

INTRAMUROS

LE DESIGN POUR PENSER LE MONDE

205

REPENSER
LES ESPACES
DE TRAVAIL

ANTICIPER
LES MODES DE VIE...

LES NOUVEAUX SCÉNARIOS
PROPOSÉS PAR LES DESIGNERS



RAMY FISCHLER
LE BUREAU DES USAGES
ET LE DESIGN EN LÉGENDE

L 12619 - 205 H - F. 13,50 € - RD



REINVENTER ADAPTER REINVENTER REINVENTER REINVENTER

MURMURE, PROJET GAGNANT DU CONCOURS « RÉINVENTER PARIS » DU 11^E ARRONDISSEMENT. AU 69 BD DE CHARONNE, L'ANCIEN TRANSFORMATEUR ÉLECTRIQUE VA DEVENIR UN COMPLEXE DÉDIÉ À LA PRODUCTION SONORE ET MUSICALE, ET NOTAMMENT UN STUDIO D'ENREGISTREMENT POUVANT ACCUEILLIR UN ORCHESTRE SYMPHONIQUE. **RF STUDIO** COLLABORE AVEC L'ARCHITECTE **ELÉONORE GIVRY** SUR CE PROJET PORTÉ PAR **BATIPART IMMO**.





NOUVEAUX SCÉNARIOS de vie et de travail



PORTRAIT DE RAMY FISCHLER
RÉALISÉ PAR L'ILLUSTRATEUR UGO BIENVENU

RAMY FISCHLER,

Les usages du monde

Inclassable, infatigable, Ramy Fischler semble prendre un malin plaisir à échapper aux catégorisations – bien propres à la culture française – et continue de surprendre par la variété de ses projets. Cet automne, dans une actualité-projets très chargée, il sera notamment à l'honneur à Lille 2020, commissaire de l'exposition « Sens-Fiction », après avoir secoué en janvier dernier la dernière édition de Maison & Objet par des expérimentations virtuelles. Les pieds dans le présent, la tête dans la prochaine décennie, attentif et intuitif, le designer belge qui a posé ses valises à Paris aborde les projets design comme une caisse de résonance du monde.

Nathalie Degardin

à

20 ans, Ramy Fischler intégrait l'agence de Patrick Jouin. Quelques années plus tard, en 2011, il lance déjà sa propre agence, RF Studio... et en 2017 crée un département nommé « Le Bureau des usages ». Entre

temps, il collabore avec JR comme avec l'IRCAM, crée des scénographies avec Cyril Teste, aménage un cinq-étoiles, des sièges sociaux et le futur restaurant de la Tour Eiffel, et n'hésite pas à éditer ses propres réalisations comme à sortir des collections pour Ligne Roset. S'il apparaît comme un « touche-à-tout », le designer a surtout construit une pratique bien spécifique autour de l'analyse des usages, de la confrontation au contexte, et se fie à son intuition pour s'immerger, ressentir les situations pour mieux répondre aux besoins. Quand il travaille un repositionnement de concept pour Novotel, il incite ses équipes à tester les chambres pour mieux comprendre les comportements des usagers, et intervenir dans le bon compromis.

Pourquoi avoir identifié un Bureau des usages dans les différents départements de votre studio ? Une volonté de scénariser une démarche de design ?

C'est le prolongement d'une pratique qui a été celle du studio depuis sa création : anticiper les usages est intrinsèquement lié à notre métier. On pourrait dire que ce n'est donc pas nécessaire d'en faire « un studio dans le studio », mais nos clients – ou nos potentiels clients – ont parfois du mal à appréhender l'étendue de notre investissement, notamment

la démarche analytique et la réflexion très utile en amont d'un projet, de manière contextuelle, avant et en parallèle de la mission plus conventionnelle d'aménagement d'intérieur ou de la conception du mobilier. En incarnant cette phase d'un projet dans le Bureau des usages, l'objectif est de permettre à nos interlocuteurs de comprendre que ce travail n'est pas masqué et nécessite du temps et une expertise dédiée. ...



... Par exemple, un client va peut-être s'imaginer l'aménagement de ses bureaux comme une mission d'architecture d'intérieur, alors qu'en réalité son réel besoin touche des questions inhérentes à l'usage de l'immeuble, aux différents services à créer pour améliorer ou accompagner la vie des utilisateurs, à la répartition programmatique sur les différents étages, sur le bien-être ou la qualité de l'offre alimentaire, ce qui revient souvent au même. Se pose alors la question cruciale des opérateurs qui servent le socle ou desservent le quartier... C'est donc un tout autre travail que dessiner et mettre en forme, mais les deux phases du projet sont aujourd'hui tellement liées qu'il m'a semblé indispensable de réunir ces compétences au sein du studio.

L'identification de ce studio rend donc lisible le travail d'analyse du contexte, de traduction et de formalisation propre à la démarche design ?

Cela rend effectivement lisible une partie de notre métier qui sans cela ne serait pas considérée, ou dévalorisée ou parfois inconnue. Le second enjeu de ce studio, c'est que l'on milite maintenant pour que cette partie de la mission soit demandée même quand ce n'est pas forcément le cas au départ. Aujourd'hui, penser un bureau, un commerce, n'importe quel espace qui accueille du public, et quel que soit le public, nécessite forcément de se demander si on est dans une continuité ou une rupture avec ce qu'il y avait avant. Un projet demande deux, quatre ou cinq ans... Et si vous commencez un projet en étant en retard sur le présent, dans quatre ans vous le serez davantage ! Ce travail est indispensable pour arriver à livrer des projets dans le futur.

Le rapport entre la temporalité du projet et la temporalité de la réponse est une question très présente dans vos réflexions.

Oui, j'utilise d'ailleurs le terme de « chronotopie ». On gère de plus en plus de complexités dans les projets, on ne fait plus jamais seulement un bureau, ou un cinéma... c'est toujours un enchevêtrement de thématiques, de problématiques, d'usages, de publics différents, avec en plus les enjeux écologiques aujourd'hui de RSE, d'énergie verte, d'évolutions technologiques qui transforment notre rapport aux espaces, à la consommation... C'est d'une telle complexité que si, avant de commencer à dessiner quelque chose, vous n'embrassez pas l'ensemble du sujet avec méthode et process, vous avez peu de chance à la fin d'arriver à un résultat sans avoir oublié certains aspects importants de la réponse.

Mais votre équipe est essentiellement constituée de designers ?

À l'origine oui, c'est le meilleur profil pour moi pour faire la jonction dans cette méthode de travail. Tel que je conçois le métier, ce sont des gens pluridisciplinaires, très ouverts, très généralistes. Mais aujourd'hui l'agence compte une vingtaine de collaborateurs et bien sûr des architectes d'intérieur ont rejoint l'équipe. Nous travaillons beaucoup en réseaux. Architectes, urbanistes, scientifiques, illustrateurs ou auteurs poursuivent continuellement les projets.

“ La fiction est un formidable outil pour éprouver des hypothèses. À notre époque, elle est un moyen d'expérimentation, de communication, et de partage des idées bien plus efficace que tout autre. » RF Studio

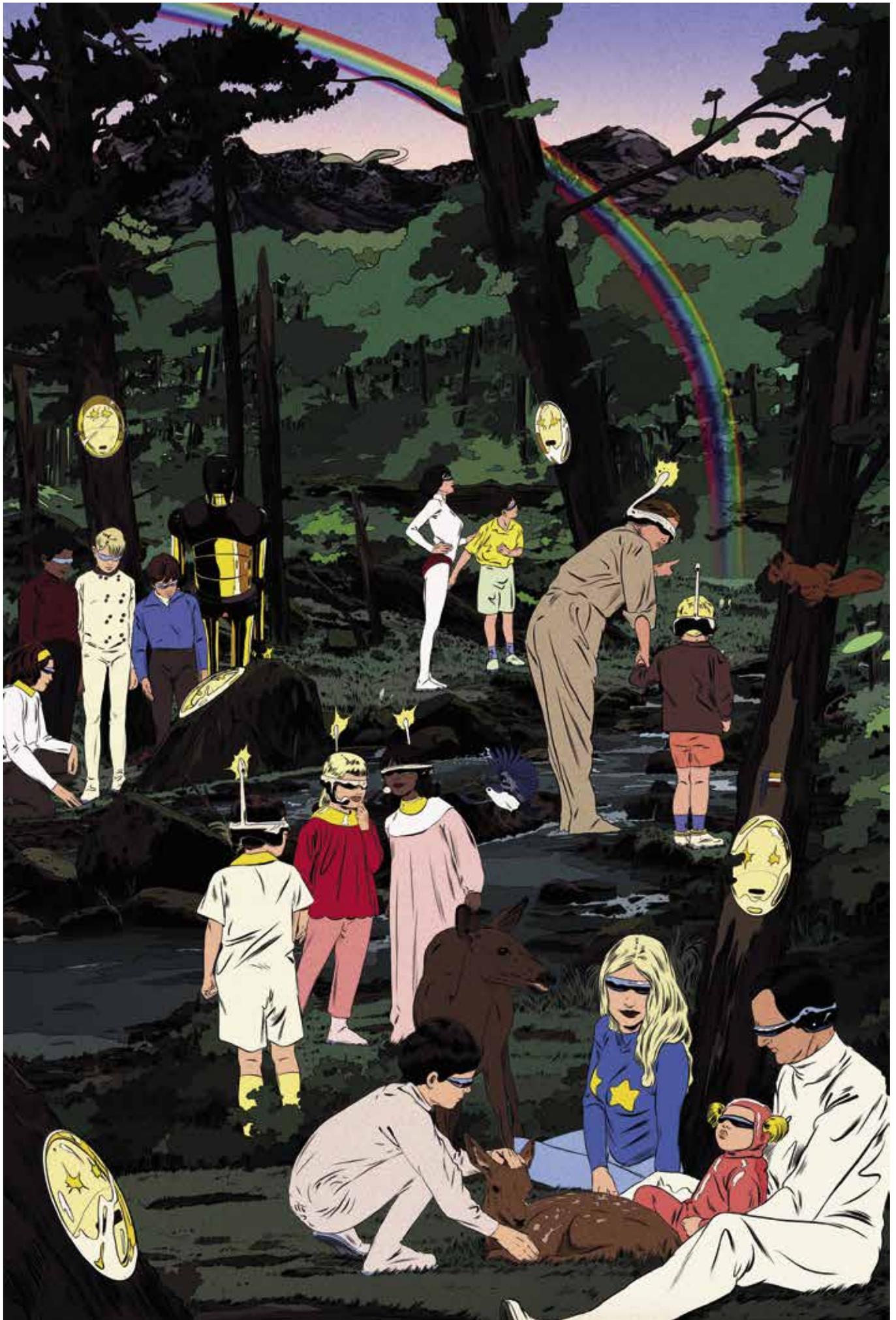
Lille 2020 mise sur le design en action, en mettant en exergue les méthodes de Proof of Concept (POC) dans des expositions disséminées dans la métropole. Dans ce contexte, l'exposition « Sens-fiction » dont vous êtes commissaire n'est pas une rétrospective de votre travail, mais à l'inverse se détache de cette approche de terrain pour interroger les imaginaires collectifs. Comment s'est passée cette commande ?

Dès le départ, l'équipe a choisi de présenter le design d'une manière nouvelle, plus expérimentale et en même temps plus ancrée dans le quotidien de la métropole : le designer qui conçoit des objets industriels est une réalité, mais il y a aussi d'autres approches dans le métier. À l'agence, on ne fait plus aucun projet sans expérimenter, tester, intégrer des innovations, travailler en réseau, et très peu, voire plus du tout, de création industrielle. Quand j'ai été sollicité pour l'événement, j'ai préféré me consacrer non pas à un POC – parce que je m'investis déjà beaucoup dans cette démarche – mais à un format d'exposition à première vue plus classique, tout en offrant au grand public, aux jeunes designers d'explorer une autre dimension du design : celle de l'enjeu de l'anticipation et, plus particulièrement, de la relation entre le design et la fiction. L'histoire de l'anticipation est passionnante, et trop peu abordée, alors que nous vivons une époque où il me semble primordial d'aiguiser le regard et le sens critique face aux nombreuses idées du futur qui se sont propagées par la littérature, le cinéma ou la publicité depuis des décennies. Il est aujourd'hui très difficile de faire la part entre les objets ou les usages réels et fonctionnels, difficile de différencier les produits existants de certaines visions modélisées plus vraies que nature. Cette exposition tente de faire la part des choses mais aussi et surtout propose aux visiteurs de se forger leur propre idée sur ce qui pour eux devrait être le futur. Ce n'est donc effectivement pas une expo sur notre travail, mais ça n'en est pas moins la mise en partage d'une réflexion qui est à présent au centre de mes préoccupations.

Depuis une décennie, on parle de design fiction, ou de design spéculatif, pour établir des scénarios prospectifs et favoriser l'innovation.

Curieusement une bonne partie de l'exposition s'intéresse pourtant au XX^e siècle ?

Oui, en effet, il m'a semblé primordial de consacrer une grande part de notre exposition, mais aussi de notre exploration préparatoire, à l'histoire des imaginaires avant d'aborder l'actualité. On a parfois l'impression que la place de la fiction est très nouvelle, parce qu'elle serait liée aux ...



« AU MILIEU DES VIVANTS ». © Illustration de Ugo Bienvenu pour l'exposition Sens-Fiction conçue par RF Studio

... nouvelles technologies, à notre capacité de produire de l'imagerie digitale, des effets spéciaux, et que le phénomène s'amplifie avec les casques 3D. Mais le XXe siècle a déjà abondé en imaginaires virtuels, le siècle dernier a foisonné d'imaginaires et de projections futuristes du monde, alors que, plus riche, notre XXIe siècle, lui, stagne. On n'a sans doute jamais produit autant de récits, ni autant de fictions qu'aujourd'hui, mais il s'agit en grande majorité des mêmes récits qu'il y a un siècle. Replonger dans cette histoire des imaginaires nous permet de questionner leur impact sur notre vie quotidienne, mais aussi de s'interroger sur notre difficulté collective (créateurs, scientifiques, politiques publiques ou entrepreneurs) à nous en émanciper, à nous renouveler, à chercher des alternatives plus désirables et surtout plus adaptées à notre époque.

Les imaginaires du XXe siècle ont nourri la conquête de l'espace, mais aussi la voiture individuelle, la cuisine équipée, le robot-ménager, la nourriture synthétique... L'intelligence artificielle et le transhumanisme sont évoqués depuis le XIXe siècle comme d'ailleurs les télécommunications ou les mondes parallèles... Ces imaginaires ont exalté et fait évoluer la société vers une certaine voie. Aujourd'hui, il ne semble pas y avoir d'autres voies. C'est un problème parce des générations entières se projettent dans l'avenir avec les mêmes rêves ou les mêmes imaginaires que nos arrière-grands-parents. Or ces imaginaires sont trop souvent incompatibles avec la réalité du monde et l'orientation que devrait prendre l'humanité.

En tant que créateurs, comment les designers peuvent-ils appréhender cette « panne » des imaginaires ?

C'est une question passionnante pour le design, car justement, elle ne concerne pas uniquement notre profession, ce qui en fait un enjeu collectif : dans un monde très individualiste, individualisé, le fait que les réponses ne viendront jamais d'un métier, d'une pratique ou d'une compétence seule, cela oblige notre génération et les suivantes à considérer l'approche collective de manière quasi systématique pour espérer le faire évoluer.

Cette convergence n'a d'ailleurs rien de nouveau : au XXe siècle, les designers se sont liés à l'industrie, à la politique, aux entrepreneurs, à la science, dans une forme d'énergie commune, et ont participé à imaginer le monde que nous connaissons, avec ses qualités et ses défauts. La découverte du facteur psychologique sur les désirs des consommateurs et la naissance du marketing a bien sûr orienté cette émancipation. Ce qui est déplorable en revanche, c'est de rester bloqué sur des imaginaires qui ne correspondent plus à nos valeurs, à nos enjeux actuels. Sans être défaitiste, en comprenant cet enjeu qui repose en partie sur nos épaules, le fait d'apprendre à analyser les images, les films, les récits qui forgent notre vision de l'avenir, nous permet de prendre de la hauteur et de se confronter à notre époque. Le fait qu'il y ait tant de nouvelles pistes de futurs à imaginer, cela redonne selon moi un souffle nouveau au métier et au rôle du design. De par sa faculté à collaborer avec un écosystème de compétences complémentaires, le designer, tel un réalisateur, a toute sa place pour participer à la production de nouveaux imaginaires. ...



Manger à la Tour Eiffel : RF Studio a été associé et partie prenante depuis les toutes premières étapes de ce concours gagné avec Sodexo et Thierry Marx. Avec Encore Heureux architectes, le studio travaille les espaces de restauration, le mobilier et les arts de la table, du parvis, du premier étage et du bar à champagne qui se trouve au sommet de la tour. Dès le départ la volonté fut de redonner à la brasserie une dimension emblématique qui diffuse des valeurs et les enjeux environnementaux de demain.





© Abacapress/Thierry Sauvage

© Abacapress/Thierry Sauvage



Nouveau concept Novotel :

Concevoir l'identité d'un hôtel qui accueille autant de clients à travers le monde (plus de 100 000 chambres) conduit nécessairement le studio à imaginer des systèmes et des écosystèmes à même de répondre aux critères de vie et d'envies de la décennie à venir, et pour une nouvelle génération de clients. Le studio a conçu les chambres comme les espaces communs, en appliquant la règle des 80/20, pour investir les ressources plus spécifiquement dans les endroits les plus stratégiques de l'hôtel.

© Abacapress/Thierry Sauvage



© Abacapress/Thierry Sauvage



CHAMBRE NOUVEAU CONCEPT, NOVOTEL PARIS LES HALLES.
© Abacapress/Thierry Sauvage





Innovation et technologies. Le studio, s'est depuis toujours investi dans des projets entrepreneuriaux qui font avancer les enjeux environnementaux et les usages. Le frigo Nu!, développé par une équipe de 4 coassociés, propose une offre inédite de restauration zéro déchet en entreprise, et favorise grâce aux technologies embarquées le circuit court et les commerces de proximité. Le Pod quant à lui propose d'exploiter l'usage des technologies de réalité virtuelle pour limiter les déplacements et favoriser le travail commun à distance. Un espace totalement pensé pour accompagner l'utilisateur dans son interaction virtuelle avec ses interlocuteurs.



... **Avec les visiteurs à la fin du parcours, vous partagez vos pistes, qui sont aussi un référencement de valeurs ?**

On détaille à la fin du parcours 5 thèmes, qui sont aussi au cœur des préoccupations de l'agence : pour des futurs désirables (cf p 43), tels le bien commun, la réindexation du travail, la symbiose avec les vivants... Pour nous, sans être dogmatiques, ne pas participer à l'atterrissage de ces thèmes dans nos usages quotidiens, c'est se tromper d'époque ou de vocation ! Il est important de comprendre que les entreprises, les marques, les industries, qui parlent aujourd'hui de valeurs, de sens, d'avenir, doivent trouver chez les designers le relais, le catalyseur et le déclencheur du passage à l'acte. Il est donc important que les designers, tout en restant généralistes et ouverts à tout ce qui les entoure, aient une conscience et une connaissance des enjeux qui doivent aujourd'hui infuser tout

projet, qu'il s'agisse d'écologie, de technologie, d'usages et, bien souvent, tout à la fois.

C'est déjà un cheminement de la pensée et des process de travail que l'on a fait sur nous-mêmes, avec l'espoir de bonifier nos méthodes et notre capacité à influencer positivement sur notre environnement. Ces 5 thèmes, quand j'en parlais il y a six mois, un an, nombre de gens me disaient : « il faut rester réaliste, le design cela doit rester concret ». Aujourd'hui je pense que le discours évolue. En tout cas, plus de personnes sont à l'écoute et en capacité de dire, « ok, on n'y croyait pas trop, mais voyons ce que ça peut vouloir dire ».

Les communs, le rapport vivant, le futur du travail, tout le monde sait qu'il est indispensable d'aborder ces problématiques, mais à court terme le confort personnel et quotidien paraît tellement en danger, qu'aborder les sujets, ...



© Anne Emmanuelle Thion

Design ça tourne ! En janvier 2020, Ramy Fischler présentait un projet performatif proposant, par le biais de la mise en scène et de la fiction, d'expérimenter de nouveaux usages tout en faisant participer et réagir le public, mais aussi les professionnels du monde du design amenés à penser les objets de demain. Dans un coliving, tel qu'il pourrait bientôt réellement en exister, avec son mobilier, ses objets et ses technologies à expérimenter, cinq personnes se sont installées, y ont vécu et partagé leur quotidien pendant plusieurs jours : cuisiner, prendre soin de soi, travailler, échanger, recycler, cultiver, communiquer ou encore se divertir. Autant de moments de vie étudiés sous l'angle du design et des nouveaux usages. Une performance scrutée par une dizaine de caméras, et la régie vidéo in situ, pour réaliser une micro série, diffusée en septembre sur les réseaux sociaux.



© Anne Emmanuelle Thion



© Anne Emmanuelle Thion



© Anne Emmanuelle Thion



LE PHILANTHROLAB © vincent leroux / TempsMachine



Matière d'avenir : Intégrer des matières à la fois irréprochables d'un point de vue écologique, mais aussi agréables au toucher et apaisantes à la vue des utilisateurs, se rapporte à ce que l'on appelle la biophilie. Pour le studio, il est primordial de faire revenir l'artisanat, le savoir-faire, la main, dans le processus d'élaboration et de réalisation de projets tertiaires. RF Studio n'a pas hésité à concevoir du mobilier en terre crue pour l'aménagement du hall d'un immeuble de bureaux à Saint-Denis, ou encore dans le philantro-lab. (cf Intramuros 204)

- ... tel que nous le faisons dans la dernière partie de l'exposition, par des récits fictionnels, permet d'éviter la confrontation trop directe, et les transpositions dans le réel qui font peur. Nous avons choisi de pousser la démarche en mode laboratoire et de travailler avec des gens dont le métier est de créer de beaux récits. Parce que l'homme est très sensible au récit, si une histoire est bonne, on a envie d'y croire, voire de la réaliser, et c'est bien le sujet central de notre exposition.

On est fondé par nos mythes, nos croyances...

Je crois que beaucoup plus de choix qui fondent nos sociétés industrielles, ont été initiés par des désirs irrationnels, basées sur des mythes et des croyances profondes, mais aussi par la manipulation des consommateurs... Relire Propaganda de Edward Bernays n'est pas inutile pour comprendre ce phénomène et ses limites. Il faut alors chercher à exploiter

du mieux possible cette particularité humaine comme un moyen de faire désirer des modes de vie alternatifs, positifs, viables, et pas seulement rentables.

Aujourd'hui, nous cherchons à nous émanciper de l'injustice sociale, du dérèglement économique et écologique dont les issues sont incertaines et donc inquiétantes, voire traumatisantes. Nos responsabilités à titre personnel comme collectif semblent insurmontables. Faire face à cette crise existentielle et chercher par notre métier à élaborer des issues positives, c'est bien plus compliqué que de concevoir une chaise, mais le défi est exaltant et, par cette exposition, j'espère prolonger la discussion, voir créer des vocations.

C'est finalement aussi une autre approche de ce que pourrait être le bien-être ?

Complètement. Je dirai même que la notion de bien-être, d'épanouissement est au centre de toutes nos préoccupations. Il y a peu, utiliser le mot bien-être était considéré comme « naïf ou utopiste » alors qu'en réalité c'est la seule chose qui importe. Qui a envie d'aller travailler quelque part où il ne prend pas de plaisir ? Qui veut faire ses courses dans un environnement dénué de plaisir ? Pourquoi limiterait-on la quête du bonheur à l'univers du divertissement, ou du luxe ? C'est absurde ! J'assume totalement que pour notre métier, que l'on investisse les champs du travail, du commerce, ou de l'industrie, la question du plaisir est primordiale. La quête du plaisir est donc un sujet sérieux ! /



« SENS-FICTION »

Une exposition laboratoire

Ramy Fischler et Scott Longfellow de RF Studio s'interrogent sur le rôle de la fiction d'anticipation pour imaginer les usages de demain.

Ils explorent ce sujet à travers une exposition et un laboratoire de création dans le cadre de Lille 2020.

L'

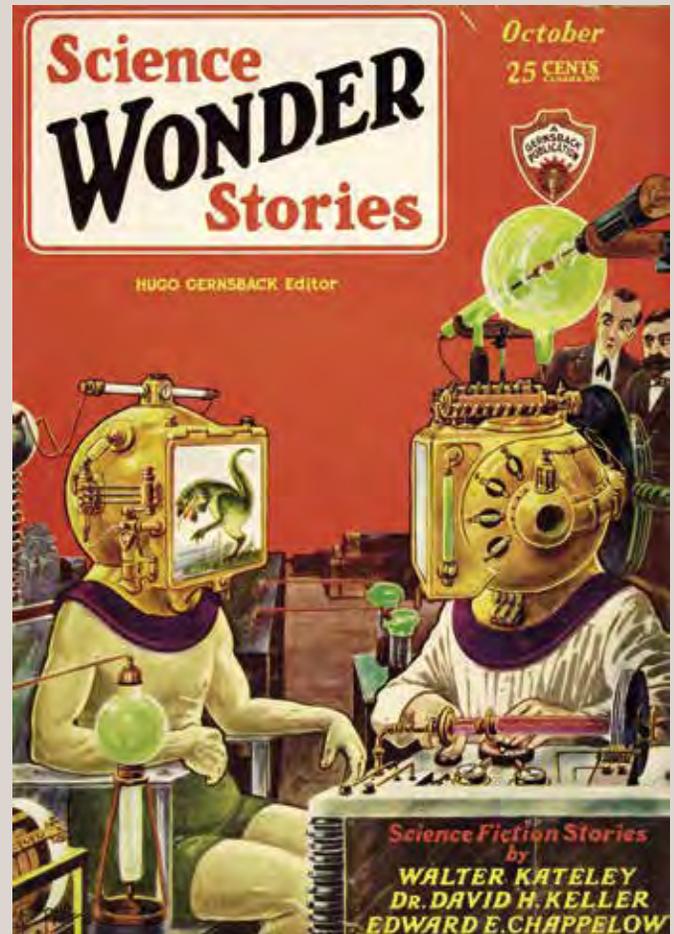
exposition met en lumière, à travers un regard de designer, les fictions et les récits d'anticipation de l'ère industrielle qui ont inspiré voire forgé nos usages quotidiens. Œuvres littéraires, cinématographiques et projets de designers sont mis en relation pour agir sur les visiteurs comme des révélateurs de nos façons d'être au monde, notamment face aux technologies. Dans un second temps, RF Studio et son Bureau des usages expérimentent une démarche de création collaborative, où récit et design se conjuguent pour

imaginer des futurs alternatifs. Ainsi, auteurs de fictions, experts, opérateurs du quotidien et designers se réunissent dans un laboratoire dématérialisé pour contribuer à l'émergence d'autres imaginaires désirables.

Dès le début de la révolution industrielle, le Frankenstein de Mary Shelley, les aventures scientifiques de Jules Verne ou encore les romans philosophiques de H.G Wells placent - pour le meilleur et pour le pire - la science au cœur d'un nouveau genre de fiction : le merveilleux scientifique. L'exposition dédie une salle à une figure plus tardive, moins connue que Raymond Lœwy ou Norman Bel Geddes, et pourtant particulièrement importante dans l'histoire du design d'anticipation : Hugo Gernsback. À l'orée du XX^e siècle, il est l'un des initiateurs

de la science-fiction comme la promesse d'un progrès technique transformateur de nos vies et de nos quotidiens. Hugo Gernsback conçoit, par tous les médiums à sa portée, un réservoir abondant d'innovations technologiques, de nouveaux usages précurseurs, le tout mis en récit, et diffusé abondamment par le biais de publications populaires. Il démultiplie ainsi la force du pouvoir d'enchantement des technosciences et ouvre la voie à de nouveaux imaginaires. Après-guerre, une autre approche, à la croisée de l'innovation, de la conquête des marchés et de la communication, émerge. Elle émane en général de l'industrie lourde ou de l'énergie. Ces entreprises commandent à des illustrateurs des visions du futur qui attestent que leurs industries incarnent – et construisent – au mieux le futur de nos usages. La prophétie devient alors utilitariste.

Le syndicat de l'acier américain commande un portfolio d'illustrations du futur à Syd Mead, le célèbre designer qui officiera par la suite dans le cinéma de Science-Fiction. À partir d'un calendrier de prédictions, il dépeint ainsi une vingtaine de scènes de vie du quotidien de demain : le transport individuel et l'automobile y ont un rôle dominant. L'exposition apporte également une réflexion contemporaine : quels futurs souhaitons-nous vraiment ? Le Bureau des usages, cellule de maîtrise d'usage intégrée à RF Studio, se transforme ici en incubateur d'imaginaires alternatifs. Auteurs, experts, penseurs et acteurs du quotidien sont invités à imaginer des pistes d'avenirs incarnés par des personnages vivant dans le futur. Le public les découvrira dans une salle immersive, dans laquelle un dispositif audio lumineux diffuse ces témoignages qui sont autant de nouvelles façons de se projeter dans le monde à venir.



« SCIENCE WONDER STORIES », OCTOBRE 1929 (ILLUSTRATION FRANK R. PAUL). ON PEUT Y VOIR LA PRÉFIGURATION DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE (OU AUGMENTÉE) OU ALORS UNE MACHINE À LIRE LES RÊVES OU LES PENSÉES. © Agence martienne

Dans le cadre de Lille 2020, du 16/9 au 18/11, au Tri Postal, Lille.



© Photo portfolio US Steel – propriété de Patrick Gyger « Syd Mead, 1969, United States Steel ».

LES 5 PISTES d'un futur désirable

en corps humain

L'imaginaire du XX^e siècle a privilégié une évolution de l'homme modifié, augmenté, voire parfois remplacé par le biais des technologies (transhumanisme) l'éloignant peu à peu de ce qui fait son humanité. Face à cette vision de l'homme augmenté, d'autres perspectives sont à creuser : nos pistes d'imaginaire tendent à défendre l'idée d'un épanouissement de l'être humain tel qu'il est et fier de ce qu'il est ; profitant bien sûr des avancées de la science pour améliorer sa santé, sa longévité, sa beauté, mais prônant également la diversité et la différence comme des valeurs centrales de la beauté.

l'emploi du temps

Face à l'automatisation généralisée, le travail a peu à peu perdu le sens de sa vocation première glissant vers une somme de tâches à effectuer sans valeur ajoutée. Le fait de travailler semble alors appelé à une forte évolution. De nouveaux métiers verront le jour, et de nouvelles façons d'occuper notre temps. La notion d'engagement nous semble être indispensable pour réenchanter les mondes professionnels. Et le designer, concepteur des cadres de vie, des espaces autant que des outils de travail, est appelé à contribuer à ces évolutions.

l'instinct matériel

Vers un nouveau rapport à la consommation. Notre schéma productif est essentiellement consumériste, or la possession n'a pas satisfait notre quête de bonheur. S'il ne s'agit pas de prôner la décroissance et la frugalité, ni d'éluder notre nature productiviste, il est en revanche opportun d'augurer d'un nouveau rapport aux objets et à leur consommation. Cette réinvention positive passe par la redéfinition de nos besoins réels et à la manière de les produire, dans le respect de notre environnement.



L'ILLUSTRATEUR UGO BIENVENU A COLLABORÉ AVEC RAMY FISCHLER POUR INCARNER CHACUN DES CINQ FUTURS DÉSIRABLES PRÉSENTÉS DANS LA DERNIÈRE PARTIE DE L'EXPOSITION. VOICI L'ILLUSTRATION DE « L'INSTINCT MATÉRIEL », VOIR AUSSI P. 37 « AU MILIEU DES VIVANTS »
© Ugo Bienvenu

les sens communs

La modernité a privilégié la satisfaction des besoins individuels, en fragilisant le pouvoir du collectif. Or, c'est le partage et la mise en commun qui accroissent la valeur de notre capital social, culturel, humain et économique. Tant les innovations technologiques que la prise de conscience actuelle appellent à une réinvention des usages communs : circuits courts, transmission des connaissances, gestion des biens partagés tels que l'air, l'eau, la biodiversité, sont autant d'enjeux incontournables pour un monde futur viable, auxquels le design est contributeur.

au milieu des vivants

L'homme moderne s'est pensé et construit en dehors de la nature. Cette distanciation a enclenché une logique d'exploitation, et à terme un affaiblissement de la biodiversité – en témoigne la récente pandémie de Covid-19. Un changement radical devra s'opérer à l'avenir, et les designers comme tant d'autres métiers participeront à penser l'interrelation, l'hybridation et la symbiose entre l'humain et les autres vivants de la planète.