

L'OBJET, ENTRE DESIGN ET PROSPECTIVE (l'hypothèse poétique)

Georges AMAR

Pourquoi s'intéresser à la notion d'objet? Parce qu'elle est, entre autre, un bon point d'articulation entre le design et la prospective.

A l'arrière-plan de cette réflexion, il y a le constat que sous la pression de l'innovation dans tous les domaines de la vie économique et sociale, se produit une évolution profonde des métiers, de leurs définitions et de leurs relations les uns avec les autres. Il ne s'agit pas seulement du design et de la prospective, mais leur co-évolution constitue un excellent observatoire, voire un *modèle* de cette évolution. C'est pourquoi j'en viens à parler du design et de la prospective comme de deux modalités génériques du rapport à l'objet ; et que je m'intéresse à leur articulation en tant qu'elle permet de rendre plus intelligent ou plus riche ce rapport à l'objet. Ce qui m'amènera à évoquer une dimension poétique sous-jacente, le design et la prospective m'apparaissant comme deux formes contemporaines « spécialisées » et complémentaires d'un génie poétique général, ou d'une poétique généralisée, pour parler comme Roger Caillois.

Si la question d'une relation entre design et prospective peut aujourd'hui se poser assez naturellement, c'est parce que, d'une part, le design se veut de plus en plus un mode de penser et non seulement un *faire*, un travail de conception au double sens du terme, intellectuel et matriciel, connaissance et naissance si l'on peut dire ; et d'autre part parce que la prospective se veut un mode d'action au présent et non seulement une réflexion et un discours relatifs au futur.

J'ai moi-même l'habitude de dire que le mot prospective devrait être entendu, selon une étymologie un peu bricolée, comme la rencontre de deux intentions, en lisant le mot : pro - spective. La fonction « spective » de la prospective correspondant au besoin *d'élargir le spectre*, d'enrichir les connaissances, de renouveler le regard que nous portons sur la réalité qui nous concerne, attitude de curiosité et d'écoute qui peut aller jusqu'au spéculatif. Le radical *pro* désignant quant à lui la dimension « pro-active » de la prospective, son rôle de force de proposition voire de provocation. Il est important à mes yeux de bien poser ces deux faces de la prospective : voir et agir. Un certain type de vision, élargie, et un certain type d'action, initiatrice.

En quoi l'objet constitue-t-il une bonne articulation entre le design et la prospective ? Je commencerai par une formule volontairement caricaturale. On a parfois le sentiment que le design aime un peu trop l'objet, et que la prospective ne l'aime pas assez. C'est une façon de poser le design et la prospective dans une relation faite à la fois d'antagonisme et de complémentarité, l'objet étant en quelque sorte le pivot de cette relation.

Imaginons un petit dialogue. Prospective dirait : Prends garde, design, que l'arbre ne te cache la forêt. Et il lui répondrait : Attention, Prospective, à ne pas lâcher la proie pour l'ombre ! Pourquoi est-ce que la prospective n'aimerait-elle pas les objets ? Ou aurait tendance à s'en méfier ? L'objet, dit le Petit Robert, c'est « ce qui est placé devant », mot construit à partir de la préposition latine OB : « en face, à l'encontre », qui prend aussi la forme oc-, of-, op-, etc. L'objet c'est ce qui, en se donnant à voir, fait obstacle à la vue, ou à la clairvoyance. La prospective, qui veut naturellement voir plus loin que le bout de son nez, aura toujours tendance à ne pas en rester à l'objet, à aller au-delà de l'objet, ou bien en deçà.

On pourrait d'ailleurs, à partir de ce petit raisonnement, distinguer deux genres, ou deux orientations de prospective : au-delà, ou en deçà de l'objet. Au-delà de l'objet, c'est par exemple de s'intéresser à des champs d'objets, ou à des méta-objets. Supposons par exemple que l'on veuille faire de la prospective dans les transports. On aura assez naturellement tendance à regarder au-delà du véhicule, ou même de la ligne, et à s'intéresser au réseau. C'est ce que nous avons fait nous-même à la RATP il y a une vingtaine d'années de cela lorsque nous avons lancé une vaste démarche de prospective qui s'intitulait RESEAU 2000, et au sein de laquelle nous avons posé comme axiome que le concept pertinent pour parler de transport était celui de réseau. Le réseau est un merveilleux méta-objet, puisqu'il inclue dans sa notion même l'absence voire la subversion de toute frontière à priori. Un réseau n'est au fond qu'une objectivation transitoire d'un principe de mise en relation ou de connexion, qui n'a en lui-même aucune raison d'avoir des frontières. C'est ce que le réseau Internet a, depuis, parfaitement démontré. On peut dire que c'est un autre genre d'objet, un objet viral si l'on veut. On trouvera par exemple que ses frontières sont d'un autre type que géographiques.

L'autre genre de prospective, au lieu de dépasser l'objet va plutôt regarder en deçà, et s'intéresser à ce devant quoi se tient l'objet, à savoir le sujet. L'acteur, les acteurs. Une grande partie de la prospective s'intéresse prioritairement aux acteurs et aux jeux d'acteurs, considérant que les objets ne sont que l'objectivation transitoire des relations entre les nombreux acteurs concernés, la résultante de leurs apprentissages collectifs, de leurs rapports de force ou de leurs négociation. L'objet en tant que tel, qu'il soit de nature matérielle ou qu'il soit une forme d'organisation ou un outil de gestion, n'est intéressant que par ce qu'il révèle des relations des acteurs, de leurs accords et désaccords, de leurs évolutions.

Chacune de ces deux formes de prospective a son intérêt et sa fécondité, et d'ailleurs elles peuvent bien se compléter utilement. Elles présentent cependant toutes deux, à systématiquement focaliser en deçà ou au-delà de l'objet, le risque de « lâcher la proie pour l'ombre »; c'est-à-dire de devenir une sorte de commentaire qui, à force d'élargir son objet et d'épouser finement les jeux d'interactions qui le tissent, n'a plus beaucoup de prise sur la réalité ; *comprend* de plus en plus en *agit* de moins en moins. Et c'est peut-être là que le design peut l'aider.

J'ai laissé entendre que le design aime un peu trop l'objet. Le design est, dit-on, une démarche « orientée objet ». Pour laquelle, comme on dit, un petit dessin vaut mieux qu'un grand discours. C'est la force du design que de « penser objet ». Ces deux mots –pensée et objet– sont moins étranges à rapprocher depuis la définition que donne Deleuze de la philosophie comme fabrication de concepts. Je ne me souviens plus s'il utilise vraiment le verbe fabriquer, mais je crois que ça va dans ce sens. Le design a le goût de l'objet. Est-ce qu'il y a un risque à ça ? La passion de l'objet est-elle dangereuse ? Elle l'est de deux façons. D'abord le monde n'est pas fait que d'objets. Le même Deleuze évoque quelque part – c'est d'ailleurs un de mes concepts deleuziens préférés– ce qu'il appelle une *eccéité*, un « ceci », par exemple « un jour », ou bien : æ moment de lumière après la pluie. Ce genre de chose ne manque absolument pas de précision, d'intensité, et pourtant ce n'est pas là posé devant nous, ce n'est pas un objet. Il y a évidemment un tas d'autres non objets. Le « carré blanc sur fond blanc » de Malevitch se voulait explicitement un non objet. On sait que le cubisme a allègrement charcuté l'objet, tournant autour de lui, le regardant selon plusieurs points de vue simultanément. Le *Nu descendant l'escalier* de Marcel Duchamp était lui aussi une espèce de trouble spatio-temporel de l'objet ; et d'ailleurs toute la physique du xx^e siècle, relativiste et ondulatoire, n'a cessé de perturber l'objet.

On m'a raconté que Jacob Jensen, le célèbre designer de Bang & Olufsen a dit un jour que l'objet qui le fascinait le plus est le menhir. Ça ne m'étonne pas ! Le menhir est un curieux objet. Il n'y en a pas deux pareils et pourtant ce sont des artefacts, ils ne sont pas gratuits mais on n'a pas vraiment idée de leur fonction, ce sont des « individus » singuliers mais inséparables de leur lieu, de leur position, de leur contexte. Le menhir est une sorte de limite entre l'objet et le non objet. La limite entre le banal et l'étrange. Entre l'art et la nature. C'est un singulier sans particularités. C'est une sorte de défi au design...

L'autre risque de la fascination du design pour l'objet c'est évidemment son isolement. Un objet n'est pas une île. Ou plus exactement il n'est pas dans le vide. La focalisation excessive sur un objet tend à le couper de son milieu ambiant, matériel et culturel, du tissu de relations qu'il entretient avec d'autres objets, avec des acteurs, avec des lumières, des significations. La passion tend toujours à arracher son objet au milieu et aux horizons auxquels il appartient. Les architectes reprochent parfois aux designers de ne pas assez comprendre l'espace. Peut-être que les ingénieurs leur reprochent de ne pas assez penser systèmes. Bon, c'est normal, chacun défend son point de vue ! En tout cas c'est peut-être ici, dans le rapport à l'objet que la prospective peut être utile au design.

Avant de retourner vers la prospective et son rapport à l'objet, faisons un tout petit détour par la psychanalyse, dans laquelle on utilise le couple de notions *bon objet* et *mauvais objet*. Le mauvais, ce n'est pas trop difficile à définir, c'est l'objet de fixation, dont on ne peut plus se détacher. Le mauvais côté de l'objet, c'est le fétichisme ou la sacralisation exclusive, c'est le Veau d'or de la Bible. C'est l'objet unique de la passion destructrice. *Rome unique objet de mon ressentiment*. Le bon côté de l'objet, c'est qu'il offre une prise à l'imagination et à l'action. Le mauvais, c'est lorsque cette prise se transforme en emprise.

La prospective n'a pas pour ambition de prévoir l'avenir, ni de le prédire comme s'il était déjà écrit quelque part. Ni même de le ou de s'y préparer –ce qui le pose encore comme un horizon, fut-il changeant ou multiple, sous la forme de scénarios ou de « futurs possibles ».

Il ne s'agit pourtant pas de nier que la prospective à quelque chose à voir avec l'avenir. D'ailleurs toutes les activités humaines ont, qu'elles le veuillent ou non, un rapport à l'avenir. La prospective est une activité d'un genre particulier, une action qui s'exerce au présent en vue d'un avenir qui dépend de cette action, de la façon dont cette action est réalisée, et surtout de la façon dont elle transforme celui qui la réalise. Plus qu'une action productive, la prospective est une sorte de *travail sur soi*. Peut-être faudrait-il ici mobiliser la notion (deleuzienne elle aussi) de devenir plutôt que celle d'avenir.

On pourrait dire que *faire de la prospective, c'est travailler son devenir*. C'est faire de l'évolution quelque chose de conscient et d'opérable, au moins dans une certaine mesure. Il y a dans la prospective la double hypothèse que le devenir n'est ni la fatalité ou le déterminisme, ni le hasard ou le libre arbitre. Il est possible de travailler son devenir, à condition de le concevoir comme un mouvement et non comme une succession d'états. On voit là pourquoi la prospective se méfie des objets –si objet veut dire « objet de fixation », stase de l'attention, arrêt du devenir. Mais ceci, c'est la définition du mauvais objet, comme dit la psychanalyse. Le bon objet c'est celui qui tout en « fixant les idées » est un relais pour l'imagination, point fixe pour le levier d'Archimède. Les mots sont des tremplins disait André Breton. Un objet peut être une prison ou au contraire une *prise*, condition nécessaire pour le déploiement d'un mouvement. Il n'y a pas de mouvement sans points fixes !

Une petite illustration tirée du domaine des transports urbains ; il y a un objet auquel nous nous intéressons beaucoup actuellement et qui constitue un véritable tremplin pour des évolutions à venir. C'est ce que l'on appelle traditionnellement le « point d'arrêt » des lignes d'autobus, et que nous sommes en train de rebaptiser « station », ou « lieu d'échanges » –ou peut-être encore autre chose mais en tout cas pas « point d'arrêt » (ni « abribus ») – pourquoi pas « tremplin ». Et c'est justement un des importants points de coopération entre le Design et la prospective à la RATP. La *station bus* est un « bon objet », précisément parce qu'on ne sait pas trop bien ce que c'est, et à condition que l'on ne se précipite pas pour lui faire un cahier des charges définitif ! L'intéressant avec la *station bus*, c'est qu'elle est une notion biface, une face transport et une face urbaine.

Pour compléter ce petit exemple, je devrais évoquer au moins les réflexions qui ont lieu actuellement dans l'univers Bus. Il s'y passe des choses neuves – mais le plus original, c'est que l'innovation n'est pas toujours où on l'attendait. En général, si vous parlez de bus innovant vous imaginez tout de suite des autobus, je veux dire des véhicules, étonnants à un égard ou à un autre. Or ce qui passe actuellement ne concerne pas seulement, et même ne concerne pas principalement les véhicules autobus.

Depuis les projets menés dans une certaine ville du Brésil, Curitiba, s'est répandue l'idée que l'on peut utiliser des véhicules autobus pour fabriquer un système de transport ayant des attributs d'un métro – au moins en partie. On d'ailleurs parfois appelé ces systèmes des « surface subway » - parfait oxymore, qui signale que l'on a bien à faire à un concept mutant. L'un des éléments essentiels de ce concept est précisément la station. On s'aperçoit que l'innovation décisive réside d'abord dans la partie « immobile » du système de transport – la station, mais aussi la voie de roulement et l'insertion urbaine. En fait, c'est le couplage du mobile (le véhicule) et de l'immobile qui est devenu le point focal de l'innovation. Le point notable est ici le déplacement de l'objet autobus à l'objet « ligne de bus ». La station, l'objet-station, est le levier (ou le point fixe archimédien) pour un mouvement de reconception innovante dans l'univers du bus et plus largement des transports publics de surface.

Je ne suis pas designer, je l'ai dit, mais j'ai de la sympathie pour le design. Pourquoi ? Précisément dans la mesure où le design maintient, malgré la difficulté, le double sens du mot conception, que je voudrais interpréter ici comme l'inséparabilité de la connaissance et de la création. Dans le design à son meilleur on perçoit que créer est un acte de connaissance. Cela peut sembler paradoxal tant nous avons appris à séparer ces deux notions, la connaissance ayant pour objet, croyons-nous, le réel en tant qu'il est indépendant de nous, et la création étant « ex-nihilo », sur le modèle biblique du *Que la lumière soit et la lumière fut*. Il aura fallu attendre les bizarreries de la mécanique quantique pour que l'on s'inquiète du fait que l'observation ne laisse pas indemne son objet. C'est peut-être parce que nous avons très peur de la magie que la science a érigé un mur de protection, un cordon sanitaire entre la « création », mystérieuse mais confinée, et la connaissance, qui laisse le réel à son objectivité absolue.

Le design n'a pas seulement besoin de connaissances –scientifiques, techniques– pour pouvoir s'effectuer. Il constitue en lui-même un mode de connaissance. En quel sens ? On pourra admettre que connaître une chaise c'est concevoir une chaise, voire fabriquer une chaise, mais que cela ne vaut donc que pour les artefacts. Pourtant, qu'est-ce que, aujourd'hui, connaître scientifiquement une feuille d'arbre, ou une molécule, ou une vague ? C'est concevoir et construire un modèle mathématique capable d'en reproduire les propriétés. L'opposition entre artificiel et naturel est aussi fallacieuse que l'opposition entre art abstrait et figuratif. Il n'y a pas d'art abstrait au sens d'art qui n'aurait aucun rapport avec la nature. Et il n'y a pas d'art réaliste au sens strict, sinon le seul art possible serait le réel lui-même.

Une chaise bien dessinée n'est pas seulement commode ou agréable ; elle décrit et explique à sa façon l'assise humaine, la façon de s'asseoir, de travailler, de manger, de se détendre de toute une civilisation et de toute une époque. De même qu'il suffit à l'archéo-paléontologue d'examiner une dent pour connaître la forme, le mode de vie et l'environnement d'une espèce animale. Un objet bien *designé* contient autant de connaissances qu'une bibliothèque !

La « connaissance par le design » se distingue cependant, dans son principe même, de la connaissance scientifique. C'est un « genre » de connaissance différent. Il est différent précisément parce qu'il passe par l'objet, l'objet réel, tangible. La science, comme on dit, ne connaît que le général. L'objet scientifique peut être très précis –telle étoile parmi des milliards d'autres, – mais du point de vue scientifique ce ne sera jamais qu'un exemplaire, un quidam prélevé à l'intérieur d'une catégorie déterminée au préalable : étoile, ou d'une sous catégorie, supernova, naine blanche, etc. Ce n'est que dans un rapport nourri et historié au sujet humain qu'une étoile devient un véritable objet, tel que le soleil, l'étoile du berger, Sirius ou les Pléiades. On voit que si l'on veut, par exemple, définir l'objet soleil, ce n'est pas une mince affaire. Cela va du dieu Râ des égyptiens à la fusion nucléaire de la physique ou à l'appareil à bronzer des temps modernes.

Je reviens à cette « connaissance par le Design » - On pourrait parler de « recherche par le design » – et pas seulement de recherche « en », ou « sur le » design. Ce serait en tout cas une façon d'aborder ou de discuter la notion de création appliquée au Design. On a parfois l'impression que le Design oscille entre une

version « modeste » : donner forme, élégante et efficace, à une fonction ou à un objet définit par ailleurs, et une version haute qui l'apparenterait à, disons, la Haute Couture !

Personnellement, ce qui m'intéresse le plus c'est que le design soit capable de créer des connaissances, d'explorer des espaces nouveaux, de découvrir des significations nouvelles.

Je voudrais mentionner une expérience, que j'ai vécue personnellement à la RATP, où le design a joué un rôle de ce type. C'était dans le cadre d'un projet qui s'intitulait « les bouquets de services du métro », et qui s'inscrivait dans une démarche d'innovation dans les services. Ce projet a donné lieu à une phase de prototypage assez importante, dans six stations de métro. La coopération avec les designers a été au cœur de cette expérience, qui a porté aussi bien sur des formes, des instruments, des objets ou des matériaux, que sur des questions de « topologie » – le dedans et le dehors, l'ouvert et le fermé. Mais par delà ces aspects formels et techniques, les prototypes ont surtout joué le rôle d'un laboratoire de recherche et d'apprentissage sur la relation de service. On a ainsi appris des choses très utiles sur les conditions « scénographiques » d'une bonne relation de service dans un espace aussi singulier qu'une station de métro. Et plus généralement, sur l'usage du temps. Qu'est-ce que « faire halte », pourquoi faire, qu'est-ce que l'entre-deux-trains, etc. Par la succession et la modification des prototypes et leur test *in vivo*, le design devenait un précieux moyen d'étude sur des comportements et des attitudes jusque là peu analysés.

C'est parce qu'il est un mode de connaissance que le design est une discipline exigeante et difficile, et qu'à l'inverse un design qui ne découvre rien, qui se contente de « copier des idées toutes faites » est frappé de pauvreté, car il y a des objets pauvres comme il y en a de riches. Il y a des objets idiots. Cela nous renvoie à la question de l'objet. De quel genre d'objets le Design s'occupe-t-il ? Quel est l'objet du design ? (j'ai failli intituler mon intervention « cet obscur objet du design » en paraphrasant le titre d'un film célèbre). Pour le dire autrement : qu'est-ce qu'un objet *intéressant* ? Ce serait, pour prolonger la remarque précédente un objet tel que le connaître et le créer soient une même opération. Définition paradoxale donc, puisque « le connaître » suppose qu'il soit déjà là – posé là devant ; et « le créer » suppose qu'il n'existe pas avant. De tels objets sont-ils possibles ? Y en a-t-il beaucoup ? Marcel Duchamp en tout cas en a clairement formulé le concept en le nommant *ready-made*, et en a prouvé la possibilité en en produisant quelques uns, ce qui comme on sait ne fut pas sans effet sur l'histoire de l'art. Il considérait cependant que les « bons » *ready-made* sont très difficiles à trouver, contrairement à ce que l'on pourrait naïvement croire. Il n'en a d'ailleurs lui-même produit qu'une douzaine sur une carrière de plus de 50 ans ! Marcel Duchamp ne se considérait pas comme un destructeur ou comme un opposant au principe de l'art. Au contraire. Il a plusieurs fois précisé qu'il n'était nullement tenant de la *tabula rasa*, et que si l'on voulait le ranger dans la catégorie dada, ce serait dans celle, à inventer pour lui, de dada positif. Pour lui, le travail de « création » des *ready-made* s'inscrivait dans l'histoire de la peinture, ironiquement certes, mais réellement. Le choix et l'intervention sur un objet « tout fait », aussi légère ou bizarre semble cette intervention, était pour lui une façon de le *peindre*.

Pardonnez-moi de faire abondamment appel à l'art, dans cette réflexion, et plus particulièrement à la peinture. On pourrait même y trouver une définition de l'objet : un objet, c'est ce que l'on peut peindre. Et qu'est-ce que peindre ? C'est de rendre les objets intéressants, vivants, parlants, vibrants. En un mot, infinis. Regardez un objet dans un tableau de n'importe quel bon peintre, Rembrandt ou Cézanne par exemple. Vous verrez qu'il y a toujours un point ou une plage de cet objet où la frontière disparaît, où cet objet est indiscernable de son fond. Si on veut comprendre ce qu'est un objet il faut regarder une pomme de Cézanne – on lui a d'ailleurs reproché de peindre les femmes comme des pommes ! Il y a pas mal de pommes célèbres dans l'Histoire. Celle d'Adam et Eve, celle de Newton, celle de Cézanne, et celle d'Apple ! A lui seul ce petit objet, la pomme, raconte toute l'histoire de l'Occident. De l'éthique à l'esthétique et de la science à la technologie. Voilà ce que l'on peut appeler un objet intéressant ! D'ailleurs, la pomme est un objet de design presque autant que la chaise – depuis la *Golden* jusqu'à la *Pink Lady* !

Bon ! je suis à présent en mesure de préciser mon hypothèse de départ – à savoir que l'objet est une bonne articulation, du design et de la prospective. Design et prospective entendus, au fond, comme indicatifs de deux types d'approche antagonistes et complémentaires. Car, on voit bien que tout objet, pour être *intéressant*, a besoin à la fois d'être construit, formé, d'avoir de l'étoffe et de la consistance, et d'un autre côté, d'être traversé, interrogé, complexifié, contextualisé, ouvert. Ouvragé et ouvert à la fois, si l'on peut dire.

Mon intuition de départ, à l'origine de cette petite causerie, c'est que l'objet est une ressource précieuse, précisément dans la mesure où il incite à articuler ces deux perspectives considérées dans leur généralité – stabiliser, former, fixer et en même temps se libérer des formes figées, se déplacer, relier –, et surtout à le faire d'une façon qui ne soit pas trop « métaphysique », une fois pour toutes, mais concrètement, objet par objet.

Ce mode de rapport à l'objet, à l'objet *singulier*, avec, simultanément, une richesse de forme et de matières, et une puissance d'ouverture et de relation, un tel mode ne peut à mon sens se comprendre pleinement qu'en faisant appel à une dimension poétique. Appréhender poétiquement un objet, de quelque nature qu'il soit, c'est en accueillir la singularité dans une forme – linguistique, plastique ou autre – et lui donner des racines et des résonances dans un monde.

Faire du « Design prospectif », ce serait alors retrouver, avec des moyens et des enjeux contemporains, la capacité humaine générique et vitale d'entretenir une relation riche avec le réel, c'est-à-dire avec toutes choses, capacité dont le plus vieux et le plus beau nom est *poétique*. C'est en tout cas l'hypothèse –l'hypothèse poétique– que je formule ici, en prenant ce terme d'hypothèse dans son sens propre. Le poétique, en tant que savoir et savoir-faire le plus vieux du monde, est ce qui *sous-tient* la variété des savoirs et des savoir-faire, variété dont le couple design - prospective est un modèle réduit. Et qui, en les soutenant ensemble, les maintient dans la possibilité d'une unité, de l'unité d'un monde.

Georges Amar est ingénieur et artiste. Il dirige actuellement la Prospective de la RATP, dont le but est, d'une part, d'élargir le spectre des connaissances et des concepts féconds en matière de mobilités urbaines, et d'autre part de provoquer et d'accompagner des projets novateurs.

Conférence du 16/11/05, 11h 30