

Au centre, un grand espace vide qu'il faut remplir en analysant minutieusement les événements récents, la réalité de la société postindustrielle dans toute sa complexité, envisagée comme un système stable, ni provisoire ni antimoderne.

Dans le même temps, il faut rechercher le fondement éthique et artistique sur lequel construire le projet à

venir. Un projet ample, de grande envergure sur le plan humain et culturel. Opération délicate, mais possible, à condition, bien sûr, d'accepter certaines conventions et restrictions qui ont pour nom « seconde modernité ».

Par « seconde modernité », j'entends l'acceptation de la modernité en tant que système culturel artificiel, non pas fondé sur les principes de nécessité et d'identité, mais sur un ensemble de valeurs civiles et linguistiques.

**Nouvelles
de la métropole
froide**

Design et seconde
modernité

Les Essais

Des pensées repères et des outils
d'analyse pour mieux appréhender,
dans la diversité de ses problématiques,
la culture de la fin du xx^e siècle.

Directeur de la publication
Dominique Bozo

Directeur de collection
Thierry Grillet

Chargé d'édition
Chantal Noël
avec la collaboration de
Marina Lewisch

Secrétariat
Odile Perret

Fabrication
Martial Lhuillery

Conception graphique
Laurent Ungerer
Visuel Design Jean Widmer

© Idea Books Edizioni,
Milano, 1988, pour l'édition originale
italienne *Pomeriggi alla
media industria*

© Editions du Centre Pompidou,
Paris 1991
N° d'éditeur : 794
ISBN 2-85850-603-5
Dépôt légal : décembre 1991

Tous droits de reproduction,
d'adaptation et de traduction réservés
pour tous pays.

**Andrea
Branzi**

**Nouvelles
de la métropole
froide
Design et seconde
modernité**

Traduit de l'italien par
Christian Paoloni

L E S E S S A I S
 Centre Georges Pompidou

SOMMAIRE

Introduction par François Burkhardt	9
Avertissement	13
Des après-midi dans les PME	15
Les territoires de l'imaginaire	25
Maisons et objets	35
Le paradoxe italien	47
La stratégie du maître de cérémonies	57
Le rationalisme surréaliste	65
Une écologie de l'univers artificiel	79
Planètes lointaines	89
Vers une seconde modernité	101
Une mutation génétique	115
La métropole froide	125
Trois théorèmes	135

INTRODUCTION

Au seuil du troisième millénaire, notre société postindustrielle, parvenue au terme d'une mutation commencée à la fin des années 60, aborde ce qu'Andrea Branzi appelle la « seconde modernité ». Dans cette ère nouvelle, que l'auteur définit et préfigure dans son essai *Nouvelles de la métropole froide*, le design est appelé à jouer un rôle majeur et à fonder une « nouvelle écologie de l'univers artificiel ».

Dégagé des contraintes exclusives de la production, le projet de design a pu mener au cours de ces dernières années une vaste expérimentation technologique et linguistique dont les incidences sur les comportements ont été éminemment complexes. Tandis qu'il ne craignait pas de « se salir les mains », l'architecture, au contraire, par son refus d'affronter les nouvelles conditions du réel, connaissait une crise aggravée. Aujourd'hui, la métropole de l'après-modernité ne se construit plus seulement à partir des infrastructures de grands travaux urbains ni des codes de composition traditionnels. Elle naît plutôt de la prolifération des marchandises et des objets, dont la présence sans cesse renouvelée et disséminée sur l'ensemble du territoire transforme l'environnement

de l'homme, son habitat, ses lieux de travail et de loisir.

Le design reprend donc à sa charge une tâche autrefois dévolue à l'architecture — dont la prédominance avait été reconnue par le mouvement Arts and Crafts, confirmée par le Bauhaus, puis par la Synthèse des Arts de Le Corbusier. Il est devenu le principal acteur de la formalisation du social, le protagoniste le plus avancé de la culture du projet. La métropole post-industrielle ne repose plus, selon Andrea Branzi, sur des opérations globales mais sur une infinité de micro-structures, de réseaux où circulent les fluides électroniques d'une technique dématérialisée : renversement fin de siècle, revanche de la surface sur la structure, du périphérique, de l'éphémère.

Dans ces espaces saturés, le projet doit désormais s'exercer sur les territoires de l'imaginaire en créant de nouveaux récits, de nouvelles fictions qui viendront « augmenter l'épaisseur du réel ». Les designers deviennent, dans cette perspective, des inventeurs de scénarios et de stratégies, et développent avec l'industrie une collaboration faite à la fois d'autonomie et de solidarité. En alliant culture industrielle et laïque, le projet s'inscrit donc parmi les grands desseins de la fin du xx^e siècle ; sur ce point, bien que méfiant envers l'idéologie qui fait de la seule industrialisation la condition du progrès social, Andrea Branzi reste néanmoins attaché à l'idéal humaniste de la modernité. Concevoir relève davantage de l'empirisme que de la théorie. Un design « riche de compromis, d'hybridations et d'imitations » favorise des montages et des mélanges qui associent l'industrie et l'artisanat, l'international et le régional. Son itinéraire est différencié, varié et pluraliste, son esthétique n'est plus celle d'un standard : la diversité des approches se révèle en effet déterminante dans la conquête de la qualité. Il faut renoncer aux formules globalisantes, comme par exemple celles du « good design », et s'attacher aux

qualités spécifiques d'un objet plus qu'à ses qualités génériques. L'époque des produits « destinés à plaire à tout un chacun » est donc bien révolue, nous dit Andrea Branzi, puisque dans cette société « matricielle » chacun a la liberté d'assembler les divers éléments de son identité culturelle, à travers un choix d'objets et de styles de vie qui signe son appartenance à un groupe spécifique.

L'accumulation des diversités et des différences, la prolifération des signes et des informations sont à l'origine d'une véritable « révolution sensorielle » qui nous confronte au défi peut-être le plus important de ces prochaines années : établir une relation renouvelée entre l'homme et son milieu, entre l'univers artificiel et naturel, créer une techno-écologie afin de redonner des qualités profondes à un environnement dévasté par l'industrialisation. La réponse ne peut être que d'ordre éthique et culturel : rendre le monde à nouveau habitable et construire, comme nous y invite Andrea Branzi, « la ville du présent dans celle du passé et celle du futur dans celle du présent. »

François Burkhardt

AVERTISSEMENT

Le présent ouvrage a été publié en 1988 en Italie (*Pomeriggi alla media industria*, Idea Books), et aux Etats-Unis (*Learning from Milan*, MIT Press). Il paraît aujourd'hui en France sous le titre *Nouvelles de la métropole froide*.

Autant de titres différents pour ce petit livre qui pourrait en avoir beaucoup d'autres, puisqu'il est fait de réflexions sur le passé récent et l'avenir du design. Ces réflexions portent sur des sujets très divers, liés entre eux par un double souci : la recherche d'une lecture cohérente d'événements peu clairs pour la critique officielle actuelle, et l'élaboration de prospectives encore incertaines pour la « culture du projet ».

J'ai apporté quelques modifications à cette édition, par rapport aux textes italien et américain. Elles concernent principalement les deux derniers chapitres : « La métropole froide » et « Trois théorèmes ». Cependant, ce qui a véritablement changé entre les éditions de 1988 et la présente, c'est le climat politique en Occident.

Entre la fin des années 80 et la décennie actuelle, on a assisté à l'éclatement du bloc soviétique à l'Est, et aux prémices d'une importante récession économique et industrielle à l'Ouest. En outre, tandis que j'écris ces

lignes, une guerre se déroule, qui risque de dégénérer en conflit mondial aux conséquences totalement imprévisibles.

La culture du projet est donc mise, une fois encore, face à ses responsabilités, et ce, sans avoir une vision très claire ni des événements, ni d'elle-même. Cet ouvrage se veut une contribution à cette réflexion impérieuse.

Andrea Branzi,
Milan, février 1991

DES APRÈS-MIDI DANS LES PME

Ce titre, *Des Après-midi dans les PME*, j'y songeais depuis longtemps, bien avant de commencer à rédiger ce petit ouvrage sur le design. Cependant, je ne saisis pas bien son sens ni ce que j'allais en faire. Cette expression m'est venue à l'esprit vers 1976, tandis que je tentais de faire comprendre à un ami le sentiment étrange de grande sérénité qui m'envahissait lorsque je visitais une PME — ce que sont généralement les entreprises italiennes de design — pour le suivi d'un projet.

J'avais alors la sensation de me trouver dans un lieu tranquille, retiré au fond d'une grande banlieue industrielle ou au cœur d'une campagne déserte et verdoyante.

C'étaient des après-midi sereins. La lumière du crépuscule pénétrait par les baies en aluminium anodisé, éclairant bureaux et machines, découpant de larges pans d'ombre dans des espaces bien ordonnés. J'avais l'impression quasiment physique que ces lieux, nés d'une révolution et qui avaient été au centre du monde deux siècles durant, allaient entrer dans une ère nouvelle. Il me semblait qu'ils avaient mûri, recouvert la paix, qu'ils étaient sortis du stress ambiant.

Ce n'était pas une impression de déclin ou de marginalisation. Je percevais au contraire une force tranquille, une nouvelle sécurité, comme dans une vieille ferme. A cette époque, ce sentiment à l'égard de l'industrie était très étrange, et en effet, je n'étais pas toujours compris lorsque je le décrivais. Ces années rudes, émaillées de conflits, envahies par la contestation du système industriel, étaient les années du terrorisme, de la recherche de solutions globales. L'industrie était en première ligne. Pourtant, ou peut-être à cause de ces événements, celle-ci me paraissait paradoxalement calme, avec ses standardistes, ses employés, ses magasiniers, ses ouvriers de plus en plus invisibles, prêts à s'en aller lorsque retentirait la sirène, comme on quitte un hôtel, sans attaches particulières. Frais et dispos après leur douche, ils avaient de nombreuses heures libres devant eux, pour travailler au noir ou cultiver le jardin de quelque pavillon d'une de ces interminables banlieues de la métropole. Des après-midi par conséquent longs et sereins, dans une pénombre stimulante.

Je n'ai commencé à rationaliser ce sentiment littéraire que plus tard, lorsqu'on s'est mis à parler explicitement de l'avènement d'une société postindustrielle. Alors, tout est devenu plus clair : cette pénombre lumineuse a pris un nom, et une théorie s'est dessinée pour la décrire.

Dans le même temps, beaucoup d'autres choses se sont éclairées, et surtout l'ensemble des événements que nous avons vécus durant vingt ans, de 1968 à 1988. Chacun d'eux était déterminé par une sorte de décharge d'intelligence libératrice mais dans l'ensemble ils étaient absolument indépendants et dissociés les uns des autres. Ils n'entraient pas dans un cadre bien ordonné, mais semblaient plutôt désarticuler les résultats aussitôt qu'ils étaient atteints.

Ces phénomènes, tantôt gais, tantôt tristes, constituaient les signes du passage d'un seuil, de la

recherche de nouvelles valeurs, au moment où s'effondraient les anciens codes.

La première transformation culturelle importante est intervenue vers le milieu des années 60, lorsque la culture pop a renversé les valeurs existantes. Cette mutation a marqué le passage historique d'une culture moderne, dont l'éthique était principalement fondée sur la logique de la production, à une nouvelle culture qui définissait de nouveaux paramètres, de nouvelles lignes d'évolution dans la logique de la consommation.

Non seulement la culture pop considérait-elle tous les langages de la communication de masse et de l'incitation à la consommation comme un état de fait, mais encore témoignait-elle pour la première fois de ce que le centre de gravité du monde n'était plus l'usine en tant que telle — avec ses impératifs d'efficacité et de productivité — comme cela avait été le cas pendant plus de quatre-vingts ans, mais ce qu'elle avait entraîné, c'est-à-dire la diffusion de nouveaux comportements et de nouveaux langages dans la société.

Ceci marquait la fin de la société industrielle et la naissance difficile de la société postindustrielle. Cet accouchement historique s'est précisément achevé à la fin des années 80, après une période durant laquelle la société a vécu sans codes de valeurs acceptés par tous : d'une part, la « modernité classique » périssait, emportant avec elle ses certitudes optimistes, d'autre part, aucun système de valeurs de même solidité, de même cohérence, n'était élaboré. La société, avec ses contradictions et son énergie, devenait protagoniste de la culture et revendiquait, par le biais de la politique, une position centrale nouvelle.

Dans ce cadre, l'usine subissait un nouveau démantèlement, non pas secondaire, mais plus discret et tranquille. La bataille qu'elle avait menée au cours de la période de croissance dans un monde agricole, artisanal et commercial, s'était soldée par une victoire.

Elle disposait alors de tous les moyens de production et de communication ; rien n'existait réellement en dehors d'elle, elle englobait tout, et tout créait une synergie autour d'elle. L'usine entraînait donc dans une ère nouvelle, faite de périodes plus longues, de visions plus vastes : semblable à un couvent qui s'installe, après des siècles de croisades et de persécutions, dans une vallée tranquille peuplée par une société totalement convertie.

De même, aujourd'hui, l'usine est plongée dans un monde hyperindustrialisé. Ses tensions idéologiques, la charge radicale des années héroïques où elle revendiquait le rôle de modèle pour un monde futur, se sont apaisées. A présent, elle n'œuvre plus pour se réaliser elle-même et faire primer sa logique quantitative, mais pour réaliser un modèle ineffable de bien-être, de luxe, de qualité de vie. Ce modèle — et cela lui donne plus de force encore — est constitué par la Société du Loisir, avec ses mythes artistiques et libérateurs, ou bien, à tour de rôle, par la Société du Bien-Être, la Société de Consommation, des Services, de l'Électronique, la Société sans Travail, la Société de l'Esthétique.

Cependant, il s'agit toujours de modèles trop exhaustifs ou incomplets, incertains ou trop spécifiques. Il s'agit, par-dessus tout, de modèles définis uniquement par les sociologues (certains sociologues), alors que la société et l'industrie les ignorent totalement. Il apparaît désormais clairement que cette société, ce système, ne disposent plus d'aucun modèle global, d'aucune ligne directrice, d'aucun mythe communicable, auxquels se conformer.

Il n'existe aucun modèle définitif de nous-mêmes. Nous disposons en revanche de nombreux modèles partiels, sectoriels, qui se limitent à des situations et des époques particulières. La laïcisation de la société est parvenue à son maximum, horizontalement et verticalement.

Ce degré extrême de liberté est devenu vertigineux ; il a atteint un point où les choix possibles sont infinis, et où se recréent des systèmes mineurs de comparaison. Lorsqu'une globalité d'intentions n'existe plus, un modèle partiel puissant renaît, un segment catalyseur qui réalise un système « fermé » de valeurs.

Dans le passage d'une économie politique à une économie de marché, le projet — en matière de design comme d'architecture — subit une transformation profonde. Il accepte de chercher en lui-même les motifs de sa propre existence. Il ne constitue plus le signal d'une avancée globale de la modernité, de l'industrialisation ou de la démocratie. Le projet est un acte créatif de type tautologique, une pure invention linguistique et économique qui cherche tantôt à répondre à la demande du marché, et tantôt invente un marché qui n'existe pas. A certains moments, il répond à des codes de valeurs existants ; à d'autres, il en crée de nouveaux, provisoires ou stables.

Il ne s'agit pas d'une transformation négligeable si l'on songe à la stratégie que s'est donnée le design à ses débuts et aux codes de valeurs sur lesquels il a fondé sa propre discipline, durant la longue période comprise entre 1920 et 1960. Au cours de ces années d'industrialisation forcée, une hypothèse s'est dessinée selon laquelle le design devait contribuer à réaliser une normalisation de la consommation et des comportements de la société. Il œuvrait à la recherche des besoins primaires, c'est-à-dire du cadre des nécessités saines et indiscutables qui pouvaient constituer le fondement des rapports de production et de consommation de la communauté humaine dans la nouvelle société industrielle.

Dans cette optique fascinante, le design a poursuivi des années durant l'oiseau rare des produits standard, c'est-à-dire ceux destinés à plaire à tout un chacun — et donc à personne en particulier —, et qui tentaient de toucher la zone neutre du goût du public.

Bien sûr, cette tentative est restée lettre morte, mais elle a été une métaphore phare pour une grande partie du débat sur le design. Le retour de la démocratie après la guerre a encouragé par la suite la recherche de standards considérés comme les prémisses de l'égalitarisme occidental.

Et puis, les choses ont évolué à l'inverse. Les grands marchés de masse de forme pyramidale, guidés par des leaders d'opinion illuminés ou capricieux — et suivis par une meute d'imitateurs consentants —, se sont progressivement divisés en poches, puis recomposés en nouvelles majorités bariolées.

Au cours de ce changement complexe, le design a dû déplacer son attention, la faire passer des produits de masse vers des produits destinés à des groupes sémantiques restreints. Des objets qui devaient plaire à tout le monde vers des objets faits pour un utilisateur spécifique. Du langage de la raison vers celui de l'émotion. De la certitude de la science vers les inventions de la mode. De l'objet vers l'effet. De la forme vers la performance. Durant les années du changement (1968-1988), tout au long de ce gué qu'a constitué le passage de la société industrielle à la société post-industrielle, le projet a évolué à la recherche de lui-même, de son propre langage, de son propre rôle. Il a dû se frayer un chemin parmi l'art et les nouvelles technologies, enquêter dans les territoires limitrophes, recueillant les débris utiles à sa survie et à sa régénération.

Lentement, le processus de transformation est parvenu à son terme. La Mutation s'est faite dans son intégralité et à présent une société nouvelle, dotée de sa culture et de ses valeurs propres, s'est constituée de manière relativement stable. Ce petit livre est précisément une méditation qui porte moins sur ce qui s'est passé que sur ce qu'est le design aujourd'hui, à la lumière d'un jour nouveau, après une nuit longue et tourmentée.

Le paysage social qui s'étend devant nous, et où le design trouve sa place, a changé : ce n'est plus la société divisée en strates horizontales déterminées par le patrimoine et la classe sociale, comme ce fut le cas jusqu'à la fin des années 60. Ni celle des mouvements et des expériences des années 70, divisée en segments de marché et entièrement composée de minorités provisoires. A l'inverse, la société européenne qui arrive au seuil de la dernière décennie de ce siècle — et du millénaire — présente une forme stable, celle d'un échiquier ou, selon la terminologie des mathématiciens, d'une matrice : ensemble de diversités équilibrées, ni provisoires ni expérimentales, définies par des styles formels et comportementaux.

Chaque case de cette matrice est formée à la fois de musiques, de couleurs, de chaussures, de tissus, de jargons, de coiffures, de détails de finition. Cet ensemble de langages et de médias dont il n'est pas toujours facile de discerner les liens — qui ne sont en aucun cas idéologiques — forme un vaste système d'identité forte.

La nouveauté intéressante de cette « matrice d'identité » ne réside pas seulement dans sa stabilité, mais également dans la liberté qu'elle donne à l'individu de changer de case à volonté, modifiant son style de vie selon l'heure de la journée, les circonstances, l'inspiration, l'âge.

En ce sens, il s'agit véritablement d'une société télévisuelle parvenue à maturité : chacun peut aisément y changer la chaîne de sa propre identité, en fonction du palimpseste d'une offre de plus en plus internationale et spécialisée.

Le Japonais, habitant d'un pays qui n'a jamais connu ni idéologies ni avant-gardes, a été le premier à réaliser cette sorte de self-service quotidien : il est Américain dans ses loisirs, Allemand au travail, médiéval dans l'intimité, néo-Nippon dans la mode, etc.

Un tel système fonctionne donc à deux conditions : d'une part, l'adhésion à une case quelconque de

la matrice ne doit pas requérir une participation morale ou idéologique, et d'autre part, chacune des cases doit constituer une valeur morale permanente, solide et éprouvée. Le provisoire, l'éphémère, l'expérimental ne sont acceptables que s'ils se présentent comme une catégorie officielle, c'est-à-dire, paradoxalement, stable.

Ainsi parvient-on à une majorité bariolée qui a les caractéristiques d'une addition de fausses minorités et adopte l'excentricité comme nouvelle règle commune. L'anormalité est donc définie comme une technique normale de vie.

Dans cette société matricielle, le design rencontre de nombreuses difficultés pour imposer ses théorèmes historiques : grande rigueur stylistique et cohérence méthodologique absolue. Mais il a également de la peine à faire accepter la règle de l'expérimentation, souvent dépourvue de stabilité et recourant à des images faibles.

Les difficultés que rencontre le design aujourd'hui, ses potentialités extraordinaires : voilà le sujet de ce petit livre. Mais mon propos doit s'ouvrir sur deux conditions préalables à la conception qui peuvent tenir lieu de préambule.

La première concerne l'indispensable bonheur du concepteur. A en croire les réformistes britanniques du siècle dernier qui s'en prenaient violemment à la routine du processus industriel, si le concepteur n'est pas heureux, les objets qu'il réalisera ne transmettront jamais aucune valeur ajoutée, aucune consolation existentielle. Ce ne seront que des instruments remplissant des fonctions et répondant à des nécessités ; il ne pourra en aucun cas s'agir des objets nobles et délicats dont l'homme aime à s'entourer pour vivre et habiter.

Il n'existe donc aucune méthode objective, distanciée, sûre, pour faire un bon projet ; son succès ou son échec dépend plutôt de la condition physique et

psychique de l'architecte. Comme nous l'apprennent les artistes, ce bonheur ne s'obtient qu'au prix d'un long travail de maturation. Je ne suis absolument pas en train d'imaginer une classe d'imbéciles heureux ; je me représente le concepteur comme un individu capable de donner aux autres. S'il en est incapable, mieux vaut qu'il change de métier, car il ne sera jamais heureux dans ce qu'il conçoit et ne produira jamais rien que d'inutile.

Le second préliminaire consiste à affirmer la complète autonomie du design par rapport à l'industrie. Je dis autonomie et non conflit : collaboration, entente, polémique, solidarité, mais entre des organismes et des logiques indépendants.

J'entends par là venir non pas à la rescousse du designer, mais, une fois n'est pas coutume, à celle de l'industrie, souvent prise d'assaut par des concepteurs illuminés, des intégristes impénitents qui cherchent à absorber l'industrie dans leur propre projet, croyant ainsi échapper à une prévisible médiocrité.

Agir de la sorte, c'est priver l'industrie de sa plus grande force, c'est-à-dire de cette saine énergie qui consiste à gagner de l'argent, à se développer, à établir d'utiles alliances et à ne pas se transformer en un simple instrument du projet des autres. Par expérience, nous savons à présent que seule une industrie forte est en mesure de produire un design fort. L'échange d'expériences diverses entre culture artistique et culture industrielle ne doit pas se faire sur la base de l'absorption de l'une par l'autre. Le danger est là : perdre sa culture ou perdre son industrie...

LES TERRITOIRES DE L'IMAGINAIRE

Si je devais citer les réalisations majeures de la première moitié du xx^e siècle, je choiserais résolument le gratte-ciel ainsi que l'Unité d'habitation de Le Corbusier.

Non que je considère ces œuvres comme les plus belles ou les plus importantes, mais j'estime qu'elles répondent parfaitement à l'Utopie profonde de cette époque, l'Utopie quantitative : « Quantité maximum en un temps minimum ».

De même, si je devais désigner les projets les plus importants de la seconde partie de ce siècle, je citerais sans hésiter le système des objets industriels, réponse parfaite à la seconde grande Utopie, celle de la Qualité : « Qualité maximum en un temps minimum ».

On déduira de ce qui précède que la seule constante forte de ce siècle d'industrialisation forcée réside dans l'accélération du temps, mais également que le véritable protagoniste de la « culture du projet » actuelle est le design et non l'architecture.

Si le design est devenu « le protagoniste » de la réalité du projet au cours de ces quarante dernières années, il le doit à l'évolution progressive de certaines conditions d'environnement, qui avait été amorcée par la révolution industrielle.

Jusqu'à la fin du XVIII^e siècle, l'architecture représentait à elle seule l'univers construit, en ce sens que, outre la nature, l'homme n'était environné que d'édifices : maisons, palais, monuments et routes. A l'époque, les objets étaient rares et tout à fait secondaires : sièges, tables et autres pièces de mobilier, y compris de travail, n'étaient que le corollaire, mineur, de l'utilitaire et de la décoration. Leur nombre même à l'intérieur des habitations était également très restreint.

L'architecture produisait et contrôlait dans sa totalité le système des signes de référence du territoire et du cadre de vie ; et la vie du citoyen, de sa naissance à sa mort, se déroulait à l'intérieur de son code clair et compréhensible. La révolution industrielle a entraîné, entre autres bouleversements culturels radicaux, une mutation de l'objet. Ce phénomène est dû à la production progressive de marchandises, objets, outils, appareils, systèmes de produits et de services qui en l'espace de deux siècles ont envahi l'univers matériel, au point de créer autour de l'homme et de son expérience quotidienne une présence continue et compacte.

On peut supposer qu'au début du siècle dernier, une famille de quatre personnes moyennement aisée était entourée, dans sa propre maison, d'un système d'objets composé de 150 à 200 éléments tout au plus, y compris la vaisselle et les vêtements. Aujourd'hui, elle disposerait d'un système d'environ 2500 à 3000 objets, y compris les appareils électroménagers et les objets d'agrément. Exception faite des livres, disques et autres cassettes.

A travers un processus lent mais inexorable, on a pu assister, en fait, à une véritable révolution qui a remplacé par les objets (industriels ou non) cette présence environnante que constituait autrefois l'architecture. Les objets ont augmenté en nombre, leur utilisation et leur fonctionnement ont créé un fossé quasiment infranchissable dans l'expérience citadine

de l'homme. Celui-ci vit, travaille et habite dans un univers d'objets qui se renouvellent, se spécialisent, et sont sa véritable interface.

De nos jours, nous pouvons habiter des architectures ou des quartiers de villes anciens, pour ne pas dire archaïques, à condition d'y trouver un parc d'objets et des services correspondant culturellement et fonctionnellement aux activités que nous voulons y exercer. Nous pouvons habiter dans des maisons vieilles de cinq cents ou mille ans, à condition d'y trouver les installations, les services et les informations qui nous sont utiles : de l'architecture nous n'utilisons que quelques codes symboliques.

Cette transformation n'a pas seulement déplacé le centre de gravité du projet de l'architecture vers le design, elle a, en réalité, donné naissance à un nouveau théorème de la métropole.

Ce théorème repose sur le constat que les transformations de la métropole sont produites non seulement par la construction de structures architecturales, de voies ou de services urbains, mais aussi par le renouvellement du parc des objets et des marchandises qui améliorent et transforment l'habitabilité culturelle et technique des lieux, réalisant ainsi la ville du présent dans celle du passé, et celle du futur dans celle du présent. D'où la grande difficulté, voire l'impossibilité de planifier la métropole actuelle et son développement. En effet, cette dernière est constituée d'une multitude de microstructures, d'objets et de services qui échappent à toute logique de planification et de contrôle. Ce plancton envahit la scène, remplit le paysage, sous-tend l'utilisation de la ville, la rend flexible, l'adapte aux nécessités les plus diverses. Nous vivons dans un mégasystème d'éléments de mobilier, un *light scape* gigantesque, un territoire câblé qui relie une infinité de terminaux, telle une interface égalisatrice aux divisions artificielles, traversée par des tunnels d'informations et de signes qui n'ont rien de commun avec l'architecture.

Le design est la seule discipline qui se salit les mains dans cet univers hybride et compromis, mais terriblement réel. Il travaille sur les objets et les marchandises et se trouve donc au centre des véritables problèmes de notre époque.

Je suis incapable d'imaginer ce que seront les villes européennes dans vingt ou trente ans. Non pas du point de vue de leur superficie, qui n'augmentera probablement pas beaucoup, ni de leur nombre, dans la mesure où il n'existe aucune ville en construction en Occident. Je pense plutôt à la croissance exponentielle du nombre des automobiles qui les encomrent.

Il n'y a aucun modèle urbain prévoyant le taux de croissance actuel ; l'idée de développer les transports publics pour freiner la multiplication des véhicules privés est insuffisante. Les parkings souterrains, même s'ils sont possibles, posent des problèmes complexes de délais et de coûts. Je pense que nous en arriverons bientôt à voter des lois exigeant une autorisation de la commune ou de l'Etat pour tout achat d'automobile. Il en ira comme pour l'architecture il y a mille ans, lorsque la communauté imposa une autorisation de construire. Ainsi obtiendrons-nous l'autorisation d'acheter une automobile en fonction du nombre de véhicules en circulation, de l'utilisation prévue — première ou seconde voiture, pour le travail ou le loisir ; il y aura des listes d'attente, l'achat de voitures d'occasion sera soumis à autorisation, on se procurera des voitures en sous-main... A Tokyo c'est déjà presque le cas.

Il ressort de ce qui précède que si la ville veut survivre, elle doit commencer avant tout par régler la multiplication de certains produits industriels qui conditionnent la qualité de la vie urbaine et qui n'ont sans doute jamais pesé si lourd dans l'histoire de l'homme et de ses villes.

Pour les produits industriels, on a investi en recherche technologique, en études de marché ; nous

savons tout ou presque des critères d'acceptabilité d'un objet. Les langages des techniques commerciales sont analysés de manière quasi scientifique ; on dispose d'informations internationales sur les couleurs des produits et sur celles que préfèrent les publics. Des centres de recherche scientifique travaillent à de nouveaux matériaux, à de nouvelles technologies de transformation pour la production d'objets. Des centres de qualité industrielle, de « qualistique », se penchent même sur les finitions de surface. En ce moment — peut-être pas pour toujours —, le design est à la croisée des chemins et constitue un centre vers lequel converge une masse énorme d'énergies, d'intérêts et de recherches.

Il nous faut constater que ces efforts, cette concentration, ont mis au premier plan et ont exalté le rapport qu'entretient l'homme avec le système d'objets qui l'entoure. Au point que, très souvent, nous recourons à un paradoxe pour décrire cette hiérarchie de valeurs nouvelle, mais réelle. Nous disons en effet que si le rapport culturel, fonctionnel et psychologique entre l'homme et son verre ne « fonctionne pas », la relation entre l'homme et la ville ne fonctionnera pas plus puisque, au fond, la ville est faite de verres...

Il se dessine à présent une métropole de l'objet sans extérieur ; elle envahit tout l'univers matériel, tout le territoire de l'homme. Il n'existe plus aucune expérience dont on puisse dire qu'elle est extérieure à la condition de la métropole. La ville coïncide avec la dimension même du marché, et on peut qualifier de citoyen quiconque utilise des produits industriels, des moyens d'information électroniques et télévisuels, ou encore se nourrit de produits distribués à une échelle industrielle. Les philosophes français parlent même d'une métropole ayant perdu tout lien réel avec sa propre histoire ; cette cité est aujourd'hui une réalité totalement originale, privée de passé, mais également de futur. En effet, dans la métropole existante se réa-

lisent non pas un seul, mais quantité de futurs simultanés, diffus, provisoires ou stables ; le concept de transformation unitaire du phénomène urbain appartient à l'époque de la mécanique et de la programmation architecturale. En revanche, nous pouvons parler aujourd'hui de simultanéité des futurs, à l'intérieur d'un système global qui n'a pas de modèle de référence extérieur et dans lequel tout s'hybride et s'oppose.

Nous allons donc vers un tout compact : l'espace s'épaissit, tel un liquide amniotique plein d'informations. Dans une telle situation de saturation, où se situent les espaces de croissance du système ? Sur quels territoires est-il encore possible de développer l'activité de projet ? La réponse ne peut être énoncée qu'en termes métaphoriques.

Aujourd'hui, le système industriel de production (d'informations et d'objets) se développe entièrement sur les territoires de l'imaginaire, du pur récit. La politique et l'économie, elles aussi, ne font qu'opposer à l'état des choses un autre modèle possible, fruit de la nécessité, il est vrai, mais qui se dessine pourtant parce que le présent se révèle inadapté face à l'imaginaire collectif ou individuel qu'exprime la société à un moment donné.

De nouveaux types de consommation et de comportement apparaissent au moment précis où on est en mesure de les imaginer ; de nouveaux langages et de nouveaux produits se mettent à circuler grâce à l'inventivité de celui qui les réalise, permettant ainsi à l'utilisateur de pénétrer sur un territoire ou d'entrer en contact avec un objet qui n'existait pas auparavant.

On a écrit maintes fois qu'il s'agit là de la Société du Spectacle et des Services. En effet, la production de récits visuels (cinéma, télévision) a construit un système si étendu et sophistiqué qu'il se mêle étroitement à celui de la réalité, jusqu'à en être l'homologue.

La société postindustrielle se développe donc en stimulant le grand potentiel de création et d'imagina-

tion des hommes, libérés du travail répétitif, certes, mais souvent prisonniers de leur rôle de consommateurs professionnels. Ils évoluent à l'intérieur de nombreux territoires narratifs, imaginés et vécus, qui demeurent les seules terres vierges de notre société, où se développent l'identité et les relations sociales.

Il existe aujourd'hui des jouets qui entrent en action grâce à des dispositifs électroniques, à certains moments d'un vidéoclip où se déroule une histoire à laquelle le jouet lui-même prend part ; l'enfant vit ainsi une intégration complète entre réalité et fiction télévisuelle. Comme Buffalo Bill dans le film de Robert Altman, qui vit à la fois sa propre vie et le récit mythique de celle-ci.

Le projet d'architecture et de design n'est donc plus aujourd'hui un acte destiné à changer la réalité en l'orientant vers un horizon d'ordre et de logique : il est un acte d'invention qui construit un élément venant s'ajouter au réel, augmentant ainsi son épaisseur, multipliant les choix possibles et impliquant l'utilisateur dans un nouveau récit de l'espace environnant.

Disons paradoxalement que le projet s'apparente à un plateau de cinéma ou de télévision, sur lequel on crée de manière temporaire ou permanente — la différence est insignifiante — une nouvelle scène, un décor qui n'existait pas avant, et qui agrandit le champ du réel. Le style, les matériaux, les couleurs, les parfums d'un lieu « projeté » forment une scène sur laquelle on peut évoluer ; mais ce lieu n'a de sens et d'identité que s'il diffère des lieux ou du contexte qui l'entourent, qu'il en est une alternative.

Le concepteur doit donc parvenir à investir le lieu et le produit d'une forte charge d'identité en utilisant les instruments du style (rigoureux ou fantastique) pour parvenir à la fiction, c'est-à-dire un effet de contraste par rapport au contexte, car plus ce récit est efficace et sophistiqué, plus il transporte l'utilisateur dans un monde différent du monde réel. Et le monde

réel, à son tour, est fait de quantité de territoires déjà imaginés dans l'histoire.

Ainsi le projet devient-il acte constructif, réellement et physiquement, mais aussi métaphore de lui-même. En effet, il s'autoreprésente, donne à voir sa logique propre, occupe un lieu à travers une mise en scène qui renvoie au récit d'un code d'expression nouveau et original. Toutes les fonctions qu'il contient, les services, les technologies, doivent en quelque sorte « se racheter » pour trouver en ce lieu une nouvelle identité et se régénérer.

Le mécanisme mis en marche est celui de l'invention perpétuelle, digressive ou rigoureuse, selon les intentions et l'état d'âme de celui qui conçoit le projet et en établit le programme. Toutefois, à l'intérieur de cette spirale qui s'étend dans l'impensé, deux logiques s'opposent. La première est faite de la nécessité de posséder un langage fort, mais surtout stable et reconnaissable ; la seconde, au contraire, vient de ce qu'il faut réactualiser sans cesse son code d'expression pour créer de nouvelles solutions inattendues.

En d'autres termes, on hésite entre deux attitudes : occuper de manière stable une case linguistique (de la matrice stylistique dont nous avons parlé plus haut), ou se lancer dans l'aventure du renouvellement perpétuel, créant ainsi de nouveaux territoires imaginaires. En réalité, il faut choisir entre des paroles en liberté et un nouveau vocabulaire stable, entre le bruit et le son.

Ce problème n'a probablement pas de solution globale. Chacun doit choisir librement. Puisque les modèles extérieurs de développement du système font défaut, il est difficile de comparer attitudes et cultures. Chaque solution peut être mesurée par rapport à elle-même, à sa propre efficacité, à sa pertinence.

Dans cette perspective de réalisme absolu, le design se fait également aujourd'hui au sein de processus de transformation qui s'éloignent radicalement de

l'activité traditionnelle de conception formelle et matérielle des objets, pour s'aventurer dans l'univers des services, de l'échange d'informations.

Au cours des années 70, il a beaucoup été question du Design primaire, c'est-à-dire de la conception des structures soft du cadre de vie, considérées non plus comme des données techniques, mais comme des qualités culturelles de l'espace. La climatisation, la qualité de la lumière, les conditions acoustiques font partie de la réalité vécue de l'environnement, c'est-à-dire de sa consommation physique sophistiquée ; il en va de même de la couleur, de l'odeur, des finitions de surface des objets. Leur poids lui-même est une donnée qui doit être introduite par le concepteur dès lors que l'électronique a miniaturisé les mécanismes internes de nombreux objets, les transformant en boîtes vides auxquelles l'homme ne parvient pas à se faire. Bien des machines à écrire ou calculatrices ne sont que des carters vides dont on a augmenté artificiellement le poids pour les utiliser comme des appareils classiques : leur trop grande légèreté faisant problème, sur le plan ergonomique et psychologique.

D'autres machines parlent ; leur voix est un élément important de l'interface homme/machine. Voix masculines ou féminines ? Voix suaves ou neutres ? Il s'agit de choisir un élément formel qui peut décider du succès ou de l'échec d'un objet ou d'un service. Une voix trop répétitive et insistante a causé l'insuccès d'un modèle d'automobile automatique équipée d'un synthétiseur vocal... D'ailleurs, les services électroniques remplacent progressivement de nombreux éléments d'information matériels, et il n'est pas dit que le design lui-même ne soit pas touché un jour par cette révolution informatique. L'argent liquide, par exemple, est remplacé peu à peu par les cartes de crédit : la monnaie devient une valeur purement conceptuelle, dont la possession n'est pas physique, mais métaphorique. A cette tendance s'opposent une partie des concepteurs

qui voient dans la monnaie une valeur anthropologique et symbolique irremplaçable.

A l'occasion de la première édition de l'Italian Cup en 1986, ces deux tendances représentées par cinq écoles internationales de design ont débattu sur le thème de la conception de nouveaux systèmes monétaires. Finalement, on a assisté à la radicalisation des deux tendances : les uns prônant la disparition totale de l'argent, considéré comme valeur invisible, énergie individuelle ; les autres, une refonte du système monétaire en un code archétypal mettant en avant les idées de pérennité et de thésaurisation. Dans ces deux tendances, on voyait se mesurer métaphoriquement les deux « âmes » du design actuel : celle qui le pousse vers l'informatique, dans les interstices de la réalité, pour disparaître dans une stratégie de croissance infinitésimale du réel, et celle qui voit le design comme une décharge énergétique et figurative forte sur les objets et les lieux, et qui reconstruit les liens primordiaux entre l'homme, son habitat et ses instruments.

Ces deux stratégies, dont les différences peuvent être comparées à celles du séisme lent et du tremblement de terre, ne s'opposent pas nécessairement ; en réalité tous les instruments sont utiles. Il suffit de savoir les utiliser et d'avoir une grande capacité de conception apte à produire des synergies finalisées.

Nous ne pouvons pas encore choisir entre les micro ou macro-effets ; quatre-vingts ans de modernité radicale n'ont cessé de nous imposer le choix entre le tout et le rien, le blanc et le noir, le beau et le laid. De plus, le catholicisme nous a contraints à évoluer entre corps et âme, vie et mort, salut et damnation. Il serait temps d'accepter une stratégie riche de compromis, d'hybridations, d'imitations — si elles sont efficaces ; le monde immense des valeurs intermédiaires nous a été interdit. Il n'est pas dit que la pénombre, l'humidité, la fraîcheur, la médiocrité ne vaillent pas mieux que les ténèbres, le sec, le torride, et la perfection.

MAISONS ET OBJETS

De nos jours, la distance qui sépare architecture et design n'est pas seulement de nature professionnelle et ne se résume pas au fait que les uns conçoivent des maisons et les autres des objets, qui deviennent si importants et si envahissants que la scène architecturale s'en trouve totalement déplacée. Il existe entre ces deux disciplines une grande différence de méthode et de stratégie. Actuellement, en Europe, l'architecture connaît une crise profonde due aux errements théoriques d'une culture du projet qui, face aux difficultés que rencontre cette discipline dans le monde post-industriel, n'a su mieux faire que de se retrancher sur une position défensive, réactionnaire, protégeant la spécificité de l'architecture sans faire un pas vers l'acceptation du réel, sans chercher à investir une condition historique nouvelle, d'où auraient pu surgir des énergies positives extraordinaires — ce qu'a su faire le design.

Cette culture architecturale européenne a défendu avant tout l'architecture en tant que telle, devenant ainsi imperméable à toute innovation, pensant, à tort, qu'elle représente un bien institutionnel qui n'a pas à être remis en cause. Résultat : des idées et des constructions redondantes et inutiles, venues

s'ajouter sans aucune force d'imaginaire à la bouillie du réel. Elle a affronté — avec dix ans de retard par rapport au design — la crise de la modernité classique, et ce, de la pire manière qui soit. De fait, le mouvement postmoderne a cru pouvoir résoudre sa crise en modifiant les langages formels, en « forçant » la présence physique de l'architecture dans la ville, en cherchant à définir cette discipline comme le résultat le plus abouti de l'histoire, sans saisir l'occasion de mener sur celle-ci une réflexion nécessaire et plus globale.

La culture européenne n'a pas compris que la marginalisation progressive de l'architecture dans la métropole n'était pas le fruit d'une crise passagère, mais le résultat d'un déplacement complexe des axes de formation du réel. Elle n'a pas compris que le dépérissement de son patrimoine linguistique ne pouvait être stoppé en puisant largement dans les codes historiques, et qu'il fallait affronter les nouveaux codes de la culture sociale existante, certes moins nobles, mais plus vivaces. Elle n'a pas saisi non plus qu'en se référant à l'histoire, elle se mettait en marge de celle-ci, allait à contresens par rapport à la technologie, aux signes, aux comportements et aux rêves de l'actualité. En refusant de voir le monde, elle s'est enfermée dans les universités, devenant une discipline académique, entièrement fondée sur le pouvoir didactique, c'est-à-dire sur l'autoreproduction.

En fait, l'architecture cultivée vit une réalité totalement frustrante, car elle est consciente d'être étrangère à tout processus réel de transformation de la métropole. Mais cette situation commune à tout l'art moderne — qui constitue également sa grandeur et témoigne de sa nécessité anthropologique — est vécue par l'architecture européenne comme un fait inavouable, honteux, comme une faute qu'il faut dissimuler sous le masque de la tragédie classique ou du professionnalisme le plus plat et le plus réactionnaire, opposé à la nouveauté et au changement.

Elle a critiqué sévèrement les expériences du Nouveau Design, les jugeant abstraites, sans reconnaître sa tentative courageuse de renouveau, et elle en est réduite à présent à effectuer des opérations bien plus abstraites sans avoir en mains les germes de sa propre renaissance.

L'architecture a perdu le contact avec les besoins profonds et les comportements de l'habitant, avec la qualité physique de son espace domestique, et tente de survivre en se plaçant sur le plan exclusif de la composition. Elle a renoncé à la confrontation avec les nouvelles technologies, et continue de se présenter comme son propre objet d'étude, comme pure construction d'une pensée historique.

De même a-t-elle critiqué, à juste titre, l'urbanisme et la politique du Plan, transformant toutefois la crise de la planification territoriale en une revanche universitaire des partisans de la composition sur ceux de la planification. Aujourd'hui, dans la révolution urbaine de la société postindustrielle, elle ne dispose d'aucune représentation globale des transformations en cours, d'aucun instrument adéquat de lecture du réel. Ainsi la culture architecturale européenne a-t-elle vécu le bref instant de bonheur sénile du postmodernisme, rêvant d'un impossible retour de l'Europe au centre du monde — et de l'architecture avec elle —, et se trouve-t-elle à présent seule et désemparée, renversée sur un divan de Portoghesi, sans plus savoir par quelle fenêtre se jeter...

Nous sommes bien là au cœur du problème : à la différence du design, l'architecture contemporaine a refusé de faire une analyse sérieuse et libératrice de sa propre crise épistémologique, évitant ainsi tout rapprochement avec des phénomènes qui ont plus de vitalité qu'elle, avec des circuits d'étude qui tiendraient compte de nécessités sociales et culturelles nouvelles et fortes, et qui viendraient s'insérer dans des mécanismes constructifs plus puissants et moins théo-

riques. En fait, l'architecture européenne a perdu vingt ans à réorganiser son pouvoir, se retrouvant à la fin des années 80 dans une situation beaucoup plus grave qu'au début de la crise de la modernité, disposant d'un pouvoir tout académique et, partant, extrêmement fragile, menacé par la moindre attaque extérieure, par le moindre renouvellement, inadapté à la demande.

La génération qui s'est engagée, au contraire, sur le long chemin qui conduit à donner de nouveaux fondements au projet en passant par le design a choisi une autre stratégie : repartir du seuil minimal du réel, du système d'objets et d'ustensiles qui entourent l'homme et constituent son habitat le plus intime, pour ainsi dire « corporel ». Un habitat qui est presque impraticable pour le projet, compromis par les processus d'industrialisation et le consumérisme, traversé par des flux ininterrompus d'informations et pollué par des cultures qui lui sont étrangères. Pourtant, c'est de ce noyau d'objets que renaît un rapport nouveau entre l'homme et le monde artificiel. Le design n'a pas eu peur de se salir les mains aux échelons les plus bas du projet, acceptant de mener, vingt années durant, une expérimentation linguistique et technologique certes complexe, mais qui a réussi à appréhender les nouvelles qualités de l'environnement, les nouveaux matériaux, les comportements quotidiens.

A présent, le design possède un patrimoine extraordinaire de sensibilités et d'itinéraires nouveaux en matière de projet, d'une grande richesse expressive. Maintenant que le processus de transformation structurelle de la société postindustrielle s'est stabilisé, ce capital d'énergies peut commencer à se reporter sur le projet architectural.

La génération du Nouveau Design doit s'approprier les grands thèmes de l'architecture de la métropole, car ayant depuis longtemps accepté le réel et s'y étant intégrée, elle est la seule à disposer des instruments adéquats pour en faire le projet.

Retourner à l'architecture ne signifie pas s'adapter à un jeu dont les règles sont déjà établies, mais décider avant tout de nouvelles techniques de travail : construire des territoires imaginaires autonomes, comme nous l'avons fait lorsqu'il le fallait, en délimitant et en défendant des zones franches de travail, souvent perçues par d'autres comme de pures utopies alors qu'il s'agissait en réalité d'importants laboratoires de réflexion et de redéfinition générale du projet : Global Tools en 1970, le Design primaire en 1975, Alchymia en 1978, Memphis en 1980, la Domus Academy en 1983, Zabro en 1985. Nous ferons de même en architecture, travaillant en totale liberté, saisissant chaque occasion, véritable ou illusoire, de recomposer le décor, discontinu mais réalisable, d'une nouvelle civilisation domestique et urbaine.

Mais attention, il n'est pas question ici de changer simplement d'échelle, c'est-à-dire de substituer la maison à l'objet, mais bien de continuer à concevoir des objets, jusqu'à recomposer la maison et la ville qui est faite d'objets. Il s'agit de concevoir les structures soft de la vie domestique dans la métropole, les enveloppes qui les contiennent, les surfaces sensibles qui divisent l'espace, les odeurs et les couleurs, les signes territoriaux. Il s'agit de déterminer de nouvelles relations de sens, d'introduire d'autres sensibilités dans le projet, dans l'organisation des relations humaines : la nouvelle architecture ne naît pas d'une nouvelle « composition architecturale », mais d'une attitude culturelle, civile et artistique renouvelée.

Quand on parle de recomposer un décor domestique réalisable, cela ne veut pas dire nouvelle unité de lieux, de technologies et de langages. En réalité, il n'est pas question de suggérer aux nouvelles générations ou aux protagonistes du Nouveau Design de converger « à l'intérieur » dans l'édifice, comme fit Walter Gropius avec le Bauhaus il y a soixante ans, en proposant aux avant-gardes historiques le recyclage des objets domes-

tiques dans le projet industriel. Ici, il s'agit plutôt de confronter la discontinuité du réel et sa violence avec la nécessité de définir un « nid » qui reste privé, un refuge sacré pour la nuit, un tapis bien délimité sur lequel on puisse réfléchir. En 1920, l'objet du Bauhaus était d'accepter l'industrialisation comme un bien et non comme une tragédie. Aujourd'hui, l'objet d'une nouvelle architecture est de transformer en bien, et non en tragédie, la violation perpétuelle de l'espace.

L'homme souffre d'être continuellement traversé par des informations et des sensations qui lui font éprouver un sentiment de violation permanente de son identité, à laquelle il répond par la violence, seul acte d'affirmation de son unicité et de son unité. Ce problème ne peut être résolu par la composition architecturale traditionnelle, c'est-à-dire en construisant des architectures qui seraient comme des macro-objets contenant des fonctions génériques, sans aucun rapport quotidien, immédiat, réel, avec la culture d'usage — ce rapport complexe, littéraire, affectif et symbolique qui relie l'homme à son système d'objets et de structures. C'est en renversant le processus traditionnel de composition, en partant de l'infiniment petit, de l'air conditionné, de la surface des matériaux, que l'architecture peut préserver cette relation.

Dans cette hypothèse, la distinction traditionnelle entre design et architecture disparaît, mais pas la distinction actuelle entre cultures et méthodes de travail — car dans le monde aujourd'hui, tout est Industrial Design ou, au moins, design. Dans le sens où la conception de projet relie les extrêmes que représentent, d'une part, les éléments du cadre de vie — objets, murs, couleurs, parfums — et, d'autre part, les grands circuits mentaux et symboliques, les territoires imaginaires qui définissent un lieu comme identité reconnaissable, comme alternative au contexte.

Dans ce parcours, il n'est pas d'interruptions, de nécessité de relais entre les différentes professions, en

ce sens que la maison de l'homme se réalise par accumulation de stimuli, par addition de langages, et non par des tentatives de synthèse, comme la composition architecturale tend à le faire de l'extérieur.

L'identité d'un lieu, l'émotion qui s'en dégage sont tout intérieures, alors que la signification urbaine d'un édifice s'obtient par l'utilisation de techniques de communication différentes des codes de composition architecturaux.

Grands signes, symboles, couleurs, textures sont purement et simplement la représentation scénographique de l'architecture, et non l'architecture à proprement parler. Et ceci n'est pas jouer sur les mots.

C'est ce que nombre d'architectes ne saisissent pas. Ils croient toujours que leurs efforts pour déplacer les volumes et les différentes parties d'un édifice — il ne s'agit désormais plus que de cela — constituent une activité liée d'une manière ou d'une autre à la noble tradition de l'architecture remontant à Palladio et à Vitruve. Ils ne se rendent pas compte qu'ils réalisent une opération entièrement nouvelle, étrangère à la « vetustas » et à l'« aura » du projet, qui consiste à mettre en scène une « fausse » architecture, à représenter quelque chose qui est déjà cité dans la représentation conventionnelle sur laquelle se fonde la métropole. Cette représentation n'a rien à voir avec l'histoire, mais représente « en fiction » l'histoire — et donc l'architecture — pour la simple raison que toutes deux fournissent un langage narratif et scénique efficace. Dans ce jeu, l'architecture n'est qu'un personnage sans existence réelle, un élément scénographique, une présence reconstituée en studio, qui n'est là que par convention, conformément au scénario.

L'architecture actuelle se trouve donc dans l'obligation de répondre à deux nécessités terriblement éloignées l'une de l'autre : d'une part, celle de l'affect domestique, fait de douceur et d'informations, de sélections et d'ouvertures ; d'autre part, celle de la

confrontation avec les grandes simulations de la société de la communication et du spectacle. (Jusqu'à présent, l'architecture européenne n'a su répondre à aucune de ces deux nécessités, et montre même souvent qu'elle n'a pas très bien compris la question...)

Passer de la « réalité indispensable » dans le privé à la « pure fiction scénique » en public n'est pas chose facile : il faut cependant accepter très clairement cette schizophrénie, résoudre chaque problème isolément, éviter soigneusement les synthèses de la composition. Cela revient en fait à vivre sa propre crise épistémologique sans alibis intellectuels, en envisageant la mort de l'unité de l'architecture comme l'une des issues possibles, et même en acceptant la disparition de cette discipline comme étant un processus déjà engagé, comme une donnée réelle d'où il faut partir.

Une des réactions classiques par rapport à cette situation consiste à ne pas croire que tout ceci soit arrivé ou puisse jamais arriver, car selon les partisans de cette thèse, l'homme est un « animal architectural ». Paraphrasant William Morris, ces derniers pensent que tout est architecture « sauf le désert absolu ». Ils confondent (cela peut arriver) construit et architecture, confusion amusante puisqu'ils prennent la cause pour l'effet, la partie pour le tout. En fait, ils prétendent que tout est architecture, mais s'empressent ensuite d'établir des distinctions entre architecture, métiers du bâtiment, ingénierie, reconnaissant dans les faits que l'architecture n'est pas le construit mais une partie infinitésimale de celui-ci, et que son domaine est fragile et noble.

Bien des architectes n'ont pas conscience que lorsqu'ils croient « faire de l'architecture », ils jouent en réalité une partie d'échecs avec eux-mêmes. En d'autres termes, ils inventent des problèmes qu'ils résolvent brillamment. Et comme les échecs sont un jeu difficile et intelligent, ils pensent que tous ces efforts ont un sens même en dehors de l'échiquier.

Marcel Duchamp, qui délaissa longtemps l'art pour se consacrer aux échecs, démontra par l'absurde l'unité de ces deux démarches. Il n'a cependant jamais cru que l'art pouvait se survivre à lui-même, mais plutôt qu'il se transformait en « autre chose », d'où il tirait un sentiment de grande liberté et une stimulation.

D'autres architectes — et ils sont nombreux — comprennent la situation mais pensent qu'il s'agit là d'une terrible tragédie pour l'humanité. Ils sont donc convaincus que la fracture intervenue à l'intérieur de cette discipline laisse présager une fin peu enviable du genre humain.

Curieusement, ces derniers n'ont pas la même réaction face à la peinture moderne, laquelle a connu une crise identique au début du siècle et l'a brillamment résolue en acceptant sa propre abstraction, en la transformant même en « art abstrait », dans un mouvement de régénération de la peinture comme libre activité créatrice, geste, énergie de communication.

En réalité, l'architecture est devenue aujourd'hui un art pur, gratuit, qu'il faut destiner aux grands artistes et non aux professeurs. Elle ne résout plus des problèmes de construction, mais émet une pure énergie de communication urbaine, une pure imagination domestique. On ne comprend pas bien en quoi cela devrait être une tragédie.

Les tenants de la troisième et dernière position, dont je suis, pensent que cette situation constitue une chance formidable, une occasion unique. Elle permet en effet, pour la première fois en ce siècle, de placer l'architecture au rang des arts majeurs libres, c'est-à-dire détachés des contingences matérielles et ne relevant que des libres activités créatrices. Ainsi, la question n'est plus de résoudre des problèmes de construction de manière artistique, mais plutôt d'élaborer de manière artistique de nouveaux problèmes de construction.

Une telle liberté met finalement l'architecte face à ses responsabilités d'artiste et non de constructeur,

en ce sens que la construction devient une donnée secondaire, comme le sont tous les matériaux par rapport à l'art. Sa fonction n'aura d'existence que si l'architecte sait l'inventer, à défaut de quoi elle disparaîtra. Les maçons qui connaissent le latin — comme disait Adolf Loos — ne sont plus d'aucune utilité. Cette sorte de chantage ne prend plus, car construire n'est pas aujourd'hui un problème, et il n'est pas certain que la connaissance du latin permette de réaliser des langages de masse efficaces, ni des maisons chaudes et intimes. Il se peut qu'il soit plus utile de connaître le japonais ou de savoir chanter... Moins noble, certes, mais plus divertissant.

L'architecture européenne n'a pas encore accepté cette situation, à la différence de son homologue américaine : pour cette raison, elle est devenue un art mineur, un lieu sorti de l'actualité. Pour des motifs inverses, le design italien et européen est, bien que fragile et incertain, plein de vitalité. De même, la mode, la peinture, la poésie, la musique, le monde du spectacle, qui doivent se mesurer quotidiennement au succès et à l'efficacité de leur langage. Ils doivent prouver chaque jour leur spécificité, alors que l'architecture européenne renvoie à sa définition historique qui masque en fait une grande inadaptation, accompagnée d'une prétention injustifiée. Ettore Sottsass a dit un jour à propos d'une maison qu'il construisait dans l'Arizona : « En fait, le problème n'est pas de faire une maison, mais de "donner" une maison, ce qui est totalement différent. »

Le designer, à la différence de l'architecte universitaire, est amené à concevoir l'architecture comme le résultat complexe d'une accumulation d'éléments qui s'assemblent autour d'une nouvelle hiérarchie de fonctions, pour finalement réaliser un ensemble qui résulte de logiques, de projets et de matériaux différents, soudés par une forte tension domestique.

Les langages « publics » de l'architecture, leur complexité apparente, relèvent de la fiction à laquelle

je faisais allusion. Il n'existe, aujourd'hui, aucune unité possible de méthodes entre l'extérieur et l'intérieur. A moins que ne se réalisent, en de très rares occasions, des unités de récit, des scénarios complets : en général, les problèmes sont différents, en ce sens que les uns produisent des qualités émotives et sensorielles (intérieures), les autres des métaphores publiques.

Ces vingt dernières années, le design s'est appuyé sur ces méthodes et ces connaissances pour explorer des domaines nouveaux allant des structures soft de l'espace (lumière, son, odeurs, couleurs) aux nouveaux langages archétypaux, au filtrage figuratif des nouveaux matériaux, à la scène domestique, à l'interface interactive avec les objets intelligents. Ces aspects conditionnent profondément le nouvel habitat de l'homme, et l'ont renouvelé, ces dernières décennies, par rapport à l'époque des technologies mécaniques.

C'est là, sans doute, la raison principale du rejet que subit l'architecture européenne actuelle, et c'est pourquoi elle insiste tant sur les thèmes de composition : elle montre qu'elle est encore liée aux modes et aux thèmes de l'époque mécanique, durant laquelle la communication se faisait par « mouvement des masses », par « rotation et glissement des corps ». A l'inverse, nous vivons aujourd'hui une époque où, du fait même de l'avènement de l'électronique, la communication se fait horizontalement ; elle est liée au battement d'un cristal liquide, à la circulation de basses tensions qui produisent des performances extrêmement sophistiquées, semblables à celles de la physiologie humaine.

Le passage de la première à la seconde de ces ères technologiques entraîne de profonds changements d'attitudes, des processus logiques et cognitifs différents, et déplace aussi dans une large mesure les techniques de communication culturelle. Le changement intervient avec une rapidité diverse au sein de la

société : il y a les avant-gardistes et les retardataires. Il y a ceux qui voient combien l'époque et la nature de l'art ont changé, et ceux qui s'en rendront compte dans dix ans, en lisant des livres.

LE PARADOXE ITALIEN

On nous demande souvent sur quel modèle fonctionne le « système de design » dans la société post-industrielle. Il n'est pas facile de répondre à cette question. En effet, s'il est aisé de parler des langages ou des transformations des marchés postindustriels, il est bien plus difficile d'imaginer le fonctionnement global du système de design dans cette même société.

Par « système de design », j'entends le mécanisme complexe qui part de l'enseignement et conduit à la conception, à la réalisation, à la promotion, à la distribution et à l'adoption par le public du produit de design. Cette difficulté provient moins du manque d'enquêtes approfondies et fiables sur le sujet que du fait qu'un tel système ne répond plus à aucune théorie générale.

Si le design postindustriel n'a pas encore fait l'objet d'une analyse globale, c'est sans doute parce qu'il est tout et l'inverse de tout : c'est un système, mais également un non-système.

Ce que je cherche à décrire n'est pas tellement le modèle global de design qui se dessine dans la société actuelle, mais plutôt certains comportements, certaines atmosphères particulières qui donnent souvent lieu à des phénomènes contradictoires. Ces opposi-

tions n'en sont que dans la perspective d'une logique de rigueur dépassée. Aujourd'hui, ce sont simplement des valeurs ouvertes qui doivent être vécues sans complications morales.

Il n'est pas dit que dans un futur proche, il ne soit pas possible de repérer les éléments qui éclairent la logique du design. Certes, les contradictions actuelles créent une grande richesse de possibilités qui tranchent avec la tradition de rigueur et d'orthodoxie méthodologique caractérisant le prétendu design classique, c'est-à-dire le style élégant et la rationalité qui ont tenté de monopoliser et de définir le design de 1920 à 1960. Je dis « ont tenté », car si nous examinons l'histoire réelle du design de ces années-là, nous voyons qu'en vérité elle est constituée d'une série ininterrompue d'exceptions et d'hérésies. Le Mouvement moderne lui-même, que l'historiographie des années 60 a cherché à présenter comme un phénomène linéaire et unitaire, est décrit aujourd'hui comme un ensemble d'énergies centrifuges par rapport à un noyau plus orthodoxe. Auparavant, ces hérésies étaient considérées comme des déviations ; aujourd'hui, elles sont perçues comme un enrichissement de l'axe de pensée définissant la modernité comme un répertoire d'expériences alchimiques tantôt géniales et tantôt désastreuses.

Actuellement, avec l'existence de nombreuses versions nationales du design, il est plus difficile encore de savoir si un modèle global du système de design est possible. Il existe un design italien, un design allemand, anglais, scandinave, français, espagnol, japonais, canadien, américain et aussi latino-américain.

Il est vrai que les identités nationales ont existé de tout temps, mais il n'en reste pas moins qu'à présent, avec le déclin des grandes idéologies hégémoniques et des grands courants internationaux de pensée, on voit émerger avec plus de clarté certaines

caractéristiques locales liées à des traditions, certaines interprétations de ces pensées hégémoniques.

Aucun modèle national n'est exportable en ce sens qu'aucun n'a un degré de perfection tel qu'il puisse être transposé dans d'autres contextes. Aussi le designer doit-il procéder par rapprochements en cherchant à déterminer dans chaque modèle local les éléments positifs et négatifs par rapport à lui-même.

C'est pourquoi, lorsqu'on m'interroge sur le fonctionnement du système de design postindustriel, je décris le modèle italien qui, bien qu'élaboré dans un pays de moindre importance, représente un cas assez évolué. En effet, c'est un bon exemple de « système » adapté à un pays qui génère des projets pour les marchés intérieurs aussi bien qu'internationaux.

Par ailleurs, lorsqu'on parle de design italien, il ne s'agit pas de la production pure et simple de biens de consommation dans les limites du territoire national. On fait généralement allusion à une catégorie culturelle, à un type de relation avec les technologies et l'industrie difficile à décrire, mais aisé à identifier.

Ce qui est le plus important c'est de remarquer qu'en Italie il n'existe pas, ou très peu de conditions qui sur le plan de l'environnement auraient pu favoriser le développement du design. Après les splendeurs des xv^e et xvi^e siècles, notre tradition architecturale a progressivement décliné ; il est difficile de citer le nom d'un seul architecte italien du xix^e siècle connu sur le plan international...

La modernité est née dans ce pays de manière précoce et insolite, davantage comme une intuition artistique que comme le résultat de processus réels de transformation sociale et technologique. Les futuristes sont les porte-drapeaux d'une modernité scandaleuse, radicale, hyperdynamique, largement déconnectée de la réalité. Néanmoins, le design naît en Italie avec un grand retard par rapport aux autres pays d'Europe, et sans être accompagné d'un débat théorique. Les pre-

miers laboratoires d'arts appliqués sont organisés par les futuristes tardifs (de droite), tel celui de Fortunato Depero à Rovereto en 1920, ou celui destiné aux objets décoratifs de Giacomo Balla à la même époque. Il s'agit cependant davantage de l'application du code futuriste à la réalité que de véritables opérations de design. L'idée d'industrialiser la production est, par exemple, totalement absente.

L'industrie est peu développée, souvent en retard, les écoles nationales de design, les musées, les théoriciens font défaut. Pourtant, à partir de cet ensemble de conditions apparemment négatives, se développe un syndrome que l'on pourrait qualifier d'« avantage du retard », en ce sens qu'il sera possible de tirer parti de certaines conditions favorables, et d'inverser les aspects négatifs dans un cadre stratégique nouveau. Ce qui se dessine alors est un modèle de design différent, représentant à certains égards une alternative par rapport au design classique européen.

Disons tout de même qu'aucun mouvement rationaliste n'a jamais existé en Italie. Dans ce pays, la modernité est à l'origine de deux grands modèles de pensée et de production esthétique : l'un est le futurisme avec ses métaphores scandaleuses, l'idée de la technologie comme élément dynamique, de la révolution permanente du futur ; l'autre est représenté par le mouvement Novecento et par la *Metafisica*, qui cherchent dans la modernité les formes d'une identité italienne, visant à reconstruire une continuité avec le passé à l'intérieur même des langages du moment.

La grande fortune politique et culturelle que connut le fascisme auprès des intellectuels est précisément due à l'hybridation géniale de ces deux catégories culturelles. Mussolini proposa en effet à la fois la révolution futuriste comme « identité latine », et la continuité avec la tradition comme scandale moderniste. Du reste, ces deux catégories apparaissent de nouveau sous la forme du Nouveau Design de Mendini

et du Postmodernisme de Portoghesi vers la fin des années 70.

Les œuvres de ceux qu'on appelle les « rationalistes » italiens, en dépit de leur qualité exceptionnelle, émanent de personnalités isolées telles que Vaccaro, Gardella, Albini, Persico, Terragni, Figini et Pollini, Pagano. Ce sont toutefois des architectes qui travaillent à la limite étroite des deux grands territoires du futurisme et de la *Metafisica*, dont on peut retrouver çà et là des traces évidentes. La première œuvre du rationalisme italien, la fameuse décoration de la Casa Zampini signée par Ivo Pannaggi en 1925, est en réalité celle d'un futuriste orthodoxe, présentée par Filippo Tommaso Marinetti.

Cette tradition excentrique par rapport à l'histoire du design européen explose de manière incroyable dans l'immédiat après-guerre, dans les années 50, lorsque le design italien libère soudainement une force créatrice et une inventivité inattendues, dénotant déjà une orientation totalement différente de celle choisie par l'Allemagne ou les pays scandinaves.

Le fait d'avoir perdu la guerre a créé les conditions d'une liberté psychologique extraordinaire. Le passé a été balayé et, comme le Japon, le pays s'est engagé sur un chemin dégagé de tout héritage contraignant. La formule politique république-démocratie parlementaire a favorisé dans une large mesure cette libération créatrice.

En Europe, deux types de culture moderne, liés également à des formes de gouvernement, se côtoient. D'une part, la modernité réformatrice des grandes monarchies démocratiques de Hollande, d'Angleterre, de Belgique, de Norvège, du Danemark, de Suède, qui — ce n'est pas un hasard — sont également les pays où le Mouvement moderne est apparu avec une grande continuité formelle, sur le terrain comme dans la société. Il s'agit d'une modernité éclairée, modérée,

rationnelle, rassurante, largement acceptée par le public auquel elle offre des qualités nouvelles et réelles.

D'autre part, il existe une modernité différente, propre à des pays plus instables et tourmentés comme l'Italie, où modernité signifie opposition, fracture, discontinuité, crise. Cette autre modernité ne produit généralement pas un paysage cohérent, fait d'élégance et d'ordre, mais des segments alternatifs, des identités spatiales opposées. D'ailleurs, la république italienne tire sa stabilité démocratique du changement incessant de ses gouvernements, et sa continuité politique du caractère passionnel de ses électeurs...

La faiblesse de l'industrie italienne a favorisé en fait une confrontation expérimentale avec le design, considéré non pas comme une culture qui lui serait homologue, mais comme un phénomène doté d'une logique et d'un langage autonomes, avec lequel elle devait nouer des relations.

La fortune de cette industrie a résidé dans sa capacité de dialoguer et de guider cette énergie créatrice, la faisant sienne, mais sans l'enfermer dans une orthodoxie impossible.

Le grand mérite de l'industrie italienne a été de ne pas considérer le design comme une croisade culturelle, comme une forme de mécénat artistique, mais d'avoir su exploiter cette opportunité dans une véritable stratégie d'entreprise.

N'oublions pas que la fortune du « Made in Italy » a coïncidé avec l'explosion des marchés postindustriels, à un moment où la production italienne pouvait se présenter sur les marchés internationaux avec la capacité de produire aussi en petites séries, en offrant des produits de haute technologie artisanale présentant une image de grande qualité et de séduction (design et mode).

A cette époque, tous les facteurs négatifs se sont inversés, devenant autant de signes prometteurs de

succès. L'absence d'une école centrale et d'un musée consacrés au design s'est révélée positive. Elle a favorisé une vision du design en tant que « grand problème ouvert », histoire dynamique en perpétuelle évolution, dont seuls les laboratoires expérimentaux, la Triennale, la Domus Academy et de nombreuses revues pouvaient suivre l'évolution, présenter les résultats et poser les nouvelles problématiques. Le design s'efforçait donc moins de résoudre des problèmes que d'en soulever de nouveaux.

L'image du designer italien se situe aujourd'hui à mi-chemin entre celle de l'étudiant en faculté d'architecture (où le design n'est pas enseigné), et celle de l'autodidacte qui donne à cette discipline la spontanéité et la fraîcheur créative d'une pensée souvent non orthodoxe, à confronter de manière positive à la vision large et humaniste des designers diplômés.

Du futurisme, il reste, à mon avis, la capacité d'envisager la technologie comme facteur de scandale, et le progrès comme générateur d'incertitudes : en fait, le design italien utilise souvent les hautes technologies pour leurs capacités d'expression et l'art pour ses possibilités technologiques...

Cependant, comme dans tous les pays aux structures faibles, en Italie aussi le succès est un danger. Les résultats obtenus risquent de causer l'effondrement d'un système fondé sur la tension créatrice, qui ne peut s'appuyer pour se défendre sur des incertitudes. Curzio Malaparte définissait les Italiens comme « un peuple de bons à rien capables de tout ». C'est certainement exagéré ; néanmoins, il faut leur reconnaître la capacité d'inventer des solutions nouvelles à des problèmes anciens.

Quel type de qualité cette capacité d'invention peut-elle donc proposer à une société postindustrielle avancée ?

Sur le plan de l'organisation industrielle, le cas de l'Italie est intéressant pour sa structure interne. Si

les deux cultures, celle du projet de design et celle de l'industrie, restent largement autonomes, nous verrons qu'il existe un réseau complexe d'échanges entre les entrepreneurs.

L'entreprise italienne de design est généralement petite ou moyenne, si l'on exclut Olivetti, leader incontesté de l'électronique. Ces dimensions réduites ne doivent cependant pas induire en erreur. L'entrepreneur italien de design n'est pas un petit industriel attaché à sa petite usine. Il évolue dans des territoires riches en laboratoires de recherche et en microproductions.

En réalité, depuis longtemps déjà, il se comporte en *converter*, se considérant comme un industriel moins parce qu'il possède une usine que parce qu'il est en mesure d'élaborer un projet industriel, c'est-à-dire une stratégie de production qu'il transmet à d'autres entrepreneurs, en les impliquant dans les diverses phases de son propre projet. En ce sens, le design italien est fils de Cassina, Zanotta, Kartell et B&B, mais il plonge ses racines productrices dans certaines zones géographiques particulières où s'est propagée la création d'entreprises autour des nouvelles technologies, revues et corrigées par l'artisanat, zones qui permettent de recourir à de nombreuses formes de production avec une grande souplesse d'organisation. Au cours des années 70 (époque de l'économie souterraine), ces territoires se sont multipliés, et outre la Brianza, berceau historique du design italien qui s'étend de Milan aux contreforts des Alpes, on a vu se développer en Vénétie, dans les Marches, en Campanie, autant de « zones technologiques » liées au design. Il s'agit de bassins d'entreprises spécialisées, où le concept historique d'usine en circuit fermé a cédé le pas à celui d'usine comme segment ouvert, relié à une implantation régionale complexe d'entreprises. Les produits passent d'un laboratoire à un autre, ou bien se regroupent pour constituer les composants d'un

assemblage final, ce qui garantit une grande qualité à chaque étape de la fabrication.

Avec ce cycle ainsi articulé, vers lequel convergent les énergies les plus diverses, nous assistons à l'émergence de nouveaux types de professions et d'entreprises directement liées au design.

C'est le cas par exemple de l'Italdesign de Giugiaro, capable de fournir à l'industrie automobile à la fois le projet d'un nouveau modèle, et le prototype en état de marche, les tests, la présérie, les études de faisabilité, prenant concrètement en charge un segment de la recherche industrielle et mettant à la disposition de ses clients du monde entier un laboratoire de projets profondément réalistes et novateurs.

Mais il existe des entreprises aux structures moins lourdes, comme celle de Francesco Binfarè, qui peut proposer aux industries leaders en matière de design une collection, son titre, le nom des designers (avec lesquels on pourra collaborer et qu'il dirigera directement), la préparation de prototypes d'étude et de réalisation, les contrats, la promotion de toute l'opération ainsi que sa communication, l'étude d'ingénierie des produits, le packaging. Dans le même temps, on voit se multiplier les micro-entreprises : de jeunes concepteurs organisent la production et la distribution de leurs propres collections, en collaboration avec de petites entreprises artisanales.

Cet ensemble complexe de mécanismes de production et de différents types d'entreprises peut être qualifié de postindustriel, car il donne la vision d'une culture industrielle non hégémonique, qui se prête à un échange intense avec les cultures laïques, civiles et créatrices, où la possession d'une usine et de machines ne suffit pas à définir le rôle de l'entrepreneur. L'entreprise devient une énergie qui rayonne dans toute la société, et s'articule en nouvelles typologies ; l'usine n'est plus un lieu séparé de la société, mais en devient une expression.

Les grandes entreprises de design commencent à leur tour à proposer de nouvelles productions destinées à une clientèle dont elles déterminent la clé du goût ; les revues multiplient et propagent les images d'un jeu de conception qui est devenu, à Milan par exemple, une sorte de sport national. Au cours du congrès de l'ICSID*, en 1984, plus de quarante expositions de design se sont tenues dans des magasins, des galeries privées, des show rooms, des musées...

Pour toutes ces raisons sans doute, le modèle de fonctionnement du système de design italien ne saurait être reproduit, car l'ensemble des synergies qui le déterminent et l'état de fragilité dans lequel il est né ne peuvent être impunément transposés ailleurs.

* (Conseil international des associations de designers industriels)

LA STRATÉGIE DU MAÎTRE DE CÉRÉMONIES

Après environ soixante ans d'internationalisme, il semble que la culture postindustrielle veuille se pencher sur les profonds contrastes qui divisent l'univers du design. Elaborer des projets à Oslo et à Palerme n'est plus la même chose ; non pas en raison de la présence d'une « mémoire » improbable, dont on fait grand cas, mais plutôt parce qu'il existe de très vastes régions où coexistent de nombreux courants de pensée et diverses nations, dont l'identification permet souvent d'expliquer les grandes orientations et les stratégies mentales latentes.

Ces identités supranationales plongent certainement leurs racines dans l'histoire ancienne, mais souvent c'est seulement dans l'actualité qu'on parvient à les définir de manière critique ; ainsi, j'ai moi-même été mêlé, au cours de divers voyages en Amérique Latine, au débat sur l'existence d'une identité ou d'un design latins.

On a toujours discuté de l'hypothèse selon laquelle il existe une « identité latine », c'est-à-dire une spécificité qui serait à la base de la pensée contemporaine en matière d'art et de projet en Italie, en Espagne et dans les pays d'Amérique Latine. Nombreux sont ceux qui se sont demandé si cette identité

permettait d'agir avec une plus grande conscience de soi-même. Selon le moment, cette hypothèse a soulevé un espoir disproportionné ou provoqué un rejet méprisant. En ce qui concerne le design, du moins, la question n'a jamais connu de prospective opérationnelle, tant il est vrai qu'être latin signifiait agir dans un contexte arriéré par rapport aux pays dominants détenteurs des technologies les plus avancées. Ainsi, cette identité, si elle avait existé, aurait intéressé les ethnologues, les spécialistes des cultures régionales et minoritaires non encore dissoutes dans la « soupe » de la modernité, ou encore les experts en technologies alternatives, mais certainement pas les acteurs culturels tournés vers la conception d'objets industriels produits en série.

Aujourd'hui, cette question se pose à nouveau, mais en des termes différents, presque opposés à ceux du passé.

L'identité latine, envisagée non comme la conservation d'un patrimoine ethnique, mais comme une découverte opérationnelle, entre dans un nouveau cadre : la société postindustrielle exige moins de propager des qualités déjà acquises que de contribuer fortement à créer de nouvelles possibilités, de nouvelles épaisseurs de réel. Autrement dit, la quatrième révolution industrielle requiert l'élaboration de qualités soft et conceptuelles, plus sophistiquées, plus complexes.

Dans ce contexte, même s'ils se situent à des niveaux différents de développement industriel, les pays latins peuvent fournir un apport fondé davantage sur l'élaboration de problématiques métaphysiques et sensorielles que sur les certitudes pragmatiques et rationnelles propres aux pays qui dominent la scène industrielle et politique. Cette capacité, qui résulte, pourrait-on dire, d'un destin historique, constitue aujourd'hui pour le projet une grande valeur ajoutée, et génère des qualités réelles d'usage que d'autres cultures ne parviennent actuellement pas à produire.

L'identité latine devient alors un programme de travail spontané et réalisable ; et si l'on veut aller plus loin, examiner plus attentivement le contenu actuel de cette identité, on découvre qu'elle est caractérisée par une présence forte et constante de la « culture du surréel ».

Par « culture du surréel », nous entendons, bien sûr, le mouvement qui part de l'Internationale surréaliste et englobe le dadaïsme et la Metafisica. Cette culture, très forte en Italie, en Espagne et en Amérique Latine, est la ressource créatrice de ceux qui ne détiennent pas les moyens de production et parviennent à créer des qualités d'expression en rapprochant éléments et objets ; cette méthode recourt à des procédés hétérodoxes, et augmente beaucoup l'épaisseur du réel, qui devient une donnée presque incompréhensible et mystérieuse, et donc non immédiatement consommable.

Cette habileté est celle du « maître de cérémonies », qui apprête une réalité que d'autres consomment, crée poison ou plaisir en procédant à des rapprochements mystérieux mais savants, et devient finalement le meneur incontesté du banquet, l'éminence grise de la rencontre. En fait, la culture du surréel tend à rendre le réel plus complexe, plus riche, et en fin de compte augmente les informations, en ce sens qu'elle dévoile ses liens mystérieux : sa contribution est donc toujours positive.

Or, cette manière de procéder en dehors des normes établies produit des objets qui possèdent toujours un petit plus, une valeur désagrégeante : tout cela se retrouve souvent dans le design italien, dans le design espagnol en cours de développement et dans le design sud-américain naissant.

S'il existe donc une identité latine, et si celle-ci coïncide d'une manière quelconque avec la culture du surréel, il devient intéressant de constater à quel point les cultures européenne et américaine, qui ont colo-

nisé la culture latine, ont subi une répercussion puissante, c'est-à-dire une contre-colonisation qui a produit des effets fascinants. Les barbares vaincus ont colonisé Rome à leur tour.

Prenons, par exemple, le cas de l'Argentin Tomás Maldonado qui, en suivant son destin de grand international latin — comme dirait Gombrowicz —, a révélé aux Allemands les racines de leur identité, comme nous le verrons au chapitre suivant ; si ce n'est que, vus depuis Buenos Aires, les objets de l'École d'Ulm et de Braun apparaissent tels qu'ils sont réellement, c'est-à-dire comme des objets surréalistes.

Il n'est sans doute pas facile d'accepter cette affirmation, étant donné qu'il s'agit d'objets créés selon une méthode rigoureusement scientifique ; mais cette méthode rigide joue justement le rôle de règle tautologique, de métaphore d'une pure pensée abstraite.

C'est la raison pour laquelle ces objets si lointains et étrangers à mon inspiration exercent sur moi une grande fascination : présences contrastantes, étrangères au contexte, grises, très pures et abstraites, fruits d'une métaphysique latine lointaine, d'une grande tension et d'une grande mélancolie. Ceci décrit en fait le rôle du projet latin : œuvrer en développant les différences, les discontinuités, l'hérésie, la religiosité, la séparation.

Le portrait que j'ai tracé de l'identité latine dans la modernité paraît être, dans le cas de l'Italie, en conflit avec la tradition humaniste de la Renaissance, à laquelle nous faisons généralement remonter notre créativité.

La Renaissance est définie dans les livres d'école comme la naissance d'une culture qui « place l'homme au centre de l'univers » et ouvre la voie vers son émancipation par rapport aux mythes fallacieux du paganisme et de l'irrationnel médiéval, en lui apportant les certitudes de la Raison.

Cette affirmation se fonde sur une hypothèse juste, mais elle en tire des conclusions erronées. L'homme que la Renaissance « place au centre de l'univers » n'est certainement pas un homme générateur de certitudes et de stabilité, mais plutôt un être inquiet, sensible, problématique, qui se pose les questions fondamentales, cherche en lui-même et interroge les grands mystères de l'univers. Au centre de la culture de la Renaissance, on ne trouve pas un homme dont la musculature définit les proportions d'une architecture parfaite, mais plutôt une créature vibratile, une énergie sensible élaborant des problématiques et recherchant de nouvelles qualités, dont l'architecture est une projection mentale, un concept métaphysique, qui témoigne de la prise de conscience de l'inadéquation du monde réel.

De là l'image d'une Renaissance dynamique, problématique, critique, et non pas solaire et immobile comme dans le dessin trompeur de Léonard de Vinci. La Renaissance plonge ses racines dans la culture latine, culture classique mais profondément différente de celle de la Grèce. Elle perçoit l'homme comme un Grand Mystère de l'Univers, une énigme de la nature, et une variable de l'histoire.

Au Musée national archéologique de Naples, j'ai pu admirer les œuvres d'art provenant des fouilles de Pompéi. Parmi celles-ci, et cela conforte ma thèse, il en est d'extraordinaires. Le premier témoignage est constitué par la grande série de bustes de pierre, portraits de commande de personnages locaux anonymes : hommes, femmes, enfants, vieillards, jeunes gens. Il s'agit d'une suite extraordinaire de têtes et de visages différents : nous sommes loin des règles de l'art officiel du portrait, édictées par César et Auguste, ou de la perfection du naturalisme. Les œuvres de Pompéi traduisent parfaitement l'idée d'un genre humain constituant une « grande série diversifiée » qui, sur la base d'une même chaîne d'ADN, développe une infinité de

variantes, d'exceptions et de modifications. C'est la vision puissante d'un système humain qu'il est presque impossible d'enfermer dans une civilisation unique.

A côté de cette galerie de portraits — où figurent également poules, lapins, cochons —, on trouve quelques petites mosaïques d'une beauté et d'une précision exceptionnelles, dont deux, notamment, presque parfaites : véritables photographies de la vie quotidienne, nées, semble-t-il, de la décision soudaine d'un artiste anonyme de nous dire la vérité, de nous donner l'image précise d'une époque au-delà des mythes et des conventions, une image instantanée du quotidien. Il est intéressant de noter que presque tous les personnages portent des masques de théâtre qui exaltent l'obscur monstruosité de leur présence, leur tendance irrépressible au délire.

Outre ces petites mosaïques, on peut admirer une fresque de dimension également réduite ; elle représente une tragédie ou une scène mythologique. Avec en arrière-plan une architecture classique calcinée, désolée et immobile, se tiennent quelques personnages inquiétants, drapés dans des tissus colorés et très plissés, dont émane un sentiment d'angoisse profonde et inexplicable.

C'est ainsi qu'apparaît formellement ici, dans une scène construite, l'homme en tant que mystère de l'univers, point d'ombre de la réalité, qui cherche à expliquer le sens de l'univers mais est incapable d'expliquer le sens de sa propre existence.

Cette identité latine, à la fois mystérieuse et rationnelle, proche de la Sibylle de Cumès mais aussi de Plin l'Ancien, constitue donc une empreinte encore forte et sans doute incomprise. De nos ancêtres latins ne nous sépare qu'une succession de quarante grands-pères, si l'on entend par grand-père un homme de cinquante ans qui tient dans ses bras un nouveau-né.

La différence entre leur condition et la nôtre résulte de la transformation des références, de l'interface, et non des comportements.

Alors que leur expérience se réalisait « dans la rencontre avec l'homme », la nôtre naît « de la rencontre avec les objets ». La métropole latine actuelle, cet univers artificiel sans origine et sans destin, exprime non pas la condition de l'homme, mais celle des marchandises : l'univers avec lequel l'homme moderne se trouve en contact est fait d'un système d'objets. Ils ont une présence pleine et extensive qui fait écran et remplace l'homme lui-même.

Le mystère de l'univers, jadis attribut le plus élevé de l'homme, est aujourd'hui dévolu aux objets.

La métropole latine des objets est une sorte de clone des espèces humaine et animale, et reproduit les variantes d'une série diversifiée autour d'une chaîne d'ADN — comme à Pompéi ; les objets tiennent aujourd'hui le rôle des protagonistes de la tragédie, avec masques et chœur. L'homme est sur le plateau ; il fait la mise en scène, mais ne joue plus. Par conséquent, le design latin vit d'une certaine manière les objets comme des présences ambiguës, ironiques, surréelles : présences qui ne sont jamais totalement consommables.

En fait, nos objets sont souvent pensés et conçus non pas comme une simple réponse à des nécessités objectives mais comme des actes d'auto-identité ; comme transfert d'un rôle qui fut nôtre et ne nous appartient plus, mais auquel nous ne renonçons pas.

Les objets qu'apprécie l'homme sont ceux qui ont une âme, en ce sens qu'ils contiennent une parcelle de mystère qui tient à leur autonomie par rapport à lui. Certains outils, rudimentaires ou sophistiqués, possèdent une extraordinaire dignité, une présence noble, une rigueur formelle qui dépasse la fonction et le marketing. Il s'agit presque d'une forme d'animisme, d'une identité complexe qui enrichit la relation

d'usage. Les objets qu'aime l'homme et dont il s'entoure dans son foyer ressemblent souvent à des animaux domestiques qui, bien que vivant en parfaite symbiose avec lui, conservent néanmoins une évidente autonomie. Je ne pense pas que ce soit un hasard si on retrouve dans de nombreux objets domestiques occidentaux des formes animales, des pattes, des crinières, qui peuvent presque rappeler des êtres différents et amis, protecteurs ou compagnons de la vie des hommes et de leur foyer.

Il s'agit souvent de véritables lutins domestiques, dont le design rationaliste a dénié — justement — la forme animale, mais qui travaillent pour nous, nous racontent des histoires, nous tiennent compagnie.

Sous toutes les latitudes, de l'Antarctique à l'Amazonie, l'homme élève des animaux : les anthropologues fonctionnalistes expliquent cette attitude mystérieuse comme l'héritage d'un rapport de servitude. En fait, cette interprétation est réductrice et sans doute timorée. Au contraire, le rapport entre l'homme et les animaux montre la complexité des relations que celui-ci entretient dans son propre espace domestique, fait de symboles, d'exorcisations, de représentations et de culture mythique.

LE RATIONALISME SURREALISTE

La rupture officielle avec le rationalisme orthodoxe et avec les méthodes du fonctionnalisme international remonte aux années 1964-1968. Le front, large et diversifié, regroupait les tendances représentées par les jeunes anglais, américains, autrichiens et italiens et pour ma part j'ai contribué, du point de vue de la théorie et du projet, à donner une conscience stratégique au mouvement.

A cette époque, l'opposition était véhémement et les objectifs étaient également de nature symbolique. La Hochschule für Gestaltung d'Ulm, dirigée par Tomás Maldonado, constituait pour nous une sorte de palais d'Hiver de l'orthodoxie, qui ne fut jamais pris officiellement, mais dont le siège continua après que l'Ecole eût été fermée.

Je pense qu'il est temps de lever ce siège et d'aller visiter l'intérieur de ce monument du rationalisme intransigeant, afin de nous rendre compte qu'il a été également un mirage, qui a en partie existé mais a été aussi créé par nos propres affrontements.

Aujourd'hui encore, lorsque nous évoquons la Hochschule für Gestaltung d'Ulm, nous parlons d'un mythe; c'est-à-dire d'un symbole dont nous nous sommes éloignés de manière polémique, l'utilisant

comme référence négative pour désigner tout ce que le design voulait balayer : hyperrationalisme, style international, fonctionnalisme, vide méthodologique généralisé de la profession. Notre critique a été menée « à l'aveuglette », sans que nous connaissions précisément la nature de cette expérience didactique et conceptuelle que nous considérions en bloc comme le cadre d'ensemble du modernisme déclinant, tandis que s'ouvrait une ère nouvelle. Comme toutes les polémiques menées sans discernement, cette controverse nous a servi d'instrument pour atteindre des objectifs plus larges, mais elle a également été alimentée par l'incapacité objective de ce mythe d'accueillir la réalité naissante et la vitalité croissante de la nouvelle génération de concepteurs.

Plus de vingt ans après la fermeture de la Hochschule, survenue en 1968, il est important de chercher à mieux comprendre l'expérience d'Ulm pour réparer notre erreur d'appréciation, mais également celle, diamétralement opposée, des épigones (ou des héritiers) de cette école. Si, effectivement, nous avons si peu fait la part des choses, c'est qu'Ulm nous a été présentée par ses partisans de la manière la plus inexacte qui soit : comme un ensemble de vérités incontestables, voire même comme un mouvement scientifique plutôt que culturel. En outre, vingt années durant, tout ce qui concernait l'École d'Ulm a été utilisé de la manière la plus réactionnaire, servant d'alibi contre la nouveauté et démontrant que nous étions dans l'erreur, comme si elle avait vécu hors de l'histoire et ne pouvait être comprise qu'en tant que fondement objectif du projet.

Ce faisant, ses tenants n'ont cessé d'instruire de grandes défenses, et ont tout fait pour porter Ulm sur un Olympe mythique, à l'écart des polémiques, empêchant ainsi qu'elle prenne une place dans l'histoire, ce qui aurait favorisé sa connaissance, éclairé ses mérites et sans doute aussi amélioré son image auprès des jeunes générations. Aussi étrange que cela puisse

paraître, une sorte de censure autodéfensive a entouré le mythe, tant et si bien qu'au cours de ces vingt années, les documents parus à propos d'Ulm l'ont été à l'instigation des seuls partisans de cette école, qui n'ont permis aucune étude historique extérieure. Quoi qu'il en soit, ce chapitre constitue plutôt une tentative personnelle pour aborder Ulm avec un œil neuf, sans tenir compte des vieilles polémiques.

Je vais donc commencer par faire l'inventaire de ce que je considère comme les mérites extraordinaires de cette école, créée en 1946 à l'initiative d'Inge et Grete Scholl pour évoquer le souvenir de leur frère Hans et de leur sœur Sophie, fondateurs du groupe antinazi « La Rose blanche », exécutés en 1943. L'idée initiale était très simple : rouvrir le Bauhaus fermé quinze ans auparavant par Hitler. En 1956, la direction de l'école passa de Max Bill à Tomás Maldonado, qui la conserva jusqu'à sa fermeture en 1968.

Retracée en ces termes, cette histoire ne comporte que les données objectives d'une aventure intellectuelle majeure et intense. Pendant vingt ans environ, Ulm a été le laboratoire d'idées le plus remarquable d'Europe et du monde ; artistes, scientifiques, concepteurs se rencontraient et enseignaient sur la colline d'Ulm. Son directeur devint une figure mythique. Après avoir renoncé à faire revivre le Bauhaus, l'école s'engagea sur le territoire inexploré de la conception de grandes productions en série, jetant ainsi les bases d'une problématique fondamentale pour le développement d'une société civile, industriellement évoluée. A bien des égards, si nous autres designers pouvons parler ici du projet et travailler de manière fructueuse, nous le devons à Ulm ; et ce, moins pour son contenu méthodologique ou linguistique, que parce qu'Ulm a placé le design au centre d'un vaste mouvement culturel et civil. Cette école a fait du design une discipline en contact avec les transformations réelles dues à l'industrialisation de masse,

et un projet qui embrasse le vaste univers des objets, véritable nature artificielle qui entoure l'homme au point de devenir sa principale aventure existentielle. Au-delà des limites de l'art appliqué à l'industrie, Ulm a défini le design comme la catégorie centrale du projet moderne ; et en ce sens, tout ce qui a pu être fait par la suite l'a été parce qu'Ulm a donné une dimension nouvelle à notre discipline, dimension qui nous fait vivre, aujourd'hui encore, d'une manière totalement différente.

En quoi l'Ecole d'Ulm se différencie-t-elle vraiment du Bauhaus ? Alors que Walter Gropius avait proposé l'« édifice » comme cadre d'ensemble de recherche pour le projet, c'est-à-dire comme résultat global des opérations de design, Ulm a déplacé résolument ses limites d'intervention jusqu'à l'univers dispersé mais envahissant des nouveaux objets industriels, jusqu'aux instruments de travail, aux moyens de transport et de communication. Ceci grâce à une méthodologie rigoureuse, qui a toujours été présentée et comprise, à tort, comme absolument rationnelle et scientifique, alors qu'aujourd'hui elle apparaît plutôt comme le fruit d'une stratégie éminemment symbolique et métaphysique.

Pour s'imposer, cette méthodologie avait pris l'apparence d'une règle objective, incontestable, destinée à une Allemagne et une Europe en quête de certitudes après la défaite et les horreurs nées de tant de chimères. Quelle est donc la théorie centrale d'Ulm ? Quelle stratégie a-t-elle proposée pour aborder l'univers des objets industriels ? En fait, elle a envisagé un refroidissement substantiel de l'objet même, une neutralisation de ses valeurs expressives à l'intérieur d'un code formel d'une grande pureté, d'une grande cohérence, qui protège de son envahissement visuel, de son arrogance mécanique.

Cette politique humaniste subtile tendait à sauver l'homme de l'objet industriel, en transformant ce der-

nier en objet gris, prisonnier de sa perfection abstraite. En ce sens, l'entreprise d'Ulm a les apparences d'une grande vision métaphysique de l'objet industriel, défini comme une présence étrangère qui tire sa forme d'une logique « autre », d'une mystique technologique qui n'envahit pas le cercle du quotidien. Elle épargne ainsi à l'homme la contagion et donne naissance à une ligne d'instruments lunaires qui créent par leur présence et leur perfection une tension surréelle subtile. Toute la richesse de l'Argentin Tomás Maldonado est venue se fondre dans cette stratégie d'ordre qui tendait à créer une faille invisible entre l'homme et la technologie. Ce chercheur de perfections perdues et de mondes idéaux, ce grand métaphysicien de la pensée rationaliste a apporté à l'Europe une vision toute argentine d'elle-même. La veine mélancolique et subtile des objets d'Ulm provient en partie de cette composante latine inquiète et lucide, sans cesse à la recherche de ce qui échappe, d'un idéal hors de portée.

Richard Hamilton, avec ses collages prophétiques où la froide étrangeté de l'objet émergeait comme dans un tableau de Max Ernst, fut le premier à comprendre la vraie nature d'Ulm enfin débarrassée de son image hyperréaliste. Beaucoup d'autres continuent de se tourner vers Ulm dans l'espoir d'un retour à l'ordre, donnant la preuve, s'il en était encore besoin, que leur impossibilité de comprendre ce qui est nouveau provient de ce qu'ils n'ont pas non plus compris ce qui est ancien ! Peu importe, à chacun son dû. En ce sens, même les ulmiens ont une image faussée d'eux-mêmes, y compris Maldonado, qui a tiré de l'Art concret de Buenos Aires la certitude première que l'art peut produire des pensées solides, parfaites, tautologiques, et mêmes rationnelles, mais de ce fait plus abstraites encore. Son célèbre cours fondamental de deux ans, à Ulm, avait la perfection métaphysique de la règle des échecs qui, comme pour Duchamp, constituaient la métaphore de la totale autonomie de l'art par rapport au quotidien.

Cependant, la définition — hérétique — que je suis en train de donner d'Ulm ne vise nullement à passer ses mérites sous silence. Au contraire, j'essaie d'envisager Ulm de manière plus complexe, plus historique, moins doctrinaire. J'ajouterai qu'Ulm a gagné sa bataille fondamentale, en ce sens qu'elle a défini de manière stable l'image de l'objet industriel tel qu'il se présente maintenant encore : en fait, pour Ulm, la technologie est gris perle, de finition mate, dotée de pieds réglables, véritable réduction sémantique des formes. Ce « style » l'a emporté, au-delà des méthodes de conception. Il a également défini les instruments de l'électronique d'aujourd'hui, pour laquelle l'objet n'a aucune existence formelle, dans la mesure où son « projet » consiste dans le service et le software qu'il peut fournir.

Je me trouve dans une position curieuse, en ce sens que je défends Ulm contre les ulmiens, lorsque je cherche à faire mien cet événement historique débarrassé de la fausse publicité qui l'a accompagné et des théories qui souvent n'ont pas compris la différence entre ce qui se disait et ce qui se faisait à Ulm. Non qu'on mentît dans cette école, mais, comme pour tout mouvement culturel, le temps finit par livrer des clés de compréhension plus riches et plus fascinantes que celles que les protagonistes eux-mêmes peuvent imaginer. De plus, dans le cas d'Ulm, il faut ajouter l'équivoque comique qui a fait prendre des concepteurs pour des scientifiques, simplement parce qu'ils parlaient de science...

En réalité, il y avait sur cette colline un groupe d'artistes extraordinaires qui, sous les traits de scientifiques intraitables, recherchaient la Beauté, cette beauté si nécessaire à la vie de l'homme, mais si fragile, si difficile à définir et à défendre. Il la recherchaient sans la nommer, mais s'assuraient de son apparition au prix d'une tension continue. Ils essayaient de la construire dans la perfection d'un

cycle de pensée et de conception, en utilisant quasi religieusement les technologies de construction. Tantôt ils ont réussi, et tantôt moins, mais leur Beauté était telle que pour l'atteindre il aurait fallu transformer le monde. C'est pourquoi Ulm est resté un style industriel et n'est pas parvenu à devenir le noyau d'un monde meilleur. Dommage... Depuis lors, le design n'est pas devenu plus abstrait ; au contraire, il s'est fait plus réaliste, plus compromis et plus disponible. Parce qu'au moment de la fermeture d'Ulm, de toute évidence une crise a éclaté, balayant les fondements mêmes sur lesquels reposait l'épistémologie de cette école et de cette idéologie. Ces années-là marquent la fin de la culture industrielle classique et la naissance de la culture postindustrielle. Dans la culture du projet, le centre de gravité se déplace de la pure logique industrielle, propre au rationalisme, vers le grand courant social. On assiste à une modification des références d'une modernité qui se développait jusque-là en suivant la voie d'une grande réduction sémantique, pour assimiler la complexité du réel et en faire son nouveau patrimoine linguistique. La pureté conceptuelle d'Ulm se heurte à la volonté de consommation du Pop Art et de la culture des jeunes, à la contestation politique, à l'hybridation des méthodes et au syncrétisme des comportements. Ulm devient une sorte de mythe à abattre, une entrave à briser ; son réformisme calviniste semble incapable de résister à la vague déferlante des nouveaux besoins, sa *Gestaltung* paraît frêle face aux nouveaux langages de masse.

Pourtant, Ulm ne disparaît jamais complètement. Elle reste une sorte de géant des mers lointaines, qui s'immerge dans les abysses, et ne se laisse jamais harponner ni entraîner à la dérive. Paradoxalement, le Nouveau Design qui naît de l'Architecture radicale développe une approche du marché qui ne s'oppose pas à celle d'Ulm, mais la complète, en ce sens que le nouveau projet se tourne vers le domestique, la

récupération des arts appliqués, l'éphémère, l'artisanat, mais presque jamais vers les classiques de la grande série — électroménager, outillage technique, moyens de communication —, qui ont essentiellement conservé jusqu'à présent l'identité qui leur avait été attribuée sur la colline d'Ulm. Dans cette répartition, ceux-ci sont entrés dans le périmètre neutre du présent, qui existe mais n'envahit pas, sert mais ne compromet pas, et, tout bien considéré, laisse beaucoup de liberté d'action.

Je voudrais ajouter une réflexion d'ordre plus général : les vicissitudes de la Hochschule für Gestaltung d'Ulm montrent que ce qui est vraiment mort aujourd'hui, c'est l'idée qu'il existe un fondement scientifique au design, que ses méthodes et ses langages répondent aux principes d'identité et de nécessité, que la Technologie est un système de certitudes irréfutables, et que les besoins sont un cadre unitaire et objectif que l'on peut définir préalablement à tout développement civil. Tout ceci est véritablement passé aux oubliettes de l'Histoire. Que reste-t-il, en revanche, de cette école extraordinaire ? Sa capacité d'élaborer un système artificiel de symboles, de jeux parfaits, de langages purs, qui constituent dans leur ensemble une métaphore culturelle extraordinaire, le témoignage d'une recherche éthique quasiment héroïque. Voilà comment il faut comprendre la modernité, comme un projet civil et culturel fondé sur un système de conventions et de mythes et qui, dans cette mesure seulement, survit dans la durée aux moments médiocres qui l'ont déterminée. Et ce, en dépit des partisans d'Ulm eux-mêmes...

Aujourd'hui, Maldonado vit en Italie, à Milan, c'est-à-dire dans le pays et la ville qui représentent, paradoxalement, le seul véritable échec de sa stratégie. En effet, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, le design italien s'est développé sur des bases absolument opposées à celles de la Hochschule für

Gestaltung d'Ulm : une culture didactique « faible », une méthodologie du projet excentrée, une structure industrielle non programmée.

Ces conditions ont pourtant permis le développement d'un phénomène très vivant en matière de conception et de production, alors que l'Allemagne a connu, après la fermeture d'Ulm, une longue période de silence, une absence de voix nouvelles et d'expériences stimulantes. Jusqu'en 1986, année où fut organisée à Cologne l'exposition « Wohnen von Sinnen » qui a rendu sa place à l'Allemagne dans le domaine du design, l'héritage de cette école mythique et de sa méthodologie rigoureuse a pesé de manière négative sur les jeunes générations : une fois de plus, l'Allemagne s'est trouvée au centre d'un grand dessein politico-culturel avorté. Ce dessein révolutionnaire aurait dû puiser ses forces dans la puissance industrielle allemande et sa culture de haut niveau, mais à l'inverse, il est resté bloqué précisément à cause de celles-ci.

Les vicissitudes d'Ulm m'ont toujours fait penser, paradoxalement, à l'hypothèse de Marx selon laquelle la révolution était possible dans le pays au capitalisme le plus développé, c'est-à-dire l'Allemagne, alors qu'elle a eu lieu dans le pays au capitalisme le plus primitif, c'est-à-dire la Russie.

La différence entre Marx et Lénine n'est pas négligeable : l'un croyait à la fatalité de l'histoire, l'autre au volontarisme, à la puissance de l'inventivité. De même, toute métaphore mise à part, le design italien est né parce que quelque chose ou quelqu'un l'a inventé, imaginé, en dépit d'un contexte apparemment défavorable.

Si nous revenons à l'exposition « Wohnen von Sinnen » qui, après vingt années de silence (ou presque) de l'Allemagne, marquées par la présence discrète et orthodoxe de Dieter Rams, a présenté dans le domaine du design une nouvelle génération de concepteurs autonomes et en rupture totale avec le rationa-

lisme orthodoxe, on peut relever quelques faits intéressants.

Tout d'abord, cette exposition a permis la réapparition de l'esprit toujours vivace de l'expressionnisme allemand : virulent, sarcastique, presque brutal, celui-ci s'est emparé furieusement du design jusque dans ses entrailles, secouant ses fondements, bien plus que le Nouveau Design italien et la subtile élégance qui a accompagné nombre de ses réalisations.

Nous remarquerons également qu'outre l'expressionnisme, de nombreuses expériences de jeunes concepteurs allemands se réfèrent à une sorte de langage sauvage et à une approche quasiment primitive des formes et des expressions de la conception, libérée de tout respect pour la grande tradition rationaliste.

Cette attitude se retrouve aujourd'hui dans de nombreux pays d'Europe, en Italie, en France, et aussi en Angleterre où Ron Arad construit des prototypes totalement brutaux et archétypaux.

Je pense qu'il faut prêter une attention particulière à une attitude aussi répandue, dont j'ai le sentiment qu'elle n'est pas le fruit d'une simple tendance figurative, mais qu'elle correspond à des thématiques beaucoup plus larges, qui mènent directement du néo-primitivisme, selon les termes de Pierre Restany, à de profondes situations existentielles, issues d'une modernité sans Lumières. Où une attitude aussi dramatique et radicale prend-elle sa source ? Pourquoi est-elle si fréquente en Europe ?

Nous autres, hommes de la dernière décennie du second millénaire, pouvons nous définir comme des « primitifs », aussi bien dans un sens analogique que linguistique. Analogique, parce que notre condition ressemble à celle de voyageurs dont l'avion s'écrase dans la forêt amazonienne, et qui doivent survivre en utilisant soit les débris de leur appareil — qui relèvent d'une technologie avancée —, soit les matériaux naturels de la forêt. Ces matériaux servent à modifier la

réalité en fonction non plus de grands desseins rationnels, mais d'une religion quotidienne, d'un polythéisme technologique instantané. L'horizon de ces transformations ne paraît plus être le « progrès », mais plutôt l'« impensé », c'est-à-dire un processus de croissance sauvage, sans destin apparent, produit par des témoins impliqués du fait de la sécularisation extrême du projet en présence de technologies magiques.

Il s'agit bien de cela, en effet : notre nature et la nature artificielle (les services, l'information, l'électronique) cohabitent dans une sorte d'unité sensorielle, de même que l'Indien s'identifie à la forêt. Nous verrons plus loin qu'il n'existe plus aucune distance critique, aucune mise en perspective entre l'homme et les technologies électroniques qui constituent presque son prolongement physiologique à l'intérieur des machines, et font même quasiment partie de son corps sensoriel. Ce sont des technologies que les Lumières ne parviennent pas à éclairer — contrairement à l'époque de la mécanique —, mais dont nous ne pouvons connaître que les effets, les performances, les signes, la magie.

La communication des primitifs atteint son efficacité maximale à l'intérieur d'un système clos, qu'il soit physique ou social ; l'« extérieur » constitue en effet une catégorie exclue par le primitif, à l'exception des royaumes extraterrestres. A l'intérieur de ce territoire sacré, la culture primitive agit en produisant des archétypes et des mythes destinés aux usagers qui s'y reconnaissent, qui en perçoivent les clés métaphoriques et l'énergie spirituelle.

Le langage néo-primitif se propose de retrouver des systèmes d'expression forts, universellement reconnaissables, des structures archétypales puissantes, qui préservent le projet des écueils de la sectorisation, de la partialité des codes locaux.

Il tend à redonner des fondements solides au projet, à restaurer une stabilité éthique indépendante de

l'expérimentation. En fait, l'utilisation de signes mythiques, archétypaux, quasiment primitifs, garantit une large écoute, en pénétrant dans les racines du langage. On pourrait dire qu'il s'agit là d'une première tentative inconsciente pour que le projet retrouve de nouveaux codes universels.

C'est ainsi qu'en Allemagne et en Europe, des forces intellectuelles se lancent à la découverte de nouveaux langages unitaires consensuels : à travers des formes sauvages de langage mythique, en évitant les dangers de l'homologation linguistique. Celles-ci, de par leur brutalité, sont loin d'être acceptées immédiatement par le corps social ; mais cette distance permet une réflexion profonde, qui ne peut être couronnée de succès qu'à condition d'être menée en toute liberté.

L'opération n'est pas simple, elle est même plutôt risquée, car elle ne peut pas faire l'objet d'une théorisation et d'une stratégie ; elle doit être le fruit d'une croissance complexe du projet. Si la modernité classique a trouvé dans le code néo-plastique, fait de figures géométriques simples, mécaniques, le langage universel de sa croissance dans un monde de diversités, aujourd'hui le langage néo-primitif parcourt le même chemin à l'envers, pour bâtir un code complexe qui dépasse les nombreuses diversités que la modernité postindustrielle a produites dans le monde. Il est donc intéressant d'observer que la question de l'universalité des langages formels du design, et non celle de l'internationalisme, n'est toujours pas résolue. Elle constitue plutôt une sorte de pôle autour duquel on peut naviguer sans cesse, en ce sens qu'elle ne permet ni approche sûre, ni traversées diagonales, ni parcours définitifs.

L'École d'Ulm a recherché cette universalité de manière analytique, dans une logique méthodologique rigoureuse, dans les certitudes de la technologie et des processus industriels. Le mouvement néo-primitiviste

recherche une universalité du projet de manière synthétique, en essayant d'atteindre les racines du langage et de l'acte de conception. Les deux processus ne sont éloignés que dans le temps et par la méthode employée : tous deux effectuent la reconstruction des fondements du projet dans une tension extraordinaire.

L'École d'Ulm était encore située dans une modernité des Lumières ; le design actuel se situe dans une modernité qui en est dépourvue, une modernité magique et artificielle. Les néo-primitifs et les expressionnistes de « Wohnen von Sinnen » poussent le jeu à son extrême pour voir où cela peut mener.

Les péripéties du design en Allemagne — qui fut la mère éclairée et géniale de cette discipline à l'époque du Werkbund, qui vit la collaboration entre les avant-gardes et l'industrie pendant la période du Bauhaus, puis à l'époque de la Hochschule für Gestaltung d'Ulm — continuent aujourd'hui par d'autres voies intéressantes : curieusement, un dualisme pèse sur ce pays, qui est présent dans le projet de design. On trouve d'une part la grande tradition militaire, organisatrice et normative, qui a également influencé l'organisation industrielle elle-même, fermée par nature aux apports des cultures « extérieures », donc laïques et hérétiques. D'autre part, on discerne une tendance irrépressible à l'intime, au viscéral, au psychanalytique, à l'expressionnisme. Ces deux tendances historiques se heurtent à l'intérieur du design, produisant continuellement de très forts stimuli et des échecs dans des directions opposées, aux deux extrêmes, avec une rigueur et un excès qui ne s'apaisent jamais.

UNE ÉCOLOGIE DE L'UNIVERS ARTIFICIEL

Le design est appelé aujourd'hui à réaliser une nouvelle écologie de l'univers artificiel. La forme des objets industriels, leur fonctionnement ergonomique, l'interface avec les technologies de l'électronique, l'identité des nouveaux matériaux ne sont que les diverses facettes d'un grand théorème qui a trait à la relation de l'homme avec l'univers artificiel qui l'entoure.

Les aspects fonctionnels cohabitent avec la dimension culturelle des objets ; les aspects productifs avec les aspects psychologiques. Cet ensemble de valeurs techniques et sociales constitue le cadre du design. Lorsqu'il est né en 1907 avec le mouvement du Werkbund en Allemagne, le design se proposait de rendre de nouveau globalement habitable le monde dévasté par l'industrialisation.

Dans cette perspective, il mettait à la disposition du concepteur tous les instruments existants : l'industrie, mais aussi l'artisanat, les arts appliqués, la mode, la gastronomie, les parfums.

C'est dans les années suivantes, durant la période d'industrialisation galopante (à partir du Bauhaus), que le design déclara une guerre sans pitié à tout ce qui n'était pas immédiatement industrialisable, se défi-

nissant comme une discipline qui transformait en produits de série tous les objets existants.

Les formes de la nouvelle civilisation domestique que recherchait le Werkbund devinrent avec le Bauhaus le projet de l'« édifice », considéré comme un système coordonné et unitaire de fonctions et d'objets industrialisés, comme une métaphore de l'unité des langages et des technologies humaines dans la rationalité moderne. Jadis instrument du projet, l'industrie devenait sa finalité.

Cependant, ceci relève d'un passé dont la relecture ne sert qu'à éclairer certaines équivoques encore courantes aujourd'hui, mais vouées à une disparition rapide. Comme cette sorte de veto moral qui empêcherait le designer d'utiliser des systèmes de production non industriels, tels l'artisanat ou les arts appliqués, alors qu'ils ont, au contraire, retrouvé dans la société postindustrielle une grande dignité dans le cadre du projet comme du marché. Ils constituent en effet un système intermédiaire entre l'homme et le produit industriel, qui aide à sauvegarder et à développer dans la société des relations plus douces, plus individuelles et diversifiées.

On se dirige vers une conception exaltée et vigoureuse, appliquée à des segments du réel et à des objets individuels, qui provoque de vives émotions chez l'utilisateur. Cependant, ces sensations et émotions vont prendre place à un niveau de comportements de l'homme qui sont naturels, presque spontanés — en admettant que la spontanéité et le naturel existent. Pour cette raison, j'emploie donc le terme de technocécologie.

Les nouvelles technologies de l'électronique et la logique de la culture postindustrielle ont imposé peu à peu un tournant au projet ; tournant qui n'a sans doute pas encore été clairement perçu et théorisé, mais qui a mis un terme progressivement, en douceur (dans le style actuel), à l'époque des avant-gardes et à leur mode de projet fort et global.

Dans la logique des sociétés postindustrielles, le concept d'avant-garde devra, lui aussi, être profondément révisé. Les avant-gardes, en tant qu'institutions culturelles, sont très récentes, et appartiennent essentiellement à l'histoire du xx^e siècle. Elles sont indirectement issues de la révolution industrielle : leur présence même trahit un malaise profond de la culture artistique, qui tente de suivre l'évolution rapide de l'histoire sociale et technique. L'un des effets de la révolution industrielle a été d'engendrer deux vitesses de développement différentes entre la « culture » et la « réalité ». Cette dernière, à partir du xix^e siècle, s'est mise à évoluer très rapidement, beaucoup trop pour la capacité de changement et d'adaptation de la culture artistique. Après quatre siècles au cours desquels la culture occidentale avait prudemment progressé selon les « manières » lentes et variées du code humaniste, on a assisté dès la fin du xviii^e siècle à l'accélération et à la transformation de l'intégralité du système des comportements et des langages « laïques ».

De fait, la culture occidentale s'est retrouvée dans un paysage totalement envahi par des langages et des comportements « incultes » suscités par l'industrie, qui étaient beaucoup plus répandus, vivaces et efficaces que ceux qu'elle élaborait.

C'est de ce malaise, de cette inaptitude de la culture à suivre l'évolution des temps qu'est née l'avant-garde, sorte de récupération traumatique, d'étincelle créatrice qui jaillit de deux masses se déplaçant à des vitesses différentes. L'avant-garde devient ainsi pour la culture moderne une sorte de « chambre de récupération », un lieu de haute tension créatrice, capable de réaliser une remise à niveau des traditions et des langages artistiques déphasés par rapport à un monde qui les a dépassés. Elle est alors, paradoxalement, un moment de « réalisme dramatique », d'acceptation du monde, et non, comme on le croit souvent, de pure fuite par rapport à celui-ci.

Il est certain que la manière dont l'avant-garde réalise cette soudure entre culture et réalité est toujours caractérisée par une croissance vertigineuse de l'irrationnel. Toutefois, les éléments irrationnels sont précisément le fruit d'un effort de recherche de méthodologies plus vastes, c'est-à-dire qui contiennent des éléments plus importants de réalité. Cela constitue donc une dilatation des instruments de travail susceptible d'inclure également l'« irrationnel », dont la réalité est en grande partie composée.

« Irrationnel, illogique, hérétique », ne définissent en fait que des processus ou des langages non attendus, mais qui préexistent en dehors des équilibres et des schémas officiels. Dans ce processus d'adaptation des langages et des comportements aux changements du monde, les avant-gardes de ce siècle se sont fixé un rôle plus vaste, un projet encore plus radical et définitif : fonder une nouvelle anthropologie, mieux adaptée à l'époque de l'industrialisation.

Les nouveautés que la machine et la technologie introduisaient dans l'environnement de l'homme étaient si nombreuses et si profondes qu'il paraissait plus logique de changer l'homme plutôt que le monde puissant de la réalité industrielle.

De même, en ce siècle, a-t-on longtemps pensé pouvoir fonder une nouvelle humanité : non pas utopie fantastique, mais acte extrême de réalisme historique. Entre les deux guerres, les avant-gardes artistiques, mais aussi politiques — socialisme, fascisme, nazisme —, ont ouvertement déclaré que leur action reposait sur le projet de création d'une « nouvelle humanité ».

Dans la culture du projet, on peut en voir les symptômes avant-coureurs chez les premiers réformistes anglais à la fin du siècle dernier, lorsque le mouvement préraphaélite proposa non seulement le retour à une production artisanale et à une société néo-médiévale, mais tenta également d'imaginer un

homme fort, solide, héroïque (comme dans les portraits de Dante Gabriele Rossetti), plus apte à affronter la machine avec noblesse. De même, les futuristes furent-ils les premiers à atteindre à l'abstraction par une démarche existentielle, car ils eurent les premiers l'intuition que l'expérience de l'homme dans la métropole de l'époque était « abstraite » — c'est-à-dire dénuée de sens et de destin. Ils voyaient un homme qui « intériorisait » la machine, devenant à son tour partie intégrante d'un monde mécanique.

De leur côté, les cubistes adoptèrent la logique profonde de la chaîne de montage, proposant un homme composé de parties assemblées, ayant perdu son unité culturelle et figurative, mais qui s'adaptait au monde de la production en série, et en adoptait la logique.

Plus tard, non seulement le Pop Art fera siens les langages de communication de masse, mais il préfigurera un homme consommateur total de lui-même, sorte d'entité à mi-chemin entre besoins et ordures.

De même, dans les années 70, l'Architecture radicale a marqué le passage de la société industrielle à la société postindustrielle, provoquant la crise des certitudes sociales du Mouvement moderne, des méthodes et des langages de son projet. L'Architecture radicale aussi a préfiguré, pour une brève période, son modèle humain, celui du consommateur qui s'émancipe des modèles imposés pour amorcer un processus d'auto-définition, de soi-même et de son propre environnement. C'est là une utopie plus critique que constructive, qui voit l'homme aller vers l'état sauvage, la libre création de comportements, de langages et d'objets (No-Stop-City, Global Tools).

En ce sens toutefois, l'avant-garde radicale marque la fin d'une période historique et en inaugure une autre, totalement nouvelle : celle de la société postindustrielle dans laquelle nous vivons et où les avant-gardes n'ont pas leur place, étant donné qu'elles

ne sont plus fonctionnellement compatibles avec les nouvelles technologies.

Il n'est donc pas étonnant que les grandes innovations techniques de ces quatre-vingts dernières années d'industrialisation se soient accompagnées de poussées de mouvements d'avant-garde : la mécanique, la vitesse, l'électricité, la chaîne de montage, la consommation de masse ont produit de véritables tempêtes artistiques, des prophètes et des poètes prêts à « interioriser » la réalité, à l'engloutir pour s'y adapter. Il ne faut pas s'étonner non plus que la dernière révolution technologique, la plus importante et la plus passionnante — celle de l'électronique — n'ait pas connu l'émergence d'une avant-garde correspondante, et que personne ne parle d'« interioriser le mixeur ».

Dans les faits, une nouvelle alliance entre industrie et culture est en train de se réaliser — et d'envahir également le design —, dans laquelle le projet n'est plus appelé à collaborer de manière seulement formelle avec la culture industrielle, mais à élaborer aussi une interface naturelle entre l'homme et les nouvelles technologies. La culture crée de nouveaux espaces de production : espaces théoriques, narratifs, littéraires, les seuls dans lesquels l'industrie puisse encore se développer ; mais ces espaces sont naturellement en continuité avec l'homme et son imaginaire. L'électronique ne requiert pas de nouvelle anthropologie. L'électronique est une technologie de services qui n'entraîne pas, comme la mécanique, une invasion de l'espace de l'homme, mais exactement le contraire. Elle produit des informations en temps réel, synthétise les processus logiques, réduit les mécanismes de la production selon une logique très semblable à celle de la physiologie humaine.

Ainsi la « nature » de l'homme est-elle non plus une barrière au développement technologique, mais presque une donnée première indispensable.

La manière dont fonctionne l'électronique engendre une crise de la rationalité et des instruments

classiques et en développe d'autres, sensoriels et intuitifs. Si nous étudions le fonctionnement d'une montre mécanique, nous parvenons à comprendre, par le biais de l'œil, sa logique dynamique. Il suffit qu'il y ait de la lumière — au sens d'être éclairé.

Si nous étudions, cette fois-ci, le fonctionnement d'une montre électronique, l'œil et les lumières ne nous sont plus d'aucune utilité. Il nous apparaît comme un ensemble de microcomposants câblés, qui produisent de l'information d'une manière totalement incompréhensible. La dynamique profonde, énergétique du système électronique nous semble être de nature mystérieuse, plus proche de celle de l'animal et du végétal que de la mécanique.

Cette similitude induit un phénomène de mimétisme : l'homme perçoit l'instrument électronique silencieux et immédiat comme un prolongement de son propre organisme, comme une réalité avec laquelle il peut dialoguer de manière quasi spontanée, en posant des questions et en obtenant, ce qui est très important, des réponses dans son propre langage. Le traumatisme physique subi par l'homme au contact des puissantes technologies de transformation s'atténue. Il se crée alors une sorte d'union logique entre l'homme et l'ordinateur, union parfois si profonde qu'elle peut en devenir embarrassante. L'homme n'a plus besoin d'interioriser le mixeur, c'est-à-dire de s'adapter à de nouvelles réalités artificielles en modifiant sa propre logique interne : c'est la machine qui semble s'adapter à lui. Nous savons que cette impression n'est pas totalement exacte, car en réalité, l'homme qui déplace ses doigts sur les dispositifs de saisie d'un ordinateur est l'homme de la fin du xx^e siècle, qui a déjà été profondément transformé sur le plan du comportement et du psychisme. Le concept de « naturel » dont nous parlons est donc relatif ; néanmoins, la stratégie du rapport homme/machine est modifiée de la manière décrite et, de toute façon, la réalité de l'échange est beaucoup moins traumatisante.

Il existe cependant un autre paradoxe que le développement de l'automatisation produit à l'échelle de la société : la croissance progressive de l'interface humaine dans le corps social et en tous lieux. L'automatisation des usines est en train d'en chasser les hommes et de déplacer dans le secteur des services une grande masse d'employés. Ce phénomène était prévisible, même si on n'en perçoit pas encore clairement toutes les répercussions.

Au Japon, par exemple, où ce processus est déjà très avancé, le visiteur n'a pas l'impression de se mouvoir au pays des merveilles électroniques, où tout est automatisé. Bien au contraire, l'électronique n'apparaît que marginalement sur la scène urbaine, tandis qu'un grand nombre d'hommes et de femmes ont de nouveau émigré vers les lieux d'où la rationalisation des fonctions et des coûts les avaient éloignés.

Nous pouvons ainsi voir des grands magasins peuplés de commis, qui vous saluent à l'entrée, vous accompagnent jusqu'aux escaliers mécaniques, vous suivent et vous conseillent dans vos choix, établissent votre facture, vous emballent à la perfection un paquet dans un carré de soie. Il ne s'agit pas d'un fait isolé, l'automatisation apportant paradoxalement dans l'univers quotidien une extraordinaire qualité de l'ordre du « manuel ». La présence de nombreux employés dans le métro comme dans les hôtels et les magasins entraîne un niveau remarquable de personnalisation et de qualité dans les services, dans chaque lieu, dans l'espace en général. Il faut cependant élaborer soigneusement le design de cette présence, sa mise en scène globale, planifier le temps et les gestes, afin d'éviter que cette importante présence humaine ne devienne une gêne ou un facteur d'inefficacité.

Consciemment ou non, le Japon a utilisé en nombre la présence humaine dans les services pour produire un environnement et des relations de qualité. Avec presque trente millions d'habitants, Tokyo par-

vient à conserver un niveau d'urbanité égal à celui d'un village suisse. On n'y trouve pas un bar, pas un restaurant, fût-ce dans la plus lointaine des banlieues, qui n'ait une présentation et un service efficaces.

Le Japon est favorisé en cela par sa tradition ancienne d'éducation fondée sur la forme — et non sur le sens comme en Occident —, qui garantit une définition rituelle parfaite de l'échange entre les personnes ; mais il est vrai également qu'un effort notable a été accompli pour recomposer dans le cadre de la qualité toutes les transformations produites par les technologies modernes.

L'Empire des signes, comme le définissait Roland Barthes, n'est pas simplement le résultat de la diffusion de la communication graphique. Le système de signes de la culture japonaise est un filtre qualitatif d'une efficacité extraordinaire. Les technologies commerciales, les informations, les couleurs, les textures produites par l'industrialisation sont en quelque sorte toujours rapportées au système d'identité oriental. Le Japon est ainsi l'un des pays les plus avancés sur le plan technologique et industriel, mais paradoxalement, il est également, parmi les pays les plus évolués, le moins « internationalisé ». Non qu'on n'y trouve pas trace de cultures étrangères ; au contraire, le Japon a attiré toute la culture visuelle et technique du monde. Mais il est également parvenu à la régénérer à l'intérieur d'un code expressif propre extrêmement efficace.

Cette opération de redesign a favorisé un extraordinaire contrôle qualitatif de l'environnement, qui, partout et toujours, semble d'une manière ou d'une autre « japonais » (Oscar Wilde disait du Japon qu'il avait été inventé par ses artistes). La tradition est prolongée par un système formel nouveau, qui ne s'oppose pas à elle : les couleurs toujours parfaitement choisies, la lisibilité extrême des formes, la qualité et la précision des finitions n'ont pas disparu avec l'industrialisation. Au contraire, elles ont servi à la soumettre

à un projet global de design afin de le rendre japonais, et donc acceptable — pour les Japonais.

Le fait que les avant-gardes, d'une part, et les idéologies, d'autre part — mais non l'art moderne et les passions politiques — sont absentes de l'histoire de la culture japonaise de ce siècle provient respectivement de deux facteurs importants : la technologie s'y est adaptée à l'homme et non l'inverse, et la culture japonaise tend à œuvrer sur le plein et non sur le vide, sur les corps et non sur l'espace, sur le rituel et non sur le mystère.

La religiosité des Japonais se situe entièrement à l'intérieur des formes, et à partir de celles-ci devient une théologie quasiment indéfinissable en termes généraux, mais entièrement enfermée dans l'esprit secret de l'individu : elle s'exprime dans le rite, dans la grâce formelle, dans l'ordre. En revanche, pour nous, la religion est mystère, scandale, fracture par rapport à la règle.

Ils écrivent verticalement de haut en bas. Nous écrivons horizontalement et notre écriture contient donc toujours un segment d'horizon — avec toutes ses variantes.

Notre architecture est « culture de l'espace », c'est-à-dire du vide et de la métaphysique ; pour les Japonais, l'architecture est une technique de construction quasi religieuse. Les temples shintoïstes sont entièrement bâtis en bois assemblé sans clous ni collage, qui sont au contraire à la base de la civilisation occidentale. Les temples shintoïstes peuvent être démontés, et donc remontés ; si nous démontons notre architecture, elle est détruite.

Dans nos villes, ce sont les rues — c'est-à-dire le vide — qui portent un nom ; au Japon, ce sont les maisons, car le vide n'existe pas. Pour nous, le design d'un objet est le fruit de la raison ; pour les Japonais, le design est celui de la religion. Raison et religion sont pour nous opposées, pour eux en symbiose.

PLANÈTES LOINTAINES

Le système de design japonais n'est certes pas exportable, mais il est intéressant de constater combien sa réalité est plus large et plus profonde que la simple conception industrielle, et comment elle vient s'intégrer dans une civilisation formelle. Ses racines sont à la fois philosophiques et religieuses, et comme telles, donnent naissance à un modèle unique impossible à reproduire. En Occident aussi, à un moment donné, on a voulu construire artificiellement une civilisation formelle internationale, dans laquelle le design représentait, métaphoriquement, le noyau dur d'une nouvelle religion laïque.

Cette théorie a été proposée par l'École d'Ulm dans les années 50, mais celle-ci a dû fermer ses portes en 1968 pour des causes politiques. Pourquoi ? Je pense qu'une faille profonde s'est ouverte progressivement entre ce projet et la réalité. L'époque n'était pas en mesure de réaliser ce modèle. Le design d'Ulm est resté un style industriel ; il n'a pas été à l'origine d'un processus de refondation de la société tout entière.

C'est toujours là qu'achoppe le design occidental, oscillant constamment entre réalisme et réformisme. En d'autres termes, il hésite entre se faire l'interprète formel d'énergies de transformation présentes dans la

société, et se poser comme une pensée réformatrice sanctionnant la société qui exprime ces énergies.

Il s'agit toutefois d'une pierre d'achoppement noble, où l'on mesure — à travers la faillite du projet — ses profondes qualités rénovatrices. Au cours de ce siècle, le projet occidental a eu souvent l'intuition de sa propre faillite, de la faiblesse de sa forme politique, au point de devenir une métaphore de lui-même, l'illustration physique d'une déclaration de principe et non d'action; tant d'influences diverses envahissent son territoire. N'oublions pas que le Japon est une île, et que ses limites sont le ciel et la mer...

Au contraire, nos horizons sont toujours encombrés, brisés, surpeuplés; souvent, le projet ne parvient à occuper que des clairières où il plante le totem de nouvelles religions. L'ensemble de ces tribus, de ces enceintes sacrées a donné naissance à un système maillé, discontinu, où conception savante et spontanée se mêlent, se valorisant mutuellement.

En Europe, la stratification du design a été lente et progressive, avec des percées de grande qualité, mais aussi des désastres culturels. Toutefois, l'échec des cultures nationales du design n'a pas toujours été dû à des difficultés politiques.

Au contraire, ce sont très souvent des initiatives politiques inattendues visant à soutenir le design qui ont entraîné son insuccès sur le plan national. En Angleterre, par exemple, on a élaboré une loi protégeant le design, que le British Design Council est chargé de faire respecter. Celle-ci réduit les impôts des sociétés qui produisent des objets signés de qualité. Le design est ainsi devenu une sorte de réserve protégée, où le concepteur traite avec l'entreprise en étant conscient que le véritable intérêt de tout ceci est probablement la réduction d'impôts, et où, de son côté, l'entreprise perçoit le design non comme une culture véritablement opérationnelle, mais comme une énergie fragile, protégée par les lois étatiques. Ce qui a pro-

voqué la mise hors-jeu de l'ensemble du design anglais par rapport à la nation, et l'a placé dans une position bien moins dynamique que son architecture.

Une telle situation pourrait bien se produire en France. Depuis un certain temps, le gouvernement s'attache à promouvoir le design dans ce pays qui compte quelques concepteurs extraordinaires, mais où, pour de nombreuses raisons, le design ne s'est jamais affirmé en tant que culture nationale de qualité. Cela provient vraisemblablement de la structure peu flexible de l'industrie française (on connaît sa difficulté à exporter), qui est par conséquent peu disposée à recevoir des contributions de nature laïque telles que le design. Suivant le mouvement historique qui a vu naître le design de la tradition aéronautique et structuraliste, les ministères français cherchent à le promouvoir en encourageant le renouveau et la recherche technologique.

L'idée n'est pas mauvaise, mais elle omet une donnée: le bénéficiaire du design. En effet, si l'on défend le design de la même manière que le suffrage universel, il est très difficile de mobiliser les véritables intéressés. Il me semble que la Communauté économique européenne a rencontré les mêmes problèmes lorsqu'elle a nommé une commission, dont j'ai été membre, pour promouvoir le design sur le continent. En l'occurrence, l'erreur a été inverse, en ce sens que pour pallier la difficulté de présenter le design comme une problématique culturelle, la CEE a proposé le slogan « bon design, bonnes affaires », créant un malentendu et organisant sa promotion comme s'il s'agissait d'une bonne machine-outil.

Quelques pays conservent des traditions particulières dans cette discipline. L'Allemagne, par exemple, considère le design comme une fonction interne à l'usine, aussi la conception s'adapte-t-elle surtout à la logique de production, suivant avec orthodoxie les cycles industriels, ce qui ne permet pas l'insertion de langages nés dans des contextes autres.

De leur côté, les Etats-Unis conçoivent le design comme un instrument de marketing, comme une opération destinée à favoriser l'adhésion immédiate du consommateur au produit.

Dans un cas comme dans l'autre, il me semble que devient caduc le concept d'autonomie réciproque qui devrait exister entre projet et industrie. Et de fait, au cours des dernières décennies, le renouvellement des langages et des méthodologies du design a été très lent dans ces pays où il n'existe ni personnalités marquantes ni débat ouvert.

Lorsqu'il a eu lieu, ce renouveau a été plutôt induit de l'extérieur que généré de l'intérieur. Je pense, par exemple, à la grande diffusion des imitations de Memphis, d'Alchymia et de Zabro, qui ont créé en France, en Espagne et dans de nombreux autres pays, une sorte de nouvel International Style, né paradoxalement du Nouveau Design italien qui, lui-même, s'était opposé à l'International Style des années 60.

A propos du design aux Etats-Unis, il est bon de faire quelques remarques complémentaires, ne serait-ce qu'en raison de l'importance extraordinaire de ce pays pour l'avenir du projet. Je dirai tout d'abord qu'il existe une différence fondamentale avec l'Europe dans l'organisation de la profession : le designer américain est un spécialiste, c'est-à-dire un concepteur ayant reçu une formation particulière, axée sur son domaine d'intervention, alors qu'en Europe, et en Italie en particulier, le designer est un architecte qui exerce souvent dans la construction, l'urbanisme, l'aménagement intérieur et dans la production industrielle. Ceci signifie que nous considérons la conception des objets comme une étape — souvent capitale — dans un processus culturel et professionnel plus vaste. Le designer européen ne s'occupe pas de marketing, c'est plutôt le marketing qui s'occupe de lui, le considérant comme une variable autonome du produit. En d'autres termes, le marketing considère le

designer comme un élément extérieur à la logique de production, comme une variable de la scène extérieure, mobile et changeante à l'image de toutes les données du marché.

Le designer européen tend sans cesse à se situer par rapport à l'histoire, tandis que son homologue américain exerce dans un présent perpétuel : cette liberté extraordinaire amène toutefois ce dernier à s'appuyer sur sa spécialisation comme seule justification possible de son art, et sur l'élégance du produit comme seule qualité véritable du projet. A l'inverse, le designer européen considère le projet comme partie intégrante de sa vision du monde et trouve là seulement sa justification, transmettant ses inquiétudes culturelles à travers le projet.

En somme : pragmatisme d'une part, idéalisme de l'autre. Cependant, les modèles des organisations industrielles sont également différents : comme l'Allemagne, les Etats-Unis disposent d'une industrie parfaitement organisée qui produit en grandes séries. A l'opposé, l'Italie possède des entreprises petites et moyennes, fortement ancrées dans l'artisanat, qui produisent en petites — et même très petites — séries. Pour la fabrication en grandes séries, le prototype doit prévoir avec une parfaite exactitude tous les choix possibles de production, pour éviter les désastres industriels, alors que les petites et moyennes entreprises réduisent les risques d'erreur, diminuent les coûts des installations, différencient les produits.

Les pays disposant du plus fort potentiel en matière de design ne sont sans doute pas les pays européens, attachés à une tradition historique importante mais parfois pesante. Aujourd'hui, les énergies nouvelles naissent probablement aux limites de l'empire, aux marges les moins exposées du système : dans les pays qui n'ont guère compté au nombre des protagonistes de la culture moderne, mais qui pourraient précisément tirer avantage de leur extranéité.

Je pense surtout au Canada et à l'Amérique Latine qui, pour des motifs totalement différents, pourraient engager des cycles de projet très intéressants. Il s'agit de pays dont on ne peut comparer l'histoire, excepté le fait qu'ils trouvent leur origine dans l'émigration européenne du siècle dernier — donnée non négligeable, comme nous le verrons plus loin.

Ces pays ont en même temps un trait commun évident : leurs écoles d'architecture et de design sont bondées, et fréquentées par un nombre d'étudiants supérieur de très loin à la demande de la profession.

A quoi est dû ce phénomène ? Sans doute les écoles de design y jouent-elles un rôle plus important que celui de préparer purement et simplement à un métier. Elles sont devenues le lieu de formation d'une « culture nationale » ; se consacrant à la confrontation de la culture technique et de la culture humaniste, elles abordent de fait la question de l'avenir du pays, de ses modèles de développement, de ses choix fondamentaux. Ces écoles, tout comme les écoles d'architecture d'après-guerre en Italie, libèrent des énergies intellectuelles sur des thèmes débordant largement le domaine professionnel, et sont en train de devenir une référence importante pour l'avenir de la société et de l'industrie de leurs pays.

L'Argentine constitue un cas particulier par son homogénéité raciale et sa richesse, caractéristiques de son histoire. L'Argentin a fortement conscience de son identité, de sa grande élégance, et il considère son origine européenne comme le signe d'une noblesse intellectuelle. Cependant, curieusement, les vicissitudes de son histoire et de son environnement l'ont amené à vivre dans un contexte — les grandes étendues et les profondes solitudes argentines — où cette identité et cette mémoire se transforment en une présence surréelle, détachée de la réalité, et pour cette raison même, encore plus parfaite et mélancolique. L'Argentin cherche dans son pays les traces d'une patrie euro-

péenne perdue. Ne les trouvant pas, il s'expatrie souvent — véritable citoyen international — dans des contrées où il ne retrouve pas la profonde dimension spirituelle et la beauté de Buenos Aires et de la pampa. Ainsi vit-il « dans l'attente », dans une tension intellectuelle constante où le tango lui-même devient une sorte de rencontre attendue et jamais réalisée : une sorte d'« En attendant Godot » latino-américain.

Cette composante métaphysique produit à la fois nationalisme et internationalisme, niveaux littéraires élevés, mais aussi un sous-développement culturel prononcé. L'Argentine est une patrie de champions du monde, d'hidalgos qui dominent la scène internationale : de Borges à Fangio, de Maradona à Maldonado. Ces personnages mythiques provoquent l'émotion populaire, l'orgueil national.

Ce mélange surréel commence à investir le design selon une stratégie originale, engendrant des personnalités isolées, émigrées, de haute tenue intellectuelle : à côté de Tomás Maldonado, il y a Emilio Ambasz, Daniel Weil, Cesar Pelli, Edoardo Catalano. Presque tous exercent à l'étranger et refusent de se considérer comme Argentins, ainsi que tout véritable Argentin. Comme le dit Daniel Weil, ils sont « Argentins par hasard », c'est-à-dire pour cause d'émigration, en raison d'un choix peut-être fortuit. Ainsi pourrait-on dire que les intellectuels argentins sont unis par un lien stable et profond, fait du sentiment de ne pas se sentir Argentins, à l'instar des animaux fantastiques du catalogue de Borges, dont la caractéristique commune était... de faire partie de ce catalogue.

Comme de nombreux pays d'Amérique Latine, le Brésil semble devoir choisir aujourd'hui entre un design lié aux marchés américains — c'est-à-dire destiné à l'exportation — et un design social, sorte de troisième voie entre capitalisme et socialisme, entre internationalisme, donc, et recherche d'une identité latino-américaine. L'erreur typique qu'on fait dans ce cas est

double : croire qu'il puisse exister une solution unique — alors que le syncrétisme est leur véritable religion naturelle —, ou que l'internationalisme ne puisse pas constituer aussi une forme d'identité nationale — comme le démontre l'Argentine.

Dans le cas du Brésil, la situation est encore plus complexe et intéressante, car elle concerne des aspects essentiels non seulement sur le plan local, mais également pour la pensée européenne.

Ce pays représente presque une utopie européenne réalisée, l'idée d'une société sans barrières raciales, dans laquelle il n'existe plus aucune orthodoxie culturelle possible, et où tout lien avec la tradition humaniste a totalement disparu.

A la différence de l'Argentine, homogène comme un pays d'Européens en exil, le Brésil donne par excellence l'image d'une hybridation totale entre Indiens, Blancs du monde entier et Noirs africains. Ce brassage de races et de cultures a engendré une très forte créativité : le Brésil est la patrie des grands écrivains (comme Guimares Rosa), des musiciens (comme Milton Nascimento), et des architectes (comme Oscar Niemeyer). Pourtant, il a encore de la peine à produire de grands designers.

Pour quelle raison ? Le Brésil a depuis toujours généré une littérature mythique, une musique de danse, une architecture figurative de grande qualité : en d'autres termes, il a donné une extraordinaire « culture du superflu », exportée et consommée dans le monde entier. C'est pourquoi le design, entendu comme « culture de l'essentiel », constitue une catégorie étrangère au contexte brésilien ; en tant qu'unité des langages, il est difficilement praticable dans un pays où l'éclectisme et le syncrétisme raciaux, mais aussi culturels et religieux, sont si répandus.

Cette remarque nous amène à réfléchir sur une donnée fondamentale concernant le Brésil et les autres pays d'Amérique Latine. Depuis vingt ans, le design

s'est trouvé paralysé par deux facteurs défavorables. Le premier remonte au début des années 60, époque de la fondation à Rio de Janeiro de l'Institut supérieur de design industriel, première école du genre en Amérique Latine : il s'agit de l'adoption officielle par le design latino-américain de la dure orthodoxie de l'École d'Ulm. Cette position a été vécue comme une stratégie capable d'affranchir le Brésil des écueils du sous-développement, pour donner modernité et unité à un pays qui vivait déjà une postmodernité de fait.

Sur ce parti initial, si réducteur pour un pays au potentiel riche et divers, a pesé vingt années durant un blocage politique — la dictature militaire — qui a fait hiberner, puis a durci le débat sur le design.

Aujourd'hui, avec l'avènement de la démocratie, le design brésilien est confronté aux modifications profondes subies par les sociétés postindustrielles, et ne dispose que d'outils quasiment inutilisables.

Ainsi, curieusement, les dommages les plus graves provoqués par Ulm se font sentir aujourd'hui sur le continent latino-américain, où est née l'idéologie métaphysique d'Ulm. Celle-ci y est vécue en miroir, comme une image d'elle-même fascinante mais déformée, rendue plus démesurée et magique encore par son succès international.

En réalité, le fort potentiel créateur et imaginaire du Brésil (aujourd'hui l'une des grandes puissances industrielles mondiales) pourrait exploser dans le design à condition qu'il se libère d'une méthodologie inadéquate. Comme le montre l'histoire de son architecture, ce pays ne peut produire de projets que lorsqu'il est très inspiré et en situation de grande liberté.

Au nord du continent américain s'étend le Canada, second pays du monde par la surface, plus petit que l'URSS, mais plus grand que la Chine ou les Etats-Unis. Son territoire immense, couvert de forêts, est quasiment désert. Les rares villes — très modernes

— qu'on y trouve sont séparées par de vastes étendues, mais aussi par leurs traditions et leur culture.

Le Canada ressemble à une galaxie composée de planètes dispersées, où se sont réalisées des conditions de vie qui comptent parmi les plus avancées de notre époque : cités souterraines, grands centres commerciaux sous verrières (tel l'Eaton de Toronto), usines entièrement robotisées (comme sur la côte Pacifique). Dans ces milieux artificiels, on a pourtant conservé jalousement comme dans un énorme freezer les traditions les plus vivantes de la culture européenne. Avec ses chansonniers, Montréal est plus français que le Paris des années 40, tandis que Toronto se passionne plus pour les faits et gestes de la famille royale britannique que les cercles londoniens les plus royalistes. On a écrit que l'idéologie fondamentale de ce grand pays n'est pas la « réussite », comme aux Etats-Unis, mais la « survie » — physique et culturelle — de ceux qui vivent dans un pays au climat rude et sauvage.

Situé de fait entre l'URSS et les Etats-Unis, le Canada ne semble pas avoir de frontières extérieures. Il est plutôt traversé par des frontières intérieures divisant anglophones et francophones en de petites nations qui conservent la mémoire intacte de leurs pays d'origine. Son originalité extraordinaire réside dans le fait qu'il n'a jamais connu de nivellement de masse, mais que des sensibilités et des langages différents s'y sont hybridés et conservés.

Une grande nation, donc, composée de patries différentes, chacune dotée de sa propre unité, dont la cohérence globale est assurée par l'un des systèmes de communication artificielle les plus évolués. N'oublions pas que Marshall McLuhan était Canadien...

Le gouvernement central promeut et protège traditionnellement toute activité créatrice ou littéraire, car il y voit un lien social possible, une force de communication indispensable pour cette jeune nation. L'intellectuel et l'artiste canadiens vivent donc, au sein

d'un pays capitaliste avancé, dans une situation de totale liberté, et bénéficient de bourses d'études et d'aides de l'Etat comme dans un pays socialiste.

La promotion du design compte au nombre des stratégies claires et précises adoptées par le gouvernement. Il ne s'agit cependant pas d'une promotion générale du design en tant que catégorie culturelle abstraite, mais plutôt d'une convergence entre une politique industrielle complexe et une mise en valeur intelligente de l'identité canadienne.

Riche en matières premières (aluminium, pétrole, bois, gaz), le Canada a affronté la chute des prix en se proposant de devenir également producteur de biens de consommation. Le choix du design s'inscrit donc dans la politique d'un pays qui, même s'il dispose d'un marché intérieur limité (environ vingt-deux millions d'habitants), peut exploiter sa proximité géographique pour exporter massivement des produits sophistiqués vers les Etats-Unis. Dans cette perspective, la sensibilité quasi européenne du Canada, et du Québec en particulier, l'élégance extraordinaire de sa culture formelle deviennent un patrimoine de projets et de stratégies qui peut produire un design très avancé, destiné aux marchés de masse américains.

Aux jeunes qui sortent des excellentes écoles d'architecture, le gouvernement offre des aides financières, afin qu'ils deviennent des concepteurs, mais aussi des industriels du design.

C'est donc dans ces pays de vieille souche européenne, dont la tradition a été transposée dans des contextes totalement nouveaux, et où se sont produits des phénomènes d'hybridation et de conservation, que peut naître une culture du projet originale. La modernité classique a considéré ces contrées comme quasi impraticables, ou vouées à suivre platement ce qui se faisait en matière de design dans leurs pays d'origine.

Elles étaient en effet trop étrangères à l'idée de projet comme coordination logique de technologies

avancées, selon laquelle le produit industriel était destiné à de grandes sociétés homogènes et cultivées.

A l'extérieur de l'Europe, seuls les Etats-Unis, patrie de la démocratie et du progrès social, ont représenté pour quelques maîtres du Mouvement moderne une sorte de nouvelle Athènes, même si leurs espoirs sont parfois restés vains, et si l'image d'une Amérique berceau d'un nouveau classicisme n'a été qu'un rêve dans l'esprit de nombreux réformistes.

Notre idée occidentale d'un design synonyme de démocratie ne laisse guère augurer de son succès dans des pays qui ont connu, comme l'Amérique du Sud, une longue succession de tyrans et de périodes d'obscurantisme. Ce principe est vrai s'il est pris dans un sens relatif. Tout dépend comment on sort de ces dictatures et grâce à quelles énergies ; par un mouvement populaire ou par une révolution de palais. Toutefois, le véritable problème n'est sans doute pas là. Ce que ces pays peuvent produire, c'est l'image d'une modernité hybride, riche d'énergies irrationnelles. Ils peuvent se placer en tête d'un mouvement de projet plus compromis, dont les signes sont caractérisés par une nouvelle sophistication qui naît de la confrontation pleine de malentendus entre Europe et Amazonie, entre protestantisme et étendues polaires.

Les conditions énergétiques et culturelles existent toutes : grandes richesses, grands rêves, grandes ambitions. Dans ces pays, l'effet le plus positif de la culture occidentale ne s'est pas encore manifesté, tandis que les cultures autochtones mythiques et mystérieuses ont encore une présence importante.

Le fait de se pencher maintenant, après quatre-vingts ans de modernité, sur la « planète design », pourrait bien déclencher comme il y a quarante ans en Italie l'« avantage du retard ». Ces pays peuvent entrer en tant qu'énergies nouvelles dans la mécanique de la société postindustrielle, sans avoir à payer leur tribut à tant de mythes et de rites dépassés.

VERS UNE SECONDE MODERNITÉ

Dans l'immédiat après-guerre, le design évoluait dans un système technologique simple et clair. La recherche s'effectuait dans les grands centres scientifiques et industriels d'où les résultats descendaient « en ligne droite », sans modification, jusqu'aux industries de transformation. Le designer effectuait un travail de conception consistant à faire coïncider les nécessités de production particulières avec les grandes certitudes technologiques générales.

Aujourd'hui le scénario est entièrement différent : la recherche se fait toujours dans les grands centres scientifiques et industriels, mais elle se propage « en cascade », c'est-à-dire qu'elle est sans cesse interprétée et modifiée en fonction de nécessités de production particulières. Par conséquent, si dans les années 60 la recherche technologique était « centralisée », elle est à présent « disséminée » sur le territoire, dans chaque entreprise, fût-elle petite ou moyenne, qui doit adapter les technologies disponibles à ses propres nécessités.

Le design s'insère dans cette réalité : il doit interpréter les nouveaux matériaux, non seulement pour les faire correspondre aux nécessités de production de

chaque industrie, mais aussi pour les sélectionner et les insérer dans une politique de l'image.

Par « politique de l'image », j'entends une opération qui attribue aux nouveaux matériaux une identité qu'ils ne possèdent pas de manière intrinsèque, mais qu'ils acquièrent grâce au projet. Ceux-ci se présentent en fait comme des matériaux « Zelig » qui reçoivent de l'extérieur, et non de l'intérieur, leur image constructrice.

Les matières plastiques de la première génération avaient été abordées par le design comme si leur nature intime contenait leur identité, que le designer découvrait et révélait, un peu comme Michel-Ange, qui imaginait les statues cachées dans le marbre et leur donnait ensuite le jour en les sculptant.

Dans le cas des nouveaux matériaux, la situation est inverse : c'est le designer qui, à travers le projet, leur attribue, consciemment, une identité qui n'est qu'une parmi tant d'autres.

A ce propos, il faut faire une remarque importante : cette identité n'est que l'une des images possibles que les nouveaux matériaux peuvent acquérir. Entendons-nous. Il n'est plus vrai que les « styles historiques » se fondent aujourd'hui encore sur une mauvaise interprétation de la technologie et sur une dispersion de l'énergie constructrice des matériaux artificiels. Dans certains cas, c'est exactement le contraire qui se produit.

Aujourd'hui, l'industrie du meuble de style est technologiquement très avancée. Elle recourt aux pantographes électroniques, aux robots, et s'applique à tirer des nouveaux matériaux des effets d'imitation extrêmement sophistiqués. L'imitation stylistique à laquelle se consacre cette industrie n'est ni meilleure ni pire que celle qu'effectue le design sur les nouveaux matériaux pour les insérer dans ses propres codes. Elle est seulement différente, c'est-à-dire fondée sur un style différent, qui est beaucoup plus complexe et arti-

culé que le style moderne, basé, comme nous le savons, sur la réduction sémantique.

Les nouveaux matériaux peuvent donc être appréhendés avec de nouveaux critères d'utilisation et paramètres conceptuels, tels que la légèreté, la résistance, la ductilité, la flexibilité, la transparence, etc., mais aussi l'information, la simulation, l'énergie. Ces familles récentes et complexes englobent non seulement les nouveaux matériaux au sens où on l'entend habituellement, comme les nouveaux polymères, alliages, céramiques, ou composites avancés, mais aussi les matériaux issus de la combinaison créatrice de matériaux connus. Tous ceux-ci s'imitent les uns les autres, imitent les matériaux naturels ou créent de nouvelles identités matérielles.

Cette génération combinatoire naît d'une « expérimentation disséminée », c'est-à-dire effectuée dans des lieux extérieurs aux traditionnels temples scientifiques, militaires et industriels, constitués d'une myriade de petits laboratoires d'application où la recherche technologique se développe, produisant une sorte de prolifération de nouveaux matériaux qui répondent à des nécessités d'application spécifiques et ponctuelles. Ce nouvel ordre de la réalité technologique, de nature ambiguë, provoque une onde de choc qui touche le design indirectement, mais en profondeur. La technologie ne représente en effet qu'une des composantes du projet, mais nous verrons que du fait de la signification symbolique — et pas seulement technique — qui a toujours été attribuée aux matériaux au cours de ce siècle, cette situation engendre une transformation profonde des équilibres du projet, plus encore qu'un élargissement des possibilités de fabrication.

Les nouvelles technologies font partie de la philosophie des sciences, mais encore de la culture matérielle qui bâtit l'univers artificiel ; à certains égards, elles risquent aujourd'hui de provoquer une crise des

deux grands principes du design moderne : le « principe de nécessité » et le « principe d'identité ».

Par « principe de nécessité », j'entends ceci : jusqu'à aujourd'hui, avec ses limites d'application étroites et ses règles du jeu sévères, la technologie a représenté pour des générations de designers une sorte de certitude scientifique et morale. Face aux changements des temps, des langages et des comportements relatifs à l'usage des objets, le designer a toujours pris pour référence la réalité technologique, point fixe, arbitre unique et immuable entre l'imaginable et le possible.

N'oublions pas que le code néo-plastique né au début du siècle, qui a peut-être, plus que tout autre, pleinement représenté la modernité classique, a trouvé sa légitimité en se réclamant d'un principe de nécessité, à savoir la réduction sémantique — prétendue indispensable — de la réalité en formes géométriques simples (sphères, cylindres, droites, plans), afin que cette réalité puisse être « introduite dans la machine » et reproduite en série.

La découverte d'une coïncidence possible entre les lois technologiques et les codes néo-plastiques du Mouvement moderne a constitué un support idéologique important pour une modernité nouvelle qui recherchait hégémonie et légitimité : cette forteresse a fourni une objectivité à des choix qui furent souvent uniquement symboliques, métaphores exprimant des nécessités morales plus profondes.

Ce type de rapport spirituel et méthodologique a atteint, à certaines périodes historiques particulièrement dramatiques, une forte intensité. Qu'on se reporte, par exemple, à l'Europe de l'après-guerre, à l'Allemagne vaincue en quête d'une identité improbable, où exerçait l'École d'Ulm. Dans ce décor dévasté et incertain, où tant de choix difficiles s'imposaient, la certitude d'une technologie objective, réelle, sélective à laquelle on pouvait se référer, constituait pour les

élèves de Maldonado un fondement moral dont il ne fallait pas s'éloigner, une référence précieuse à un réalisme technique et spirituel.

La nature des nouveaux matériaux balaie cette certitude symbolique : la technologie n'est plus le postulat inébranlable du projet, elle devient plutôt l'une des variables en mouvement, un point à éclaircir, un choix culturel auquel le concepteur doit donner identité et certitude, et non l'inverse.

Aujourd'hui, le matériau de construction n'est plus une réalité extérieure au projet, il en est partie intégrante ; ce n'est pas une entrave, mais plutôt — en raison de sa flexibilité — une potentialité qu'il faut approfondir.

C'est justement sur ce point que se révèle la crise de l'autre principe fondateur du design moderne, le principe d'identité.

L'une des convictions propres aux concepteurs de la « première modernité » était que leur méthode de travail, leurs études sur les limites et les possibilités structurelles et technologiques d'un matériau les amèneraient à atteindre sa vérité profonde et, partant, les aspects culturels et sociaux inhérents au projet.

La recherche d'une « identité » profonde de l'objet, la limite extrême où les choix dépendaient tous de la Vérité, a constamment accompagné le design en ce siècle, comme un désir de légitimer ses choix créatifs, en les justifiant sur le plan scientifique et donc moral. Dans ce contexte, la réduction sémantique du Mouvement moderne est apparue comme la « découverte » de la réalité profonde des choses, la mise à jour de la structure finale du monde, cachée auparavant par de nombreuses superstructures historiques.

Les nouveaux matériaux de la dernière génération se révèlent aujourd'hui dans leur ensemble comme un écran sur lequel nous devons projeter une identité possible.

Ils sont souvent un ectoplasme expressif qui n'acquiert une identité temporaire, parmi tant d'autres possibles, qu'à travers le projet.

Le choix extraordinaire des matériaux, la possibilité de concevoir des matières nouvelles en fonction des nécessités du projet ou de l'expression, l'échange d'images que les nouveaux matériaux peuvent effectuer entre eux, déterminent de fait une réalité technologique complexe, qui possède l'effet « Zelig » dont je parlais, ambigu, mimétique, souvent indéchiffrable. Les principes de nécessité et d'identité disparaissant, la responsabilité des choix expressifs, linguistiques et formels se replace entièrement dans l'épaisseur culturelle du projet. Le concepteur est nu face aux choix à accomplir, et il devra les faire de plus en plus librement, c'est-à-dire avec de plus en plus de difficulté.

Le design a dû toutefois affronter cette révolution technologique dans un moment de grand doute.

D'une part, il a laissé derrière lui, après une maturation de presque vingt ans, les vérités du Mouvement moderne, balayées par la disparition de l'industrialisation forcée et par l'apparition de la culture post-industrielle; d'autre part, il n'a pas devant lui de système aussi ample et stable de certitudes culturelles, éthiques, ni, précisément, technologiques.

Le déclin des grandes idéologies réformistes, le démembrement des marchés de masse en « niches de marché » — et leur rassemblement ultérieur en « majorités » encore mystérieuses —, l'avènement de nouveaux langages et systèmes de communication ont accéléré une révision à laquelle le design semble parvenir sans y être préparé.

La brève parenthèse du postmodernisme n'a absolument pas résolu la crise; dans une certaine mesure, elle l'a même aggravée en révélant, au cours de sa courte existence, que sous le code de la modernité classique, si rassurante et optimiste, se tapissaient encore des dangers d'involution: irrationalité, restau-

ration, fanatisme. Nous voici donc au milieu du gué, plongés dans des eaux tumultueuses au moment même où il serait nécessaire et urgent de commencer à naviguer.

L'urgence provient de ce que, précisément ces dernières années, le Changement semble être véritablement advenu. Une nouvelle société civile et technologique s'est en effet constituée. Un scénario inédit s'est mis en place; il paraît stable et permanent, très différent du précédent, mais dans une large mesure encore à explorer. Nous disposons d'une nouvelle table de Mendeleïev: il est nécessaire de créer des systèmes de certitudes (même provisoires?) pour œuvrer positivement.

Mais nous sommes cernés par deux courants aussi inadéquats l'un que l'autre: d'une part, la vieille garde du design marxiste, sclérosée dans son refus du changement survenu, qui n'avait pas été prévu; de l'autre, une génération d'éternels jeunes expérimentateurs qui voient le monde comme un processus de transformation sans fin, où tout est toujours provisoire, et où le projet s'exerce dans des stratégies à très court terme.

Au centre, un grand espace vide qu'il faut remplir en analysant minutieusement les événements récents, la réalité de la société postindustrielle dans toute sa complexité, envisagée comme un système stable, ni provisoire ni antimoderne en aucune manière. Dans le même temps, il faut rechercher le fondement éthique et artistique sur lequel construire le projet à venir. Un projet ample, de grande envergure sur le plan humain et culturel. Opération délicate, mais possible, à condition, bien sûr, d'accepter certaines conventions et restrictions qui ont pour nom « seconde modernité ».

Par « seconde modernité », j'entends acceptation de la modernité en tant que système culturel artificiel, non pas fondé sur les principes de nécessité et d'identité, mais sur un ensemble de valeurs civiles et linguis-

tiques qui, bien que fixées par convention, nous permettent toutefois de choisir et de concevoir.

En 1976, à une époque où l'on ne parlait pas encore de postmodernisme, j'écrivais à propos de l'avenir de l'architecture :

« Il me semble que si la période historique et culturelle que nous traversons se distingue sur un point significatif, c'est sur le fait que, pour la première fois, nous commençons à soupçonner que l'architecture moderne, telle qu'elle a évolué depuis le début du siècle jusqu'à nos jours, ne subira pas de modifications essentielles au cours des siècles à venir.

« Il semble qu'au cours des cinquante dernières années, un tournant ait été pris, qui restera unique en son genre pendant plusieurs siècles; un tournant comparable à celui dont Brunelleschi et Alberti furent les initiateurs au xv^e siècle, et dont résulta une situation qui allait demeurer inchangée, à quelques variantes près, jusqu'à la fin du siècle précédent.

« A moins qu'on n'assiste dans un futur proche à une série de modifications sociales importantes peu prévisibles, le cadre de l'expression linguistique et de la composition du Mouvement moderne est entré dans une phase d' "équilibre profond" qui paraît difficilement modifiable. Parce qu'a été atteint non pas tant un niveau de "beauté stable" qu'un état de suspension, d'équilibre oscillatoire à l'intérieur d'une crise de la discipline, crise qui ne semble pas devoir déboucher forcément sur des solutions dramatiques — comme on pouvait sans doute le craindre il y a peu de temps encore.

« Si l'on examine le débat théorique de ces vingt dernières années, on constate qu'il s'est développé très explicitement dans ce sens : nous sommes passés d'une redécouverte des contenus sociaux du Mouvement moderne intervenue au début des années 60, à une vérification critique de ses limites (1968), pour parvenir aujourd'hui à l'adoption officielle de ces

limites précisément en tant que contraintes, institutions linguistiques à l'intérieur desquelles on peut opérer de manières diverses. On assiste déjà de fait à l'acceptation du Mouvement moderne comme condition et limite permanente, et ainsi on élimine la prophétie sur laquelle le Mouvement moderne se fondait, qui prévoyait une croissance continue de l'architecture dans la société; toutes les deux étant en effet engagées ensemble dans un processus inéluctable de civilisation.

« Ce qui est en train de se réaliser n'est donc ni une société "sans architecture", comme les avant-gardes radicales en faisaient l'hypothèse, ni une société "totalement architecturale", comme le prophétisaient les tenants du Mouvement moderne. Il semblerait plutôt que soit en train d'apparaître une architecture "morte" — c'est-à-dire une structure culturelle qui a cessé d'être active —, mais qui est acceptée cependant comme l'une des conditions d'équilibre d'un héritage historique qu'on se contente d'utiliser froidement sans en débattre, comme répertoire d'instruments opératoires.

« On peut dire qu'en ce sens, ce que nous vivons n'est pas une crise temporaire ni mortelle; c'est plutôt une condition "permanente de l'architecture actuelle", née comme théorie de l'absolument relatif et projetée par les événements dans une dimension de stabilité qui en élimine la composante provisoire; or celle-ci constituait, tout compte fait, son espoir et sa sauvegarde. Une sorte d'hibernation d'un corps malade, propulsé dans l'histoire vers une époque qui saura résoudre un mal aujourd'hui incurable. »

J'ai introduit cette longue citation car, bien des années après, je considère que cette analyse reste pertinente : il est probable qu'aucun bouleversement social n'interviendra dans le futur immédiat, et qu'on ne fera pas de découvertes révolutionnaires sur le plan de la technologie structurelle. Il me semble en effet

qu'on s'achemine vers un perfectionnement, un approfondissement progressif de ce qui existe déjà. Et dans cet existant, il y a aussi la modernité — ensemble de langages et de symboles —, choisie par pure convention morale. Ce qui changera vraiment, c'est la sensibilité avec laquelle le moderne sera affronté et reconsidéré, sujet qui sera abordé plus loin.

Il pourrait exister, au contraire, un dessein politique et économique concernant la seconde modernité, en ce sens qu'elle représente globalement l'image de l'Europe, de son industrie, de sa culture. Et aussi de sa politique.

En effet, le design européen n'est pas simplement une tendance stylistique et méthodologique, née entre les deux guerres à l'intérieur du mouvement rationaliste, et qui aurait évolué selon des phases successives jusqu'à nos jours. La modernité et le design européens constituent l'image et l'identité d'un continent, c'est-à-dire sa configuration idéale, et le point le plus avancé qu'ait jamais atteint son unité. Nous verrons que cette image n'est que partielle.

Toutefois, l'Europe est née en débattant des grands thèmes du rapport entre culture humaniste et culture technologique, entre création artistique et production en série, débat non réductible à une simple querelle entre théoriciens de l'art. En effet, dans la confrontation entre Ecole polytechnique et Ecole des beaux-arts s'est dessiné le profil changeant d'une Europe qui se développait en pleine révolution industrielle, et cherchait à conserver certains traits saillants de son identité historique dans le cadre d'un grand dessein réformiste.

L'Europe d'aujourd'hui importe des technologies avancées, les interprète avec une méthodologie savante, puis exporte son projet : diversifié, noble, élégant. La modernité représente la synthèse par laquelle les nations européennes ont atteint leur plus grand potentiel industriel et humain. Il s'agit, tout compte

fait, du produit d'un imaginaire technologique et linguistique, fortement connoté et reconnu comme le fruit de ce continent.

Il faut investir en lui une stratégie de communication internationale, et transformer la modernité en système commercial et politique. La culture est une grande valeur ajoutée, et il faut l'interpréter non comme une donnée nécessaire et indispensable, mais comme le meilleur condiment du développement de la société postindustrielle. Une seconde modernité ainsi exaltée, faite de nouvelles sensations européennes à distribuer à travers le monde. Ce pourrait être une affaire fructueuse.

Si l'Europe s'identifie au design, l'inverse est également vrai : en d'autres termes, le design s'identifie aux destinées politiques et industrielles de l'Europe.

Les dangers de l'un coïncident avec les dangers de l'autre. En effet, le design peut être considéré historiquement comme un élément essentiel de la politique d'hégémonie culturelle de l'Europe sur le reste du monde, l'instrument éclairé d'une vision eurocentrique de la révolution industrielle.

Cette vision du projet rationnel comme moment de transformation de systèmes productifs et politiques excentriques et divers peut également être envisagée comme une part importante d'un néo-colonialisme européen. S'il est vrai que les pays européens n'ont jamais imposé le design aux pays colonisés, il est néanmoins tout aussi exact que le design représente un modèle universel de société élaboré en Europe, sur des schémas et avec des instruments tout à fait spécifiques de la philosophie des Lumières et de la morale chrétienne. A titre d'exemple, aujourd'hui l'Islam est non seulement indépendant de l'Europe, mais il a également prouvé que le modèle du design ne le concernait nullement. Ceci, moins pour des motifs de tradition artistique que parce que le noyau moral et religieux sur lequel se fonde cette philosophie du projet lui est

totallement étranger. Il peut l'accepter comme un des styles présents dans le monde matériel, mais il lui est absolument impossible de le conjuguer avec sa propre vision métaphysique du monde.

L'isolement actuel du design est donc analogue à l'isolement politique et culturel de l'Europe. Elle a cessé d'être le centre du monde ; entourée par des puissances plus fortes qu'elle, antagonistes sinon ennemies déclarées, elle attend de l'extérieur les seuls événements qui pourront la perturber dans un futur immédiat. Ces bouleversements pourront être de nature guerrière, économique ou culturelle : les effets les plus redoutables à long terme sont de nature culturelle, car l'Europe perdrait son rôle fondamental de cathédrale du savoir classique, de grande réserve de qualités sophistiquées de la vie, de patrie de l'art du projet le plus raffiné et le plus intelligent.

Ce qui préserve aujourd'hui son identité, au-delà de sa propre puissance, c'est son passé de continent fondateur de la politique moderne (avec la Révolution française) et de l'économie moderne (avec la révolution industrielle). Tout ceci signifie pouvoir politique, c'est-à-dire crédibilité et autorité. L'invasion de l'Europe par l'armée américaine durant la dernière guerre mondiale a constitué un très grave traumatisme culturel, dont les intellectuels européens ont toujours minimisé la portée. L'invasion par une armée, fût-elle alliée et libératrice, a toujours un impact culturel violent, et entraîne une hybridation profonde de la pureté et de l'identité historique d'un pays, même si elle est temporaire et limitée à une seule campagne militaire.

Les pays qui ont été libérés par l'armée américaine, comme l'Italie et la France, ont eu deux réactions opposées : ils ont, d'une part, généré les partis communistes les plus forts (par réaction négative ou par absence de contacts réels avec le régime stalinien...), et, d'autre part, ils ont immédiatement engagé une profonde révision de l'orthodoxie rationaliste.

L'origine véritable de la crise du rationalisme dur, orthodoxe et intransigeant, remonte précisément au contact avec l'armée américaine. Et ceci, non pour des motifs méthodologiques ou esthétiques — qui pourtant ont existé —, mais parce que la Libération entraîna l'apparition de la société de consommation, l'affirmation d'autres modèles de comportement plus libres, plus évolués, et d'une démocratie du bien-être totalement nouvelle par rapport aux modèles éthiques et militaires rigides de l'Europe. D'ailleurs, la vie quotidienne vue par le rationalisme classique est très proche du modèle militaire...

A partir de cette époque, la société européenne suivit un chemin qui l'éloigna progressivement du design classique, et l'amena vers le modèle de la consommation de masse qui explosa vingt ans plus tard avec la culture pop.

Toutefois, avec les premières plaques de chocolat des militaires, le chewing-gum, le Coca-Cola et les boîtes de corned beef, les Européens purent apprécier une vision différente de la vie, moins moraliste, moins étroite. L'Amérique exportait en fait un modèle de production efficace, intelligent, mais non rationnel, c'est-à-dire non fondé sur une méthodologie et une logique uniques. Elle proposait au contraire des approches nombreuses et diversifiées, relatives, souples, désinvoltes — jusque dans l'organisation de son armée.

Nous constatons ainsi que certains grands bassins géographiques, représentant des cultures de production importantes, tels les grands marchés américains et l'Islam tout entier, sont étrangers à la culture du design. Sans parler de l'Afrique, de l'Asie et de tous les pays en voie de développement, ainsi que des pays socialistes. Ces pays produisent en fonction de critères qui ne peuvent pas être considérés comme rationnels, monolingustiques et orthodoxes. Certes, leur production est efficace, expressive et autonome ; mais le design dont nous parlons, nous autres Européens, est

sans doute aussi notre style régional, notre manière symbolique d'être en relation avec l'univers artificiel, comme le style tyrolien ou le rococo...

UNE MUTATION GÉNÉTIQUE

Selon Fernand Braudel, les nouveautés radicales sont peu nombreuses dans l'histoire. Du tableau esquissé jusqu'à présent, il ressort un paysage rassurant, caractérisé par une forte recomposition sociale, par l'avènement de technologies moins traumatisantes, et l'accès pour le design à de nouveaux territoires géographiques et imaginaires ; ceci, à dater de l'apparition d'une seconde modernité.

On peut donc imaginer que, faute d'être totalement positive, la fin du siècle et du millénaire se présente sous des auspices plus favorables, avec des cultures moins dramatiques, plus mûres, qui aborderont le siècle suivant sous le signe de la continuité et non de la fracture.

Ce paysage de crépuscule comporte cependant une inconnue qui n'est de nature ni sociale, ni technologique, ni culturelle. Je dirais plutôt qu'elle relève du sensoriel, ou même, pour être plus clair — ou plus obscur —, que j'ai le sentiment d'être au seuil d'une « révolution sensorielle », silencieuse, progressive, mais fondamentale.

Je ne sais si celle-ci s'inscrira au nombre des nouveautés radicales de l'histoire. Elle prélude certainement à des mutations plus vastes, à de nouvelles

cultures, dont on peut très difficilement prévoir aujourd'hui les conséquences et la portée. Elle compte sans doute au nombre des quelques signes que l'on peut tirer du présent pour imaginer le futur.

Lorsque je parle de « révolution sensorielle », j'entends une sorte de mutation génétique que l'avènement des nouveaux médias a produite — ou est en train de produire — dans la génération qui nous suit immédiatement, et qui aura des effets encore plus radicaux sur les générations suivantes.

Plus qu'à « percevoir » la réalité, la sensibilité engendrée par la culture rationaliste du Mouvement moderne servait à la « comprendre », à analyser ses éléments constitutifs, comme l'enseignait Paul Klee dans son célèbre cours de dessin au Bauhaus. Il s'agissait alors d'une sensibilité néo-plastique qui tendait à rassembler les composantes élémentaires du monde, à en discerner les mécanismes dynamiques, et qui ne s'arrêtait jamais à la surface des choses.

On considérait qu'était « trompé par ses sens » celui qui ne les guidait pas dans la bonne direction : ceux-ci étaient des instruments de perception inférieurs, peu sûrs, obscurs par essence. Ils ne fournissaient que des informations accessoires, intuitives, superficielles, s'arrêtant aux superstructures, loin de la véritable connaissance des phénomènes qui, pour la modernité classique, était toujours structurelle, profonde, et menait au cœur des mécanismes du monde.

Pour l'homme du rationalisme, les sens n'avaient aucune fonction formatrice et ne pouvaient être qu'un instrument complémentaire d'une bonne éducation : l'art, la musique, la littérature développaient sens et sentiments, mais seulement lorsqu'ils se trouvaient dans le bon cadre historique. En d'autres termes, lorsqu'ils étaient rationalisés. La sensibilité moderne s'exerçait encore entièrement de manière analytique, c'est-à-dire à travers la lecture ou la contemplation esthétique de l'art.

Seule une infime minorité de la société cultivait une sensibilité évoluée : professionnels de ce domaine, artistes, intellectuels qui, globalement, ne représentaient pas plus d'un millième de la population. Il s'agissait, comme dirait Wittcover, des « natifs de Saturne », dotés d'une nature très particulière : des professionnels de la différence.

Le reste de la société travaillait, produisait, et, au mieux, consommait des produits culturels déjà tout prêts. Sa sensibilité n'était en mesure de percevoir que des stimuli indissociables de la consommation, et elle vivait dans un état de totale aliénation culturelle.

Ce tableau commence à se transformer dans les années 60, lorsqu'apparaît la société postindustrielle. Les périodes de loisir augmentent progressivement, du moins en termes d'importance stratégique et formatrice, et le consommateur tend à devenir le protagoniste autonome de sa propre identité. La diffusion généralisée des réseaux de médias électroniques et télévisuels facilite une sorte de production intellectuelle de masse, qui se traduit par une participation à la réalisation de grands territoires de l'imaginaire.

La musique pop entame sa croissance irrésistible et, en l'espace de quelques années, une masse grandissante de jeunes de tous pays va utiliser couramment ce média pour communiquer et s'identifier. On considère d'abord cet essor de la musique simplement comme une mode qui remporte un grand succès, mais bien vite cette vision réductrice se trouve confrontée à la croissance exponentielle du phénomène. Il ne s'agit plus seulement du succès des Beatles ou des Rolling Stones : la musique devient un système de formation universel, fondé sur le pur sensoriel. Il en va de même pour la culture visuelle qui envahit de ses signes le paysage des villes et la vie quotidienne ; culture dans laquelle la peinture ne constitue qu'une part infinitésimale, spécialisée, spécifique. On assiste alors à une immersion totale de la société dans un univers de

signes persuasifs et pénétrants, d'informations crédibles, dont la perception et la consommation sont de nature sensorielle, immédiate. Cet univers ne demande pas à être décodé sur le plan rationnel, mais à être consommé physiquement.

De simple tendance du goût, la mode devient une structure matricielle de la société, qui, comme nous l'avons vu, s'agrège aux autres tendances et aux autres médias, formant un échiquier stable, se perfectionnant et se transformant lentement. La mode évolue en un code de finitions, de halos, d'ombres et de règles très raffiné et spécialisé, destiné à la consommation de masse, et immédiatement identifié sans qu'il soit besoin de clés idéologiques ou culturelles : comme une pure et simple apparence.

C'est la sollicitation immense de ces informations et de ces stimuli qui détermine ce que j'appelle « une révolution sensorielle », c'est-à-dire une croissance démesurée de l'information sensorielle, et donc de toute la sensibilité et la perception de l'individu. Cette grande sensibilité à l'information, à la musique et au comportement se fonde sur une nouvelle hiérarchie de la perception : les sens ne sont plus un simple instrument transmettant des informations brutes à la raison, seule apte à les transformer en connaissance organisée. Ils deviennent un outil raffiné et vibrant de connaissance de la réalité et de formation de l'individu.

Le réel produit par la musique, les modes et les comportements sociaux, mais aussi par l'électronique et les nouveaux matériaux, est un réel de surface, qui impose une connaissance de surface. Je n'entends par là rien de négatif. Au contraire, à bien des égards, ce type de connaissance donne leur juste poids aux apparences.

La modernité classique considérait l'apparence comme mensongère. Elle devait être dépassée grâce aux idéologies ou approfondie par la recherche de la

structure intime du réel, alors qu'aujourd'hui, la surface des phénomènes est envisagée comme une catégorie cognitive importante, omniprésente et formatrice.

La sensibilité de l'homme moderne était analytique, mécanique, essentiellement néo-plastique, tandis que celle de l'homme actuel relève de la synthèse, de l'électronique, du signe.

Ce qui a caractérisé notre génération, c'est d'avoir vécu ce passage si difficilement perceptible, telle une mutation génétique lente mais inexorable. Avec l'Architecture radicale, elle a ouvert un premier front critique contre les certitudes du Mouvement moderne. Par son engagement politique, elle a marqué le déplacement de la culture de la production vers toutes les grandes conséquences induites par cette dernière — qui la dépassent de beaucoup. De plus, notre génération a progressivement introduit dans le projet une sensibilité nouvelle à un degré plus important : à travers le Design primaire, la couleur, les finitions de surface, l'utilisation de signes inédits et de codes figuratifs plus efficaces et plus répandus, hérétiques par rapport à la modernité classique. J'ai néanmoins le sentiment que notre génération est essentiellement celle d'une transition, qu'elle a vécu très rationnellement la crise du rationalisme, et qu'elle évolue encore dans une culture néo-plastique, renouvelée et régénérée, mais essentiellement structurelle. Elle cherche à expliquer le monde en tentant de saisir sa mécanique interne, fondée sur la cause et l'effet, et est incapable d'évoluer longtemps et à l'aise dans une réalité faite de purs stimuli sensoriels, où il n'est plus utile de chercher la clé des songes.

Nous sommes une génération de passage, balançant entre recherche expérimentale et fondation d'un nouveau code de valeurs et essayant de vivre cette mutation continue pour parvenir à un nouvel ordre des choses. Comme toutes les générations de transition à cheval entre deux époques historiques, elle est

confrontée à deux choix possibles : être reconnue comme la mère d'une nouvelle génération d'excellents concepteurs, ou rester perpétuellement isolée entre le vieux monde et le nouveau. Sans fils légitimes et sans pères protecteurs. Dans un cas comme dans l'autre, pour nous le risque est de n'acquérir une identité qu'à travers ce qui a précédé ou ce qui suivra.

Ou bien, troisième hypothèse — nous voilà sauvés! —, la génération actuelle restera un modèle stable pendant longtemps. Elle pourra ainsi constituer un exemple de transition qui ne s'actualise jamais, de révolution qui n'arrive pas, de gué qui ne finit pas, de modernité qui ne se réalise pas mais produit des manières et des tendances différentes d'elle-même. Au fond, notre génération pourrait bien tirer le meilleur de deux époques historiques, développant ainsi une sensibilité extraordinaire et une rationalité lucide, complexe et riche de problématiques, comme il ne peut en exister qu'au confluent de deux fleuves tumultueux.

A la différence de la nôtre, qui a cherché passionnément tout ce qui divisait, la génération sensorielle est engagée dans la quête de ce qui unit. On dirait qu'elle cherche une mère — plutôt qu'un père —, dont elle pourrait se sentir fille — différente, mais fille tout de même.

En 1985, le grand concert « Live Aid » a été organisé simultanément dans les plus grandes capitales du monde, au bénéfice de l'Afrique. Cette initiative spectaculaire a marqué l'apparition de repères à partir desquels il est possible de recomposer un nouveau « fronton du temple », constitué par la télévision, grand système sensoriel du monde, par la musique rock, code universel de communication, et par l'Afrique, mère primordiale d'une nouvelle sensibilité primitive, archétypale et mythique. Au printemps de 1987, de graves désordres sont survenus à Berlin-Est, provoqués par des jeunes qui voulaient assister avec ceux de

Berlin-Ouest au concert des Eurythmics, dans un stade situé non loin du mur. La musique rock devient donc un moyen de dépasser les anciennes divisions politiques ; ses valeurs sensorielles définissent de nouvelles alliances basées sur l'appartenance à une même génération.

La révolution sensorielle déplace donc lentement d'anciens codes pour leur en substituer de nouveaux. Il ne s'agit cependant pas d'une transformation programmée, traumatisante, car elle ne produit pas (comme je l'ai dit) de nouvelle avant-garde. Il s'agit plutôt de filtres qui tendent à réviser l'existant, le déplaçant vers un monde d'immédiateté absolue. Ce monde n'est ni spontané ni simple. Au contraire, c'est un univers extrêmement sophistiqué où il n'existe plus de distance critique ni idéologique par rapport aux faits. Il est caractérisé par un espace intégré, que l'on consomme avec ses sens extrêmement raffinés. A certains égards, cette génération sensorielle de concepteurs vit la seconde modernité dans un rapport directement physique : le moderne fait partie du monde existant, comme la nature et les techniques de pointe. Comme la réalité de l'histoire ou la fiction. Il n'existe aucune différence fondamentale entre tout cela. C'est un tout inséparable, comme les rêves et la forêt pour un Indien d'Amazonie.

Les rapports entre design et nouvelles technologies sont déjà totalement spontanés. Les ordinateurs sont désormais de l'électroménager, au même titre que les aspirateurs et les machines à laver. Ce sont des instruments servant à d'autres activités. Et ces choses à faire semblent très nombreuses, mais toutes ensemble, elles esquissent une grande tendance étrange, normative et fantastique, profondément magique et domestique. La révolution sensorielle introduit peu à peu une sorte de tiédeur domestique vibrante, où toutes les tempêtes auxquelles le sujet est soumis (stimuli, informations, sensations) s'organisent en un concert de

sons mystérieux qui tend vers la pastorale, de la musique de chambre pour lutins. On dirait qu'une idée mythique de l'« habiter » est en train de se former, un espace domestique qui tient du conte de fées, dans lequel la sensibilité de l'homme ne se heurte plus aux écueils hérissés des technologies agressives : un monde électronique plus habitable, même s'il est peuplé de fantômes et plein de recoins obscurs. C'est un monde rêvé qui n'a plus d'extérieur, mais où tout se reproduit à l'intérieur de ses pièces comme dans des espaces ouvrant sur d'autres pièces. Dans ce monde où la sensibilité est à la base d'une nouvelle culture qui ne s'apprend pas dans les livres, mais se perçoit par le corps, quel sera le sort de l'intelligence ?

Tous nos efforts de concepteurs ont consisté à introduire, de toute façon, une plus grande intelligence dans les choses, dans les objets et, à travers eux, dans le monde. On peut dire que l'intelligence est le véritable territoire imaginaire du design. Intelligence signifiait en effet justice, équilibre et bon goût, dans un monde qui allait inexorablement dans la direction opposée. Elle était une valeur extraordinaire, car limitée à un univers accessible à peu d'élus.

Nous venons de dépasser les cinq milliards d'individus. Il est temps de commencer à déchiffrer avec plus de lucidité la situation qui s'est dessinée, et d'accepter quelques états de fait. L'intelligence peut nous y aider...

L'Europe d'aujourd'hui, tel un grand village électronique, ressemble de plus en plus à une grande Allemagne : ses rues piétonnes, éclairées la nuit par des lumières jaunes, sont peuplées de jeunes animés d'une violence permanente, qui endossent les uniformes/costumes d'une représentation expressionniste de la société, et répètent rituellement un malaise indéfinissable et figé, que ni le capitalisme ni le socialisme ne parviennent à soulager.

Ces jeunes ressentent de manière entièrement sensorielle et immédiate ce qui a fait l'objet des années

durant d'une analyse politique sophistiquée. Ce malaise pouvait être objectivé et guéri grâce à cette analyse. Aujourd'hui, ils traînent cette inquiétude sans l'analyser, sans la différencier d'eux-mêmes, la vivant comme une sensation parmi d'autres, comme une stimulation constante qui se transforme tantôt en violence, tantôt en créativité. Ils ne veulent pas entendre parler des structures politiques, car ils ne croient plus que les vieux instruments idéologiques puissent constituer un remède, et aussi car cette sensation de malaise fait partie du quotidien, du déjà-là, de l'air ambiant, d'un style de vie auquel il est difficile d'échapper, dans la mesure où les remèdes leur semblent pires que le mal. À côté de cette Europe à moitié reconstruite et à moitié gothique, ressemblant de plus en plus à Francfort, où se retrouvent les formes symboliques d'un conflit de générations qui apparaît comme un télescope entre les territoires de l'imaginaire, il existe une autre Europe, constituée par un cercle de clubs raffinés dans lesquels le design s'invente et se réalise. La première n'a rien de commun avec la seconde, mais elle la contient et la circonscrit. Ces deux sociétés, ces deux Europe s'ignorent et s'équilibrent. Le design ne se présente plus comme idéologie intégriste de la production. Les techniques de pointe ne sont plus son domaine d'action réservé — étant donné que les meubles de style eux-mêmes sont plus avancés technologiquement, et aussi plus artificiels. Une belle télévision en couleur posée sur un buffet Louis XVI n'est plus choquante, si l'une et l'autre font partie d'une fiction globale où la télévision transmet des histoires non réelles, et où le décor pseudo-ancien réalise une scène imaginaire dans notre espace privé. Le design ne se propose plus comme projet pour tous, comme la seule et unique manière de bien faire les choses. Il est l'une des voies possibles, un style autonome du goût et de la vie qui s'adresse à un groupe particulier de spectateurs, « intelligents », éclairés. Il crée des lieux qui vont

se juxtaposer à d'autres, totalement différents, et s'exaltent de cette différence. Il ne constitue qu'une des offres du marché.

Le projet introduit des bribes de bon design dans des produits extérieurs à lui, hybrides, incultes, apportant ainsi des solutions à certains éléments d'un tout qui ne lui appartient pas.

C'est là cette seconde modernité dont je parle : raffinée, sensorielle, protégée, intelligente, compromise. Il s'agit essentiellement d'une modernité qui a perdu la guerre de l'universalité, mais a gagné la bataille qu'elle a livrée pour délimiter de manière durable un territoire de l'imaginaire, pour être une part stable de la réalité. Nous verrons comment la révolution sensorielle saura la rendre encore plus parfaite, plus profonde et métaphysique : nous verrons si l'espoir de rendre le monde plus habitable passe par le style moderne d'une de ses pièces.

LA MÉTROPOLE FROIDE

Lorsqu'on aborde le design, il est important d'analyser l'évolution de ses rapports avec la métropole, considérée à la fois comme cadre général de la circulation des marchandises, et comme mégaprojet. En effet, ces rapports sont souvent passés sous silence ou totalement ignorés : ils représentent pourtant le point de référence le plus pertinent pour comprendre comment la philosophie du projet est en train de changer et de quelle manière elle intervient dans la construction de l'univers artificiel.

Dans notre propos, la métropole joue en fait un double rôle. Comme système général de construction de l'univers élaboré par le projet — et comme territoire de circulation intensive des marchandises —, elle englobe tous les projets individuels, qu'ils soient homogènes, discontinus, étrangers les uns aux autres ou à la métropole elle-même. Cependant, elle joue également un rôle plus symbolique, et remplit une fonction métaphorique générale qui rend plus aisés les divers discours de projet et stratégies de construction. La métropole est une réalité, mais également un concept qui change dans le temps, dans l'histoire. Elle correspond à un modèle théorique général du monde, qui se modifie peu à peu pour s'adapter à de nouvelles

configurations. Le rôle de ce modèle théorique est de définir clairement quelques logiques fondamentales du système construit, en faisant ressortir certaines idéologies et stratégies de métaprojet qui fonctionnent comme scénarios de référence. Ces modèles théoriques ne correspondent pas nécessairement à la réalité, mais ils l'expliquent, c'est-à-dire qu'ils la situent dans un cadre unitaire, un peu à l'instar de certains modèles théoriques de l'atome qui décrivent selon une hypothèse unitaire le fonctionnement de la matière. Ils sont souvent de véritables métaphores morales, culturelles, mentales, caractéristiques d'une certaine période de l'histoire ; toutefois, ils ont pour fonction de stabiliser, de réduire les variantes et les erreurs, et permettent aussi d'évaluer la nouveauté.

Au cours de ce siècle, de nombreux projets d'architecture et de design ont fait référence à des métropoles théoriques plutôt que réelles. De nos jours, un projet est confronté à une réalité complexe au point de devenir impénétrable. C'est ainsi que le projet devient en partie une proposition de modification de cette réalité, et aussi un système qui la représente par une simulation à échelle réduite, c'est-à-dire un « modèle théorique de métropole ».

Il suffit de se reporter à l'un des projets du Mouvement moderne ou des avant-gardes historiques (Le Corbusier, Sant'Elia) pour voir combien le projet est souvent une métaphore illustrant la réalité — et la métropole — avec une grande clarté critique.

Cette composante conceptuelle résulte de l'effort continu des disciplines du projet pour jeter des bases théoriques communes et transmissibles — au moins pour les grandes tendances du réel et du futur — en lieu et place de la définition unitaire de l'architecture, possible autrefois mais non plus à présent.

En ce siècle, nous pouvons discerner trois grands modèles théoriques de métropoles — le quatrième, qui fait l'objet de ce chapitre, étant en cours de formation.

Le premier accueille la naissance et la croissance des avant-gardes historiques et représente ce que nous pouvons appeler une « métropole mécanique », constituée de parties hétéroclites du réel, de corps opposés aussi bien sur le plan social que culturel. Cependant, cette hétérogénéité dramatique produit une énergie unique de transformation. C'est la métropole du début du siècle jusqu'aux années 20, si bien montrée dans *Metropolis* de Fritz Lang. (Notons qu'alors ce sont le cinéma, la peinture et la littérature qui ont le mieux décrit la condition urbaine, et non l'architecture.)

La tension était produite par un monde riche en contradictions qui tentait de s'engager dans un nouvel ordre logique, dans un nouveau code d'expression fortement réduit, sans renoncer cependant à la complexité du langage. Le mouvement néo-plastique est né aussi de cette tension morale : parler à tous dans les limites d'un code élémentaire de signes, sans sacrifier à l'épaisseur et à la complexité de l'information. Je me souviens du film de Moholy-Nagy dans lequel, à travers le montage cinématographique, on percevait une tentative de rapprochement et presque d'intégration obsessionnelle de séquences de la réalité sociale et quotidienne avec des figures primaires du code néo-plastique. Au modèle théorique de la métropole mécanique a succédé, entre les deux guerres et jusqu'aux années 50, un autre modèle de référence. Il présupposait une métropole qui aurait dépassé ses principales contradictions internes de nature formelle pour devenir un grand système homogène de construction, pour ainsi dire une reproduction territoriale de la chaîne de montage. Ce type de « métropole homogène » correspond à un moment de réalisme dramatique de la culture du projet : celui où elle envisage et accepte la logique multiplicatrice du système industriel. Le Mouvement moderne se précipita dans l'utopie quantitative, dans l'industrialisation forcée et la mise en œuvre de la production de masse, pour tirer de ce vertige de

nouvelles conditions de liberté. C'était faire table rase des systèmes de valeurs et d'identité antérieurs.

La métropole homogène correspond aux visions urbaines de Hilberseimer et du rationalisme, à la répétition obsessionnelle de modules gris et scientifiques, à perte de vue. C'est la métropole de *L'Homme sans qualités* de Musil, dans laquelle le projet de design vit son rêve d'adoption totale, jusqu'au sacrifice, de la logique « rationnelle » du système. Le design modifie radicalement sa définition, se décrivant comme un processus d'industrialisation du réel : l'industrie cesse ainsi d'être un instrument pour devenir la finalité du projet. Le projet individuel se définit comme un segment du processus global d'industrialisation.

La troisième métropole théorique est celle des années 70. Elle apparaît avec la société postindustrielle et peut être qualifiée de « métropole hybride ».

Dans la métropole hybride, le projet n'est plus un facteur tendant à modifier le monde, mais plutôt un acte qui crée une nouvelle réalité venant s'ajouter à celle qui existe déjà, afin de l'enrichir, de la rendre plus complexe, d'augmenter, comme nous l'avons dit, les possibilités de choix. Le projet devient l'un des territoires imaginaires du récit, de la communication, territoires où le système postindustriel prend de l'expansion, comme le cinéma, la télévision, l'information.

Dans la métropole hybride, le projet de design — et d'architecture — ne constitue plus une catégorie critique générale. Au contraire, il devient un système fragmentaire, discontinu, qui exalte les différences et les exceptions et non les grandes unités idéologiques.

On peut dire que dans la métropole hybride, la pensée du projet est une « pensée à segments forts ». C'est-à-dire une pensée — signe et projet — « faible » sur le plan des liens généraux et de sa participation à des théories globales et à des programmes idéologiques unificateurs, mais « forte » dans des segments distincts, dans des domaines circonscrits.

En ce sens, la métropole hybride ne souffre pas d'une faiblesse du projet, mais au contraire jouit d'une énergie d'expression qui se décharge en réalisant des objets très expressifs dans des lieux à identité forte.

Dans cette réalité exaltée et fiévreuse, notre représentation visuelle change profondément. Claude Nicolas Ledoux représentait son théâtre de Besançon réfléchi dans l'œil du spectateur, où les lois naturelles de la vision coïncidaient avec celles de l'architecture. Après lui, une grande partie de la modernité a prôné une culture visuelle froide, analytique, distancée et rationnelle. Paul Klee et Piet Mondrian voient le regard de l'homme comme un instrument qui va au fond de la réalité pour en saisir les lois structurelles : un regard qui vibre et dépasse le monde des apparences pour éclairer les choix fondamentaux.

Dans la métropole hybride, l'œil humain brûle, comme dans la première séquence du film *Blade Runner*, participant ainsi d'une émotivité urbaine ; toute distance critique est abolie dans une adhésion totale au réel, dont l'œil humain fait partie intégrante.

Voyons à présent comment et quand la métropole hybride a modifié l'épistémologie du design.

Dans les traités du Mouvement moderne, les rapports entre Industrial Design et projet de la ville se situaient entièrement dans une idéologie unique de transformation du réel : les trois grandes disciplines du projet (design, architecture et urbanisme) apparaissaient aux yeux des modernes comme trois moments différents d'un seul et même grand dessein qui allait « de la cuillère à la ville ».

Pour le mouvement rationaliste de l'après-guerre, l'objet de design — eu égard à ses limites dimensionnelles et à la production en série — trouvait sa place dans les limites de la transformation globale de la métropole, entreprise par les grandes stratégies réformistes, qui visaient à une industrialisation accélérée mais équilibrée.

Ainsi, le design joue dans la métropole moderne le rôle d'un engrenage dans une machine en action : il transmet le mouvement, participe au destin commun, produit de la qualité à petite échelle.

Jusqu'aux années 60, la métropole constituait donc pour les designers le « projet général » auquel il fallait donner de l'énergie en travaillant avec modestie et passion à des objets produits en série. L'entente entre les « trois sœurs du projet » était essentielle pour que chacune d'elles puisse acquérir signification et orientation stratégique. Et l'orientation stratégique générale allait dans le sens de la construction d'un règne ordonné, efficace et industrialisé, au centre duquel se plaçait la cité moderne, laïque et réformiste. Ordre et qualité étaient en fait synonymes.

Pour cette raison, la cité réelle, confuse et polymorphe a toujours été considérée par le Mouvement moderne et le rationalisme comme un phénomène que le projet ne contrôlait encore que partiellement : un phénomène transitoire destiné à être profondément modifié dans le temps. En fait, l'idée persistait que la confusion et les contradictions de la ville disparaîtraient un jour, et que, peu à peu, on parviendrait à des environnements et des comportements urbains ordonnés et efficaces, dans une métropole homogène. On pensait alors que la logique de la production industrielle et du projet moderne mettrait un terme à cette confusion urbaine, encore perçue comme un « accident » à éliminer.

A cette époque, en Europe, la société nordique s'affirmait en tant que modèle. Dans les pays occidentaux, on a toujours perçu le Sud comme un lieu confus, contradictoire, compliqué, déchiré par des situations conflictuelles, tandis que le Nord apparaissait comme une étape plus avancée de la société, comme un lieu plus moderne et efficace.

En effet, dans les années 50 et une partie des années 60, l'architecture moderne a vu dans la Scandi-

navie un exemple de société et de démocratie à proposer à un Sud confus et contradictoire qui cherchait à s'ordonner. Le projet de design était donc envisagé comme un élément du processus de transformation complexe de la métropole qui la menait à un état de stabilité définitive et d'ordre industriel.

A partir de cette hypothèse optimiste de développement, dans les années où est née la société post-industrielle, on a commencé à élaborer une analyse différente du chaos urbain, interprété non plus comme l'effet d'une situation transitoire mais comme le résultat le plus abouti du système industriel tout entier.

A cette époque, le système de production est globalement rationnel (car il recourt à des technologies, des machines, des systèmes qui possèdent une logique rationnelle), mais chaque secteur agit en fonction d'une logique propre, partielle et sectorielle, suivant des directions totalement opposées les unes aux autres. On prend conscience de ce que le système industriel se développe simultanément dans de multiples directions, ce qui provoque à l'intérieur de la métropole, lieu de circulation des marchandises, un grand chaos linguistique, mélange de nombreuses cultures différentes.

En dépit de sa base rationnelle, rigide et scientifique, la culture technologique conduit à un environnement totalement éclectique, les cultures de production qu'elle détermine étant disjointes et en quête, non pas d'unité, mais de différenciation, de concurrence et d'alternatives.

En un certain sens, le modèle théorique optimal de la métropole hybride n'est plus Oslo, perle de l'Extrême-Nord, mais d'autres villes beaucoup plus contradictoires, fractionnées et précisément hybrides. Citons New York, Hong-Kong, ou encore le système des villes du Canada, où chaque capitale représente une frontière intérieure du pays, une réserve de souverains et d'identités d'autres lieux et de pays européens ;

et également les grandes agglomérations latino-américaines, comme Mexico, ou São Paulo au Brésil, univers métropolitains qui contiennent tout et son contraire : contradiction et unité.

Cependant, la ville qui, mieux que tout autre, illustre le concept de métropole hybride est Beyrouth, cité livrée à une guerre intestine dont les mécanismes nous paraissent, de l'extérieur, incompréhensibles.

Cette incompréhension est sans doute due au fait que notre culture lit la politique selon des critères mécaniques : il existe une droite, une gauche, des forces progressistes et des forces conservatrices. À l'inverse, à Beyrouth — « métropole éclatée » —, une série de formations s'affrontent, concluent des alliances, se combattent selon des critères complètement étrangers à notre culture, car il s'agit d'antagonismes liés à des familles, des religions, des tribus, des conflits traditionnels hérités des siècles passés, qui finissent par donner lieu à un état conflictuel intelligible seulement à l'intérieur de cette métropole.

Le produit industriel placé dans ce contexte dynamique, où se mêlent tant de cultures comportementales, tant de territoires imaginaires, doit parvenir à communiquer très vite sa propre identité, son système de relations et ses modes de consommation.

Il se retrouve aujourd'hui comme une fleur ou un animal dans une forêt, qui doit déployer ses codes génétiques, faits de signes, de couleurs et d'odeurs, pour attirer son partenaire.

L'époque des vieux produits « qui conviennent à tout un chacun » est révolue. On vit aujourd'hui en produisant sélection et diversité.

Les grandes standardisations ne sont plus de nature formelle : elles portent sur les prestations, les services, les performances. Beaucoup d'automobiles de même type et de même cylindrée diffèrent par leur couleur, leur intérieur et leurs finitions. Tant d'hommes semblent identiques, mais ils diffèrent par le caractère, les chaussures, ou le signe astrologique.

La quatrième métropole théorique naît dans les années 90. Nous l'appellerons « métropole froide ». Elle a été produite par un système qui a vu s'effondrer, en même temps que les régimes socialistes des pays de l'Est, son propre modèle alternatif. Cette tourmente a par là même balayé l'hypothèse selon laquelle il peut encore exister un espace « extérieur », un lieu différent, certes utopique, mais indispensable pour améliorer le système, en le confrontant avec une justice sociale hypothétique.

La métropole froide naît donc de la grande solitude du capital qui n'a plus — à l'Est — de modèle alternatif. Il se retrouve seul face à ses propres cauchemars, à la violence engendrée par ses contradictions. Seul, également, lorsqu'il cherche en lui-même les énergies nécessaires pour survivre, s'améliorer et garder le contrôle de son évolution.

Mais il y a plus. Les innombrables différences que génère la métropole, et dont elle est constituée, sont plus apparentes que réelles. Les diversités formelles qu'elle contient traduisent de manière tangible la diversité humaine et spirituelle des hommes qui l'habitent. Cependant, cette diversité anéantit en quelque sorte le fondement même des différences.

Je m'explique : chaque partie du système est différente de sa voisine et tire de là sa raison d'être. Chaque lieu, chaque produit ou signe existe parce qu'il est différent ou alternatif dans un contexte donné. Mais la particularité dont il est porteur n'est qu'une métaphore de la différence de l'être, de son droit inaliénable à l'existence.

Ainsi les différences ne sont-elles qu'autant de métaphores d'une même réalité. Elles sont seulement le signe formel — produit par des séries diversifiées, des combinatoires et des variantes sémiologiques — d'une profonde unité du système. Unité constituée précisément de l'infinité des variantes d'elle-même. Au sein de la métropole froide, les contradictions ne sont

donc plus réelles ni explosives ; elles découlent d'énergies qui, ayant trouvé un nouvel équilibre, né d'un équilibre naturel intérieur plus profond du système, n'engendrent pas son éclatement.

La métropole froide efface les contradictions apparentes et dédramatise le Beyrouth des années 70, sans gommer les contradictions structurelles : énergie et violence restent emprisonnées, créant un potentiel d'énergie de transformation interne.

La métropole froide est semblable à Tokyo : une grande cité sans périphérie, sans centre, sans extérieur. Une mégapole grise d'où n'émerge aucun signe de référence. Son centre hiérarchique est un « vide » : les jardins impériaux. Aucune architecture n'est en mesure d'ordonner son image.

On peut même dire que Tokyo est une métropole où l'architecture n'a pas d'image « extérieure » : son paysage urbain est continuellement interrompu, mélangé, contaminé. Il s'étend sur une surface démesurée (environ 32 000 km²), couverte entièrement de bâtiments sans façades, de façades sans bâtiments, d'installations techniques, de panneaux publicitaires. Son identité est tout entière constituée par la qualité de ses espaces internes : halls, entrées, salles, passages, jardins, boutiques et lieux protégés, parfaitement conçus, frais et décorés. C'est une ville entièrement faite d'exceptions, au point de redevenir globalement une métropole homogène, un unique grand son gris, une vaste rumeur neutre.

La métropole froide est la métropole de la « saturation », où il est impossible de distinguer les messages individuels, les voix et les sons. Dans cette grande atmosphère sémiologique polluée, la révolution sensorielle reconstruit de nouveaux modes de perception, d'écoute. Les oreilles donnent à sentir les odeurs, les mains à écouter, les yeux à goûter le monde.

TROIS THÉORÈMES

L'époque des révolutions sociales est révolue. Elle a cédé le pas à celle des réformes profondes. Les plus pénibles et les plus douloureuses.

Il en va de même pour l'époque des avant-gardes, qui rêvait de faire exploser le système en le poussant constamment jusqu'à ses limites extrêmes.

C'en est fini aussi du rêve — typique de la culture contestataire des années 70 — selon lequel le dérèglement du système comportait un seuil limite ; au-delà, celui-ci devait dégénérer en chaos, et donc en anarchie et en liberté. Dans ce chaos — et dans la métropole —, des cellules folles devaient échapper à tout ordre établi, pour en adopter un autre, plus ample, plus libre, véritable état naturel des droits de l'homme.

Le mythe du chaos en tant qu'organisation supérieure, libérée et mystérieuse de la réalité s'est éteint : le chaos est aujourd'hui un état de complexité explicable, c'est-à-dire analysable par le calcul électronique, et reproductible sous forme de modèle théorique, comme tout autre phénomène naturel.

Que sont donc les « fractales », sinon des reproductions planaires et dynamiques des lois du chaos ?

Ce sont des métaphores électroniques qui démontrent que l'on peut reproduire le modèle infini-

ment variable de la formation d'un flocon de neige ou d'une vague sur la mer. Les fractales conservent en effet dans chacune de leurs parcelles microscopiques les rapports globaux existant entre leurs diverses composantes : en fin de compte, bien que faite d'une infinité de signes et de mouvements, la réalité du monde aussi — et celle de la métropole — est toujours un système clos, en cours de transformation, de perfectionnement, mais non d'explosion. Quoi qu'il en soit, la métropole est un système fini, une atmosphère sémiologique vaste mais connaissable, que l'on peut simuler grâce à un système planaire complexe et aujourd'hui accessible à la connaissance — les fractales.

Enfin, l'époque historique de l'attente de la Grande Explosion, de l'arrivée de la Bombe, a pris fin.

Cette attente a marqué toute la culture occidentale de la fin de la deuxième guerre mondiale à nos jours. La Grande Explosion constituait non seulement une attente politique, mais également une condition philosophique essentielle de notre culture. Elle signifiait non seulement l'attente de la conclusion fatale du conflit entre Est et Ouest — entre communisme et capital —, mais aussi celle des conséquences extrêmes engendrées par un système devenu bien trop complexe et dopé.

Pour alimenter ce système, il fallait de l'énergie et des centrales nucléaires, qui auraient mené au cataclysme d'une déflagration apocalyptique. Le refus des centrales nucléaires a donc également traduit le refus d'un système voué à la Grande Explosion finale : système dont la rupture, à l'instar de l'atome, aurait entraîné l'Apocalypse.

Lorsqu'en 1989, Flashman et Pons annoncèrent qu'ils étaient parvenus à obtenir la « fusion froide » de l'atome, l'Occident accueillit cette nouvelle — probablement fautive — non seulement comme une annonce scientifique importante, mais presque comme un signe

métaphysique. Par son caractère apocryphe, la « fusion froide » plonge en effet ses racines davantage dans la philosophie des sciences que dans la physique nucléaire.

Cet événement a immédiatement été interprété comme un processus de dédramatisation des tensions externes au système occidental, et comme l'avènement d'un niveau définitif de « naturalisation » du système artificiel. Il signifiait le « refroidissement » de toutes les contradictions, discontinuités et crises du système (et de la métropole), et l'apparition d'une ère nouvelle d'équilibres, dramatiques et difficiles, mais qui ne devaient plus aboutir à la Grande Explosion.

Dans cette métropole froide — produite par une société postindustrielle mature et un système d'une grande complexité interne, où tout tend à devenir équivalent, précisément en raison de la diversité —, le design doit choisir entre la gestion d'une nouvelle normalisation formelle du monde et la production de nouvelles « qualités profondes ».

Et dans cette métropole qui finit par devenir « générique », puisqu'entièrement constituée d'exceptions égales entre elles, les véritables « qualités profondes » ont toujours une origine éthique.

Celle-ci doit être recherchée dans une perspective nouvelle du design, où cette profession ne se préoccupe plus seulement de concevoir des produits spécifiques pour l'industrie, mais où elle accepte d'établir un rapport nouveau entre l'homme et le monde artificiel, entre l'homme et cette seconde nature, chimique et électronique, qui l'entoure.

La recherche d'une écologie du monde artificiel vise à rendre de nouveau habitable un monde dévasté par l'industrialisation, et ce, par une gestion positive de la grande complexité qui nous environne.

Ainsi, lorsque nous parlons de design, nous nous référons à un thème situé au centre des grands choix sociaux et des modèles de développement de la société

occidentale. Le design représente l'une des idées les plus accomplies de l'éthique européenne, l'un des points les plus élevés et les plus riches en problématiques de la réflexion sur la modernité qui est menée sur ce continent.

Avec cette discipline s'est établi un pôle de recherche, un territoire expérimental qui permet de vérifier si l'on peut réaliser de manière pragmatique et quotidienne une nouvelle interface entre l'homme et les technologies. En outre, le design a cherché à mettre en œuvre, hors des projets totalisants et irréalisables, une stratégie qui change le sens de cet univers infini de produits, de signes, d'informations, de technologies, qui entoure l'homme et qui est devenu sa seconde nature.

En ce siècle, le design a été la seule discipline à accepter de gravir le dur chemin qui mène à la construction graduelle d'une métropole habitable et d'une société réformée. La définition même de cette discipline coïncide donc avec l'espoir réformiste inhérent à la culture progressiste actuelle.

C'est de la crise de la culture réformiste que naît aussi pour notre culture du projet la nécessité de jeter de nouvelles bases. Face aux grands bouleversements politiques et culturels dont nous sommes aujourd'hui les témoins, il faut que nous ayons un regard neuf pour choisir les nouveaux principes fondateurs de l'éthique et du projet d'une Europe unie et plus vaste.

Lorsque nous parlons de l'écologie en tant que rapport nouveau entre l'homme et son milieu — naturel et artificiel —, nous mettons le doigt sur un grand problème politique et culturel. La question à laquelle nous devons répondre est toujours la même : ce système a-t-il un avenir ? Dans la négative, comment faire des choix ? En se fondant sur le seul critère du respect envers la nature ?

En l'absence d'un dessein réformiste de grande ampleur, reposant sur de nouveaux principes culturels

et écologiques, nous risquons de transformer le design en une discipline occupée uniquement à produire des objets étranges et biodégradables.

Cependant, un design sans stratégie à long terme, sans vastes horizons ni grandes utopies est inutile à l'industrie comme à la culture du projet. En effet, plus que de grands « compositeurs », les grands architectes ont été de tout temps ceux qui ont su élaborer un projet culturel plus vaste que l'architecture elle-même — qui était le témoin et en même temps l'instrument de la mise en œuvre de ce projet.

Il est inimaginable de substituer aujourd'hui à la cathédrale éthique, riche et complexe, qu'a représenté la culture réformiste un design opérant selon un modèle inspiré de la société des services, prêt à résoudre banalement tous les problèmes industriels à mesure qu'ils se présentent.

Le rôle du design est plutôt d'inciter à de nouveaux questionnements, afin de pousser l'industrie à produire de nouvelles qualités profondes, à créer un meilleur équilibre écologique entre l'homme et son milieu artificiel.

Ainsi, lorsque nous parlons d'écologie du monde artificiel, nous n'évoquons pas seulement la capacité de produire des objets écologiques ou biodégradables ; nous faisons surtout allusion à celle de découvrir des scénarios et des horizons nouveaux, pertinents pour le projet.

Cette écologie est donc interrogative et dynamique, fondée sur trois grands théorèmes humanistes.

Nous nommerons le premier « écologie de la complexité ». Ce théorème part de la constatation que, *comme dans la nature*, le milieu artificiel qui nous entoure repose sur une logique polycentrique, extrêmement différenciée. Dans le milieu urbain coexistent et s'équilibrent des logiques productives, technologiques et formelles très contrastées en apparence.

Aucun rationaliste n'aurait imaginé qu'en cette fin de siècle et de millénaire, le paysage industriel

atteindrait un tel niveau de complexité et de diversification : production industrielle et production artisanale, produits de masse et produits personnalisés, langages standard et langages anarchiques, technologies avancées et technologies traditionnelles, comportements codifiés et comportements transgressifs, produits annuels et produits saisonniers, articles faits main et articles manufacturés, objets historiques et objets jetables.

Cette diversité constitue une valeur positive, une condition anthropologique qui demande à être gérée, et non pas supprimée.

Aujourd'hui, le designer doit pouvoir concevoir tout et son contraire : le produit de série, la pièce unique, l'objet éternel ou provisoire — intégrant science et art.

Le projet de design doit cesser de se battre pour une uniformisation générale du monde : l'univers post-industriel dans sa totalité ne peut être contenu dans un seul dessein. Il est plutôt constitué d'un ensemble de projets et de destins différents. C'est là une donnée positive, la richesse de la communauté humaine.

Il s'agit donc d'œuvrer pour que l'environnement trouve un juste équilibre, provisoire et expérimental, entre ces trois logiques différentes — technologique, productive, formelle —, en ayant une vision riche et sensible du monde artificiel.

Nous nommerons le deuxième théorème « écologie du projet ». Celui-ci part de la constatation que, *comme avec la nature*, l'homme établit avec les objets artificiels une relation d'usage extrêmement complexe. Cette relation ne se réduit jamais totalement au seul caractère fonctionnel, technique ou ergonomique : elle s'enrichit en outre de composantes symboliques, littéraires, affectives et psychologiques fondamentales.

Une telle complexité de relations constitue une valeur positive, une richesse à cultiver plutôt qu'à gommer.

La culture du projet a donc devant elle un défi : réaliser une interface enrichissante entre l'homme et le monde artificiel, qui ne soit pas uniquement fonctionnelle et technique, mais engendre aussi des émotions, des récits, des qualités profondes.

Pour y parvenir, le design doit renouveler sa sensibilité, ses modes de projet, ses langages ; l'important étant d'atteindre ce but et non de respecter les méthodologies.

Nous nommerons le troisième et dernier théorème « écologie des relations ». Celui-ci part de la constatation que, *comme envers la nature*, l'homme doit aujourd'hui repenser une attitude équilibrée envers son environnement humain, c'est-à-dire ses semblables. Les processus industriels d'automatisation entraînent une migration massive de la population active des grandes usines vers les petites, vers les sociétés de services, vers le commerce, au cœur des métropoles postindustrielles.

Cette migration historique (qui reste encore à analyser) produit un environnement extrêmement dense en interfaces humaines. La robotisation provoque paradoxalement un grand développement des relations interpersonnelles. Commis, aides, assistants, contrôleurs, comptables, conseillers peuplent une scène métropolitaine que les théoriciens avaient imaginée déserte, avec un service effectué par les seuls robots.

Les réseaux de services humains qui assistent la masse des consommateurs se développent proportionnellement à la croissance de la production automatisée. La base de notre éducation occidentale, toujours tournée vers la recherche de l'essence des choses, vers la vérité des rapports, et jamais vers la forme, la cérémonie ou le rite — considérés comme accessoires et faux —, se révèle dangereuse dans notre société : en effet, l'environnement s'y caractérisera de plus en plus par la qualité comportementale et la capacité des per-

sonnes à établir des relations avec les autres sans transmettre leurs névroses ni leur violence.

C'est ainsi que l'écologie des rapports humains, c'est-à-dire l'aptitude à définir de nouveaux codes rituels de comportements entre les personnes, deviendra l'un des thèmes de la culture du projet.

La vieille ergonomie, toute occupée par des problèmes dimensionnels, et la « proxémique », attachée à décrire les espaces de pertinence de l'individu, doivent engager des recherches pour définir les modes et les rites de cette culture comportementale, qui nous permettra d'affronter la métropole de l'avenir sans risquer une rupture due à l'excès incontrôlé des contacts humains.

La détérioration rapide de l'environnement en Occident découle certainement de la crise des valeurs et des traditions éthiques, mais également de l'impuissance de notre culture à fonder une écologie douce des rapports humains.

Ainsi voyons-nous aujourd'hui les écologistes eux-mêmes, motivés par un sentiment de rancœur à l'égard de la société, proposer de nouvelles qualités du cadre de vie : leur action est limitée car ce sont souvent des « naturalistes » mais beaucoup plus rarement des « humanistes ».

Voilà donc l'un des rôles possibles du design dans cette seconde modernité : non plus producteur de solutions globales improbables, mais chercheur attentif d'équilibres locaux, d'écologies difficiles au sein d'un monde artificiel.

Un design fondé sur un nouvel humanisme, qui croirait en un avenir meilleur. Ou bien pire. En un certain sens, ces deux hypothèses sont possibles et non contradictoires, car le futur sera absolument semblable au présent. Pour cette raison, on doit en faire le projet maintenant.

Du même auteur

I Colori dell'energia, Colordinamo, 1975.

I Colori pre-chimici, Colordinamo, 1976.

I Colori dell'ambiente, Colordinamo, 1977.

Decorativo, 1 et 2, Milan, Idea Books.

Il Design italiano degli anni 50, Milan, Editoriale Domus, 1979.

Moderno, Post-moderno, Millenario, Milan, Studio Forma/Alchimia, 1980.

Merce e Metropoli, Palermo, Epos.

La Casa calda — Esperienze del Nuovo Design italiano, Milan, Idea Books, 1984 ; MIT Press (USA) ; Thames and Hudson (GB) ; L'Espresso (France).

Animali domestici, Milan, Idea Books, 1987 ; MIT Press ; Thames and Hudson ; Paris, Philippe Sers.

Seven Theses on Design, Londres.

La Quarta Metropoli, Milan, 1991.

Dans la même collection

Lucius Burckhardt
Le Design au-delà du visible

Ezio Manzini
*Artefacts,
Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*

A paraître

Wolfgang Welsch
Design et postmodernité



Aubin Imprimeur

LIGUGÉ, POITIERS

COMPOSITION - IMPRESSION - FINITION

Achévé d'imprimer en décembre 1991
N° d'impression L 38900
Dépôt légal décembre 1991
Imprimé en France

