



HAL
open science

Une design comme la vie, pour une pragmatique du design faible

Claire Azéma

► **To cite this version:**

Claire Azéma. Une design comme la vie, pour une pragmatique du design faible. Figures de l'art - Revue d'études esthétiques, 2013. hal-02138173

HAL Id: hal-02138173

<https://hal.science/hal-02138173>

Submitted on 23 May 2019

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.

Un design comme la vie, pour une pragmatique de la pensée faible

«Dépasser la modernité, c'est penser la différence dans la modernité, ce qui veut assurément dire résider dans ses différences.»¹

Résumé :

A l'appui de la pragmatique de l'art développée par John Dewey dans *L'art comme expérience*, nous cherchons à montrer qu'il existe une contribution esthétique de l'utilisateur dans l'activité qu'il mène avec les produits du design faible. Nous distinguons deux tendances du design en rapport avec la relation usager/technique, l'une que nous nommons *forte* cherche à produire du standard, l'autre que nous nommons faible -- en référence à la pensée de Gianni Vattimo -- en lien avec l'art contemporain chercherait à produire de la particularité. L'expérience conceptualisée par Dewey nous révèle comment dans le design faible, les rapports intimes entre l'art et l'existence motivent l'individu dans sa transformation quotidienne au sein d'un environnement artificiel en perpétuelle évolution.

Les liens entre design et philosophie sont mal établis, car le design est une pensée qui s'exprime et se construit dans deux pratiques : celle du designer et celle de l'utilisateur. Si la philosophie de l'art est une tradition qui remonte à Platon, il n'existe pas de philosophie du design. Nous souhaitons dans cet article nous appuyer sur la philosophie pragmatique de l'art développée par John Dewey² pour voir si la philosophie peut nous permettre de penser l'usage des produits du design. Dans différentes théories philosophiques, à propos de l'art, l'œuvre d'art est souvent définie et étudiée en opposition ou en comparaison avec l'objet utile ou le produit. Cette séparation est artificielle et selon Dewey, elle est due aux

¹ «Le postmodernisme comme modernité «fin de siècle» (ou : Le postmodernisme aux fins de «l'in-différence»)», Silverman, Hugh, in *Revue de métaphysique et de morale*, 2001/4 n°32, p.483-494. Article disponible en ligne : <http://www.cairn.info/revue-de-metaphysique-et-de-morale-2001-4-page483.htm>

² Dewey, John, *L'art comme expérience*, traduit de l'anglais (États-Unis) sous la coordination de Jean-Pierre Cometti, Gallimard, coll. Folio, Paris, 2010 édition française.

conditions socio-économiques et ne permet pas de comprendre la réelle nature de l'expérience quotidienne que peut nous procurer l'environnement artificiel. Grâce à la notion d'expérience, Dewey cherche à renouer les liens entre l'ordinaire et l'artistique. Le design, depuis ses origines anglaises, cherche à faire entrer l'art dans notre cadre de vie. La philosophie de Dewey semble alors adéquate pour traiter d'un art inscrit dans nos existences ordinaires.

Au travers de son histoire et encore aujourd'hui, le design industriel, en lien avec sa double origine, à la fois socialiste et capitaliste³, a développé deux tendances générales qui constituent deux approches différentes du rapport usager/technique. D'un côté, une tendance, que nous appellerons *forte*, cherche à favoriser la familiarisation de l'utilisateur avec l'inconnu qu'ont pu représenter les nouvelles technologies à toutes les époques. Ce design est universalisant et cherche à établir des standards formels et fonctionnels destinés à structurer de manière uniforme les activités humaines par l'environnement technique. D'un autre côté, il existe une tendance *faible*, au sens où l'entend Gianni Vattimo, qui s'est développée en relation avec l'art contemporain depuis les années 1970. La pensée faible de Vattimo repose sur l'idée que le postmodernisme ne peut rompre avec la modernité, car la rupture est le fondement intrinsèque de toute modernité. La tâche [...] de la pensée faible [consiste] à marquer les lieux de la différence «La « pensée faible » veut identifier les différences, multiplicités, indécidabilités afin de travailler partout où elles se trouvent, de vivre avec elles, de les penser comme lieu d'ouverture (une *Offenheit* heideggerienne) dans laquelle *l'in-différence* peut devenir sa propre esthétique, métaphysique, éthique, politique.»⁴ Le design des utopies des années 1970 a muté dans une forme résidant aux limites de la modernité. Il participe à l'expérimentation de l'être *en-différence* et privilégie, nous le verrons dans les exemples une part d'indécidabilité dans le projet, au sens d'une ouverture permettant l'intervention d'un usager appelé à élaborer et construire selon son propre sens esthétique sa différence. Ce design que nous appellerons *faible* s'intéresse à développer et nourrir l'expérience de l'individu dans son rapport au monde. Il cherche à modifier les manières de faire et de vivre (c'est-à-dire la contribution de chaque individu au monde qui l'entoure), à réinterpréter le connu comme pour en proposer une *mise à jour*. Là où le design fort cherche à limiter les résistances pour favoriser l'adaptation de l'individu à l'inconnu, le design faible chercherait à

³ Vial, Stéphane, *Court traité du design*, Presses Universitaires de France, coll. Travaux Pratiques, Paris, 2010 p. 45

⁴ Silverman, Hugh, *Op. Cit.* p.491

complexifier le rapport au connu. Nous avons là deux approches opposées qui se concentrent actuellement sur le phénomène central du design, à savoir l'expérience de l'utilisateur.

D'après le *Court traité du design* de Stéphane Vial, « Le design est avant tout quelque chose qui augmente l'empirie d'usage, en agissant sur l'expérience utilisateur. D'origine anglo-saxonne, la notion d'expérience utilisateur désigne l'ensemble des perceptions, émotions, représentations et actions qu'un objet de design suscite de manière subjective chez un usager.»⁵ Traduite de l'anglais, la terminologie *expérience utilisateur*, nous semble incomplète et nous souhaitons parler d'*expérience usager*. Le terme usager étant dérivé de l'anglais «user», est habituellement traduit par utilisateur. Ceci dit, en français, le terme utilisateur nous semble limiter l'individu à un acteur pris dans le contexte de l'utilisation d'un produit. Le terme usager en revanche, englobe à la fois l'utilisateur et ses habitudes d'utilisation, il est selon nous un terme plus globalisant, intégrant une dimension moins technique et plus anthropologique. Nous parlerons donc de l'expérience usager dans cet article.

Afin de mettre à jour la nature de l'expérience usager en qualité de contribution esthétique, nous allons interroger la pratique performative d'Allan Kaprow. Allan Kaprow est un artiste qui a travaillé à renouer le lien entre l'art et la vie en mettant en quelque sorte en application la pensée de Dewey dans sa pratique. Il a sorti la performance du contexte théâtral qui l'avait vu grandir, pour l'incorporer au quotidien dans des formes radicales comme «l'activité». L'activité est centrée sur l'expérience vécue dans un acte ordinaire. L'expérience apparaît dans la théorie de Dewey et la pratique de Kaprow comme le liant entre l'art et la vie. Le design *faible* qui inscrit l'art dans nos existences quotidiennes peut être, selon cette approche, considéré comme un art à part entière. Or, Kaprow écrit dans *Essays on the blurring of art and life* que «Maintenant, comme l'art devient moins de l'art, il prend le rôle de critique de la vie tenu précédemment par la philosophie. [...] Précisément parce que l'art peut être confondu avec la vie, il force l'attention sur l'objectif de ses ambiguïtés, qui est de «révéler» l'expérience.»⁶ Parce que le design *faible* est un art inscrit dans le quotidien, centré sur l'expérience, il semblerait au

⁵ *Ibid.* p.62

⁶ Kaprow, Allan, *Essays on the blurring of art and life*, ed. Jeff Kelley, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, p.82

même titre que l'art, à même de tenir le rôle de critique de la vie tenu auparavant par la philosophie. Mais, le design souvent soumis au marché et à l'industrie, peut-il être une critique de nos existences ? Certes la nature critique des produits du design actuel n'est pas à prendre au sens de la contradiction radicale par rapport au réel, la posture critique du design étant de ce point de vue là très discutable. Néanmoins, le designer a pour but, selon Stéphane Vial, de produire des «possibilité[s] d'avenir[s] réalisable[s]»⁷. Le projet de design possède donc un fondement critique de la réalité présente, qui lui est intrinsèque. Tout projet de design étant fondé sur le constat d'un manque et/ou une volonté d'améliorer l'état présent du monde, le design est une forme de critique de la vie opérant par la proposition de solutions possibles plutôt que par la discussion contradictoire. Du coup, le design faible, en lien avec l'art contemporain et en qualité de critique de nos existences, peut-il faire émerger une philosophie dans le quotidien ? Le design à l'heure de la contribution permise par les nouvelles technologies redessinant les contours du projet, fait émerger de nouveaux rôles pour l'utilisateur. L'activité menée dans l'expérience des produits du design faible, produit-elle une contribution esthétique, c'est-à-dire la forme actée d'une éthique incarnée ?

Pour répondre à ces questions, nous resterons dans la philosophie pragmatique de Dewey et de ses interprètes comme Kaprow et Schusterman. Notre étude portera plus précisément sur l'expérience et la contribution esthétique de l'utilisateur du design *faible*.

Nous allons tout d'abord aborder la relation du design faible à l'expérience et chercherons à montrer que l'enjeu esthétique du design actuel, n'est pas tant un enjeu formel qu'un enjeu relationnel. Nous verrons alors quel est le rôle des *résistances* dans la construction esthétique de l'expérience usager. Design *fort* et design *faible* n'entretiennent pas la même relation à l'expérience, nous verrons pourquoi.

Dans un second temps, nous aborderons l'œuvre de Kaprow afin de comprendre de quelle nature est la contribution de l'utilisateur dans l'expérience quotidienne. Nous approfondirons, tout comme Kaprow, la notion *d'activité* afin de comprendre en quoi l'expérience esthétique du quotidien au travers de l'usage des produits du design *faible* constitue une contribution esthétique de l'utilisateur.

L'expérience comme enjeu du design

- L'expérience selon Dewey

⁷ Vial, Stéphane, *Op. Cit.* p.72

L'expérience usager est devenue pour le design actuel un enjeu central. « Le design joue un rôle essentiel dans nos sociétés postmodernes. C'est lui qui endosse désormais la responsabilité de satisfaire notre besoin fondamental de beauté, car «le beau est passé du côté de la technique industrielle, et il a émigré du champ de l'art, désormais affranchi de sa tutelle». »⁸ écrit Stéphane Vial, citant Jean-Pierre Sérès. Néanmoins, du point de vue de Dewey, la beauté est à comprendre, non pas comme un «plaisir objectivé», mais «comme plaisir dans l'objet, un plaisir qui lui est à ce point *inhérent* que l'objet et le plaisir forment dans l'expérience une seule et même chose»⁹. Si le design est en charge de la beauté du quotidien, c'est au travers de l'expérience qu'il faut la chercher et la vivre. Ainsi, l'enjeu esthétique du design n'est pas tant une question de forme visuelle qu'une question relationnelle. En effet, il relève d'une esthétique relationnelle entre l'utilisateur et l'environnement technique qui se construit dans l'expérience. Nous allons ici définir l'expérience selon Dewey et comparer les stratégies du design *fort* et du design *faible* par rapport à celle-ci.

Il n'est pas sans intérêt de rappeler que John Dewey développe son « pragmatisme » dans les années 30, dans le pays de l'émergence de l'esthétique industrielle. Dans ce livre, l'auteur dénonce la coupure existant entre l'art institutionnalisé et la vie quotidienne. D'après lui, les situations de la vie quotidienne produisent des effets esthétiques¹⁰. Il estime fondamental «de restaurer cette continuité entre ces formes raffinées et plus intenses de l'expérience que sont les œuvres d'art et les actions, souffrances, et événements quotidiens universellement reconnus comme des éléments constitutifs de l'expérience.»¹¹ Au travers de l'analyse de la nature de l'expérience quotidienne, le philosophe cherche à démontrer que la source de toute expérience esthétique est l'expérience quotidienne. L'expérience est une somme détachable du fond de l'existence, elle possède une unité, des étapes, un rythme qui lui sont propres et qui la singularise des autres expériences vécues. «Même une expérience rudimentaire, si elle est une expérience authentique, sera plus en mesure de nous donner une indication sur la nature intrinsèque de l'expérience esthétique qu'un objet coupé de tout autre mode

⁸ Vial, Stéphane, *Op. Cit.* p. 57

⁹ Dewey, John, *Op. Cit.* p. 406

¹⁰ *Ibid* p. 32

¹¹ *Ibid.* p. 30

d'expérience.»¹² Ainsi, l'usage des objets issus de la production industrielle peut produire des expériences esthétiques. Les produits industriels peuvent avoir un rôle similaire à l'œuvre d'art pour peu qu'ils idéalisent les qualités présentes dans l'expérience ordinaire. Dewey rejette en effet les théories de l'art qui l'isolent «des objets de l'expérience concrète. L'alternative, cependant [...serait] une conception qui révèle la façon dont ces œuvres idéalisent des qualités présentes dans l'expérience ordinaire. Si les œuvres d'art se trouvaient placées, dans l'estime populaire, dans un contexte directement humain, elles posséderaient un attrait bien plus vaste.»¹³ Dewey prône donc un art, non élitiste, idéalisant le quotidien dans le quotidien. Or dès ses origines anglaises, le design a eu pour utopie de faire pénétrer l'art dans le quotidien, par la conception d'un cadre de vie pratique et esthétique. Si la réponse de Morris s'est principalement exprimée en termes décoratifs à une époque où l'art répondait encore à des canons figuratifs et formels, une partie de l'art d'aujourd'hui met en avant l'œuvre comme expérience vécue par le spectateur. Pour le design actuel, l'idéalisation du quotidien passe par une quête de l'expérience usager sans cesse « transformée, améliorée, augmentée»¹⁴. C'est par cette quête que le design faible continue de faire pénétrer l'art dans le quotidien, en idéalisant certains traits l'expérience vécue. Il faut comprendre alors que le design apporte une plus value à l'expérience ordinaire. Nous allons approfondir la notion d'expérience selon Dewey et comparer les rapports du design faible et du design fort à l'expérience.

- Design fort : gommer les résistances.

Pour Dewey, «l'existence se déroule dans un environnement ; pas seulement dans cet environnement mais aussi à cause de lui, par le biais de ses interactions avec lui.»¹⁵ Le design intervient sur ce milieu pour produire des interfaces, des objets, des espaces destinés à améliorer, favoriser les rapports entre l'organisme et son environnement. Pour faciliter ces rapports, le design utilise des moyens variés selon les circonstances, le contexte et l'époque dans lesquels se déroule l'existence.

Le design fort, qui cherche à imposer de nouveaux standards, propose d'améliorer l'expérience usager en facilitant le rapport au nouveau. L'ordinateur personnel et l'i phone d'Apple sont de bons exemples. Ils montrent comment il a été utile de concevoir une

¹² *Ibid.* p. 41

¹³ *Ibid.* p. 42

¹⁴ Vial, Stéphane, *Op. Cit.* p. 62

¹⁵ Dewey, John, *Op. Cit.* p. 45

interface s'appuyant sur des modèles connus pour familiariser l'utilisateur à l'emploi de ces appareils. Le *bureau* avec ses *dossiers*, le *calendrier*, la *calculatrice* etc. sont autant d'outils virtuels en analogie avec l'environnement actuel connu de l'espace de travail bureautique. Dans le design fort, «La production et l'usage des biens engagent le producteur et l'utilisateur dans une action continue, au sens où elle est aussi mécanique et automatique que possible»¹⁶. Dans cette configuration, le design *fort* cherche à aplanir les difficultés d'accès à l'environnement technique pour le plus grand nombre. Henry Dreyfuss, pionnier du design américain des années 1930, exprimait cet objectif du design de la manière suivante : «si le point de contact entre le produit et l'utilisateur devient un point de friction, c'est que le designer industriel a manqué son but»¹⁷. En réduisant le champ de l'expérience usager-produit à un point de contact *sans friction*, il cherche à produire une continuité entre le produit technologique et l'utilisateur.

Le design fort, s'attache donc souvent à éroder les résistances qui séparent l'individu de son environnement technique. Il s'agit bien sûr d'une tendance générale, d'un idéal recherché dans la conception des produits à portée universelle, étant donné que la nouveauté technologique induit naturellement de l'inconnu, l'enjeu du design fort est de produire de la familiarité là où il n'y en n'a pas d'emblée.

- Design faible : produire des résistances pour renouveler l'expérience

A contrario du design fort, le design faible semble quant à lui chercher à recréer des résistances dans l'expérience du connu. En quoi les résistances représentent-elles un ressort esthétique fondamental de l'expérience ? Le design ne serait-il pas un effet reposant sur la scénarisation, l'organisation et la gestion du dépassement des résistances entre l'utilisateur et son environnement quotidien ?

Pour Dewey, il n'y a pas d'expérience esthétique possible sans résistances. Ainsi, «La prise de conscience intense et soutenue d'une œuvre d'art requiert la présence de résistances ayant pour effet de suspendre ce genre d'action [continue entre producteur et utilisateur]»¹⁸. Inversement, l'environnement n'offrant aucune résistance, ne propose, d'après Dewey, aucune expérience esthétique. Ainsi, « un environnement qui serait

¹⁶ *Ibid.* p. 425

¹⁷ Dreyfuss, Henry, *Designing for people*, cité par Victor Papanek in *Design pour un monde réel*, Mercure de France, Paris, 1970 p.53

¹⁸ Dewey, John, *Op. Cit.* p. 425

toujours et partout propice à l'exécution immédiate de nos impulsions mettrait fin au développement tout aussi sûrement qu'un environnement toujours hostile contrarierait ce développement et le détruirait.»¹⁹ Nous parvenons à une dialectique qui concerne directement le design, si l'on considère que sa première mission est de produire une expérience usager de qualité. D'un côté, le design doit veiller à rendre l'environnement quotidien moins hostile, d'un autre il doit veiller à conserver un espace de résistance dans cette même relation. Ce phénomène a pour but de préserver l'impulsion, l'élan vital qui pousse le sujet à entrer en relation avec son environnement et à recréer cette relation en permanence. Selon nous, l'expérience reste vivante et garde tout son intérêt lorsqu'elle intègre des résistances qui induisent une contribution émotionnelle permettant d'accorder l'organisme au cours des choses. Toute nouvelle expérience présente des heurts pour l'individu. «La rencontre du connu et de l'inconnu ne se limite pas à un simple agencement de forces : elle est une re-création dans laquelle l'impulsion présente acquiert forme et solidité tandis que le matériau ancien, qui était «en réserve», est littéralement régénéré et gagne une vie et une âme nouvelles en devant affronter une nouvelle situation. C'est ce double changement qui métamorphose une activité en acte d'expression.»²⁰

Les résistances doivent alors être comprises comme une rencontre discontinue entre le producteur et l'usager, le connu et l'inconnu permettant la mise à jour du passé et l'impulsion créative. C'est dans cette discontinuité que repose le lieu d'ouverture dans laquelle l'*in-différence* peut devenir une esthétique propre à l'usager. L'activité menée dans l'usage devient, avec Dewey, un acte d'expression et non l'exécution automatique d'un mode d'emploi préconçu. L'activité apparaît comme un modèle à étudier pour comprendre l'expérience et la contribution de l'usager dans l'expérience vécue au travers des produits du design faible.

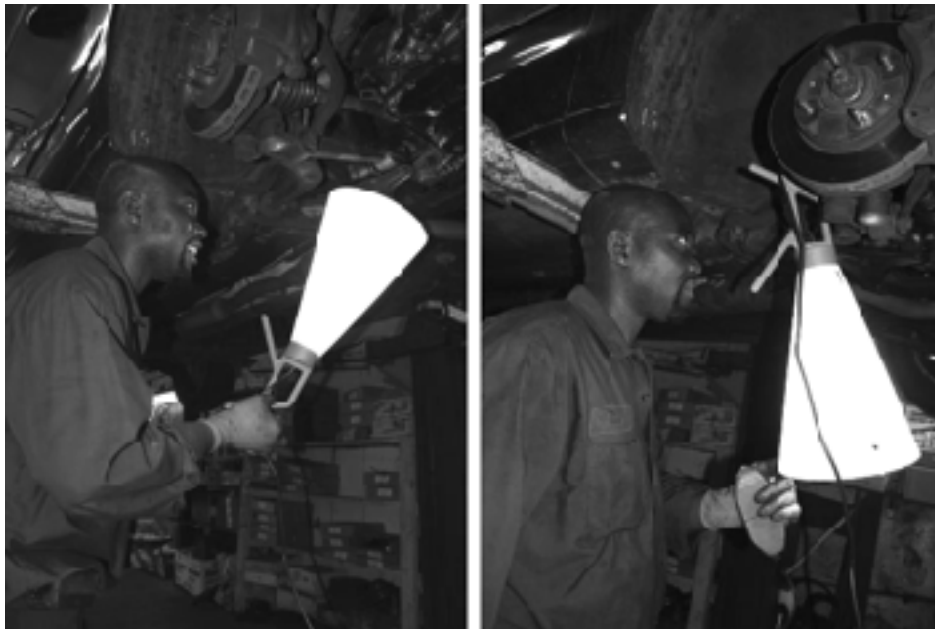
- L'activité au centre de l'expérience usager du design faible

L'étude de certaines productions du design faible du début des années 2000 va nous permettre d'approfondir et d'observer cette notion d'activité. Il s'agit, au travers des exemples suivants, de mettre en évidence le potentiel expressif et créatif de l'usage des produits du design faible, le potentiel esthétique des résistances consciemment conçues par le designer et l'importance de l'activité dans les modèles contributifs produits par le design faible à cette période.

¹⁹ *Ibid.* p.117

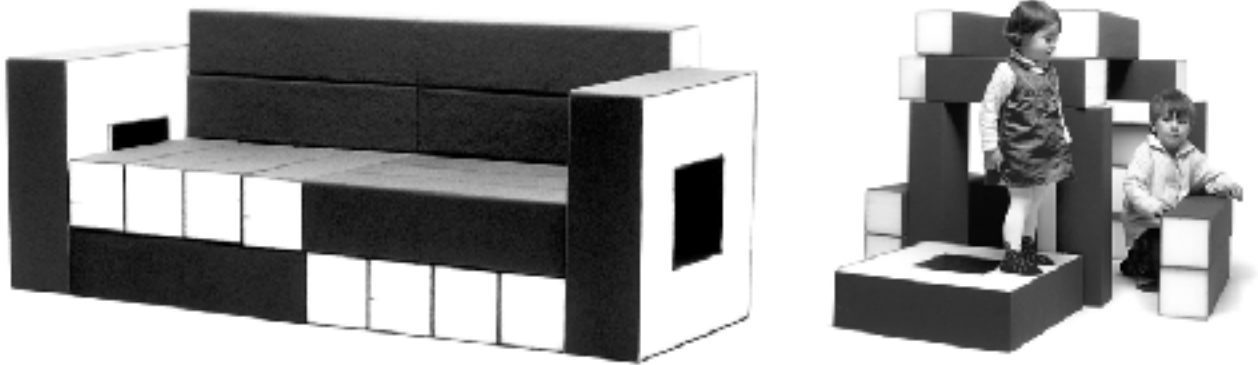
²⁰ *Ibid.* p.119

La fin du XXème et le début du XXIème siècle ont vu apparaître une révolution technologique liée au réseau internet et au développement de la téléphonie mobile. Au même moment, des produits de design mettant en jeu la mobilité de l'usage et de la production des biens de consommation sont apparus. La lampe *Mayday*, de Konstantin Grcic, éditée en 1999, en est un exemple. Elle rassemble sous l'angle du jeu, quatre types de luminaires utilisables selon les contextes qu'offre l'existence. Dans *Mayday*, la résistance ne repose pas sur l'obstacle, mais sur le choix. Ce sont les choix de l'utilisateur qui déterminent la finalité et le contexte d'utilisation du produit. La résistance ici repose bien sur une discontinuité entre producteur et usage du produit. C'est l'utilisateur qui créera les liens entre usages possibles et usages réels du produit. A ce titre, il participera à la construction du sens du produit dans son environnement quotidien.



Lampe *Mayday*, Konstantin Grcic, 1999

Permis de construire, de Matali Crasset, en 2000, quant à lui, repose sur le jeu de construction et propose des formes et agencements variables à l'envi ou au besoin. L'utilisateur contribue à la production fonctionnelle et formelle de l'objet. Ici aussi la résistance est liée à la liberté de disposer du produit selon l'envie, nous pourrions parler d'une résistance positive liée au contexte du jeu.



Au même moment, le design de post-production s'est développé, il introduisait l'utilisateur dans le champ du projet, lui réservant un espace personnel dans la finalisation du produit une fois vendu. Ainsi la série *Do-create* de Droog Design pour KesselsKramer, proposait à l'utilisateur d'intervenir sur la forme du produit semi-fini. Dans ce projet, qui prit des formes diverses, la standardisation des produits industriels est présentée comme une violence faite à la singularité de tout usager. Ces productions, dans leur titre et le geste sur lequel elles reposent, fonctionnent sur un mode actif impliquant l'utilisateur. *Do break*, *Do hit*, sont des actes de violence vis-à-vis du produit standardisé destinés à produire une pièce unique à partir de produits de série. Ces produits proposent une réappropriation de l'environnement technique par l'action. Les autres produits de la série reposent, quant à eux, sur l'activité en détournant des produits banals dans des usages inattendus. C'est alors par l'activité répétée et recontextualisée que les designers cherchent à stimuler la créativité de l'utilisateur par rapport à son environnement connu. D'autres designers, comme Tejo Remi pour Droog Design dans *Chiffonier you can't lay down your memories* en 1991 ou 5.5 designer dans le lustre de la série *Objets ordinaires* en 2004, suggéraient à l'utilisateur de produire lui-même les objets dont il avait besoin à partir de produits usagés ou neufs.

Dans toutes ces propositions, le jeu apparaît comme un ressort permettant de stimuler l'inventivité de l'utilisateur. «L'expérience ordinaire est souvent parasitée par l'apathie, la lassitude, le stéréotype. Il nous arrive de ne pas ressentir l'impact de la qualité au moyen



Lustre, série *Objets ordinaires*, 5.5 Designers, 2004

des sens, ni de saisir la signification des choses au moyen de la pensée»²¹. Les designers ont donc opté pour le jeu, afin de déplacer les objets connus dans un contexte nouveau, offrant ainsi un espace de liberté à l'utilisateur. Au travers des expériences proposées, nous trouvons des environnements connus ré-actualisés par l'expérience. Pour ce faire, les designers ont complexifié le rapport usuel à ces environnements. Ils ont donné une épaisseur de résistance à l'expérience. Les résistances, ici, induisent une contribution de l'utilisateur qui devient décisionnaire dans la forme et la finalité du produit. L'utilisateur s'approprie la part d'indécidabilité du projet et joue à actualiser le produit en rapport avec son environnement à chaque nouvel usage. C'est ainsi que l'activité se trouve sans cesse enrichie par le quotidien. L'activité, c'est-à-dire, la manifestation du pouvoir-agir de l'utilisateur s'exprime dans son environnement familier et participe en retour à accorder l'organisme au cours des choses. L'expérience comme enjeu du design faible révèle l'importance de l'activité produite dans l'usage, c'est dans le vécu de cette activité que peut se construire et se produire la contribution esthétique de l'utilisateur. Afin de mieux comprendre en quoi consiste cette contribution et comment elle apparaît dans l'activité, nous allons aborder le travail pratique et théorique d'Allan Kaprow.

²¹ *Ibid.* p. 423

L'expérience esthétique de l'environnement ordinaire

- L'activité consciente comme esthétique de l'expérience.

Allan Kaprow, artiste performer américain de la deuxième moitié du vingtième siècle, propose une classification du happening, terme qu'il préfère à celui de performance, trop en lien, selon lui, avec la tradition théâtrale. Cette classification des happenings va du type «*Night Club* ou *Cock Fight* ou *Pocket Drama*»²², jusqu'au type de l'activité ; du happening le plus proche de la performance impliquant du public au happening le plus proche de l'usage quotidien de notre environnement. Les premières activités de l'artistes rassemblaient un public participant à la réalisation d'une notice laissée à leur exécution. Dans *Fluids* en 1967, les participants construisent un mur de pains de glace, destiné à fondre et disparaître. Kaprow entend ainsi conduire les participants à se concentrer sur leur activité plutôt que sur la finalité de celle-ci. L'activité possède une gratuité, elle est généreuse et existe pour elle-même, elle nous conduit à réfléchir au sens de nos actions. D'années en années, Kaprow est passé d'activités collectives à des activités individuelles, pour lesquelles il produisait des livrets d'instructions. Le modèle de l'activité, que Kaprow a développé jusqu'à la fin de sa carrière artistique, a été poussé de plus en plus avant vers l'expérience ordinaire. À ce titre, la recherche de Kaprow intéresse encore plus le design faible puisqu'elle touche à l'expérience quotidienne de l'ordinaire prise dans sa routine.



Fluids, Allan Kaprow, activité, 1967
Take a shoe for a walk, Allan Kaprow, activité, 1989

Tout produit de design, si innovant soit-il, est dans son usage, destiné à intégrer à plus ou moins long terme notre routine, c'est-à-dire un mode d'activité(s) mécanique(s), où l'attention se perd au profit de mille pensées. Dans ses activités centrées sur le quotidien, Kaprow est allé plus loin dans la recherche d'un art qui ne soit pas de l'art et dont la seule

²² Kaprow, Allan, *Op. Cit.* p. 85

production est une expérience intime ; cet *art-comme-la-vie* s'inscrit dans l'expérience ordinaire. Dans un chapitre intitulé «L'art qui ne peut pas être de l'art» il développe l'expérience suivante : « j'ai décidé [écrit-il] de prêter attention au brossage de mes dents, au fait de bouger mon coude. Je serais seul dans ma salle de bains, sans spectateurs. Il n'y aurait aucune galerie, aucun critique pour juger, aucune publicité [...] Je me suis rendu compte à quel point l'acte de me brosser les dents était devenu routinier, un comportement inconscient, en comparaison de mes premiers efforts pour le faire lorsque j'étais enfant. J'ai commencé à suspecter que 99 pour cent de ma vie quotidienne était juste routinière et inaperçue ; que mon esprit était toujours ailleurs ; et que le millier de signaux que mon corps m'envoyait chaque minute était ignoré. Je devinais également que la plupart des gens étaient comme moi.»²³ Durant deux semaines Kaprow pratiquera cette activité «attentivement», l'esprit enfin tourné vers l'action en cours. Il y découvrira les aspects sensoriels de cette activité ordinaire. Ce sera pour lui un puissant révélateur de son intimité et de son humanité. Kaprow nous demande : « qu'est-ce qui se passe lorsque vous prêtez une attention soutenue à quelque chose, spécialement aux comportements routiniers, ils changent. L'attention altère l'attendu.»²⁴ Nous entrons dans le territoire du «familier non-familier»²⁵. Kaprow observe qu'à l'écoute des sensations ordinaires, nous constatons qu'elles ne sont pas toujours identiques. Elles évoluent d'un jour à l'autre, d'un instant à l'autre. C'est l'attention qui altère, c'est-à-dire rend autre, l'attendu, le connu. En altérant le connu, l'attention transforme le familier en non-familier, le connu en inconnu. L'expérience usager vécue consciemment possède le pouvoir de changer l'ordinaire en extraordinaire et de nous sortir des comportements routiniers nous permettant d'approcher l'expérience esthétique. L'usage conscient nous remet à l'écoute des résistances qui existent entre notre organisme et notre environnement quotidien. Cela permet de se réapproprier l'expérience vécue et de prendre conscience de notre singularité au travers de celle de l'expérience. C'est une forme de participation consciente à notre environnement parce que notre implication est plus forte. Le design faible en introduisant une discontinuité entre producteur et usager, produit des expériences de résistance qui favorisent la prise de conscience du présent.

- L'attention dans l'activité comme contribution esthétique.

²³ *Ibid.* p. 221

²⁴ *Ibid.* p. 236

²⁵ *Ibid.*

L'attention consciente semble être la clef pour produire une expérience esthétique dans nos existences, mais comment provoquer l'éveil de l'attention ? Pour Bernard Stiegler, «l'art est un moyen de produire de l'attention et aussi du sens dans une société d'information et de bruit»²⁶. Ainsi le design faible, qui fait pénétrer l'art dans le quotidien pour transformer les activités quotidiennes en expériences nouvelles serait un moyen d'éveiller l'attention des usagers dans l'expérience quotidienne de leur environnement. Au passage, nous notons qu'un design capable d'éveiller l'attention des usagers dans le quotidien est intéressant dans le cadre d'une recherche sur le design durable, puisqu'il favorise la pérennité du familier au lieu de générer la routine qui conduit au consumérisme.

Si l'art, selon Stiegler, produit de l'attention, l'attention, selon Kaprow, produit de l'art. Elle produit un *art-comme-la-vie*. L'art-comme-la-vie, se définit par rapport à *l'art-comme-l'art*, c'est-à-dire l'art qui se réfère à l'art, en lien avec les institutions. L'*art-comme-la-vie* c'est l'art qui fusionne avec la vie au point de passer inaperçu. L'art-comme-la-vie n'est pas sans rappeler *L'invention du quotidien*²⁷ définie par Michel De Certeau. Néanmoins, le processus créatif que ce dernier met en évidence dans la lecture, se fait à *l'in-su*²⁸ du lecteur-créateur. Pour Kaprow, l'art apparaît au même lieu mais dans un processus conscient. Or depuis les années 1990, le design faible au travers des expériences usager qu'il propose, ne cesse de mettre en lumière le processus créatif que constitue l'usage des produits quotidiens. Ainsi, l'expérience usager à l'image de l'art-comme-la-vie apparaît comme une contribution esthétique, même si celle-ci reste difficilement observable et quantifiable. Pour Dewey, même si une telle contribution est difficilement observable et peu reconnue, il n'est pas de doute qu'elle existe. En effet, bien que l'attention puisse s'éteindre dans la routine, elle ne peut être totalement éliminée, et il y a toujours un moment où l'individu peut jouir de l'expérience vécue dans l'usage des objets ordinaires qui l'environnent au quotidien.

Le design faible fait donc bien émerger une philosophie dans le quotidien, il s'agit d'une esthétique produite par l'utilisateur dans l'expérience consciente de l'usage de l'environnement quotidien. L'activité comprise comme manifestation consciente du

²⁶ «Industrie relationnelle et économie de la contribution» Bernard Stiegler, in *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, dir. Bernard Stiegler, Mille et une nuits, 2008 p.53

²⁷ De Certeau, Michel, *L'invention du quotidien : l'art de faire*, Gallimard, Paris, 1990

²⁸ *Ibid.* p.245

pouvoir-agir de l'individu est le processus par lequel l'utilisateur fait l'expérience des résistances qui lui permettent de participer à la production et au vécu d'une expérience esthétique singulière. L'impulsion quant à elle, apparaît comme une nécessité, un besoin, un élan, pour réharmoniser l'individu avec son environnement. C'est une transition vers un équilibre plus vaste. C'est dans cette transition que l'activité consciente devient un acte d'expression, une contribution esthétique de l'individu au monde qui l'entoure. L'expérience, pour Dewey, acquiert sa dimension esthétique dans son déroulement impliquant des phases de lutte et d'accomplissement. Elle forme le drame dans lequel, l'action, les sentiments et la signification ne font qu'un. Le design faible développe le drame, l'action, les sentiments, favorisant le vécu d'une expérience singulière dans l'usage de produits quotidiens. Tout comme l'expérience unit le plaisir esthétique à l'objet qui le procure, le déroulement et les phases de l'expérience sont destinés à produire un processus d'unification du soi qui se renouvelle de manière répétée, mais jamais identique dans le rapport quotidien à l'environnement artificiel. La valeur de l'expérience esthétique repose alors dans sa capacité à unifier le divers reçu dans l'expérience, ainsi que l'utilisateur à son environnement. L'activité menée régulièrement, altère le connu et favorise la production d'un familier non-familier, permettant à long terme d'échapper à l'illusion de la routine. C'est dans ce renouveau de l'expérience du quotidien que repose la philosophie du design faible.

En intégrant des résistances visant à créer de l'expérience esthétique dans le quotidien, le design faible, à l'heure du développement des nouvelles technologies a deux enjeux fondamentaux : primo, il permet de mettre à jour l'environnement connu par rapport à la nouveauté ; secundo, il endosse une sorte de rôle pédagogique vis-à-vis de l'utilisateur. Les expériences qu'il propose, constituent en effet, des modèles manipulables et accessibles des nouvelles possibilités offertes dans les objets technologiques et le réseau. Ces expériences révèlent le créateur amateur qu'est l'utilisateur, elles l'aident à prendre conscience de l'opportunité contributive de ces nouvelles technologies. En effet, tous ces produits sont axés sur le renouvellement de l'activité usagère. La contribution à la construction et à la finalité du produit est à l'image de la contribution permise par les produits technologiques à propos desquels, Bernard Stiegler écrit qu'ils ont participé à l'émergence d'un amateur contributeur. S'appuyant sur le modèle consommateur-producteur, qu'il dit dépassé, Stiegler évoque le design de nos existences auquel nous sommes de plus en plus contributeurs. Il nous conduit vers la figure émergente de l'amateur, sorte de consommateur-contributeur qu'il analyse du point de vue socio-

économique, en pointant son action sur le système industriel. Le contributeur expérimente dans les nouvelles technologies un processus de participation à un système collectif qui le conduit à s'individualiser. Nous venons de le voir : au travers de l'expérience consciente du quotidien, émerge une autre forme de contribution, esthétique, fondée sur les rapports de l'individu à son environnement artificiel et humain. Le design à l'époque de la contribution se concrétise donc sous sa forme faible, en intégrant l'utilisateur dans la production achevée du produit ou en l'invitant à participer de manière créative à son usage afin d'éveiller l'attention de l'utilisateur dans l'activité quotidienne. L'expérience conceptualisée par Dewey nous révèle comment dans le design faible, les rapports intimes entre l'art et l'existence motivent l'individu dans sa transformation quotidienne au sein d'un environnement artificiel en perpétuelle évolution.