



**HAL**  
open science

# Le Beau du Scandale: Pourquoi le "laid", modernité d'hier, devient-il le "beau d'aujourd'hui au XXIe siècle?

Florence Bouvry

## ► To cite this version:

Florence Bouvry. Le Beau du Scandale: Pourquoi le "laid", modernité d'hier, devient-il le "beau d'aujourd'hui au XXIe siècle?. *Figures de l'art - Revue d'études esthétiques*, 2015, Le Design dans l'art contemporain., 29, pp.263-279. hal-01587547

**HAL Id: hal-01587547**

**<https://hal.science/hal-01587547>**

Submitted on 14 Sep 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## *Florence Bouvry*

# Le beau du scandale : pourquoi le « laid », modernité d'hier, devient-il le « beau » d'aujourd'hui, au XXI<sup>e</sup> siècle ?

### Résumé

La mode, l'art ou le design sont souvent présentés comme des (re) lectures constantes d'un passé plus ou moins lointain. En ce début du XXI<sup>e</sup> siècle, certains designers s'inspirent des objets du quotidien des hommes préhistoriques ; d'autres designers se revendiquent d'un Néo-primitivisme. Le design contemporain qui fait apparaître la création d'objets aux morphologies dites « primitives » renvoie-t-il alors à cette classification iconoclaste du « laid » d'hier ?

### INTRODUCTION

1

*« Le design ne signifie pas donner une forme à un produit plus ou moins stupide, pour une industrie plus ou moins sophistiquée. Il est une façon de concevoir la vie, la politique, l'érotisme, la nourriture et même le design. »* Ettore Sottsass

Tout ce qui a un lien, tout ce qui a trait à la préhistoire déclenche depuis ces dernières années un enthousiasme sans précédent.

La découverte de peintures rupestres vieilles de plus de trente millénaires : la grotte Cosquer (1991), Chauvet (1994) ; l'ADN de l'homme de Néandertal ; les arts premiers rentrés au Louvre en 2000 ; l'ouverture du musée du Quai Branly en 2007 ; les films à grand budget comme *La guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud 1998<sup>1</sup> et le documentaire fiction *l'Odyssée de l'espèce, AO le dernier Néandertal* de Jacques Malaterre, diffusé en janvier 2003 sur France 3. La série d'animation *Silex and the City*<sup>2</sup> de 3 minutes fut diffusée en 2012-2013, chaque soir sur la chaîne TV Arte après le journal de 20 heures. Cette série est une parodie de la société contemporaine à travers une famille néandertalienne (époque préhistorique.)

---

1 - Kubrick 2001, *L'odyssée de l'espace* 1968

2 - Jérémie Hoarau, adaptée de la BD de Jul. sortie en 2012 en 40 épisodes qui se poursuit en 2013 avec 40 épisodes.



Silex and the City

Aujourd'hui, nous sommes très préoccupés par notre système de vie. Nous avons peur du chômage, nous entendons à longueur de journée des discours angoissants sur la pollution, sur ce que nous mangeons... Alors, pour s'y retrouver la société a besoin de racines et quand tu ne sais plus

où tu vas, regarde d'où tu viens dit un Proverbe africain. En remontant dans le temps, chacun apprend à relativiser ses petits problèmes existentiels. La préhistoire est un long cheminement qui se termine par la victoire de l'homme sur son environnement. La préhistoire apparaît alors comme une sorte d'épopée du Progrès à la gloire de l'homme.

L'historien Pascal Semonsut<sup>3</sup> écrit dans *Le Passé du fantasme*: «... La préhistoire fut une période dure pour l'homme où tout semblait ligué contre lui. Pourtant il réussit à surmonter l'insurmontable. Il partait de rien (...) Minuscule au pied des mammouths, minuscule face aux dérèglements de la terre. Et pourtant il règne aujourd'hui en maître du monde (...) Dans notre époque troublée, par son ambiguïté même, la préhistoire est une belle leçon d'optimisme et de confiance en l'avenir. »

2

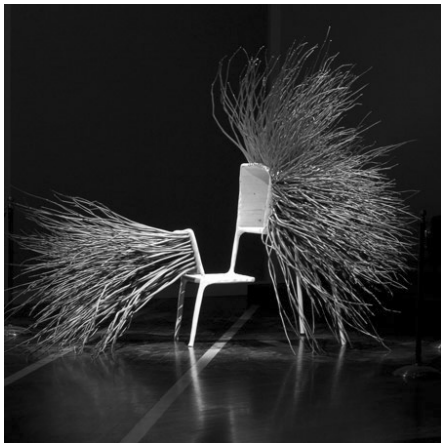
Dès l'instant où les solutions pour se construire collectivement un avenir souhaitable n'existent plus, chacun semble se tourner individuellement vers le passé (aux origines de l'humanité) que l'on aurait un peu perdu ou oublié et qu'il s'agirait de faire ressurgir pour résoudre certains des problèmes auxquels nous sommes confrontés actuellement. Et l'exposition *Post Fossil, Excavating 21<sup>st</sup> Century Creation* » (*Exposition Design Museum Holon, Israël*<sup>4</sup>) témoigne de cette réinvention du passé préhistorique par le design contemporain.

Puisque l'homme d'aujourd'hui est à la recherche d'un style de vie plus authentique, certains designers travaillent les matières organiques et utilisent des produits naturels pour réinventer la décoration d'intérieur des cavernes du futur, « les Néanderthaliens » du futur. Ce qu'illustrent les habitats en papier, maïs, résine de Nacho Carbonell et les radiateurs « *Domestic Animals Radiator* » de Guus Van Leeuwen 2008. Ces designers se revendiquent d'un Néo-primitivisme. D'autres designers créent des objets dont le nom voire l'utilisation renvoie aux outils préhistoriques :

3 - *Le passé du fantasme La représentation de la Préhistoire en France dans la seconde moitié du xx<sup>e</sup> siècle (1940-2012)*, Ed. Errance, p. 399.

4 - January 27 - April 30, 2011.

Pourquoi le « laid », modernité d'hier, devient-il le « beau » d'aujourd'hui ?



Nacho Carbonell



Guus Van Leeuwen, *Domestic Animals Radiator*

– la lampe *Lightstarter* du designer d'Atlanta Michael Kritzer s'inspire de la méthode préhistorique pour obtenir du feu. Pour charger la torche, il faut la tenir entre les deux paumes de la main et frotter comme les hommes primitifs frottaient une brindille contre une autre jusqu'à ce que le feu se forme.



Atlanta Michael Kritzer,  
*Lightstarter*

3

– le designer Matthias Kaeding crée deux couteaux de céramique, inspirés des lames en silex de l'ère Néolithique.



Matthias Kaeding,  
couteaux de céramique

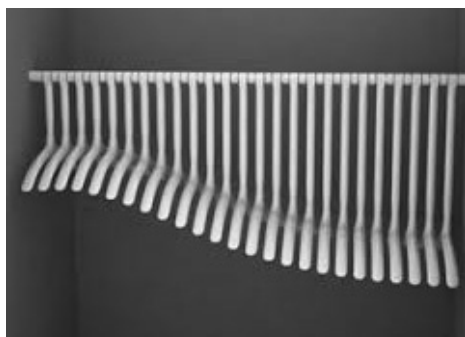
– la designer Marie Garnier propose la massue-casse noix « *Homo sapiens* ».



Marie Garnier,  
massue-casse noix  
« *Homo sapiens* »

– le designer Lincoln Kayiwa crée un portemanteau *Dino* qui évoque un squelette d'un musée d'histoire naturelle.

4



Lincoln Kayiwa,  
portemanteau *Dino*

– la designer Wieki Somers crée une théière qui n'est autre qu'un crâne de sanglier moulé recouvert d'une fourrure de rat musqué.



Wieki Somers,  
théière en crâne de sanglier moulé

L'objet design « préhistorique » est à la mode en ce début du <sup>xxi</sup><sup>e</sup> siècle. Est-ce parce qu'au fond il restitue une image (le miroir) mimétique des aspirations (espoirs) de l'homme comme l'écrit le philosophe François Dagonnet: « *L'objet concrétise l'homme (...) Technique ou industriel, (...) il inclut en lui la culture, l'imaginaire et les aspirations sociales*<sup>5</sup> »? Mais le design ne se limite pas à la création d'objets il est aussi projet et c'est en cela qu'il matérialise les aspirations sociales de l'homme contemporain car, comme le défendait William Morris, le design est un projet social avant d'être esthétique.

Depuis le <sup>xix</sup><sup>e</sup> siècle et tout au long du <sup>xx</sup><sup>e</sup>, nombreux créateurs développent une conscience aiguë de l'impact de leur travail sur la société. La création d'objets influence directement la manière dont nous vivons et envisageons le monde qui nous entoure. Pour les designers qui, à la suite de William Morris, se projettent dans une réflexion sur la portée de leur activité, cette pratique professionnelle relève alors d'une forme d'engagement vis-à-vis de la société. La création industrielle induit une forme de responsabilité et de contrat humain. C'est d'ailleurs ce que le philosophe Pierre Damien Huyghe<sup>6</sup> écrit « (...) *La question du design est alors à reformuler en permanence parce qu'elle est à la jonction entre une réflexion sur le sens voire sur la "conduite" de l'industrie, et une réflexion sur les modes de vie* ».

Dans notre monde contemporain nous ne pouvons plus faire l'économie des données environnementales et de nombreux designers et architectes comme Jane Atfield<sup>7</sup>, ou encore les frères Campana<sup>8</sup>, s'interrogent à comment adapter la création en design aux principes du recyclage? Ils inventent des procédés pour répondre aux exigences écologiques induites des progrès récents de l'industrie en équilibre avec les « choses » de la nature. Dans ce type de projet, les créateurs tiennent compte des préoccupations ordinaires de l'homme et des enjeux qui engagent l'intérêt de la planète dans son ensemble.

Ces designers rejoignent la pensée de Kenya Hara<sup>9</sup> qui écrit: «...*[Le design] a pour origine la société. L'essence du design réside dans le processus qui consiste à découvrir un problème partagé par beaucoup de gens et à tenter de les résoudre* ».

5 - Dagonnet (François), *Éloge de l'objet*, Paris, Vrin, 1989, p. 149.

6 - Pierre Damien Huyghe, *Modernes sans modernité, éloge des mondes sans style*, Edition Lignes, 2009, p. 50.

7 - Jane Atfield dans FIELL (Charlotte) et FIELL (Peter) (Édité par), *Le design du <sup>xxi</sup><sup>e</sup> siècle*, traduction Philippe Safavi, Paris, Taschen, 2003.

8 - Fernando et Humberto Campana (Brésiliens) se sont imposés sur la scène internationale du design grâce à des créations éclectiques, pour la plupart issues du recyclage.

9 - Kenya Hara, *Designing Desing*, (2007), Baden, Lars Müller Publishers, rééd. 2008, p. 24 cité par Stéphane Vial, *Court traité du design*. (2010) Puf, rééd. 2013, p. 71.

Nous avons été intriguée, interpellée voire médusée par ces objets-design de notre quotidien contemporain dont les noms, les formes sont issus d'un manuel de préhistoire : Homo sapiens, couteau néolithique etc. ; par ce design contemporain qui fait apparaître la création d'objets aux morphologies dites « primitives ». Et parce que réfléchir sur le design est indissociable du contexte dans lequel il se dessine nous allons tenter de saisir pourquoi en ce début du XXI<sup>e</sup> siècle certains designers créent des objets inspirés des temps préhistoriques ; un design que quelques-uns revendiquent comme Néo-primitiviste qui renvoie de par son nom aux avant-gardes de la Modernité.

Pour répondre à ces interrogations nous proposons dans une première partie de revisiter le Primitivisme, Néo-primitivisme de la Modernité.

Dans une deuxième partie, d'une rapide classification des objets observés nous argumenterons dans un premier temps, si ce design qui « imite » les objets des hommes préhistoriques n'est pas plutôt une altération de la pensée du Primitivisme ? Dans un deuxième temps nous verrons si le design responsable dont se réclament les designers comme Jane Artfield, les frères Campana n'est pas finalement plus conforme à une pensée Néo-primitiviste.

Existe-t-il un design qui serait le reflet emblématique de notre société du XXI<sup>e</sup> siècle dans laquelle il se dessine ? Un design qui ne serait pas qu'une question d'esthétique et de prouesses techniques mais bel et bien un projet social respectueux d'un environnement pour vivre harmonieusement ; un design respectueux de la planète selon le concept d'éco-design prôné par le designer autrichien Victor Papanek<sup>10</sup> dès les années 70 ; un design préférablement Néo-primitiviste. Attendu que le design est une manière d'actualiser les grandes interrogations provoquées par le bouleversement des activités humaines - techniques, arts, culture, systèmes économiques, politique tout en engageant l'action.

Dans la *psychologie du feu* G. Bachelard<sup>11</sup> montre que « *les idées anciennes traversent les âges et reviennent dans des rêveries plus ou moins savantes avec leur charge de naïveté première* ».

## PRIMITIVISME – NÉO-PRIMITIVISME DE LA MODERNITÉ

Pour le développement de cette première partie nous nous sommes appuyé sur *Le primitivisme et l'art moderne* de Colin Rhodes<sup>12</sup>.

10 - Victor Papanek est un designer austro-américain né à Vienne en 1923 et mort à Lawrence en 1999.

11 - G. Bachelard, *La psychologie du feu*. Collection psychologie, Paris, Gallimard, 1949, 2<sup>e</sup> éd., p. 119.

12 - Colin Rhodes, *Le primitivisme et l'art moderne* sous la direction de Patrick Mauriès et traduit par Mona de Pracontal (éditions Thames & Hudson, collection L'univers de l'art 12 septembre 2003)

Le Primitivisme est un ensemble d'idées apparues en Europe occidentale au XVIII<sup>e</sup> siècle, le siècle des lumières lequel coïncida avec l'expansion coloniale européenne sans précédent.

Derrière les premières définitions anthropologiques et sociologiques du primitif se cache la théorie de l'évolution de C. Darwin. En effet sa théorie de la sélection naturelle offrait un modèle convaincant pour décrire le processus évolutif et confortait l'idée médiévale d'une grande chaîne de l'existence à orientation verticale. Et dans ce schéma, le primitif « le stade embryonnaire, rudimentaire » est au bas de l'échelle. Il n'est autre qu'un témoignage vivant du propre passé de l'Europe. L'homme primitif situé en Afrique centrale et australe, aux Amériques et en Océanie était immanquablement un partenaire dominé (parce qu'en déficience culturelle) mais cependant l'Occident avait aussi ses primitifs à savoir les paysans, les fous.

Les historiens de l'art ont coutume de dire que le Primitivisme de l'art Moderne s'inscrit dans un contexte où les artistes utilisaient des objets nommément primitifs, comme modèle d'élaboration pour leur propre travail dans le début du XX<sup>e</sup> siècle (P. Picasso et la sculpture africaine). Les œuvres de ces artistes occidentaux suscitent un déchaînement enflammé de critiques en tous genres. Le scandale est énorme, la presse conservatrice se déchaîne : « Tableaux informes », « Peinture de fou », « Barbouillage d'enfants, de primitifs, de sauvages »... Le Fauvisme, Cubisme... sont considérés comme un véritable retour à la sauvagerie et à la barbarie, au « laid », à la perte de l'Art ! Le scandale n'est pas seulement technique, il est également social suscité par le très fort sentiment d'étrangeté et de sauvagerie que représentent ces « Autres ». Or le primitivisme englobe bien davantage que des emprunts formels.

7

### ***Primitivisme de l'Art Moderne***

Le primitivisme de l'Art Moderne s'inscrit dans la lignée de mouvements culturels et artistiques qui s'élaborent au tournant du XIX<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècle à partir d'une commune réévaluation critique des schémas mentaux et esthétiques imposés par l'Occident blanc et rationnel. Cette réévaluation est à l'œuvre notamment dans les avant-gardes littéraires et artistiques qui émergent alors en Europe et en Russie.

De nombreux artistes<sup>13</sup> éprouvaient un sentiment de mécontentement (révolte, nostalgie) face aux idées de l'époque à savoir le matérialisme en politique et dans les sciences ; le positivisme en philosophie.

Tous ces artistes pensaient que l'homme primitif était plus instinctif moins limité par les conventions artistiques et par l'histoire et « plus proches » des aspects fondamentaux de l'existence humaine.

---

13 - Pour le peintre J. Louis David c'était retourner à la pureté de l'art grec.



De ce point de vue, le Surréalisme propose clairement une réinterprétation du concept de « primitif » : « celui-ci n'est pas "premier" au sens où il serait au point de départ d'une évolution valant comme une complexification croissante de l'humain (la primitivité renvoyant alors à l'enfance de l'humanité) ; il est "premier" au sens où il porte en lui, à l'état sauvage, naissant, le principe de l'humanité, tel qu'il a pu être occulté par des siècles de civilisation et dont la scission actuelle de l'intellect et de la sensibilité est le symptôme le plus criant<sup>14</sup> ».

Les artistes pensaient comme Paul Gauguin qu'une vie beaucoup plus simple et moins raffinée est une vie plus désirable que celle qu'ils vivaient dans des conditions culturelles extrêmement évoluées et complexes.

Principe de ressourcement, de régénération ou de rajeunissement selon la formule matricielle de Gauguin : *Pour faire neuf « il faut remonter aux sources, à l'humanité en enfance<sup>15</sup>... »*

De fait l'intérêt des artistes pour les cultures exotiques de l'Extrême-Orient (Estampes japonaises) et par la suite pour les œuvres-objets des cultures tribales d'Afrique et d'Océanie, d'Amérique du Nord tient à ce désir de revenir à cette affectivité première qui exprime de manière immédiate les rapports de l'homme et de la nature. Parce que les œuvres-objets de l'art primitif sont susceptibles de re-conduire l'homme occidental à ce « seuil émotionnel » qui donne, autant que les rêves selon S. Freud, « accès à la voie royale » de l'inconscient.

8

L'intérêt pour des cultures et des traditions alternatives allait de pair aussi avec un désir messianique de donner un nouveau commencement à une Europe vieillissante, usée.

En Russie, ce primitivisme, ce retour aux sources s'intitulera « Néo-Primitivisme ». Les artistes créent pour leur environnement des objets simples « artisanaux », des objets issus de l'art populaire dont ils confient la réalisation aux *koustari* (paysans-primitifs).

Pour résumer et conclure cette partie, le Primitivisme propose de revaloriser les hommes primitifs parce qu'ils sont susceptibles d'apporter à la culture occidentale les conditions de son renouveau, de sa révolution interne en la rafraîchissant par leur simplicité et leur authenticité. C'est pourquoi le « projet Primitiviste » de l'Art Moderne correspond avant tout à la contestation interne du modèle occidental de civilisation et de par ce fait les objets revisités (les emprunts formels) des primitifs ne sont pas des imitations mais bien des inventions (créations) régénératrices.

Et André Breton dira « *L'artiste européen, au XX<sup>e</sup> siècle, n'a de chance de parer au dessèchement des sources d'inspiration entraîné par le*

---

14 - André Breton, « Main première », in *Perspective cavalière*, Gallimard, 1970 ; rééd. coll. « L'imaginaire », 1996, 242. Cité par Philippe Sabot en ligne <http://methodos.revues.org/109#ftn22>

15 - Lettre à August Strindberg, 1895.

*rationalisme et l'utilitarisme qu'en renouant avec la vision dite primitive, synthèse de perception sensorielle et de représentation mentale*<sup>16</sup>. »

Dans notre époque contemporaine désorientée parce que se sont effondrées toutes les utopies, certains concepteurs du design contemporain créent des objets aux morphologies d'outils préhistoriques auxquels l'étiquette néo-primitiviste est associée.

– Ces objets-design ont-ils pour projet de produire une contestation interne d'une civilisation livrée à la profusion d'images qui passent aussi vite qu'elles arrivent, ne se « fixant » pas de manière pérenne. D'une civilisation – mondialisation livrée aux flux, à l'éphémère, à l'amnésie ? Et de ce fait cette production-design a-t-elle pour projet de révéler la nostalgie de l'authenticité perdue de l'homme occidental qui tient à distance sa propre culture voire la prend en haine ? Et pour le dire plus simplement cette production d'objets a-t-elle pour projet au sens du projet social de William Morris de réfléchir (d'infléchir) à nos modes de vie.

– Ces objets sont-ils créés dans l'objectif d'un exotisme pour rompre avec les codes de la société occidentale et de ce fait ils relèveraient d'un effet de mode ? Ce qui tendrait à réduire le rôle du design, puisqu'il serait comme instrumentalisé par le biais de l'esthétique pour contribuer au marché de consommation.

– Cette conception néo-primitiviste correspond-t-elle à un renouveau esthétique quant aux codes habituels : neuf, brillant, lisse ? Et qu'en est-il du rapport à l'industrie : ces objets sont-ils artisanaux, industriels ?

9

C'est ce que nous allons tenter de vérifier dans cette deuxième partie.

Vladimir Jankélévitch<sup>17</sup> dans *l'irréversible et la nostalgie* (1983) écrivait : « *La tentation primitiviste, d'Hésiode à Rousseau, de Rousseau à Lévi-Strauss, du mythe de l'âge d'or à celui du bon sauvage ne date pas d'aujourd'hui. La nostalgie elle-même, le mal du pays, mot marqué à tout jamais par le mythe odysseén, par le périple ou la révolution d'Ulysse retournant à Ithaque, pour passablement décriée qu'elle soit de nos jours, est difficilement séparable de l'expérience humaine, élégiaque par excellence, de la fuite du temps, de sorte que toute notre culture reste dominée par ce récit de la perte, du deuil de l'origine, de l'échec, de l'avortement...* »

## DESIGN NÉO-PRIMITIVISTE

Comment revisiter la pensée des peuples primitifs, parce que comme le dit James Clifford<sup>18</sup> : « *Il faut s'arracher à une vision du monde qui relègue*

16 - André Breton, *Entretiens (1913-1952)*, Paris, Gallimard, 1969, p. 248

17 - Vladimir Jankélévitch, *L'Irréversible et la nostalgie*, Paris, Flammarion, 1983, 2<sup>e</sup> éd., p. 319.

18 - *Malaise dans la culture : L'ethnographie, la littérature et l'art au xx<sup>e</sup> siècle* (p. 244).

peuples et objets non occidentaux dans les passés d'une humanité de plus en plus homogène ». Partout les populations dites primitives sont obligées de composer avec les forces du « progrès », de l'unification nationale, du commerce mondial, de la mondialisation.

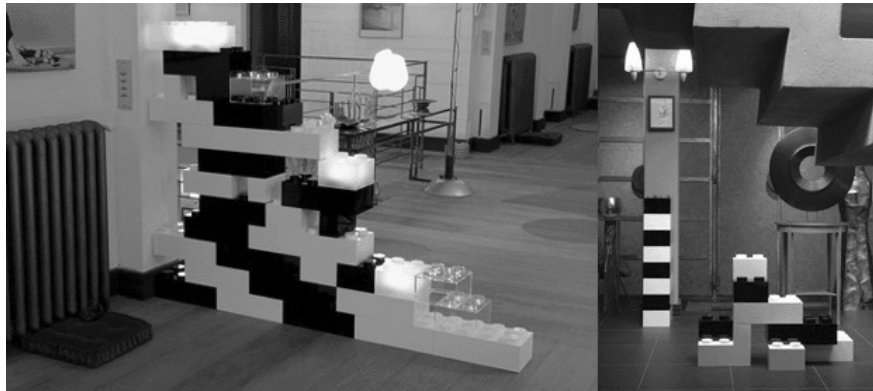
Nous pouvons affirmer qu'aujourd'hui la pensée primitive a disparu. Dans notre monde contemporain elle est devenue acculturée et syncrétique. Paul Gauguin fut sans doute l'un des derniers artistes qui pouvaient encore entrer en contact avec Le Primitif, sa pensée, ses œuvres et s'immerger dans la vie même.

### **Le design avatar du Néo-primitivisme**

Ce design néo-préhistorique-primitiviste n'est-il pas plutôt un avatar au sens d'une altération de la pensée du Primitivisme voire même une étiquette publicitaire, une réclame préhistorique qui fait vendre? En effet comment revisiter la pensée des hommes préhistoriques qui sont aujourd'hui fossiles et de fait sans parole ?

C'est sans doute pourquoi par effet de marketing les concepteurs Thierry Nahon et Philippe Landecker<sup>19</sup> de *Lunatic Construction* en souvenir de Paul Gauguin: « Pour faire neuf, il faut remonter aux sources, à l'humanité en enfance », expliquent: « Retombez en enfance, créez votre espace de vie comme les "cabanes, igloo..." des nomades des sociétés primitives avec les Lunablocks de Lunatic Co. » Or ces Lunabloc n'ont rien d'un projet social ni rien à voir avec un emprunt formel et encore moins ne revisitent la pensée primitive.

10



Thierry Nahon et Philippe Landecker,  
*Lunatic Construction*

Tout comme ces objets design *Homo sapiens*, *couteaux néolithiques*, *Dino...* présentés dans notre première partie ne sont qu'un contretypage des objets préhistoriques. Ces objets du design néo-préhistorique-

19 - Voir le site en ligne : <http://www.mothers-meeting.com/399>

primitiviste contemporain ne font pas scandale, ne contestent en rien le modèle social du monde occidental. Au contraire ils sont les fers de lance de notre époque, sont exposés dans les hauts lieux du design actuel et vendus sous des marques prestigieuses de la décoration. Ils ne relèvent plus de l'esthétique, mais ils sont esthétisés par le goût contemporain. Ils deviennent une référence pour l'art.

En effet la plupart de ces designers sortent des écoles les plus prestigieuses, font des œuvres uniques voire en série très limitée et de ce fait sont exposés comme des artistes.

La prêtresse du design Li Edelkort<sup>20</sup> qui a pendant dix ans dirigé l'école de Eindhoven Academy a démissionné parce que : « l'Economic Development Board de la ville avait l'intention de promouvoir la recherche et la production du design au détriment de la création artistique pure et dure, difficilement commercialisable : *“Comment ces artistes designers comme Studio Makkink & Bey qui exposent chez Hermès au Japon ou le “designer de l'année” Maarten Baas auraient-ils pu “exister” si leur créativité avait été bridée par des impératifs économiques forçant la production de ces designers vers la voie de la commercialisation de masse ?”* Ce n'est pas vraiment une voie royale ! »

Et de fait :

– Marie Garnier – *Homo sapiens* – expose à la Eindhoven Academy de Li Edelkort et à la galerie Pierre Bergé & associés (Bruxelles) nouveau lieu du design et du vintage américain.

– les travaux de Lincoln Kayiwa – *porte manteau Dino* – font la « une » des couvertures des magazines « branchés » *New York Times, Living, Elle...* pour n'en mentionner que quelques-uns.

– Wieki Somers – *La théière en forme de crâne de sanglier* – explique « *Ce ne sont pas des objets sortis d'usine. Derrière chaque pièce, on peut sentir la main du designer (de l'artiste). Je préfère le travail de laboratoire qui se fait grâce aux partenariats avec des galeries comme Kreo<sup>21</sup> (rue dauphine Paris), que de me mettre au service de la grande série<sup>22</sup>.* »

– Nacho Carbonell vend uniquement aux collectionneurs ses objets, meubles faits main. S'affranchissant des conventions pour repousser toujours plus loin les frontières établies à savoir celles qui distinguent

20 - Voir en ligne [Http://www.edelkoort.com/](http://www.edelkoort.com/) En 1999, elle devient présidente de la Design Academy d'Eindhoven au Pays-Bas, jusqu'en 2008. En 2011, Edelkoort crée School of Form à Poznań en Pologne et lance la plate-forme web et les médias sociaux appelée TrendTablet.

21 - Exposition réalisée grâce au soutien de la fondation Mondrian. Sa formation d'architecte d'intérieur lui permet de participer en tant que chef de projet pour l'hôtellerie haut de gamme (Brésil, Hong-Kong, Pékin, Maroc) et l'aménagement d'équipements collectifs chez Rhône-Poulenc.

22 - Voir le site en ligne : <http://www.wiekisomers.com.>

le design et l'art contemporain, la fonction d'usage et la sculpture. Bien malin l'industriel qui éditera son premier meuble. Il expose à *la Galerie BSL* (Paris 3<sup>e</sup>) et à *La galerie Rossana Orlandi*, endroit incontournable du design à Milan. Galerie oblige d'où pièces uniques, éditions très limitées et de ce fait très chères.

– France Rhéaume et Louis Georges Vanier (Bismuth 83) expliquent : « Quand on était petits on roulait de la pâte à modeler en petits boudins. Ces petits serpents sont appelés colombins dans le langage des céramistes dont l'origine remonte à la préhistoire ».



12

France Rhéaume et Louis Georges Vanier, Bismuth 83

Ils réalisent des pièces uniques voire des micro-séries. Les deux créateurs s'amuse à modeler des porcelaines utilitaires mais très artistiques, alliant le primitif de par la technique au colombin au contemporain. Ils se revendiquent comme sculpteurs – artisans potiers et non comme designers. Le prix des pièces varie entre 50 \$ et 550 \$.

La technique du colombin a toujours existé depuis que la poterie est née. Ce n'est donc pas revisiter une pensée préhistorique que de perpétuer une technique. Et ce n'est pas parce le Design management, ou Li Edelkort prônent la réhabilitation du fait main, du retour au folklore à savoir l'artisanat, à la réconciliation de la main à la machine, à une envie de retrouver le Craft<sup>23</sup> à l'image des néo-primitivistes russes qu'il (le design) peut se revendiquer d'une pensée néo-primitiviste.

---

23 - Le mouvement Arts & Crafts, littéralement « Arts et artisanats », est un mouvement artistique réformateur né en Angleterre dans les années 1860 et qui se développa durant les années 1880 à 1910, à la fin de l'époque victorienne. Il peut être considéré comme l'initiateur du modern style, équivalent anglo-saxon de l'Art nouveau français et belge (Henry van de Velde et Victor Horta).

Quels objets-design pourraient alors relever d'une pensée primitiviste ?

***Le design qui procède d'une pensée néo-primitiviste***

Nous pourrions dire que :

– d'une part l'objet design de Michael Kritzer – Light starter – relève en partie d'une pensée néo-primitiviste puisqu'il revisite la préhistoire à la manière de Picasso avec les masques africains. Cet objet est adapté à notre monde contemporain. Ce designer vise à rendre la vie meilleure par des produits modestes certes mais qui sont encore une fois édités en petites séries donc « objet de luxe ».

– d'autre part *Le slow design*<sup>24</sup> dont pourrait se réclamer Les frères Campana procède d'une pensée néo-primitiviste puisque c'est d'abord une réaction contestataire qui prend ses sources dans l'éco-design<sup>25</sup>.



*Le slow design*

Les objets « slow » sont souvent issus du recyclage, fabriqués à la main ou selon des procédés artisanaux, ce sont des petites séries ou des objets uniques qui respectent l'environnement. Fernando et Humberto Campana conçoivent un design « tiré de la rue », à mi-chemin entre l'Arte Povera

24 - Textil Environnement Design Chelsea College of Art & Design, London. En ligne URL : <http://www.tedresearch.net>. Qui dénonce la production de masse (avec ses conséquences écologiques et sociales désastreuses), la standardisation des produits (l'uniformisation des styles), la perte des facultés de création, d'inventivité et du travail manuel... : développement durable : sont prises en compte les impacts environnementaux dans le développement et tout au long du cycle de vie du produit (fabrication, gestion des ressources, distribution, usage, biodégradabilité ou recyclage).

25 - APEDEC écodesign lab. En ligne URL : <http://www.apedec.org>. C'est une tendance apparue dans les années 70, et développée depuis les années 90 qui base ses « règles » sur l'éco-conception des produits, c'est à dire concevoir selon des principes de développement durable.

et la production industrielle d'objets de design, et ont pour matériaux de prédilection des objets de récupération, les agençant tantôt selon des procédés artisanaux, tantôt selon des techniques de pointe. La culture métisse et l'artisanat traditionnel des Indiens du Brésil est leur principale source d'inspiration. Ils n'hésitent pas à définir leurs créations à la frontière du design, des arts appliqués et de l'art contemporain. « *Le vrai luxe est celui d'avoir l'opportunité de travailler sur des projets qui permettent de faire des prototypes sans devoir répondre aux exigences de l'industrie*<sup>26</sup> ».

Ces objets sont beaucoup plus chers qu'un objet produit industriellement, de par ce fait, deviennent des produits de luxe réservés encore une fois à une clientèle aisée voire très « riche ».

La plupart des objets analysés ici ne sont pas repensés intrinsèquement. Ce design dont la production ne doit pas être au détriment de la création artistique pure et dure, et de ce fait difficilement commercialisable ne trahit-il pas l'objectif du design qui est celui d'actualiser les grandes interrogations provoquées par le bouleversement des activités humaines tout en engageant l'action. Ces designers sont à l'image des stars et se veulent artistes plus que designers ; ces designers qui créent là où le vent de la mode et de la gloire les pousse interrogent-ils notre vision de l'avenir ?

Pour ces designers-artistes, puisque la préhistoire a le vent en poupe « *Pour faire "Mode" il faut remonter aux sources de l'humanité...* » pour plagier P. Gauguin. Peut-on trouver un design qui serait conforme au concept primitiviste/néo-primitiviste de la Modernité ?

14

### ***Design néo-primitiviste du xx<sup>e</sup> siècle***

Victor Papanek fut un défenseur d'un design responsable d'un point de vue écologique et social. S'intéressant à l'anthropologie, il travaille pendant plusieurs années avec des Navajos et des Inuits. Il estime en effet que, lorsque la conception est simplement technique, elle détruit le contact avec ce qui est nécessaire aux personnes.

Les ateliers *Design et culture matérielle* d'Elisabeth Kaine – université de Chicoutimi<sup>27</sup>, Canada – poursuivent cette voie ouverte par Victor Papanek et de ce fait relèvent vraiment d'une pensée néo-primitiviste contemporaine.

Les objets sont des lieux de savoir dit Elisabeth Kaine<sup>28</sup> et pose les questions suivantes : « ... *Comment réactiver les objets du passé dans une pratique contemporaine ? Comment trouver d'autres voies que celle tracée*

26 - Leur site en ligne : <http://campanas.com.br>

27 - Elisabeth Kaine est originaire de Wendake (Village Huron) et enseigne en design au sein d'un programme en art interdisciplinaire à l'Université du Québec à Chicoutimi depuis 1989.

28 - Elisabeth Kaine, « *Les objets sont des lieux de savoir* », *Ethnologies*, vol. 24, n° 2, 2002, p. 175-190.

*par le design moderniste? J'ai voulu aller voir et toucher les objets du passé mais aussi ceux issus d'une philosophie du design diamétralement opposée à celle des modernes. Les pratiques de design des peuples autochtones, indiens et inuit, représentaient à mon sens la parfaite antithèse de celles appliquées dans les sociétés de consommation ».*

Les ateliers *Design et culture matérielle* cherchent à traduire les savoir-faire traditionnels en réalisant de nouveaux produits. En même temps, cette recherche tente d'approfondir l'utilisation des concepts liés au design comme outils de développement, mais aussi comme outils de valorisation, de promotion et de transmission culturelle.

## **CONCLUSION**

Au début du xx<sup>e</sup> siècle la révolution russe, les guerres... ont entraîné une crise de valeurs. Rêves d'une société plus égalitaire, plus saine, plus honnête, plus libre... les avants gardes du début du siècle rêvaient d'un art total. Ils ont tenté de réaliser ce rêve dans la réconciliation de l'art et du quotidien, en cherchant à établir un dialogue avec leurs semblables par l'embellissement et l'ornement<sup>29</sup>.

Les historiens comparent notre époque à la Renaissance caractérisée par une crise de valeurs, mutations profondes, remise en cause de la relation avec le progrès technique. L'homme n'a jamais eu autant de connaissance, d'outils scientifiques et techniques mais il faut lui apprendre à les maîtriser et les partager.

Après des années de consommation effrénée nous entrons dans l'ère de la priorité donnée aux ressources humaines, où identité et cultures sont des éléments fondateurs. L'individu contemporain conscient et occidental – l'élite – refuse d'être réduit à une dimension de consommateur. Il aspire à une qualité de relation avec les objets, une qualité pour sa vie personnelle, sociale intellectuelle, culturelle et à une qualité de l'environnement.

---

29 - Les origines de ce désir de réconciliation de l'art et du quotidien remontent au xix<sup>e</sup> siècle industriel à l'ère des machines et des grandes constructions métalliques, et la controverse sur leur capacité à créer la Beauté, à l'époque des premières Expositions Universelles – face auxquelles les courants Art Nouveau et Art Déco expérimentent de nouvelles associations entre la structure et l'ornement. Et enfin l'expansion de la pensée marxiste, et la question de l'engagement des arts dans le programme socialiste en construction, qui se concrétise dans les avant-gardes et les écoles comme le Bauhaus, les Vhuthemas à la recherche d'une convergence entre théories et pratiques, entre Art et politique. Le design du désir de réconciliation est issu d'une réflexion qui négocie entre une forme d'utopisme et la nécessité de transformer pratiquement les conditions de réalisation de la Modernité.



L'anthropologue Jean-Loup Amselle<sup>30</sup> résume ce constat: «... *nostalgie d'une époque qui a perdu l'Orient parce que se sont effondrés toutes les utopies, tous les projets collectifs alternatifs et que chacun, chacun pour soi dans le désert de sa solitude ou l'étroitesse de son cocon, se tourne vers des solutions individuelles, se replie sur la quête de son équilibre intérieur, cherche l'illumination dans un prétendu ailleurs, se nourrit d'un peu tout à la fois, un mélange entre chamanisme, zen, soufisme et religions traditionnelles, se retourne vers des mondes perdus qui avaient déjà tout inventé en matière de vie saine et vertueuse, se réfugie dans des sagesse ancestrales mystiquement revêtues de toutes les vertus Et la méfiance à l'égard de la science s'accompagne du retour en force des revendications ethniques et identitaires* ».

Pour J.-L. Amselle, la solution aux problèmes du présent serait à rechercher dans une sagesse venue du fond des âges ce qu'il nomme la « *Rétroévolution* ».

Notre société si experte en revivals et commémorations de toutes sortes témoigne d'une volonté (crispation) de retourner vers ce qui nous a précédé pour trouver le futur dans le passé, l'illumination dans un prétendu ailleurs.

Ces objets aux noms préhistoriques du design au présent témoignent alors de notre modernité et actent une trace contemporaine de ce retour aux sources.

16

Le cinéma de sciences fiction offre souvent une perception du futur dans un retour à l'archaïsme: « *Avatar*<sup>31</sup> » qui vit dans les bois et redécouvre ses sens. Ou « *la machine à explorer le temps* » (2002) et *800 000 apr. J.-C*<sup>32</sup>, où ici la vie est soumise à conditions précaires et archaïques. Ce cinéma offre une vision apocalyptique systématisée du futur suite aux dérèglements climatiques.

A l'exemple de cette vision apocalyptique cinématographique, le projet social du design Néo-primitiviste du XXI<sup>e</sup> siècle serait en quête de mondes physiquement perdus, les mondes « premiers » mystiquement revêtus de toutes les vertus. Précipitant l'homme au temps préhistorique dans l'illusion du paradis perdu « *la rétroévolution* » de J.-L. Amselle et deviendrait le nouvel opium du peuple. L'individu y vivrait libre dans une nature intacte de tous dérèglements anthropiques pour y puiser son « ressourcement et

---

30 - Jean-Loup Amselle, *La « rétroévolution », essai sur les primitivismes*, Paris, 2010 Stock, p, 125.

31 - Film américain de science-fiction réalisé par le Canadien James Cameron en 2009.

32 - *La Machine à explorer le temps* (titre original: *The Time Machine*) est un roman de science-fiction, écrit en 1895 par H. G. Wells (Royaume-Uni). En 2002, le réalisateur Simon Wells, qui n'est autre que l'arrière-petit-fils de H. G. Wells, adaptera aussi le roman au cinéma.

son espoir ». Et dans une vision apocalyptique, les formes, objets créés seraient libérées de tout encodage marketing et deviendraient alors une bouffée d'air frais. Ce serait comme jardiner : avoir affaire à des formes plus rustres qui nous insuffleraient rêverie et imaginaire.

De par les questions qu'il déclenche le design contemporain porte en lui des interrogations du <sup>xxi</sup><sup>e</sup> siècle.

Il nous met au défi d'engager la démarche d'un changement sociétal vers un retour à des modes de vie sur des modèles perdus, et à contribuer à une refondation du sens existentiel.

Arthur Schopenhauer<sup>33</sup> écrivait que l'homme est un être dont les désirs renaissent sans cesse, tout désir satisfait faisant « *place aussitôt à un nouveau désir* ». Comment faire en sorte que ce désir insatiable qui fait partie de l'essence de l'homme, puisse s'accommoder aux exigences de la nature, dans un souci du respect de l'écosystème ?

Si le modèle de société basé sur la surproduction d'objets, de consommation en série, et la consommation aveugle des citoyens ne peut plus assurer le bonheur général, alors quelle autre direction devons nous suivre ?

Victor Papanek déclarait que « *Si chaque designer pouvait consacrer 10 % de son temps à des questions délaissées, comme la pauvreté ou le handicap, alors beaucoup de problématiques oubliées trouveraient une issue plus favorable*<sup>34</sup> ».

17

Quand il rime avec humanitaire, écologie, politique, le design peut contribuer à la construction d'une société plus juste et plus durable. Ce qui suggère une autre démarche qui consisterait à créer du lien humain. Une nouvelle voie pourrait être tracée qui tenterait de démontrer notre capacité à rendre notre société meilleure en prenant en compte des situations qui sortent des limites des domaines marchands.

André Branzi écrit : « *Le rôle du designer de demain sera de rechercher les équilibres locaux d'une écologie difficile au sein de notre monde artificiel, à pousser les industriels à produire de "nouvelles qualités profondes"* »<sup>35</sup>.

---

33 - Arthur Schopenhauer est un philosophe allemand, né le 22 février 1788 à Dantzig en Prusse, mort le 21 septembre 1860 à Francfort-sur-le-Main.

34 - Papanek Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971, p. 37.

35 - André Branzi, *Nouvelles de la métropole froide*, Paris, CCI-Centre Georges Pompidou, 1991, p. 123.

