on décidé de réutiliser et de réinventer avec les moyens à leur dispositions.

Beaucoup de designer contemporains se sont par la suite intéressés à cette notion de recyclage ou de réparation et l'ont illustrés et démocratisés au travers de projet simple, ludique et parlant à chacun d'entre nous. Droog design fut l'un des premiers collectifs à s'intéresser à la réutilisation, la réparation et au détournement d'objets afin de leur offrir une seconde vie. Mené par Tejo Remy ce mouvement a réalisé bon nombres de productions issues de la culture DIY. Le studio 5.5 Designers à lui, démocratiser cette pratique en France, notamment à travers leur travail « Réanim ». L'idée de ce projet est née de l'envie de conserver de beaux objets cassés. Comment leur offrir une seconde vie tout en conservant leur âme et en touchant de nouveaux usagers ? Le résultat propose donc une gamme de prothèses d'une très grande simplicité, une « béquille » pour un pied de chaise manquant, une assise transparente pour recréer une assise. La simplicité et l'évidence de ce projet résident dans la manière d'apporter des solutions étonnantes, pour réhabiliter l'objet sans le dénaturer. L'ensemble des productions représente un manifeste du « savoir-réparer », se plaçant comme une critique à la sur-consommation. L'honnêteté de ces objets, à travers leurs pansement visibles, nous invite à repenser notre manière de traiter nos biens.

¹ Abrégé D.I.Y. ou DIY



Réanim - **5.5 Designers** - 2004

Ainsi le mouvement à aujourd'hui grandit et ne séduit plus que les minorités; le grand public s'y intéresse, et même si le discours revendicateur caché dans la notion de « do it yourself » a partiellement disparu, certains groupements l'utilisent toujours comme un moyen de détourner ou de dénoncer. C'est le cas du mouvement des Makers née aux États-Unis et aujourd'hui popularisé en Europe. Cette communauté a pour but de réinventer ou de « hacker » les méthodes industrielles en proposant une simplification radicale et surtout une mise à disposition d'un savoir commun. L'objectif de ce mouvement est de permettre aux utilisateurs de comprendre comment sont conçus leurs objets technologiques et d'apporter des solutions pour que ceux-ci ne leurs soient plus opaque.

La culture sociale et solidaire gravitant autour de ce mouvement se place en opposition directe avec les politiques de confidentialité et de brevets pratiqués par les grandes entreprises. Cette idéologie prône l'usage de solutions simples et honnêtes, comme la divulgation de production en open source ² par exemple, pour redonner confiance aux usagers. S'il en résulte une esthétique souvent minimale, l'explication vient du fait que ces productions sont en accord avec les moyens minimums mis à disposition de chacun. L'accessibilité de cette pratique favorise donc la démocratisation des productions comme des idées.

² Le terme d'open source qualifie vulgairement les productions libre de droits, d'accès, et de modification.

Limite à la simplicité

C'est par une démarche de simplification que nombreux designer arrivent à rendre un des objets plus fonctionnel et plus lisible pour leurs usagers. Comme exposé un peu plus tôt avec les principes de Dieter Rams par exemple, il est essentiel pour une conception éthique ou responsable d'un objet, d'aller à l'essentiel, au minimum.

Il existe donc bel est bien une limite à cette simplicité. C'est en flirtant avec cette dernière que l'on peut passer d'un design juste à un design obsolète. L'exemple donné auparavant avec les nouveaux écouteurs d'Apple nous montre bien que la simplicité poussée au maximum peut provoquer un effet nocif sur un produit, et sur son rapport à l'environnement au sens large.

Comment pouvons-nous déterminer la place qu'il faut accorder à la simplicité dans un produit, pour que l'usage de ce dernier n'en soit donc pas altéré ?

Brut, rustique, la place du naturel dans l'objet

La question de la matière est un point essentiel dans la conception d'un objet. Les choix d'un designer peuvent être influencés par de nombreuses données, comme des facteurs techniques, esthétiques, ou mêmes éthiques. Après la sélection du matériau, vient la manière dont on souhaite mettre en forme ce dernier. Il est ainsi d'usage de décomposer toutes les étapes de modification d'un matériau pour l'intégrer dans un produit. Réduire au minimum ces étapes, pour laisser une matière brute, à l'état naturel ; est un acte pouvant avoir une incidence forte sur l'usage d'un objet.

Cette recherche de simplicité par la matière est une approche ayant intéressée de nombreux artistes ou designers. La question du naturel dans un objet est souvent un sujet de dispute et de critique de notre société. Il existe aujourd'hui une perception largement partagée que les développements technologiques s'accroissent et que leur impact devient toujours plus important sur la vie quotidienne. Ce progrès technique est considéré comme invasif et suscite nombre d'appréhensions.

Par réaction à ce phénomène, de nombreux créateurs orientent leurs recherches dans une direction inverse, celle des racines de l'humanité, faisant appel à l'archaïque ou au primitif.

Le journaliste-sociologue Yves Mirande a d'ailleurs créé en 2016 une exposition présentant cet état d'esprit contemporain¹. Intitulé « Futur Archaïque », la présentation expose des œuvres composées de toisons animales, lave volcanique, céramique pétrifiée, silex, crânes et ossements, graines, pigments naturels, bois carbonisé, vessies et estomacs. Il ressort de tout cet ensemble, une méthode tout à fait novatrice et particulière d'aborder les formes et d'utiliser la matière naturelle pour créer du design global.

¹ Futurs Archaïques - **Mudac** (Musée de design et d'art appliqués contemporains) - 25 janvier / 19 avril 2015

A travers cette démarche, l'exposition tente de renouer avec nos racines, trop souvent « malmenées par la modernité »² (Yves Mirande, Futur archaïque (2015) Magasine de l'exposition).

Le matériau à l'état naturel tient dans ces œuvres un rôle important. Sa mise en forme est donc traitée de manière très délicate. En intégrant des matériaux trop bruts, on risque de ne plus respecter les critères d'usage d'un objet; en modifiant trop ces matériaux, nous perdons toute la sensibilité qu'ils communiquent.

Le naturel peut-il alors cohabiter avec un design fonctionnel ?

Le studio Formafantasma est devenu expert dans la maîtrise de cette limite de la simplicité. A travers leur projet « Charcoal » présent dans l'exposition, ils ont décidé de s'intéresser à la matière charbon dans son état naturel. Les objets conçus proposent ainsi un ensemble de carafes filtrantes avec le simple système de charbon actif. En utilisant ce matériau à son état brut, « Charcoal » filtre l'eau de manière aussi performante qu'une carafe industrielle. A travers cette démarche et recherche simplifiée de mise en œuvre, les designers offrent à leur projet un caractère durable, et montrent par la même occasion, qu'il existe encore des alternatives aux productions industrielles.



Charcoal - **Forma Fantasma** - 2012

² Futurs Archaïques, magazine de l'exposition - **Yves Mirandes** - 2015

Le simplisme

L'homme ne vit-il pas mieux lorsqu'il est insouciant ?

Cette question posée par John Stuart Mill en 1983¹ paraît encore d'actualité tant nos modes de vie (et les objets qui les caractérisent) forment encore l'homme à consommer sans même y réfléchir.

Ces comportements ont notamment poussé les designers à produire des objets répondant à de nouveaux besoins, qui ne cessent d'évoluer d'années en années. L'exemple du mode de vie qu'est le modèle américain, prône le concept de « possession de bien » comme unique élément essentiel dans la vie d'une personne. Ainsi, les robots Thermomix s'emparent de nos cuisines pour faire à manger à notre place ; les écrans apparaissent dans toute les pièces de la maison pour ne plus avoir à se déplacer ; les applications diverses et variées remplissent nos smartphones pour nous permettre de tout réaliser depuis le fond de nos poches.

Ces us ont rendu l'usage des objets naïf, et notamment à travers l'étiquette d'objets simples qui les entourent, ont rendu le monde « simpliste, abêti ». ²

Dans une société qui a de plus en plus l'envie de faire évoluer ses pratiques pour un monde plus durable, la simplicité re-questionne et re-pense les besoins primaires des humains. La frontière entre un design simple (donc juste) et un design trop simple (donc simpliste) est un élément délicat à traiter. Comment est-il possible aujourd'hui de faire changer nos habitudes de modes de vie dans un habitat où tout est contrôlé, aucune chose n'est à l'état brut.

En effet, les matériaux subissent aujourd'hui tellement de transformation qu'il en devient impossible pour nous, usagers, de déterminer leur provenance ou la manière dont ils ont été mise en œuvre.

¹ Dans son livre « l'utilitarisme », **John Stuart Mill** propose le concept d' « Imbécile heureux ». L'homme est heureux quand il est insouciant et non cultivé

² De la simplicité - p.16

Prenons par exemple une rangée de grille-pain dans un étalage de grande surface. Nous pouvons observer ainsi une multitude de boîtes en plastique ou métal, présentant une ou deux ouvertures sur le dessus, et un déclencheur à glissière sur les côtés. Ces objets sont tous simple d'usage : déposer une tranche de pain, appuyer sur un déclencheur, attendre, déguster. Aucun d'entre eux n'est pourtant le reflet de son mode complexe de production.

Le britannique Thomas Thwaites a d'ailleurs utilisé ce même exemple du grille-pain pour montrer la complexité de production que représente un objet pourtant si basique. Après avoir décomposé entièrement les éléments intérieurs d'un « toaster »³, il s'est rendu compte que plus de 300 composants formaient l'objet, représentant aussi par la même occasion, des dizaines de matériaux différents. Pour pousser le processus plus loin, l'artiste s'est lui-même engagé dans la production d'un grille-pain en s'inspirant de ce dernier. Après plusieurs mois passés à essayer de récolter les matériaux correspondant (extraction de plastique dans des montagnes de mica, extraction de métaux dans les minerais de fer, etc...), venait le moment de la mise en forme. Il en résulte de tout ce projet, un grille-pain non-fonctionnel à l'allure défigurée⁴, nous permettant de prendre conscience que ces objets représentent une image bernée de la simplicité.

Il est aujourd'hui du rôle du designer de re-penser et simplifier les habitudes qui résident autour de nos besoins pour nous permettre de vivre de manière plus responsable.

³ The Toaster Project - **Thomas Thwaites** - 2010

⁴ Photographie en page suivante



The Toaster Project - **Thomas Thwaites** - 2010

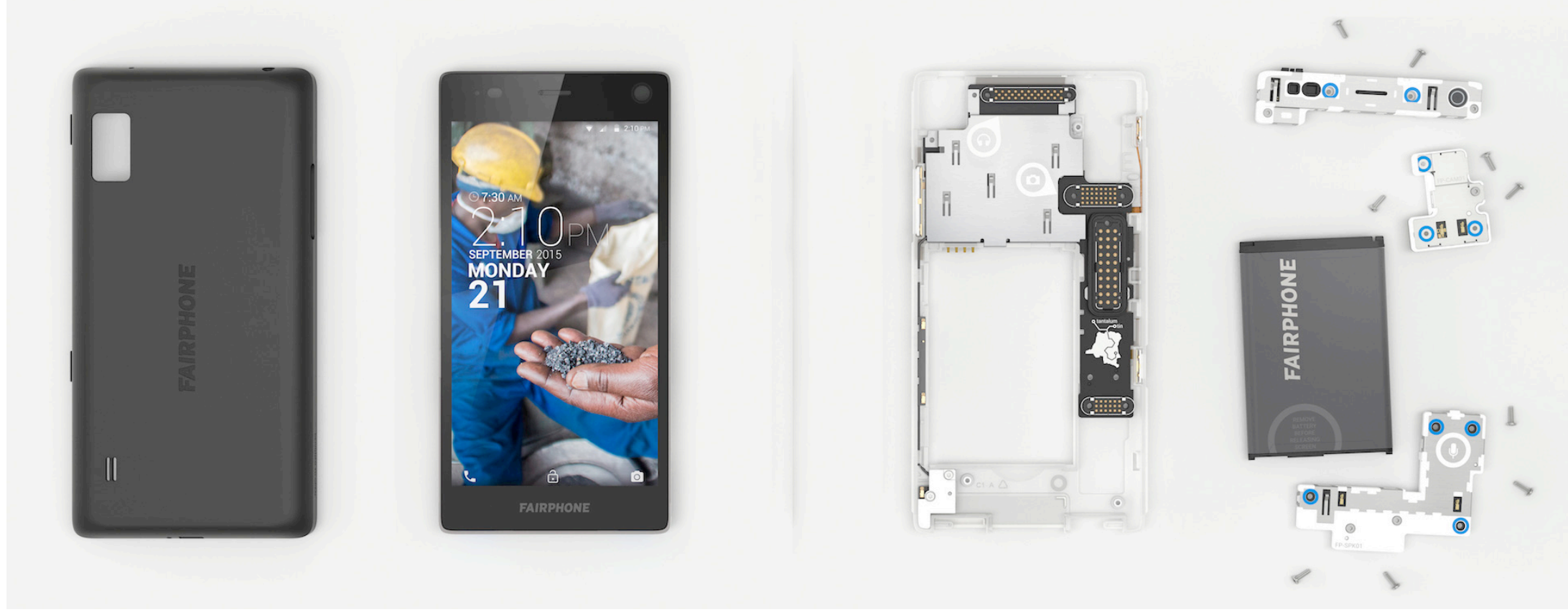
**La simplicité comme
réponse aux échecs de la
modernité**

Pour la simplicité

Les dernières décennies de notre société ont eu un impact fort sur la planète dans laquelle nous vivons. L'engouement industriel et la sur-consommation ont montrés que la planète était finie, et qu'il était temps de changer nos pratiques.

Le designer a aujourd'hui besoin de devenir un acteur de ce changement. Au travers d'une réflexion tournée vers la simplicité, de nombreux projets permettent désormais d'imaginer des alternatives à ces modes de production industrielle trop peu responsable.

Cette dernière partie est une présentation de projet reflétant des démarches de simplicité, avec une certaine attention accordée à la manière dont ils sont conçus, tout comme la manière dont ils approchent les nouveaux usages qui en découlent.

Fairphone - **Fairphone** - 2013

Fairphone est le premier smartphone conçu de manière éco-responsable. Avec un assemblage simple et offert à la vue du consommateur, l'objet se veut durable dans le temps car toute pièce est interchangeable indépendamment des autres. Les matériaux qui le composent sont eux réduits au minimum, avec des chaînes d'approvisionnement contrôlées. Enfin, la société propose aussi une économie circulaire en offrant un service de recyclage et de réparation élaboré.

Think - Steelcase - 2009



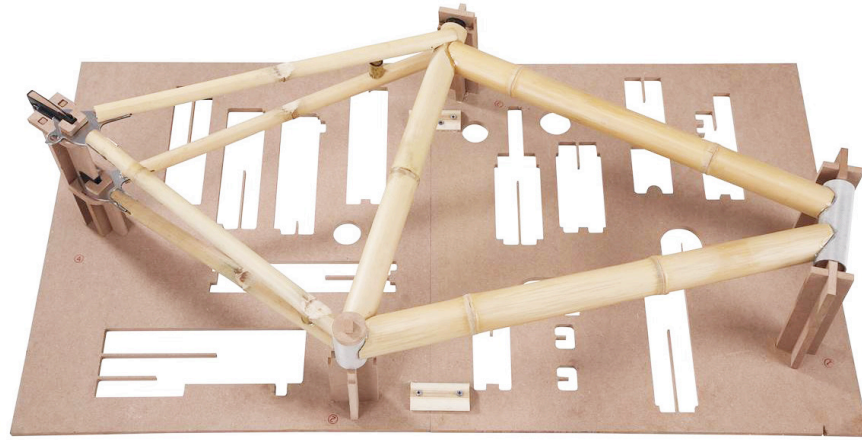
La société Steelcase propose du mobilier de bureau 100% C2C. La réalisation de ces chaises n'inclut aucune colle et propose des assemblages réduits au minimum. Plus de 90% des composants sont totalement recyclables ; le mobilier permet un remplacement des pièces indépendamment du reste de l'objet.

Be Green Packaging - 2008



Be Green propose une alternative à la traditionnelle vaisselle jetable en plastique. Les produits proposés sont conçus en fibre organique intégralement biodégradable. Ainsi, les contenants alimentaires peuvent, après utilisation, être traités facilement sur des chaînes de recyclage ou directement placés dans des bacs composteurs.

Bike Kit - Bamboo Bee - 2009



Les cadres de vélos Bamboo Bee sont vendus sous forme de kit prêt à monter chez soi. La structure de ces derniers se compose de tube en bambou. Ils sont cultivés par l'entreprise même. Le bambou a des caractéristiques toutes aussi bonnes que l'acier mais a pour particularité d'être beaucoup moins nocif en terme de production que les profilés métalliques. L'assemblage est assuré par une fibre de chanvre qui, après séchage, devient extrêmement solide.

Charcoal - Forma Fantasma - 2012



Le projet Charcoal réinterprète le principe de carafe filtrante. Au lieu de produire des filtres composés de papier et plastique, le studio Forma Fantasma a décidé d'utiliser le charbon actif et ses propriétés naturelles pour assainir l'eau. Les propositions en découlant sont un ensemble de carafes en verre soufflé accueillant en leur sein, un morceau de charbon.

Eco Cube - 2015



Les maisons Eco Cube sont labellisées C2C. Elles respectent les nombreuses chartes strictes concernant la provenance des matériaux, les modes de mise en œuvre et le recyclage de ces derniers.

Proposant des maisons indépendantes, l'entreprise portugaise s'inscrit dans le mouvement des « Tiny House », des petits habitats prônant le minimalisme. Plus qu'un choix économique (faible coût des maisons), ces habitations représentent un réel mode de vie en soi, incitant à acheter et consommer de manière raisonnable. Chaque Eco Cube est conçu sur mesure à partir de panneaux standards, eux-même démontables lorsque les utilisateurs viennent à déménager. Composées en majeure partie de bois et de liège, les maisons sont intégralement recyclables.

Conclusion

Le design de la simplicité représente aujourd'hui un enjeu de lutte autour des problématiques écologiques modernes. Il existe en effet un réel engouement envers la sauvegarde de notre planète, notamment par la prise de conscience récente des impacts environnementaux que représente la production industrielle contemporaine.

J'ai pu, au cours de nombreuses lectures, comprendre que la remise en question de ces modes de production passait par des démarches de simplification. Le designer ne doit paradoxalement pas négliger radicalement les avancées technologiques. Ces dernières permettent de réaliser aujourd'hui des produits précis et fiables. Pour faire évoluer ces pratiques, il faut intégrer dans toute démarche de conception, un positionnement éthique durable, dans le choix des matériaux comme dans leur mise en œuvre.

L'utilisateur est quant à lui de plus en plus sensible aux démarches responsables telles que le recyclage. Il est donc du rôle du designer de permettre la mise en place de ces pratiques civiques, en apportant des solutions productives développées mais techniquement plus simplifiées.

Les entreprises ayant fait le choix d'intégrer le label C2C par exemple, s'inscrivent donc dans cette optique de développement responsable du design. Les réponses simples qui en découlent, redonnent une réelle place à l'utilisateur, l'impliquant naturellement dans le cycle de vie de ses propres objets.

La découverte de toutes ces pratiques de la simplicité me pousse aujourd'hui à simplifier mon propre mode de vie pour comprendre comment elle peut réinventer nos réflexes quotidiens. C'est notamment en voulant mener un projet de vie proche de ces convictions responsables, que j'essayerais au travers de mon projet de diplôme, de devenir un bon designer de la simplicité.

Remerciements

Merci à ma famille, pour toute la confiance qu'elle porte en mes choix et projets :

Peggy, François, Jordan et Vivien.

Merci à mes professeurs, pour leur écoute et leurs conseils :

Léonore, Bertrand, Florence et Etienne.

Merci à mes colocataires, pour leur bonne humeur permanente et pour tous ces moments particuliers passés à leurs côtés :

Lucile, Marie et Noémie.

Merci à mes camarades de classe, pour leur convivialité qui m'aura permis de passer deux belles années auvergnates :

Alexia, David, Emma, Guilhem, Louis, Lucille, Romain, Thomas.

Merci d'avance à mon futur binôme **Thibault**, pour son engagement et son énergie d'ores et déjà débordante.

Merci à eux, pour tout le reste :

Evan, Rémi, Emma, Sarah, Stéphanie, Clément, Maud, Antoine, Juliette, Jules, Flore, Victor, Clémentine, Lucie, Zoé, Jade et Juliane.

Références

Oeuvres Littéraires

**Dictionnaire de français*, éditions Larousse, 2016

BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, éditions Gallimard, 1968

BERTHOZ Alain, *la simpléxité*, éditions Odile Jacob

BESNIER Jean-Michel, *L'homme simplifié*, édition Fayard, 2012

BIHOUIX Philippe, *L'age des low tech, vers une civilisation technique soutenable*, édition SEUIL, 2014

EVEILLARD Anne, *Ces machines qui parlent de nous*, édition les quatre chemins, 2011

ILLICH Ivan, *La convivialité*, édition du Seuil, 1973

LATOUCHE Serge, *Le pari de la décroissance*, édition Fayard, 2006

LOEWY Raymond, *La laideur se vend mal*, édition Gallimard, 1963

LOVELL Sophie, *Dieter Rams : As little design as possible*, éditions Hardback, 2011

MAEDA John, *De la simplicité*, édition Payot et Rivages, 2007

MCDONOUGH William / BRAUNGART Michael, *Cradle to Cradle*, Editions

alternatives, 2011

MILL John Stuart, *L'utilitarisme*, édition Flammarion, 2008

POLSTER Bernd, *Le dictionnaire du design : Scandinavie*, éditions du Seuil, 1999

RHABI Pierre, *Vers la sobriété heureuse*, Actes sud, 2010

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, éditions Mouton, 1969

Articles

ABRIAL Grégoir, *Slow Design*, dans *Etapes* n°212 p.131-145

CLAEYS Sébastien, *La simplicité*, dans *Philosophe* magazine n° 68 p.74

EINTHOVEN Raphaël, *La simplicité*, dans *Philosophie* magazine n° 20 p.20

FAYOLLE Claire, *La sobriété japonaise à l'honneur*, dans *Beaux-Arts Magazine*, Août 2016, p.28

GEFFRAULT Emma, *Modernité du Mingei*, dans *La revue de la céramique et du verre* n°163 p.34-45

MIRANDE Yves, *Futur archaïque*, *Magazine de l'exposition*, 2015

SILIEC Yann, *Jasper Morrison : la simple expression*, dans *Intramuros* n°145 p.62-68

Expositions

Dieter Rams. *Modular World*, Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Allemagne, 18.11.2016 – 12.03.2017

Formes nues, design domestique et aluminium au Japon, Maison de l'architecture, Poitiers, 26.03.2016 – 30.07.2016

Futur Archaïque, Mudac (Musée de design et d'arts appliqués contemporains), Lausanne, Suisse, 25.01.2015 – 19.04.2015

Oeuvres cinématographiques

ECAL (University of Art and Design Lausanne,) *Low Tech Factory*, VIMEO, 2012

THWAITES Thomas, *The toaster project*, TED talk, 2011

FIELDS MILLBURN Joshua - NICODEMUS Ryan, *Minimalism*, Netflix, 2016

PENN Sean, *Into the wild*, 2007

DANNORITZER Cosima, *prêt à jeter*, ARTE, 2011

