

Dans ma pratique de réflexion et d'écriture, en orbite autour du terrain du *design* (essentiellement objet et mobilier), je me suis trouvé confronté au bout d'un certain temps, à des contradictions que je ne parvenais pas à résoudre. Principalement, il s'est agi de comprendre ce qu'était aujourd'hui ce design, en dehors des cadres modernes qui lui ont permis un développement inédit au cours du XXème siècle. Un cadre de réflexion qui avait fini par devenir son synonyme. Parce que cette modernité semble s'être muée en style, et non plus une approche, un mode de pensée. Parce que cette modernité, surtout lorsqu'elle parle de production en série et du mieux pour le plus grand nombre, je ne la croisais pas beaucoup. Le fonctionnalisme ne semblait pas plus satisfaisant pour fonder l'exercice. J'ai alors compris comme essentiel dans le design tout ce qui se déroule au delà des indications pouvant figurer sur une étiquette : le poids, le volume, la matière, la fonction... J'ai vu dans le design ce qui prend l'accomplissement de la fonction comme un prétexte pour raconter tout autre chose, des histoires multiples et infiniment variables, qui permettaient aussi de comprendre pourquoi il pouvait se multiplier sans cesse. Ce n'est pas le fauteuil le plus confortable (nous nous arrêterions au siège *Everstyl* et à ses multiples positions). Ce n'est pas la plus pratique des fourchettes non plus. Ni le moins coûteux des verres. Dans la mesure où de manière évidente se défilait ces principes qui me semblaient initialement si fondateurs la légitimité de la pratique, j'ai tenté de trouver de nouveaux éléments qui constitueraient son assise possible. Dans mon idée de ce que pourrait être un après-modernisme du design (pour s'écarter du post-modernisme, lui-même muté style), se trouve une proposition centrale articulée autour de la politesse. Elle permet l'inutile (un dessin ornemental). Au contraire des systèmes clos et de la forme parfaite, elle donne une place à l'inachevé et au fragile.

## **Victoire et défaite du modernisme**

*« Le modernisme, en tant que pratique, n'a pas succombé. Au contraire, le modernisme, en tant que tradition, a « vaincu » - mais il s'agit d'une victoire à la Pyrrhus, qui a tout d'une défaite, car le modernisme est à présent largement absorbé (...) Comment pouvons-nous dépasser le moderne ? comment pouvons-nous rompre avec un programme qui a fait de la crise une valeur (le modernisme), ou qui va au-delà de l'ère du progrès (la modernité) ou qui transgresse l'idéologie de la transgression (l'avant-gardisme) ? »* [Post Modernism : A Preface, in Hal Foster, The Postmodern Culture, Port Townsend, 1985, p.IX] »

Plus récemment, le *Manifeste de Louisiana*, plaidoyer ardent de l'architecte Jean Nouvel (juillet 2005), va dans un sens comparable, soulignant l'urgence de sortir des cadres de la modernité. Contrairement à l'architecture ou à la pratique artistique, le design n'a pas encore mis en mots sa victoire/défaite. Nous ne ferons ici qu'esquisser cette situation, envisageant un état des lieux qui ne permettra encore (au mieux) que de deviner les contours de ce que pourrait être le design à venir. Celui d'une nouvelle modernité, ou bien une attitude plus modeste qui limiterait son ambition à répondre de manière adéquate à une mission donnée, en un lieu et un temps donné, en fonction d'impératifs ponctuels. Ou ce serait l'inscription, par les détours baroques dont nous sommes déjà aujourd'hui les témoins, dans une forme de post-modernité (distincte de celle que nous avons connue, indéfinie, l'opposition à la modernité ayant décidément perdu de son actualité) très comparable à ce qu'offre le terrain de la mode. Une période dont le terme ne serait pas envisageable puisqu'elle pourrait se résumer à la seule quête du nouveau.

## Grands fantômes

Il est désormais patent qu'en matière de design, modernisme, modernité, comme post-modernité (on omettra toute évocation d'avant-garde, comme un peu obscène), ne sont plus des attitudes, encore moins des modes d'approches intellectuels, mais se sont rétrécis à des spectres, se muant en styles : des objets devenus décor, peau ou subterfuge marchand. La cécité, l'imbécillité ou la malhonnêteté pourraient seuls ici s'inscrire en faux. Or le design ne saurait en aucun cas être réduit à un style. Les magasins de vêtements H&M, les aéroports, la plastique de la station-service, ou les cités des banlieues célèbrent la victoire moderne, de manières diverses. Versant vraiment calamiteux : la destruction d'immeubles vieux d'à peine 30 ans, les enfants de la Charte d'Athènes et des CIAM. Le fabricant et distributeur suédois Ikéa, seule entreprise transnationale du meuble et de l'objet, démontre la victoire moderne sur des centaines de milliers d'hectares. La grande distribution, plus « vulgaire » (Auchan, Carrefour, Leroy Merlin...) et par là de façon plus significative encore, le prouvera elle-même bientôt : grâce au vocabulaire formel (épuration) mis en place et popularisé par le design *moderne*, la production de mobilier devrait même s'accomplir localement : le mariage de la ligne claire au panneau de particule pourra enfin être fêté sur une machine française (car économiquement juste : la main d'oeuvre ne représentant plus que 4 à 6% du coût du produit, contre 12 à 15% pour une fabrication en Asie du sud est (2)).

La modernité a vaincu. Mais *la victoire est toujours amère* proposerait plus gravement Mishima.

## Ni avec toi, ni sans toi.

Dans la mesure où design et modernité semblent indissociablement unis, la question de leur divorce est passionnante à imaginer. Naturellement liés pour plusieurs motifs : l'origine anglo-saxonne du mot design porte, incontestable, l'empreinte du moderne. Brièvement, la marque d'un monde inlassablement neuf, mécanisé, rapide, efficace, soucieux de perfectionnement ininterrompu. En dépit de tentatives diverses (*esthétique industrielle* dans les années 50 ; *stylique* dans les années 90 – ultime et douloureuse tentative de J. Toubon, ministre de la culture), le vocable résiste à ce qui ne resteront que velléités comiques : tout le monde trouve ici effectivement de grands avantages à ce mot dont on ne sait jamais très bien ce qu'il embrasse. Les anglo-saxons lui associent toujours un qualificatif : *fashion design*, *graphical design*... Plus ambiguë, la vieille Europe continentale ne fait que sous-entendre l'adjectif *industriel* lorsqu'elle prononce le mot design. Les conséquences de ce sous-entendu sont très grandes. Ce design industriel est de naissance fraîche, à peine plus de 150 ans (la chaise Thonet – 1841 – est un repère certain) et ses lignes de pensée vont se cristalliser dans les années 20 : dans les grandes convulsions des marmites constructivistes russes (Vkhutemas et autres brefs épigones), avec le Bauhaus allemand ou le mouvement néerlandais De Stijl. Il s'agira au XXème siècle d'une discipline dominée par quelques grandes sentences (toutes prononcées par des architectes) qui tiendront lieu de tables de la Loi modernistes : *Ornament is a crime* (Adolf Loos), *Form Follows Function* (Louis Sullivan), *Less Is More* (Mies van der Rohe). Il faudrait y ajouter une plus récente, la seule qui ait une dimension économique (à ce titre, la plus immédiatement actuelle encore) : *Ugliness Sells Badly* (Raymond Loewy, un designer). En leur nom, et au titre d'une manière de contrat social (toujours envisager, candidement, le mieux pour le plus grand nombre) tout et son contraire a pu être réalisé au cours des 80 dernières années. Autant de merveilles que de calamités. Les échelles sont variables, dans les dégâts symétriquement, que l'on parle de design, d'architecture ou d'art contemporain. Aujourd'hui, alors que ces formules ne cessent apparemment d'avoir cours, elles se trouvent simplement être slogans vidés de contenu et contribuent de manière indécente à entretenir l'illusion d'un design ancré dans les grands principes d'une modernité appartenant à un siècle passé. Cette modernité qui a pu voir dans une rationalisation des formes (suppression

des motifs décoratifs, célébration du matériau structurel, mise en œuvre de processus industriels, espoir d'une large distribution grâce à un prix rendu accessible par une fabrication en série) la seule perspective digne pour s'adresser aux enfants du siècle. Rien n'est vraiment venu relayer les grandes phrases des grands maîtres, sinon une logique de marché, subtile et difficile à systématiser, où le nouveau occupe une place prééminente. « *La quête du nouveau pour le nouveau est une loi qui vaut jusque dans la post-modernité, après qu'ont été congédiés tous les espoirs en une nouvelle manifestation de l'occulte et en un progrès tendant vers un but* » (B.Groys, *Du nouveau*, 1995). Une recherche du nouveau qui ne serait plus associée à aucune utopie – idées concentrées sur le futur dont la manie totalitaire est malheureusement affirmée – à un nouveau commencement historique, à un changement radical des conditions de l'existence humaine. Dans un contexte que l'on pourra considérer comme moderne, au sens le plus large cette fois (mobilité incessante, désintégration et réinvention permanente, effervescences de propositions contradictoires, toutes concurrentes et égales entre elles, perte de repères générant angoisse et vertige – états momentanément calmés par l'acte d'achat), ce nouveau se nourrit à des sources multiples. L'une des plus claires serait aujourd'hui, de manière assez systématique, le recours au territoire du profane (le vulgaire, le kitsch, le méprisé), accomplissant ce que le philosophe Boris Groys nomme *transvaluation* : une opération permettant de donner de la valeur à ce qui n'en avait pas (ou plus).

## **L'objet, l'ornement et la politesse**

Je voudrais imaginer le design, entendu de manière large comme discipline relevant de ce qu'il est convenu de nommer *arts appliqués* - qu'il s'agisse, indifféremment, de mode, d'objet, de mobilier ou de graphisme - comme travail de politesse. On pourrait imaginer une politesse vis-à-vis de l'époque, au sens où ce serait, de notre part, une forme de correction à son égard. Cette posture que nous aurions l'obligation, au sens moral, de nous efforcer de traduire le plus précisément possible pour peu que nous ayons la chance d'être en mesure de produire du sens, par responsabilité vis-à-vis du temps où nous vivons, de l'espace que nous occupons, de la culture au sein de laquelle nous vibrons. Une politesse plus essentielle encore, que l'on en soit le producteur ou simplement le porteur, tournée vers ceux avec lesquels nous voulons vivre.

La politesse affronte à mon sens la nudité. La nudité, celle du corps ou de la matière, a souvent été célébrée par les modernes. La nudité, envisagée

notamment comme tentative d'objectivation d'un rapport au monde, je crois justement qu'il y a désormais tout lieu de s'en méfier. Parce que la nudité, le rien, la structure livrée toute seule, la forme pure ou celle résultante de l'exécution précise de la tâche, peuvent aussi être envisagés comme formes de brutalité. La nudité a souvent été considérée état idéal, celui de l'être humain enfin réconcilié avec lui-même. On la retrouve de manière régulière dans nombre de textes fondateurs du discours moderne, et dans ses opposés tout aussi bien. La nudité qu'imagine Rousseau n'est pas celle que Le Corbusier prévoit, pas précisément non plus celle envisagée par Marx, moins encore des nazi. Ni, métaphoriquement, la nudité de la rigueur cistercienne, de la sobriété protestante ou celle de l'essence Zen. Que cette nudité prenne pour cadre l'état de nature (un état qui reste une fiction : pour qui y a goûté, la nature pique, griffe, tape et giflé) ou la ville. La nature est largement hostile, c'est entendu. Pour ce qui relève du cadre social et de la ville – le plus loin possible de l'état de nature, la ville incarnant toujours assez précisément le triomphe moderne de l'homme sur les éléments, – l'univers créé de toutes pièces n'est pas moins redoutable. Par l'anonymat et la mobilité qu'il permet, la ville est un espace de liberté inédite (*l'air de la ville rend libre*, propose le philosophe). Il est lieu privilégié du rapport à l'autre, de sa mise en scène. Dans la ville, la nudité ne semble pas plus possible que dans la nature : la médiation de l'objet, et par conséquent le travail incessant du designer sur celui-ci, me paraît être un moyen efficace d'y permettre la vie (pour peu que l'on veuille envisager celle-ci sous l'angle d'une tension constante vers la disparition du conflit). L'objet et le vêtement sont ces media tournés vers une pacification – media, au sens où ils transportent une information et dans la mesure aussi où ils s'introduisent entre nous et le monde. Ils sont ceux qui nous permettent d'entrer en relation avec l'autre – parfois aussi d'être, de cette façon, appréhendés par lui, sans qu'il s'agisse de force brutale.

## **Langage, politesse ornementale**

La ville n'est pas devenue le territoire de prédilection du design pour des motifs contingents. Le design permet à l'homme de vivre aux côtés de ses semblables, dans ce lieu où des conditions de promiscuité et de densité humaines peuvent vite devenir intolérables. Il ne faudrait pas entendre cette politesse comme une forme surannée et mièvre, comme un reliquat anachronique. Il ne faudra pas plus la considérer vide de sens parce que prenant une forme à caractère ornemental. Les tentatives de pacification du biotope urbain doivent en effet ne jamais s'interrompre au risque d'une réalisation de la menace de la sauvagerie. Il ne faut pas être aveugle

ni sourd : sous-estimer la puissance et la permanence de cette animalité et de cette violence, souvent oubliées du fait de leur émergence presque exclusivement limitée aux périodes de crise (guerre, par exemple, ou système politique fondé sur la terreur), est une erreur. Contenir cette violence latente est très important pour permettre qu'une vie sociale s'accomplisse, aussi sereine et riche que possible. Le design fait partie de ces instruments-là. Précisément de la même manière que le langage, dont je voudrais le rapprocher ici. J'ai expérimenté, il y a quelques années, une société (fraîchement) post-totalitaire qui avait nettoyé le langage de tout le plâtras, décapé des scories du monde bourgeois et de ses modes de relation. Débarrassé de la politesse. Ca me ravissait. J'y voyais enfin la modernité en action. Finis les « *je vous en prie* », « *s'il vous plaît* », « *veuillez m'excuser* », et tous leurs wagons obèses. Les formules gracieuses et les sourires aimables et s'enquérir de la santé de son prochain et promettre une rencontre bientôt. Plus d'hypocrisie, les faux-semblants au panier, enfin exempté d'un souci de l'autre factice (on le connaît souvent à peine), décoratif. Un simple échange objectif peut enfin librement s'y substituer. Qu'importe s'il s'agit d'une information ou d'un produit. En fin de compte, cette simplification du rapport se révèle une abomination. La brutalité symbolique qui en est issue n'est alors jamais très éloignée d'une brutalité élémentaire, physique, celle qui met fin à la possibilité de la vie sociale – ou qui la rend excessivement pénible et toujours épuisante. Le design, au même titre que le langage, fait partie de ces *coussins* sociaux. Dans cette société-là, le design était tout aussi absent du terrain que les supposés ornements polis de la relation orale. Il n'est peut-être pas stérile de noter le mépris de tous les grands systèmes totalitaires mis en place au XXème siècle à l'égard du design (ne pas y inclure l'architecture). Dans la mesure où le design est tourné vers l'individu, et que le souci de l'individu, au sein de la société totalitaire, n'existe pas. Seule y importe la masse. Ce sont aussi des systèmes de sociétés où la violence est érigée en parangon esthétique. Dans le système fondé sur la terreur, le design n'a pas sa place. Le raccourci est certainement rapide, mais je ne peux m'empêcher de voir dans le design l'opposé précis de cet état là. Il est ce médium qui permet, justement, la pacification du rapport au monde et à l'autre et non la célébration de sa violence.

Pierre Doze est critique spécialiste du design.

