Design
Arts
Médias

Arts de faire - Acte 1 / Acte 2

Claire Azéma
Sophie Fétro

2021-01-28

Pour son troisième « Dossier thématique », la revue en ligne *Design, Arts, Médias* lance un appel à contributions pour un numéro consacré aux *Arts de faire*. L'acte 1, dirigé par Claire Azéma, interroge les *Modes d'existences de l'atelier en arts et en design*. L'acte 2, dirigé par Sophie Fétro, traitera du *Design du peu et des pratiques ordinaires*. Retour des propositions pour le 25 février 2021.

1. Les Arts du faire

Depuis les apports théoriques amenés par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien* les *arts de faire* sont associés aux « pratiques ordinaires » de l'usager et non aux comportements d'achat d'un consommateur. Celles-ci se définissent pour cet auteur, comme « une manière de penser investie dans une manière d'agir, et un art de combiner indissociable d'un art d'utiliser[1] ». Le designer ou l'artiste investi dans une *pratique* fait-il autrement ? Seule la différence entre une pratique amateur et une pratique professionnelle pourrait distinguer ces *manières de faire* selon des critères d'échelle de valeurs. Le professionnel possède peut-être un *art de faire* qui a été éduqué, néanmoins, il est possible de considérer le designer ou l'artiste aux prises avec les *arts de faire* (le bricolage, le réemploi, la morphogénèse d'un matériau). En effet, le *projet de design* pourrait se définir comme une *forme d'usage du monde* spécifique, c'est-à-dire être considéré dans ce qu'il a de « commun » aux « arts de faire ».

S'intéresser aux arts de faire dans les pratiques du design implique donc de considérer le designer comme *agissant* et *subissant*[2] sa situation d'intervention. Ainsi, comme l'écrit Tim Ingold, « Loin de se tenir à distance d'un monde passif en attente de recevoir les projets qui lui seraient imposés de l'extérieur, le mieux [que le designer] puisse faire est de s'insérer dans les processus déjà en cours, lesquels engendrent les formes du monde vivant qui nous environne, [...] en ajoutant sa propre force aux forces et aux énergies déjà en jeu[3]. » Le projet de design, selon ce point de vue, ne possède pas de *lieu en propre*[4]. C'est donc dans les petits riens, dans les pratiques ordinaires (jugées non-reconnues, ignobles ou désuètes car impossibles à mesurer, à faire rentrer dans une méthodologie orthodoxe), que cette démarche tend à faire retrouver au projet de design sa dimension d'art. Dans l'ordinaire des pratiques, le design noue ainsi de profondes racines avec l'art.

Les *arts de faire* renvoient donc à *l'Œuvre à faire*[5], à son péril, à son incertitude, à sa précarité d'autant que ces *pratiques du peu* n'apportent pas *a priori* de *valeur* reconnue. Nous aborderons donc les domaines du design et de l'art sous l'angle des *arts de faire* au travers de deux numéros distincts, qui, nous le gageons, ne cesseront de se répondre au fil de leur lecture, sous deux intitulés : 1. « Les modes d'existence de l'atelier en art(s) et en design » et 2. « Design du peu et pratiques ordinaires ».

2. ACTE 1 : Les modes d'existences de l'atelier en art(s) et en design

Nous distinguerons ici quatre modes d'existence principaux : le lieu, le moment, l'habité, les usages de pratiques[6]. Ceux-ci n'épuisent pas bien entendu tous les modes d'existence de l'atelier en art(s) et design, mais suggèrent des directions.

2.1 Le lieu

L'atelier nous semble un lieu de référence de la pratique dans différents champs, cependant il apparaît comme un lieu ambigu qui recoupe des réalités extrêmement variées. L'atelier serait un lieu singulier où se jouerait dans la première partie du siècle dernier la relation entre arts plastiques et design. Pour William Morris, l'artisan est ouvrier d'art, il est à la fois créateur de ses

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

modèles et fabricant. La valeur artistique des productions de l'artisan-artiste repose alors sur le style, propre au créateur, à la finesse du décor lié à son savoir-faire. Avec le mouvement de l'esthétique industrielle, Étienne Souriau, nous dit Claire Leymonnerie, montre que «la part d'art qui subsiste dans l'industrie ne se joue plus dans l'atelier, mais dans les bureaux des ingénieurs et de la direction[7] ».

– Cela signifie-t-il que, précédemment, l'atelier constituait le lieu où se jouait la part artistique du design ? Les pratiques d'atelier dans les arts ont-elles toutes quelque chose à voir entre elles?

– Quelles réalités recoupe le terme d'atelier en arts ? Qu'a-t-il de comparable ou de différent entre le studio, l'agence, le bureau d'études ?

– Comment aborder l'atelier sous l'angle de la poétique bachelardienne, comme lieu d\'existence, lieu de discours, lieu de pratiques ?

2.2 Le moment

L'atelier désigne historiquement, tantôt le lieu du travail artisanal des métiers d'arts, tantôt les locaux techniques des usines regroupés par spécialités, tantôt enfin, l'atelier d'artiste, du sculpteur ou du peintre. S'il est un lieu de pratiques d'activités manuelles, il intègre également depuis la fin du XIXe siècle des outils mécanisés. Les évolutions du travail de fabrication au cours du dernier siècle ont accompagné le développement de la production artisanale, autant que celui de la production industrielle. De ce fait, l'atelier lui-même a connu de grands changements, de l'atelier de l'ouvrier d'art, aux fab-labs actuels, en passant par les ateliers des manufactures[8], puis des usines de fabricants industriels, modelant au fil du temps les relations du designer à l'atelier.

Il nous faut donc :

– Interroger ces *évolutions historiques, théoriques et conceptuelles* pour constituer un *répertoire des modes d'existences* de l'atelier et préciser l'historicité de ses territoires.

2.3 L'Habité

Les modes de l'habité de l'atelier sont variables et nous renvoient aux communautés qui le font vivre. Des ouvriers spécialisés de l'atelier d'usine, aux collectifs de designers et d'artistes, en passant par les relations pédagogiques des ateliers d'école. Cette variabilité amène alors les questions suivantes :

– Comment les acteurs humains et non-humains dialoguent-ils au sein de l'atelier ?

– Comment se conditionnent-ils mutuellement dans le développement d'un processus de création ou de conception ?

Dans le contexte pédagogique, l'atelier semble également constituer un milieu propice au vécu de l'expérience et au développement de l'expérimentation. Cela nous amène, peut-être, à le concevoir plutôt comme un laboratoire d'expérimentation créative où l'expérience des matériaux et des techniques nourrit la création, que comme un atelier de fabrication à proprement parler. Il serait fondamental pour comprendre les pratiques d'atelier dans l'enseignement de l'art et du design de se demander comment s'éprouve la limite et la distinction entre l'expérimentation et l'expérience dans la pratique.

Ceci rejoint la distinction entre deux manières de mener une recherche exploratoire ou une conduite créative en design au sein d'un atelier :

– Quel type de laboratoire serait l'atelier ?

– L'atelier destiné à la pédagogie du design s'apparenterait-il plus à l'atelier de l'artiste

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

expérimentateur, qu'à celui de l'artisan ?

La pédagogie du design recourt aussi fréquemment à des pratiques d'atelier sur des temps courts appelés couramment *workshops* ; un terme qui renvoie directement à l'atelier-boutique de l'artisan :

– Y aurait-il alors une nécessité et une particularité significative à expérimenter l'atelier sur un temps court, dans une forme d'urgence pédagogique ?

2.4 Les usages de pratiques[9] (Les modes d'existence de la fabrication du faire)

Si l'atelier est le lieu où l'art et le design pourraient s'abreuver à la même source de l'*expérimentation* et non plus du *savoir-faire* comme au temps de Morris, considérons alors la question de *l'Œuvre à faire*, qu'Étienne Souriau traite comme un cas particulier dans *Les différents modes d'existence.* Le travail de l'artiste et celui du designer ont en commun d'avancer tous deux vers une *forme* de l'œuvre, ou du *produit* qu'ils ne connaissent pas à l'avance, mais dont ils ont une sorte d'intuition tonale, modale. L'atelier serait donc le lieu où *l'Œuvre à faire* change de *mode d'existence* et passe d'un mode purement physique, à un mode plus élaboré. Il serait un lieu de promotion de l'existence d'êtres qui n'ont que la simple existence physique par *l'instauration d'un mode d'existence* enrichi de cet être.

– Que nous disent les témoignages des designers sur les « processus d'instauration » qui se déroulent au sein de leurs ateliers ?

– Ces processus longtemps restés cachés, gardés dans le secret de l'atelier, sont montrés aujourd'hui sur le fil des réseaux sociaux, voire exposés lors de certains événements. Qu'en est-il de l'aura[10] actuelle de l'atelier et de la médiatisation de ses processus auprès du public ?

– Par quels usages de pratiques au sein de l'atelier le designer ou/et l'artiste enrichissent-ils le mode d'existence des choses ? La médiatisation des processus d'ateliers enrichit-elle les modes d'existence du projet au point d'en faire une œuvre en soi ?

L'atelier en qualité de moment, de temps du processus de conception et de création place le designer dans une situation questionnante : « Et maintenant que vas-tu faire[11] ? ». Une question supplémentaire vient alors :

– Ce « moment » serait-il celui du dialogue avec le projet, avec le matériau ?

L'atelier compris comme une temporalité de la création ou de la conception nous permet enfin d'appréhender la mobilité spatiale des pratiques expérimentales, ou des expériences de fabrication du projet. Deux questions nous apparaissent alors :

– Le designer peut-il s'affranchir de l'atelier en tant qu'espace physique matérialisé ? Tout lieu peut-il devenir en puissance son atelier et selon quelles modalités ?

– Comment les designers parviennent-ils à créer les conditions de l'atelier en dehors de son propre espace d'expérimentation ?

Ces questions s'adressent autant à l'artiste qu'au designer et invite également à s'intéresser à l'expérience de l'architecte et du paysagiste.

3. ACTE 2 : Design du peu et pratiques

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

ordinaires

3.1 L'art du peu[12]

Engagée en art(s) au début des années 1980, la question du *peu* a été définie par le critique d'art Daniel Klébaner (spécialiste notamment de Soutine) dans un essai intitulé : *L'art du peu* qu'il définit comme : «*Un art où l'homme trouve l'éclat dans le terne, l'audace dans la prudence, la pérennité dans le précaire, l'excellence dans le quelconque*[13] ». Pour le critique, la catégorie du peu permet de désigner tout *geste artistique* préoccupé par la sobriété, une sobriété hyperbolique rendant à la parole l'intensité d'un silence qui parle fort. Le « peu » renvoie donc pour lui à une « méditation sur l'art de la *litote* ». Il cite alors tout autant les «mots-images » du « haïku » ou les « Pièces de Viole » de Marin Marais. Cependant, les «objets familiers » (par exemple dans les natures-mortes de Giorgio Morandini : les bouteilles, les cruches et les vases, la table, la fenêtre) relèvent aussi du peu. En fait, l'art du peu est celui du *laconisme* qui révèle sous les traits de l'*usage*, de l'*usure*, et de la *familiarité,* le « parler peu» d'une œuvre guettant la pénombre et non la lumière glorieuse.

3.2 L'Art de Marcel Duchamp, l'art du peu comme critique de la valeur d'exposition

À partir de la deuxième moitié du XIXe siècle, les expositions universelles (qui vont se prolonger au XXe siècle), créent un nouveau répertoire de formes qui permet la redécouverte du vocabulaire de l'épure. On connaît la célèbre anecdote mettant en scène Duchamp en compagnie de Brancusi, qui, visitant en 1912 le Salon de la locomotion aérienne, tombe en arrêt devant une hélice d'avion et s'exclame : « C'est fini la peinture, qui désormais pourra faire mieux que cette hélice ? ». Dès lors, prenant en compte les techniques nouvelles au service de la fonctionnalité des objets, et la naissance des formes modernes épurées, Duchamp n'aura de cesse (notamment avec ses *ready made*) de valoriser les formes simples présentes dans la vie quotidienne.

3.3 Le *peu* dans le champ du design

Dans le champ du design, le *peu* ne constitue pas une catégorie ou un mouvement spécifique clairement identifié. Pourtant il s'y confronte à maintes reprises, notamment lors de périodes de restriction et de manque. Loin d'orienter les designers vers des réponses pauvres, ces contextes qui ne rencontrent pas la pleine abondance semblent nourrir leur créativité et les enjoindre à inventer de plus belle, à concevoir des propositions toujours plus ingénieuses et salvatrices, répondant par là à la formule de Victor Papanek : «c'est souvent avec les moyens les plus pauvres que l'on parvient à la solution la plus juste[14] ». Aujourd'hui, la difficulté à changer les habitudes de production et de consommation, conduisent à s'interroger sur l'avenir :

– Et si les situations de crises, sociales, sanitaires, environnementales, terrestres, venaient à se multiplier conduisant précisément à généraliser ces contextes restrictifs, tant dans les moyens disponibles que dans les actions humaines ?

– Bien que les designers sachent le plus souvent tirer parti de situations fortement contraintes, la question est de savoir s'il faut cautionner de telles situations, s'y habituer ou les dénoncer ?

– La question du peu rencontre également la finalité même des pratiques et du désir à faire quelque chose. Nourris bien souvent par une volonté d'amélioration des existences, les designers sont confrontés à une difficulté d'autant plus grande que les contraintes se multiplient et s'intensifient. Dans pareille situation, quel design du peu pourrait-il s'avérer encore désirable et soutenable ?

3.4 Les temps et localités de moindre abondance

Si les périodes de guerre, les conflits, les périodes de reconstruction ont pu et sont parfois des périodes paradoxalement fécondes — nous pouvons penser aux productions développées au sein

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

du Bauhaus, à celles réalisées lors de conflits ou juste après au moment de la reconstruction —, d'autres moments et contextes ont conduit les designers à faire au mieux avec « peu ». Loin du design d'abondance, du design industriel de la société de consommation et de sa version productiviste, le design a aussi su faire face à des situations de pénurie où les moyens se sont faits moindres.

– Ces situations de pénurie ont-elles des points communs et comment se manifestent-elles à travers les propositions de design ? Répertorier ces temps et localités de moindre abondance, pour voir ce qu'ils ont en commun, ou ce qui les distinguent pourrait s'avérer utile.

– Quelles pratiques et productions peuvent et pourraient s'en réclamer ?

– Quels sont les designers qui se sont positionnés à cet égard ? Et comment ?

Il s'agit sans doute également de mettre en évidence la tension paradoxale entre une tendance vers une sobriété et un minimalisme des formes pouvant impliquer des moyens matériels conséquents, et une orientation vers le peu qui passe par l'intégration d'objets usagés, de rebuts, de morceaux délaissés, voire de détritus. Le *design du peu* rencontre alors le réemploi, l'emprunt, le détournement, la collecte, n'hésitant pas à puiser dans la nature elle-même (Andrea Branzi, *Animali Domestici,* 1985-1986) et dans les rebuts de la société des éléments et objets de seconde main, des matériaux usagés, pour façonner leurs propositions créatives, voyant en eux un potentiel expressif et esthétique spécifique à révéler.

Le « peu » conduit également à s'interroger sur la nécessité de devoir créer de nouveaux objets alors même que certains donnent déjà satisfaction (Pier Giacomo Castiglioni). Au regard de ces approches et sensibilités à l'égard du peu, une diversité de propositions et de positionnement co-existent, se confondent parfois, qu'il convient de déceler pour en apprécier les différences.

3.5 *Design du peu* subi

S'intéresser au design du peu c'est aussi s'affranchir d'un design seulement centré sur la production matérielle occidentale, en posant la question d'un design transculturel, développé dans d'autres contextes de production, là où il ne prend pas nécessairement cette dénomination. Cela peut conduire à s'intéresser aussi bien à la contre-culture américaine des années 70, aux pratiques relevant de la *jugaad* en Inde (qui consiste à se débrouiller avec ce que l'on trouve), à la *gambiarra* au Brésil, aux designs et productions vernaculaires, aux pratiques discrètes et fabriques oubliées, etc. Ce versant anthropologique de la production d'objets d'usage courant, d'habitations, d'outils et de machines, développés dans des conditions de ressources matérielles hétérogènes, interroge le design dans ses fondements mêmes, posant de fait la possibilité d'un design « industriel » alternatif en lien avec une industrie de semi-produits, d'objets et de matériel de récupération, « faisant avec » des objets déjà usagers ou réparant les délaissés de la Grande industrie.

Il s'agit donc de penser le design du peu au-delà des frontières d'un système et d'un modèle de conception-production-distribution exclusivement occidental, en portant une attention particulière aux pratiques qui « font avec » ce système de façon détournée (Michel De Certeau) et qui rusent avec lui (Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant). Le design du peu rencontre en ce sens la modestie d'une attitude au regard des objectifs mêmes créatifs et des moyens engagés : modestie qui n'est dépourvue ni d'ambition, ni d'idéaux, ni de qualités physiques et perceptibles.

Dans les *relations* sous-jacentes qui existent entre « l'être et l'avoir », « le valoir et le pouvoir », la question du peu vient alors troubler les catégories socialement établies du « trop » ou du « trop peu » ou du « pas assez », mais aussi du « modeste » et du « glorieux ». Pierre Sansot montre toute l'importance sur le plan éthique et poétique des pratiques sociales du sensible qui mettent en jeu à travers la catégorie du peu, des valeurs morales liées à l'existence quotidienne des êtres et des choses. La catégorie du peu permet ainsi de troubler par exemple, les notions de « précaire » et de « pérennité » et aussi sur le plan de l'action, à interroger par exemple, les catégories de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

«prudence » et d'« audace » permettant de penser autrement l'héroïsme ordinaire des « anonymes » qualifiés de gens du commun.

Mettre au jour ces qualités constitue alors des enjeux majeurs que les designers ont d'ailleurs largement commencés à explorer, et qu'il convient ici de recenser, d'étudier, d'identifier, de critiquer.

3.6 Le *design du peu* comme choix

Ce peut être également par choix et non de façon subie et contrainte que les designers se tournent vers des matériaux déjà usagers, la récupération de tout ou partie d'objets existants, ne cherchant pas à utiliser beaucoup mais à développer une approche frugale de la conception et de la production en design, à faire beaucoup avec peu : « *less but better*[15] » dira Dieter Rams en écho à la célèbre formule attribuée à Mies van der Rohe « *less is more* ». Cette idée de générer beaucoup d'« effet » avec « peu » se retrouve déjà dans les textes grecs. Aristote rappelle dans *La Poétique*, que « ce dont l'adjonction ou la suppression n'a aucune conséquence visible n'est pas une partie du tout[16]. » Le philosophe donne ici une définition du superflu et du nécessaire la plus explicite qui soit. Adolf Loos dans un petit texte intitulé « Les sièges », tient des propos similaires : « un objet est beau quand il atteint une perfection telle qu'on ne peut rien lui retrancher ni lui ajouter sans lui faire tort[17]. »

– Mais que conserver ou retrancher à quelque chose qui ne lui soit pas dommageable ou qui ne le conduise pas à perdre ce qui en fait son essence même ? Et comment procéder ?

– Quels choix opérer ? Comment déterminer et départager ce qui s'avère nécessaire de ce qui ne l'est pas ?

– Peut-on réellement faire « mieux avec moins » ? Ce type de formules reprises par le marché comme slogan publicitaire, ne sont-ils pas socialement et politiquement dangereux ?

Dans *L'art décoratif d'aujourd'hui*, Le Corbusier indique : « on affirme que le décor est nécessaire à notre existence. Rectifions : l'art nous est nécessaire[18] ». Cet arbitrage entre le nécessaire et le superflu prend un nouveau tournant aujourd'hui au regard des enjeux climatiques et écologiques, tandis que la nécessité continue de s'imposer pour beaucoup comme principal salut.

3.7 Design ordinaire

Le *design du peu* rencontre également l'*ordinaire*[19]. L'exposition *Norandomness* (Biennale du design à Saint-Etienne, 2015) se proposait d'interroger ce que son commissaire Oscar Lhermitte a appelé la « cohérence des formes », en présentant différents objets et systèmes courants passés dans l'usage commun, qui « deviennent la norme universelle ». Le design ordinaire peut également être celui fait en amateur, par tout un chacun, sans nécessairement savoir s'il est question de design. Ce sont alors des solutions bricolées, des arrangements qui sont mis en place et trouvés par leurs usagers eux-mêmes en réponse avec des usages et des besoins spécifiques.

Si ces pratiques prennent parfois le nom de *bricolage*, leurs qualités formelles, leur ingéniosité, leur sens pratique, la déférence dont ils ont fait l'objet, leur technicité, peuvent retenir l'attention au nom du design. C'est alors aussi en hommage à ce design anonyme qui se pratique bien souvent sans le savoir, au sens de la débrouillardise[20] dont font preuve leurs auteurs, leur *mètis*[21] dont il pourra être question. Si le DIY est aujourd'hui admis, voire plébiscité, en tout cas envisagé autrement que comme une solution de fortune, il n'en a pas toujours été ainsi.

Avec les fab-labs, l'*autoproduction*[22] trouve en partie le moyen de dépasser le mépris dont elle peut faire l'objet, et de s'affirmer comme un espace de partage des connaissances et des compétences techniques, de fédération des individus.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

3.8 Frugalité

Aujourd'hui, le design qui s'engage du côté de l'économie de moyens, rencontre bien souvent une motivation qui se situe du côté de la *frugalité* et d'une philosophie de vie qui conduit à privilégier des moyens limités en corrélation avec des enjeux écologiques. Mais ce n'est pas sur le mode du renoncement que ces démarches sont envisagées par ceux qui les pratiquent mais bien au contraire sous l'angle d'un changement de cap[23] et de civilisation[24], consistant à « panser[25] » notre société autrement dit à « en prendre soin». Il s'agit donc d'une mise en cause critique des modes de production considérés jusque-là dans les sociétés occidentalisées capitalistes sur le mode de la surenchère, de l'ostentation, du gaspillage, de la surproduction, du stockage et de l'écoulement des marchandises à des fins mercantiles et de plus-value, afin de mieux en contrer les conséquences désastreuses.

3.9 Essentialisme, réductionnisme, générosité et ampleur

Le *design du peu* tend sans doute vers un essentialisme des formes et des moyens qui n'est pas à situer exactement sur le même plan que l'essentialisme philosophique. Cet essentialisme « matériel » et physique vise au contraire une phénoménologie de l'expérience passant par la qualité même des choses et l'intelligence des moyens et des matériaux qu'elle sollicite, agence et met en relation (telle est en tout cas l'hypothèse que nous pourrions faire). Ce *design du peu* cherche à toucher « l'essence même des choses», animé sans doute, (pour reprendre la formule corbuséenne) par un « esprit de vérité[26] ». En ce sens, le *design du peu* de moyens ne rime pas avec une ascèse[27] nécessairement austère ou nihiliste. Il peut au contraire conduire à des productions qui ne seront pas sans une certaine ampleur[28], rappelant que les moyens ne font pas la manière de les engager.

3.10 La figure de la litote

Le *peu* traverse ainsi les domaines de l'esthétique et de l'anthropologique en tenant compte des relations antithétiques qui peuvent s'établir entre l'*idéel* et le *matériel,* le *moindre* et le *meilleur*, le *quelconque* et l'*excellence*. Il ne consiste donc pas pour un artiste dans son processus de création à exprimer dans une « œuvre » l'originalité d'un inconcevable. Le peu désigne alors en art(s), l'inverse d'une conception de la création artistique authentifiée par la signature d'un nom propre qui constitue la marque d'une originalité, d'une singularité glorieuse. Dans leur démarche de création, l'« artiste du peu[29] » ou le « poète ordinaire[30] » rejettent en effet toute intention artistique, qui consiste à exhiber (de manière plus ou moins spectaculaire) une nouvelle réalité artistique jouant avec les catégories esthétiques établies.

L'art du peu tel que nous le concevons consiste alors, par le recours notamment à la figure de la litote[31], à mettre en visibilité l'*espace médial* inscrit dans le jeu des contrastes esthétiques mis en tension par l'artiste et le designer. Ici, le peu désigne le mouvement d'un accident qui affecte la valence des formes établies culturellement par les institutions officielles de l'art et du marché. Nous dirons alors que la catégorie du *peu* vise moins à analyser les *nuances* d'une œuvre d'art ou d'une production, qu'à montrer l'ambivalence des *oppositions* qui les constitue.

3.11 Perspectives

Ce numéro s'intéressera donc aux designs ordinaires, aux pratiques low-cost, au design du minimum, au *slow-design*, aux bricolages, à des pratiques qui allient frugalité énergétique et des moyens avec la recherche d'une qualité matérielle, sensible, esthétique, fonctionnelle, ergonomique, mais aussi déployant une réflexion critique sur les contextes et situations de création qui impliquent peu de moyens soit de façon subie soit de façon volontaire. Cette orientation répond à un intérêt pour les démarches souvent en marge en lien avec les mutations sociétales actuelles et des enjeux environnementaux, afin que ce *design du peu* ne soit pas un *design de peu* (qui serait le reflet d'une basse condition, ou rappelant l'individu à sa propre précarité), mais un design pour lequel la réduction pourrait encore s'avérer heureuse.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

Partagé entre plusieurs courants qui ne vont pas nécessairement de pair[32] et qu'il conviendra de faire émerger, le *design du peu*, est l'occasion de rendre manifeste un intérêt pour la réduction des moyens qui ne se fait pas au détriment du résultat. Ce numéro aura pour but de faire la part des choses entre les démarches pour lesquelles l'économie de moyen conduit à un appauvrissement des réponses, et celles qui tirent parti de cette économie, voire l'exhausse. Il s'agit en tout état de fait d'interroger ces situations, d'en soulever les paradoxes, les contradictions parfois autant que les limites, mais surtout d'exposer celles dont on pourrait encore dire qu'elles sont admirables.

Ce sont ces relations entre *création, crises, invention et moyens* qui seront interrogés et serviront de fil directeur à ce numéro double de la revue Design, Arts, Médias.

Plusieurs orientations pourront être privilégiées :

– Design, Arts, Médias, architecture...

– Histoire et théorie du design

– Esthétique

– Philosophie

– Anthropologique des pratiques

– Analyse critique, sociale et politique

4. Modalités des contributions

4.1 Pièces à fournir

– pour **l'Acte 1 « L'atelier », sont à retourner pour le 25 février 2021** à l'adresse suivante : claire.azema@u-bordeaux-montaigne.fr

– pour **l'Acte 2 « Design du peu, pratiques ordinaires », sont à retourner pour le 25 février 2021** à l'adresse suivante : sophie.fetro@univ-paris1.fr

Il vous est demandé un résumé (entre 2000 et 3000 signes) présentant votre proposition d'article. Merci de joindre dans votre document une courte bibliographie, ainsi qu'une biographie de 4 lignes environ.

4.2 Calendrier

– **25 février** : Envoi des propositions auprès des coordinatrices des numéros

– **10 mars** : Retour des avis sur l'acceptation de la proposition

– **28 mai** : Envoi des articles pour expertise

– **30 juin** : Retour des avis des experts

– **15 septembre** : Envoi définitif des articles corrigés par les auteurs

– **15 octobre** : Mise en ligne du Dossier n°3 - Acte 1

– **1er décembre** : Mise en ligne du Dossier n°3 - Acte 2

Pour toute question et information complémentaire, merci d'utiliser la même adresse mail que pour l'envoi des propositions.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

Les contributeurs retenus seront susceptibles d'être invités, en qualité d'intervenants, à participer aux journées d'étude dédiées aux « arts de faire » que nous organiserons les 20-21 mai 2021.

5. Orientation bibliographique

Aristote, *La Poétique*, Paris, Seuil, 1980.

Benjamin, Walter, *Œuvres* I, II, III, Paris, Folio essais, 2000.

Bozzi, Pénélope (de), Oroza, Ernesto, *La création populaire à Cuba*, Paris, Alternatives, 2002.

Branzi, Andrea, *Le design italien : « La casa calda »* (1984), Paris, L'Équerre, 1985.

Cérézuelle, Daniel, Roustang, Guy, *Autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, Toulouse, Eres, 2010.

Certeau, Michel (de), *L'invention du quotidien*, 1. : *Arts de faire* et 2. : *Habiter, cuisiner*, Paris, Gallimard, 1980, rééd. 1990, établie et présentée par Luce Giard, Paris, Gallimard, 1990.

Collectif, *La Décroissance : vivre la simplicité volontaire : Histoire et témoignages*, Le Kremlin Bicêtre, L'échappée, 2014.

Dagognet, François, *Des détritus, des déchets, de l'abject : une philosophie écologique,* Paris, Les empêcheurs de penser en rond, 1998.
—, François, *Pour le moins,* Paris, Encre marine, 2009.

Danto, Arthur, *La transfiguration du banal* (1981), Paris, du Seuil, 1989.

Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.

Détienne, Marcel, Vernant, Jean-Pierre, *Les ruses de l\'intelligence. La mètis des Grecs,* Paris, Flammarion, coll. « Champs Essai », 2009.

Dewey, John, *L'art comme expérience*, Paris, Gallimard, coll. « Folio-Essais », traduction coord. par Jean-Pierre Cometti, 2010.
—, *Démocratie et éducation* - suivi de *Expérience et Éducation*, Malakoff, Armand Colin (éd. Dunod), coll. « Individu et société », 2018.
—, *Expérience et nature*, traduction Jean-Pierre Cometti, Paris, Gallimard, nrf, 2012.

Fourier, Charles, *Œuvres complètes, 12 volumes*, Paris, Anthropos, 1966-1968.

Flusser, Vilém, *Petite philosophie du design*, Belfort, Circé, 2002.

Goffmann, Erving, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit,1991.

Wright, Frank Lloyd, *In the cause of architecture,* New York, Architectural Record, 1975.

Illich, Ivan, *Énergie et équité*, Paris, Seuil, 1975.

Ingold, Tim, *L'anthropologie comme éducation*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018.
—, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture*, Bellevaux, Dehors, 2017.
—, « Les matériaux de la vie », *Matières pensantes*, revue Multitudes, n°65, 2016.
—, *Une brève histoire des lignes*, traduit de l'anglais par Sophie Renaut, Bruxelles, Zones sensibles, 2011.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

Jeanneret, Yves, *Penser la trivialité*, *Vol.1 La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008.

Latour, Bruno, *Enquête sur les modes d'existence*, Paris, La découverte, 2012.
—, *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, Paris, La découverte, 2017.

Le Corbusier, *L'art décoratif d'aujourd'hui* (1925), Paris, Arthaud, 1980.

Phyllis, Lambert, *Mies van der Rohe : l'art difficile d'être simple*, Montréal, Centre canadien d'architecture, 2001.

Latouche, Serge, *Le pari de la décroissance*, Paris, Fayard, 2010.

Loos, Adolf, *Parole dans le vide*, Paris, Ivrea, 1994.

Morin, Edgar, *Changeons de voie,* Paris, Denoël, 2020.

Morris, William, *L'art et l'artisanat*, Paris, Rivages Poche, Petite Bibliothèque Payot, 2011.

McKeown, Greg, *L'essentialisme : Faire moins mais mieux ! L'art d'être réellement efficace*, Paris : Contre-dires, 2018.

Ossola, Carlo, *En pure perte. Le renoncement et le gratuit*, Paris, Payot et Rivages, 2011.

Papanek, Victor, *Design for the Real World : Human Ecology and Social Change,* New York, Pantheon Books, 1971 ; rééd. 1974, *Design pour un monde réel*, Paris, Mercure de France, 1974.
—, *The Green Imperative: Natural Design for the Real World*, Londres, Thames & Hudson, 2005.

Radjou, Navi, Prabhu, Jaideep, *L'Innovation frugale. Comment faire mieux avec moins*, Strasbourg, Diateino, 2015.

Radjou, Navi, Prabhu, Jaideep, Ahuja Simone, *L'Innovation Jugaad. Redevenons ingénieux !*, Strasbourg, Diateino, 2013.

Sansot, Pierre, *Du bon usage de la lenteur*, Payot et Rivages, 1998, rééd. 1999, 2000.
—, *Les Gens de peu*, PUF, 1992, rééd. 1994 et 2002.

Simondon, Gilbert, *Du mode d\'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012.
—, « Réflexion sur la techno-esthétique », dans *Sur la technique* (1935-1983), Paris, PUF, 2014, p. 379-395.

Stengers, Isabelle, « Résister à Simondon ? », dans *Politiques de l'individuation*, Multitudes, n°18, 2004/4, p. 55-62.

Stiegler, Bernard, *Design de nos existences : à l'époque de l\'innovation ascendante*, Paris, Mille et une nuits, département de la Librairie Arthème Fayard, 2008.
—, *Qu'appelle-t-on panser ? Au-delà de l\'entropocène*, Paris, Les Liens qui Libèrent, 2018.

Soleri, Paolo, *Arcologie la ville à l'image de l'homme* (1969), Marseille, Parenthèses, 1992.

Souriau, Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2010.
—, *Les différents modes d'existence,* suivi de *L'œuvre à faire*, Présentation Bruno Latour et Isabelle Stengers, Paris, PUF, coll. Métaphysiques, 2009.

Van Eyck, Aldo, *Le sens de la ville,* Seuil, 1972.

Vandenbroeck, Goldian (dir.), *Less Is More : The Art of Voluntary Poverty. An Anthology of Ancient Modern Voices Raised in Praise of Simplicity*, Rochester, Inner Traditions, 1996.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

Verley, Patrick, *La Révolution industrielle*, Gallimard, Folio histoire, 1997.

Villani, Arnaud, *Philosophie du peu, le Courage d\'être heureux*, Carqueiranne, Sur le Fil, 2015.

Wollheim, Richard, *L'Art et ses objets* (1968) ; rééd. Paris, Aubier, 1994.

Wollheim, Richard, « Minimal Art », *Arts Magazine,* 1965.

Sitographie

Hulin, Michel, « ASCÈSE & ASCÉTISME », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 08 décembre 2020. URL : [http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ascese-et-ascetisme/]{.ul}

Émissions de radio

Cohen, Jean-Louis, Perrault, Dominique, Lambert, Phyllis, Zimmerli, Stephan, Midal,IDAL Alexandra, Monier, Anne, archives sonores, « Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), la simplicité est un long voyage » [archive], sur France Culture, 31 juillet 2020 (consulté le 31 juillet 2020).

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

1. Certeau, Michel (de), *L'invention du quotidien, 1. : Arts de faire* et *2. : Habiter, cuisiner*, éd. établie et présentée par Luce Giard, Paris, Gallimard, 1990 (1re éd. 1980), p. XLI.
2. Ingold, expliquant Dewey, rappelle que le philosophe « caractérise l'expérience en associant l'agir et le subir. » Ingold, Tim, *L'anthropologie comme éducation*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018, p. 38.
3. Ingold, Tim, *Faire - Anthropologie, Archéologie, Art et Architecture*, Bellevaux, Dehors, 2017, p. 54.
4. Certeau, Michel (de), *op. cit*., p. 59.
5. Souriau, Étienne, *Les différents modes d'existence, suivi de L'œuvre à faire*, Paris, PUF, coll. Métaphysiques, présentation Bruno Latour et Isabelle Stengers, 2009, p. 195.
6. Cette partie du numéro double est dirigée par Claire Azéma.
7. Leymonnerie, Claire, *Le temps des objets, Une histoire du design industriel en France (1945-1960)*, Saint-Etienne, éd. Cité du design, 2016, p. 70.
8. Ce terme présente une ambiguïté parce qu'il a une définition juridique, c'est-à-dire économique, et une définition juridique. Économiquement, la manufacture se distingue du « *factory system* » (machinofacture ou grande industrie) en ce qu'elle n'emploie pas de machines complexes, mais juxtapose en un même établissement des travailleurs qui travaillent à la main [...] la manufacture ne suppose donc pas une technique plus élaborée que celle de l'artisanat, mais elle implique séparation entre capital et travail et réunion en un même lieu des travailleurs [...] » Verley, Patrick, *La Révolution industrielle*, Gallimard, Folio histoire, 1997, p. 357.
9. Jeanneret, Yves, *Penser la trivialité*, Vol.1 *La vie triviale des êtres culturels*, Paris, éditions Lavoisier, 2008.
10. Au sens où Benjamin l'entend dans : Benjamin, Walter, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », *in Œuvres* III, Paris, Folio, Essais, 2000.
11. Souriau, Étienne, *op. cit.,* p. 208.
12. Cette partie du numéro double sera dirigée par Sophie Fétro.
13. Klébaner, Daniel, *L'Art du peu*, Paris, Gallimard, Collection « Le Chemin », 1983.
14. Voir la quatrième de couverture de l'édition française de Papanek, Victor, *Design pour un monde réel*, Mercure de France, traduit de l'anglais, par Robert Louit et Nelly Josset, 1974.
15. Rams, Dieter, *Less but better. Weniger, aber besser,* Hambourg, Jo Klatt Design, Design verlag, 1995.
16. Aristote, *La Poétique*, Paris, Seuil, 1980.
17. Adolf, Loos, *Parole dans le vide*, Paris, Ivrea, 1994, p. 35.
18. Le Corbusier, « L'art décoratif d'aujourd'hui », dans *L'art décoratif d'aujourd'hui* (1925) ; rééd. Paris, Arthaud, 1980, p. 85.
19. Est ordinaire ce qui est « conforme à l'ordre normal », « à l'usage en vigueur », « commun à un grand nombre de personnes », se dit aussi pour parler de « conditions sociales modestes ».
20. Certeau, Michel (de), *L'invention du quotidien*, 1. : *Arts de faire* et 2. : *Habiter, cuisiner*, Paris, Gallimard, 1980, rééd. 1990, établie et présentée par Luce Giard, Paris, Gallimard, 1990.
21. Détienne, Marcel, Vernant, Jean-Pierre, *Les ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs,* Paris, Flammarion, coll. « Champs Essai », 2009.
22. Cérézuelle, Daniel, Roustang, Guy, *Autoproduction accompagnée. Un levier de*

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192

changement, Toulouse, Eres, 2010.

23. Latour, Bruno, *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, Paris, La découverte, 2017.
24. Morin, Edgar, *Changeons de voie,* Paris, Denoël, 2020.
25. Stiegler, Bernard, *Qu'appelle-t-on panser ? Au-delà de l'entropocène*, Paris, Les Liens qui Libèrent, 2018.
26. Le Corbusier, « Esprit de vérité », dans *L'art décoratif d'aujourd'hui* (1925), *op. cit.,* p. 167-184.
27. Hulin, Michel, « ASCÈSE & ASCÉTISME », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 08 décembre 2020. URL : [http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ascese-et-ascetisme/]{.ul}
28. Voir à cet égard les productions des designers Humberto et Fernando Campana.
29. Voir l'oeuvre de Robert Filiou.
30. Voir à cet effet le travail du poète Bernard Heidsieck.
31. Le mot « litote » vient du grec λιτότης, *litótēs* qui signifie « apparence simple, sans apprêts » et qui avait le sens rhétorique d'une figure par laquelle « on laisse entendre plus qu'on ne dit ». Les recherches actuelles en rhétorique montrent que la litote renforce l'*information*. Elle a une orientation de valeur inverse de celle de l'*euphémisme* qui cherche lui à amoindrir l'information donnée.
32. Le *design du peu* est en effet traversé par les mouvements divergents, parfois complémentaires : qu'il s'agisse des partisans du « faire moins mais mieux » (Dieter Rams), de la tendance à l'éco-frugalité (Pablo Servigne) ; des partisans de la décroissance (Serge Latouche), des nostalgiques d'un temps révolu, de ceux qui veulent faire perdurer un esprit ingénieux partisans de la simplicité et *du peu* de moyens (les bricoleurs), et d'autres encore que ce dossier pourra mettre au jour.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-23 16:08:42, depuis le 216.73.216.192