

École des Arts de la Sorbonne  
47 rue des Bergers  
75015 Paris

# Théorie Critique du Design

## JOURNÉES D'ÉTUDE

Traductions sensibles  
de théories du design

Judi 15 mai 2025  
Vendredi 16 mai 2025  
9h-17h – Salle 251





Jeudi  
15 mai  
2025

## Matinée

9h10-9h30

Accueil des participants

9h30-9h45

Présentation

Catherine Chomarar-Ruiz  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

Convoquer des médias pour traduire des théories liées au design (Volet 1)

Kim SACKS  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)  
Président de séance

9h45-10h15

*La Conscience du Corps du Tailleur*  
Anna KESZEG  
(Université Moholy-Nagy, Budapest)

10h15-10h45

*Traduire les correspondances entre design et anthropologie : maquette organique et coupe interactive*

Camille MANÇON  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

10h45-11h15

*Traductions sensibles du concept d'opacité typographique : tentatives et questionnements*

Margaux MOUSSINET  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

11h15-11h25

Pause

11h25-12h30

Discussions

12h30-14h

Pause méridienne

## Après-midi

Traduire la théorie critique du design (Volet 1)

Maxime BENVENUTO  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Design Academy of Eindhoven, Académie Royale des Arts de La Haye)  
Président de séance

14h-14h30

« Des non-objets pour les non-consommateurs » : relecture du catalogue *Good Goods* de Philippe Starck pour *La Redoute*  
Florine BARNET  
(Université d'Artois)

14h30-15h

[En]jeux d'une traduction sensible de la théorie critique du design  
Emilie HUC  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

15h-15h30

*Le Rêve d'une chose ridicule*  
Jérémy ELALOUF  
(Université Toulouse-Jean-Jaurès)

15h30-15h40

Pause

15h40-17h

Discussions

PROGRAMME

# Matinée

**9h10-9h30**

**Accueil des participants**

**9h30-9h45**

**Présentation**

Catherine Chomarar-Ruiz  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**Convoquer des médias pour traduire des théories liées au design (Volet 2)**

Margaux MOUSSINET  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)  
Présidente de séance

**9h45-10h15**

*Les dispositifs graphiques comme passerelle thérapeutique : vers une traduction sensible du soin*

Maryam ALIKHANI  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**10h15-10h45**

*Design et enquête de terrain auprès d'un public empêché : vers la traduction de savoirs scientifiques et sensibles*

Margot LAUDOUX  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**10h45-11h15**

*La « zone obscure » simondonienne éclairée par les contre-emplois burlesques de films-essais*

Judith MICHALET  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**11h15-11h25**

**Pause**

**11h25-12h30**

**Discussions**

**12h30-14h**

**Pause méridienne**

# Après-midi

**Traduire la théorie critique du design (Volet 2)**

Sophie FETRO  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)  
Présidente de séance

**14h-14h30**

*Traduire de façon sensible l'histoire collective d'une institution du design : retours critiques*

Maxime BENVENUTO  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Design Academy of Eindhoven, Académie Royale des Arts de La Haye)

Pete Ho Ching FUNG  
(Design Academy of Eindhoven, University d'art + Design Emily Carr, Vancouver)

**14h30-15h**

*Le silence de la nature. Cinématographie de mode outdoor et recul énigmatique du monde*

Manon FLACHER  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**15h-15h30**

*Exposition imaginaire et TCD*  
Catherine CHOMARAT-RUIZ  
(Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

**15h30-15h40**

**Pause**

**15h40-17h**

**Discussions**

**Vendredi  
16 mai  
2025**

# Les dispositifs graphiques comme passerelle thérapeutique : vers une traduction sensible du soin

Maryam ALIKHANI

Maryam Alikhani est designer graphique et doctorante à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

6

Les dispositifs graphiques pourraient-ils être une traduction sensible des méthodes thérapeutiques en psychanalyse et neurosciences ?

Cette proposition examine le potentiel et les capacités des dispositifs graphiques, notamment les jeux éducatifs et les outils visuels, afin de traduire et de transmettre de manière sensible les concepts et méthodes thérapeutiques issus de la psychanalyse et des neurosciences, dans le cadre des théories du design. Dans les domaines où les interactions humaines et la complexité cognitive jouent un rôle central<sup>12</sup>, le design graphique peut servir de passerelle entre les concepts théoriques et l'expérience pratique. Cependant, à une époque où le design graphique semble souvent réduit à un outil au service des intérêts du marché capitaliste et aligné sur des idéologies consuméristes<sup>3</sup>, la question se pose de savoir dans quelle mesure ces dispositifs peuvent offrir une traduction sensible et précise des concepts liés à la théorie critique du design. Au cours du siècle dernier, des recherches approfondies en médecine, psychologie et psychiatrie ont exploré les maladies et les différences cognitives. Ce qui caractérise ces études, c'est leur dynamique d'évolution constante. Les concepts qui aujourd'hui sont considérés comme fondamentaux peuvent être révisés, complétés ou même radicalement transformés en peu de temps.

Cette proposition interroge plus spécifiquement le rôle des dispositifs graphiques dans la traduction sensible des concepts liés au spectre de l'autisme.

.....

1 SUBSTANCE ABUSE AND MENTAL HEALTH SERVICES ADMINISTRATION, *Mental Health*, disponible à l'adresse : <https://www.samhsa.gov/mental-health#:~:text=Mental%20health%2> [consulté le 13 février 2025].

2 DÉSANGES Guillaume, *Cosa Mentale. Art, santé mentale et neurodiversité* au Palais de Tokyo, 2023, disponible à l'adresse : <https://admin.palaisdetokyo.com/wp-content/uploads/2023/09/livre-blanc-COSA-MENTAL.pdf> [consulté le 13 février 2025].

3 PAPANNEK Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971 ; rééd. *Design pour un monde réel*, Paris, Mercure de France, 1974, pp. 26-27.

Son objectif principal est d'évaluer les capacités et le potentiel du design graphique à produire une traduction sensible de ces concepts, tout en explorant sa flexibilité et sa capacité à être redéfini à travers le design, un domaine lui-même en constante évolution. Cette exploration vise ainsi à reconsidérer et analyser le concept de « traduction sensible » dans un cadre où les notions étudiées sont elles-mêmes en perpétuelle transformation et réinterprétation. Cette nécessité englobe à la fois la définition des termes et les théories thérapeutiques dans le domaine de l'autisme. Par exemple, la compréhension du spectre de l'autisme reste en cours d'exploration et d'interprétation, et sa définition même suscite des débats : l'autisme est-il une différence génétique<sup>4</sup> ou un trouble psychiatrique ? Faut-il le considérer comme un handicap ou simplement comme une « condition<sup>5</sup> » cognitive différente<sup>6</sup> ? Ces questions illustrent la complexité des définitions et des approches liées au spectre de l'autisme. Cette complexité se manifeste également dans d'autres définitions et concepts. Par exemple, les recherches ont montré que l'environnement a un impact direct sur le comportement et le bien-être des personnes autistes. Concevoir des espaces adaptés à leurs besoins peut faciliter l'apprentissage, renforcer leur autonomie et préserver leur dignité. Pour cela, les architectes et designers doivent intégrer des théories sur l'intégration sensorielle et le contrôle de l'environnement<sup>7,8</sup>. Dans ce contexte, une question centrale se pose : quel rôle joue le design graphique dans la mise en œuvre de ces théories ?

.....  
 4 MOTTRON Laurent, « Autism Spectrum Disorder », dans *Handbook of Clinical Neurology*, vol. 174, Elsevier, 2020.

5 GREENBERG David M., WARRIER Varun, ALLISON Catherine, BARON-COHEN Simon, « Testing the Empathizing-Systemizing Theory of Sex Differences and the Extreme Male Brain Theory of Autism in Half a Million People », dans *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, vol. 115, no 48, 2018, doi:10.1073/pnas.1811032115.

6 MALEVAL Jean-Claude, *La Différence autistique*, Presses Universitaires de Vincennes, 2021, doi:10.3917/puv.malev.2021.01, disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/la-difference-autistique--9782379241994.htm> [consulté le 13 février 2025].

7 GAINES Kate, BOURNE Andrew, PEARSON Martin, KLEIBRINK Mark, *Designing for Autism Spectrum Disorders*, New York, Routledge, 2016, pp. 95-98.

8 THOMPSON Travis, ROBINSON Julia, DIETRICH Mary, FARRIS Marilyn, SINCLAIR Valerie, « Architectural Features and Perceptions of Community Residences for People with Mental Retardation », dans *American Journal of Mental Retardation: AJMR*, vol. 101, no 3, 1996.

Cette proposition explore le potentiel des dispositifs graphiques en tant qu'outils efficaces de communication et de thérapie pour l'autisme. En mettant l'accent sur la notion de « traduction sensible » — fondée sur l'impact émotionnel, l'inclusivité et la multimédialité — cette étude examine également la capacité de ces dispositifs graphiques à transcender leur simple fonction linguistique pour devenir de véritables outils de communication profonde et efficace entre les communautés typiques (les familles) et atypiques (les personnes autistes). En outre, cette étude comprend une dimension expérimentale permettant d'évaluer l'application des concepts et des outils dans un environnement réel. Son objectif principal est d'analyser le rôle de la traduction sensible dans les contextes thérapeutiques et de proposer une approche critique du design. L'objectif principal de cette proposition est d'analyser le rôle de la traduction sensible dans les contextes thérapeutiques, tout en mettant en lumière une perspective de design critique. Il s'agit d'interroger la capacité de ce type de traduction à devenir un outil à la fois polyvalent et opérationnel dans ce domaine, ainsi que la manière dont des projets similaires peuvent s'inscrire dans un cadre de traduction sensible. Dans cette expérimentation, un système graphique central a été développé et déployé à travers divers médias. Ce projet évaluera donc l'efficacité de cette approche et les perspectives futures du design graphique dans le champ thérapeutique.



Figure 01. Design de mallette 01 du projet « BuildTogether », Maryam Alikhani, Galerie Journiac, juin 2024.



Figure 02. Design de mallette 07  
du projet « BuildTogether »,  
Maryam Alikhani,  
Galerie Journiac, juin 2024.

## Bibliographie

Carine Delanoë-Vieux, *Art et design : instauration artistique, entre hostilité et hospitalité des lieux de soins et habitabilité du monde*. Art et histoire de l'art, Thèse de doctorat en Design, Université de Strasbourg, 2022.

FLEURY-PERKINS Cynthia, FENOGLIO Antoine, « Le design peut-il aider à mieux soigner ? Le concept de proof of care », *Soins*, no 834, Paris, Elsevier Masson SAS, 2019.

GAINES Kate, BOURNE Andrew, PEARSON Martin, KLEIBRINK Mark, *Designing for Autism Spectrum Disorders*, New York, Routledge, 2016.

GRANDIN Temple, *Thinking in Pictures: And Other Reports from My Life with Autism*, 1re éd., New York, Vintage Books, 1996.

MALEVAL Jean-Claude, *La Différence autistique*, Paris, Presses Universitaires de Vincennes, 2021, DOI : 10.3917/puv.malev.2021.01, disponible en ligne : <https://www.cairn.info/la-difference-autistique--9782379241994.htm> [consulté le 13 février 2025].

PAPANEK Victor, *Design for the Real World*, disponible en ligne : <https://readings.design/PDF/design-for-the-real-world-victor-papanek.pdf> [consulté le 13 février 2025].

PELLOUX Anne-Sophie, « Voyage en terres d'autismes : Ce que les personnes autistes nous transmettent », *Enfances & Psy*, no 75, 2017/3, Toulouse, Éditions Érès, p. 175-190, ISSN 1286-5559, ISBN 9782749256894, DOI : 10.3917/ep.075.0139.

VAN TOORN Jan, *Visible Language*, vol. 28, Index, University of Cincinnati, 1994.

# « Des non-objets pour les non-consommateurs » : relecture du catalogue *Good Goods* de Philippe Starck pour La Redoute.

Florine BARNET

Florine Barnet est doctorante en histoire de l'art au CREHS à l'Université d'Artois, chargée d'enseignement en histoire du design à l'UCO et attachée de conservation du patrimoine au sein de l'agence de Philippe Starck.

Ses recherches portent sur les collaborations de créateurs, dans le domaine du design et de la mode, avec des maisons de vente par correspondance françaises entre 1984 et 1998, et sur les enjeux politiques et sociaux liés à la diffusion du design.

10

Le 15 septembre 1998, La Redoute lance le catalogue *Good Goods by Starck*. La rupture avec les précédentes parutions semestrielles est totale : la couverture surprend par son allure futuriste (le portrait féminin illustrant la tendance du moment est remplacé par un visage énigmatique à trois yeux), le nombre de pages est drastiquement réduit (de 500 à 75 pages), le contenu est majoritairement monographique (les 250 objets sont essentiellement des créations de Philippe Starck, sauf les rares exceptions qui ont été sélectionnées par ses soins). Mais l'idée véhiculée derrière ce catalogue peut nous surprendre : « des non-objets pour les non-consommateurs<sup>1</sup> » est la phrase par laquelle le créateur Philippe Starck commence son introduction à la page 4. Dans les pages suivantes, Starck propose « des objets pas forcément beaux, mais bons<sup>2</sup> » et affirme qu'il n'a « pas vocation à faire du commerce par correspondance<sup>3</sup> ».

Cette communication propose donc d'interroger cet objectif défendu par le designer sous l'angle de la traduction sensible d'une théorie du design à travers trois éléments. Tout d'abord, à partir de l'intention du designer, il faut en étudier le caractère subversif : il s'agit ici de concevoir un catalogue de vente par correspondance, avec une grande variété d'objets dont les prix sont indiqués mais qui ne seraient pas à vendre. La subversion, en

.....

1 Philippe Starck, *Good Goods by Starck*, Roubaix, La Redoute, 1997, p. 4.  
2 Philippe Starck, *Good Goods by Starck*, op. cit., p. 4.  
3 *Ibidem*, p. 75.

tant qu'idée majeure des traductions, est bien convoquée ici. Le médium catalogue de vente ici est utilisé et renversé : Starck s'en approprie pourtant tous les codes, notamment la photographie, la description et la mention du prix de chaque objet.

Le deuxième élément concerne la notion d'habitabilité du monde. En s'appuyant sur la définition du design dans la théorie critique, c'est-à-dire le projet dont la finalité est l'amélioration de l'habitabilité du monde dans le respect des humains et des non-humains, il est intéressant de constater que plusieurs objets créés sont porteurs d'une dimension écologique, dans leur conception et dans leur esthétique, et dans un souci de soin vis-à-vis du corps : citons les exemples suivants tels que le travail du packaging pour les aliments biologiques de la marque OAO, le label NC signifiant « No Creation No Chemical » attribué à une ligne de vêtements et de linge de maison en coton biologique, la ligne Wet Elegance de vêtements « fonctionnels », des imperméables pour la marque K-Way dans des couleurs plus neutres afin de contrer la pollution des « paysages avec des couleurs offensantes » et des produits associés au design du care, avec des produits dermatologiques conçus avec le laboratoire Bioderma, des brosses à dent pour Alessi ou des compléments alimentaires avec Europ-Labo. Tout ceci contribue à une forme d'utopie telle que l'avait formulé Christine Colin dans son étude, en se concentrant sur la conception des huit « Political t-shirts » pour le label NC<sup>4</sup>, une série de t-shirts blancs avec des « courtes phrases-clés<sup>5</sup> » appartenant « au registre de l'évidence<sup>6</sup> » telles que *God is dangerous*, *Nous n'avons pas besoin de tuer pour survivre* ou encore *Moral Market*. Mais le caractère utopique, inclusif et éthique, se retrouvent expressément dans ce que nous pourrions appeler le prologue du catalogue, intitulé *A nos erreurs*, dans lequel Starck énumère les critères de sa grille d'exigence tels que « honnêteté du service [...], sens politique, sens de représentation sociale, sens sexuel, responsabilité humaine<sup>7</sup> ».

Son utopie se concrétise par son action de diffusion d'un design pour tous, notamment auprès des maisons de vente par correspondance, ici La

.....  
4 Voir l'article de Christine COLIN, « Bonne marchandise. Good Goods ou l'utopie en 8 t-shirts » in *Design et Utopies*, Dijon, Industries Françaises de l'Ameublement, 2000, p. 8-21.

5 Philippe Starck, *Good Goods by Starck*, op. cit., p. 22.

6 *Ibidem*.

7 *Ibidem*, p. 74.

Redoute mais rappelons également sa collaboration avec les 3 Suisses entre 1984 et 1996, l'occasion pour lui d'y introduire deux meubles dessinés pour Danièle Mitterrand<sup>8</sup> lors de l'aménagement des appartements privés de l'Élysée<sup>9</sup>.

Enfin, le troisième élément est une question sur la morale du designer et, dans notre étude ici, sur la contradiction entre discours engagé, politique, face à la consommation de masse et son action concrète avec la création d'un catalogue de vente. Bien qu'il s'agisse ici de proposer « des non-objets pour les non-consommateurs », il s'agit quand même de les vendre, de consommer moins mais mieux. De plus, le catalogue contient 250 références, toutes supervisées ou créées par Philippe Starck, ce qui engendre une relecture du t-shirt à slogan politique *Tomorrow will be less*, et du projet de conception de ce catalogue de manière générale que nous mettrons à l'épreuve.

## Bibliographie

COLIN Christine, « Bonne marchandise. Good Goods ou l'utopie en 8 t-shirts » in *Design et Utopies*, Dijon, Industries Françaises de l'Ameublement, 2000.

STARCK Philippe, *Good Goods by Starck*, Roubaix, La Redoute, 1997.

.....  
8 Il s'agit de la chaise *Miss Beasone* commercialisée en 1984 et le meuble de rangement *Bureau du théâtre du monde* en 1985.

9 En 1983, Philippe Starck est invité par Jack Lang aux côtés de quatre décorateurs à aménager les appartements privés à l'Élysée du nouveau président, François Mitterrand, élu en 1981. Starck est choisi pour la chambre de Madame et l'antichambre de Monsieur.

# Traduire de façon sensible l'histoire collective d'une institution du design : retours critiques

Maxime BENVENUTO et Pete FUNG

Maxime Benvenuto est enseignant-chercheur en design et doctorant à Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il dispense des cours de recherche, ainsi que d'histoire et de théorie du design à la Design Academy de Eindhoven (NL) en Bachelor, Pré-Master, et Masters de Design Social (Social Design) et de Recherche Critique (Critical Inquiry Lab). Il enseigne également à l'Académie Royale des Arts de La Haye (NL) en Master de Design Industriel.

Pete Ho Ching Fung est designer et chercheur en design basé entre le Canada et les Pays-Bas. Il enseigne au sein du Master de Design Social (Social Design) à la Design Academy de Eindhoven, et en Critical Studies à l'Université d'art + Design Emily Carr. Ses travaux ont été exposés et publiés par MIT Press (US), Het Nieuwe Instituut (NL), le Helsinki Design Museum (FI). Il dirige aussi la plateforme éditoriale Design for the Time Being.

13

En décembre 2024, nous avons été invités par la Design Academy de Eindhoven à formuler une intervention interne pour le personnel enseignant et administratif de l'académie, en vue de créer du lien. Au cours des dernières années, de rapides changements dans la structure de l'éducation accompagnés du départ en retraite de nombreux « maîtres » de l'école néerlandaise ont mené à un renouvellement de nombreux employés, menant aussi à une certaine forme de manque de connexions et cohésion au sein du personnel. En vue de cette intervention, nous avons donc été invités à proposer une intervention qui puisse construire du lien et poser les bases d'une rencontre entre et avec ces employés. Cependant, nous n'étions pas intéressés par les approches traditionnelles du « venir ensemble » que l'organisation nous proposait, telles que le format de lecture magistrale, ou celui de la table ronde. Aussi, nous avons commencé à penser notre propre approche.

Comme l'a remarqué l'historien du design John A. Walker, la construction de l'histoire du design n'est pas seulement une étude chronologique des objets et des espaces, mais aussi l'acte de porter son attention sur ce dont cette histoire ne parle pas. Les pensées critiques telles que les pensées féministes, décoloniales, intersectionnelles, ou encore éco-critiques ont depuis plusieurs années déjà pointé du doigt les manques des récits

historiques de divers champs et disciplines. Cependant, les mêmes manques peuplent aussi les couloirs des histoires de nos institutions. Pensant à partir de cela, et prenant en compte la dimension collective de l'histoire d'une institution, nous ne nous sommes pas intéressés à présenter une version définitive ou officielle historique de l'académie, mais plutôt d'utiliser ce moment ensemble pour ouvrir cette histoire aux récits oraux qui se sont égarés avec le passage du temps, aux contre-récits qui furent effacés par les pratiques bureaucratiques et administratives, ou encore aux expériences vécues personnelles qui furent négligées ou oubliées au bénéfice des narratives officielles. De fait, notre approche s'est intéressée à repenser l'histoire de l'académie, non pas par une série de faits documentés, mais par la collection et l'accumulation d'histoires qui vivent dans les chairs de ses membres ; une idée de l'histoire de l'institution donc ni statique, ni finie, mais qui fluctue et se meut au rythme des présences qui la traversent.



Figure 1. Intervention « To-gather Re-gather » du 11 décembre 2024 à la Design Academy de Eindhoven © Anwyn Howarth

De façon pratique, cela a pris la matérialité d'une frise chronologique – celle documentée par les nombreuses publications de l'établissement – de 25 mètres de long, remontant aux premiers jours de l'institution en 1947, et allant jusqu'à son futur déménagement prévu en 2027. La frise comporte les diverses évolutions de l'académie : ses changements de nom, ses déménagements de sites en sites, ses remplacements de directeurs, l'évolution de ses enseignements, la (dis)continuation de ses divers départements, ses expositions, etc. Après une déambulation (littérale) au long de cette histoire de 80 ans/25 mètres, les quelques 150 membres de l'institut présents furent invités à se positionner sur la frise, au moment où leur relation avec l'institut commença (qu'importe qu'ils fussent étudiants, employés, freelance, ou autre). Cela permit une première mise en perspective avec les plus anciens venant des années 1980, les plus récent étant là depuis moins d'un an, et avec des âges qui ne s'alignèrent pas avec la linéarité de la frise, certains des employés les plus récents étant des plus âgés. Sur la base de cette répartition, 3 groupes générationnels furent créés : les 1980-2001, les 2002-2015, les 2016-2024. En se mélangeant entre générations, ils ont ensuite dû ajouter, corriger, annoter, les manques et inexactitudes de cette histoire documentée, mais aussi les projets futurs des années à venir et leurs contributions à cet « à venir ». Enfin, pour clore ce moment collectif, chaque participant a dû ajouter sa propre trajectoire au sein de l'institut à la frise chronologique.

## Bibliographie

DILNOT Clive, « The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities » in *Design discourse: history, theory, criticism*, Victor Margolin (éd.), Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 233-250.

DISALVO Carl, « Design and the Construction of Publics », in *Design Issues*, no 1, vol. 25, Winter 2009, p. 48-63.

RUSSELL Gillian, « The Critical Design Exhibition: an epistemic space », s.l., s.n., 2018.

MIGNOLO Walter D. et Walsh Catherine E., *On decoloniality: concepts, analytics, and praxis*, Durham London, Duke University Press, 2018.

VÁZQUEZ Rolando, « Precedence, Earth and the Anthropocene: Decolonizing design », in *Design Philosophy Papers*, no 1, vol. 15, 2 janvier 2017, p. 77-91.

WALKER John A et ATTFIELD Judy, *Design history and history of design*, London, Pluto, 1994.

WHITE Hayden V., *Tropics of discourse: essays in cultural criticism*, 10. print., Baltimore, Johns Hopkins Univ. Pr, 2003.

# Exposition imaginaire et TCD

## Catherine CHOMARAT-RUIZ

Philosophe, Catherine Chomarat-Ruiz est professeure des universités à Paris 1 Panthéon-Sorbonne, membre de l'institut ACTE. Ses enseignements et ses travaux de recherche sont dédiés à une théorie critique du design (TCD) qu'elle élabore en regard de l'École de Francfort.

Tout au long du semestre I de 2024-2025, nous avons travaillé sur la notion de « traduction sensible » et, plus précisément, sur la manière de traduire de façon sensible la théorie critique du design à laquelle mon séminaire est dédié.

À l'issue de ce travail théorique, mes étudiantes et étudiants du Master 2 *Design, Arts, Médias*, les doctorantes et les doctorants de Paris I ou d'autres universités ont fait des propositions de traduction. Il s'agissait alors d'imaginer une exposition qui combinerait ces notes d'intention et ces possibles artefacts en un récit de théorie critique du design. À travers ces textes et ces croquis, ce sont donc les concepts d'accélération du temps, d'aliénation, de réification, etc. qui ont été traduits, parce qu'ils éclairent les problèmes éthiques et épistémologiques que rencontre notre champ.

Sans pouvoir m'attarder sur ces propositions autant qu'il le faudrait, je voudrais néanmoins rendre hommage à ce travail collectif. Ma contribution se fonde sur une sélection de traductions possibles qui, dans leurs qualités comme dans leurs maladresses, leur inachèvement aussi, ont de quoi nous émouvoir et nous instruire. Elle prendra la forme d'une exposition imaginaire.

### Bibliographie

Catherine CHOMARAT-RUIZ, *À l'écoute du design, une théorie critique*, Bagnolet, L'Échappée belle, 2025.  
—, Catherine Chomarat-Ruiz. Séminaire 2024-2025, Semestre 1- *Vers une théorie critique du design*. Doctorat. France. 2024 (hal-04838493)

# Le Rêve d'une chose ridicule

Jérémie ELALOUF

Jérémie Elalouf est maître de conférences à l'Institut Supérieur Couleur Image Design (ISCID) de l'Université Jean Jaurès (Toulouse II) et membre du laboratoire Lara-Seppia. Ses travaux de recherche portent sur le rôle joué par le modèle de la nature dans l'histoire des arts et du design ainsi que sur les enjeux liés à la technique et aux nouveaux médias.

Le titre de cette proposition est une condensation de deux autres titres : *Le Rêve d'une chose*<sup>1</sup> de Pier Paolo Pasolini et *Le Rêve d'un homme ridicule*<sup>2</sup> de Fiodor Dostoïevski. Au premier abord, ces deux textes n'ont que peu de choses en commun. Le roman de Pasolini raconte la vie de jeunes paysans du Frioul, dans l'immédiate après-guerre, aux prises avec les injustices sociales. La nouvelle de Dostoïevski est un récit fantastique dans lequel l'auteur réactualise de manière visionnaire l'imaginaire chrétien.

Cependant, les deux récits mettent en jeu la question de l'utopie. Les personnages de Pasolini ont tenté d'émigrer en Yougoslavie, pour vivre dans un pays communiste. Mais, en tant qu'étrangers, ils se sont retrouvés sans ressources et ont été contraints de repartir. Alors qu'ils affrontent les difficultés de la vie et s'engagent dans les luttes sociales, ils restent hantés par un rêve indéfini : le rêve d'une chose. Le narrateur de la nouvelle de Dostoïevski est, lui, un homme humilié par la vie, qui a décidé de se donner la mort. Mais, au tout dernier moment, il fait un rêve. Il arrive dans une société idéale, où les êtres humains vivent libres et en parfaite harmonie. Et, par sa présence, il va corrompre ces êtres et leur apporter tous les malheurs humains. Seulement, loin de le désespérer, ce rêve plonge le narrateur dans un enthousiasme extraordinaire : il a vu l'état de bonheur de l'humanité, et il veut annoncer au monde entier la bonne nouvelle.

Mais, plus encore que ce point commun, c'est d'abord la rencontre de ces deux titres qui a été l'élément déclencheur de notre travail. Car, une chose qui rêve, et qui est ridicule, doit avoir conscience d'elle-même. Or, si la marchandise est, comme le pensait Marx, une créature paradoxale, pleine de « subtilités métaphysiques<sup>3</sup> », pourquoi ne pas imaginer qu'elle soit consciente ? Et qu'elle ait des choses intéressantes à dire sur sa propre

.....  
1 Pasolini, Pier Paolo, *Le Rêve d'une chose*, Paris, Gallimard, l'imaginaire, 1988.

2 Dostoïevski, Fiodor, *Le Rêve d'un homme ridicule*, Paris, Actes Sud, Babel, 1993.

3 Marx, Karl, *Le Capital : critique de l'économie politique*, livre I, Paris, PUF, Quadrige, 2006, p. 81.

condition ? Notre hypothèse est que la marchandise a douloureusement conscience de ses contradictions. Elle ressasse son ridicule et sa profonde haine d'elle-même. Elle est donc dans une situation subjective comparable à celle du narrateur de la nouvelle de Dostoïevski. Notre parti pris est donc de reprendre la trame narrative de cette nouvelle, du point de vue de la marchandise.

De ce travail littéraire, actuellement en chantier, nous ne présenterons qu'un fragment : le rêve de la marchandise. La chose ridicule arrive, donc, dans une société idéale qu'elle corrompt peu à peu. Pour l'écrire, nous nous appuyerons sur un essai, « Dons, marchandises et assimilation des autres<sup>4</sup> », écrit conjointement par un philosophe, Moishe Postone, et un anthropologue, Edward LiPuma. Dans ce texte, les deux auteurs réfléchissent à la manière dont l'échange marchand peut pénétrer dans des sociétés et les transformer progressivement. Pour ce faire, ils reviennent sur les débats théoriques autour de *l'Essai sur le don*<sup>5</sup> de Marcel Mauss, et proposent une nouvelle manière de différencier le don de l'échange marchand. Le récit du rêve proposera donc une traduction sensible de ces enjeux théoriques. Les designers qui travaillent quotidiennement à mettre en forme des marchandises, ne devraient-ils pas s'intéresser à ce que la chose ridicule a à leur dire sur la manière dont elle transforme les sociétés ?

## Bibliographie

DOSTOÏEVSKI Fiodor, *Le Rêve d'un homme ridicule*, Paris, Actes Sud, Babel, 1993.

MARX Karl, *Le Capital : critique de l'économie politique*, livre I, Paris, PUF, Quadrige, 2006.

MAUSS Marcel, *Essai sur le don : Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, Puf, 2012.

PASOLINI Pier Paolo, *Le Rêve d'une chose*, Paris, Gallimard, l'imaginaire, 1988.

POSTONE Moishe, *Marx, par-delà le marxisme : repenser une théorie critique du capitalisme au XXIe siècle*, Paris, Crise & Critique, coll. Palim Psao, 2022.

.....  
4 LiPuma, Edward, Postone, Moishe, « Dons, marchandises et assimilation des autres », dans *Marx, par-delà le marxisme : repenser une théorie critique du capitalisme au XXIe siècle*, Paris, Crise & Critique, coll. Palim Psao, 2022, p. 297-358.

5 Mauss, Marcel, *Essai sur le don : Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*, Paris, Puf, 2012.

# Le silence de la nature. Cinématographie de mode outdoor et recul énigmatique du monde.

Manon FLACHER

Manon Flacher est designer indépendante et doctorante en sciences de l'art à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz. Ses travaux de recherche portent sur la capacité de la mode outdoor à faire résonner à nouveau le monde.

Cette communication propose de traduire de manière sensible le concept de recul énigmatique du monde, par le format de la mode outdoor<sup>1</sup>.

Hartmut Rosa désigne le recul énigmatique du monde comme le revers paradoxal<sup>2</sup> d'une modernité axée sur le désir d'extension de l'accès au monde. Ce programme de mise à disposition, « imposé institutionnellement et fonctionnant, culturellement, comme une promesse [...] bascule en son contraire<sup>3</sup> ». Le monde se ferme à nous, se dérobe. Cet horizon de l'indisponible se présente alors à nous comme une menace : le fragment de monde exploité devient dur, stérile, voire « hostile<sup>4</sup> ». La mort, l'incolore, le froid et le mutisme dominent les tonalités choisies pour traduire sensiblement<sup>5</sup> ce recul énigmatique.

En nous appuyant sur la définition d'une traduction sensible, telle qu'expliquée dans les notes du séminaire de recherche *Vers une théorie critique*

19

.....  
1 Loin d'une définition stricte, nous proposons de considérer cette mode comme un champ du design cherchant à repousser les limites de l'apparence des vêtements techniques et à faire progresser la culture de l'outdoor. Ses artefacts se présentent comme une médiation technique avec les réalités élémentaires dites naturelles. Cette « mode fonctionnelle » se destine à des acteurs sociaux naviguant à l'intersection de la vie urbaine et de la nature.

2 ROSA, Hartmut, « Le revers paradoxal : le recul énigmatique du monde », dans ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020, p.31-45.

3 ROSA, Hartmut, « Le revers paradoxal : le recul énigmatique du monde », dans ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, op. cit., p.31.

4 *Ibidem*, p. 33.

5 Rosa s'appuie notamment sur les images fortes convoquées par Friedrich Schiller dans *Les Dieux de la Grèce*, pour exprimer l'absence de résonance du monde moderne — « enveloppe sinistre », « carcasse hideuse », « effroi », « souffle glacé du nord » —, voir ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020 p. 41.

du *design*<sup>6</sup>, nous transposerons ce concept depuis le langage vers un registre de signes imagés : une cinématographie horrifique de mode outdoor. Sa conception cherchera à sensibiliser à cette catastrophe terminale de la résonance, qui impliquerait la complicité du design. Nous focaliserons la notion de « monde » sur celle de « nature », centrale dans l'esthétique de la mode outdoor. En écho à la peur de son silence<sup>7</sup>, des artefacts cadavériques seront mis en scène au cœur d'une sphère naturelle morte. Ces paysages fantomatiques seront explorés au-delà du seul prisme visuel. L'approche multimédiale de la traduction sensible intégrera une réflexion sonore, la musique étant essentielle à la théorie de la résonance. Médium propice à la fabrication d'émotions<sup>8</sup>, l'expérience cinématographique privilégiera une tonalité horrifique fondée sur l'angoisse et la peur<sup>9</sup>, favorisant le sentiment d'étrangeté proche de l'absurde de Camus. Cette tonalité horrifique ouvrira des perspectives subversives. Elle cherchera à détourner l'iconographie naturaliste de la mode outdoor, traditionnellement orientée vers des moments d'affection passive et pathique au sein d'une nature idéalisée comme un « spectacle sublime », pour produire un effet glaçant mêlant séduction et malaise. Elle pourrait également interroger les codes du genre horrifique par une subversion musicale et l'exploration du mutisme comme nouvelle émotion de l'horreur<sup>10</sup>.

Nous envisagerons finalement cette traduction sensible comme un outil critique. Les artefacts de la mode outdoor matérialisent l'idée d'un monde disponible à un haut degré tout en incarnant ce que Rosa conceptualise

6 CHOMARAT-RUIZ Catherine, *Vers une théorie critique du design* (2024-2025), p. 5. HAL Id : hal-04838493

7 ROSA, Hartmut, « La voix de la nature », dans ROSA, Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, 2018, p. 417-434.

8 TAN, Ed S., *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*, 1995, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates.

9 La peur constitue le registre émotionnel utilisé par Rosa pour qualifier la perte du monde comme étant « la peur fondamentale, élémentaire et constitutive, de la modernité » dans ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020, p. 33.

10 Julian Hanich énumère les cinq principales émotions proposées par les films d'horreur et les thrillers : l'horreur directe, l'horreur suggérée, le choc, la hantise, et la terreur cinématographique, dans HANICH, Julian, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, New York, Taylor & Francis, 2010.

comme le retour de l'indisponible sous forme de monstre<sup>11</sup>. À l'ère de l'Anthropocène, où les acteurs sociaux se trouvent « dans une situation où la nature qu'il s'agit de satisfaire ou de découvrir est ou a été probablement produite par eux-mêmes<sup>12</sup> », la mode outdoor fait figure d'hyperobjet<sup>13</sup> inquiétant, menaçant la voix de la nature à laquelle elle nous promet pourtant de retrouver l'accès<sup>14</sup>. Si les traductions sensibles se caractérisent par un effet de rétroaction sur l'auteur de la théorie, elles pourraient produire ce même effet sur les designers. Les réponses formulées à cet appel à réalisation constitueraient alors un appui dans le repérage et l'analyse des facteurs esthétiques susceptibles de réduire cette mode à un simulacre de résonance, capitalisant sur un monde devenu sourd.

## Bibliographie

GILON, Daniel, « Le film d'horreur et la marchandisation de la peur » dans ILLOUZ, Eva, *Les marchandises émotionnelles : l'authenticité au temps du capitalisme*, Paris, Premier Parallèle, coll. Générale, 2019.

HANICH, Julian, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, New York, Taylor & Francis, 2010.

HAYWARD, Philip, *Terror Tracks, Music, Sound, and Horror Cinema*, Londres, Equinox Publishing, 2009.

LERNER, Neil, "Preface. Listening to fear/listening with fear", dans LERNER, Neil, *Music and in the Horror Film. Listening to Fear*, New York, Routledge, 2010.

MORTON, Timothy, *Hyperobjets — philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design, 2018.

ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020.  
—, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, 2018.

.....  
11 ROSA, Hartmut, « Le retour de l'indisponible sous forme de monstre », dans ROSA, Hartmut, *Rendre le monde indisponible*, Paris, La découverte, 2020, p. 153-161.

12 ROSA, Hartmut, *Résonance : une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, 2018, p. 426.

13 MORTON, Timothy, *Hyperobjets — philosophie et écologie après la fin du monde*, Saint-Étienne, Cité du design, 2018.

14 Voir le cas de la campagne *Welcome Back to Earth* créée et diffusée par l'entreprise Salomon en 2024 : « Un lien plus profond avec la nature et les arbres nous rend meilleurs. Après tant d'années passées à s'éloigner de la nature, c'est comme si nous vivions sur une autre planète, bâtie de nos propres mains. Un retour aux sources s'impose. », <https://www.salomon.com/fr-fr/welcome-back-to-earth>

# [En]jeux d'une traduction sensible de la théorie critique du design

Émilie HUC

Émilie Huc est doctorante en Arts et Sciences de l'art, spécialité design, à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz.

22

Si la théorisation critique du design, telle qu'elle est actuellement en cours d'élaboration, a permis de mettre en lumière deux problèmes majeurs inhérents au design – un problème épistémologique lié à un déficit de connaissance scientifique du design, et un problème éthique relatif au dévoiement de celui-ci par une société capitaliste néolibérale<sup>1</sup> –, elle rencontre néanmoins, à l'instar de nombreuses théories, une difficulté à être transmise au-delà du cercle des acteurs du design. Pourtant, se nourrissant de la pensée de l'École de Francfort – un courant allemand formulant une critique du système capitaliste néolibéral – la théorie critique du design cherche à remettre en question les rapports de pouvoir qui structurent nos sociétés contemporaines tout en analysant les implications de ce dernier dans nos modes de vie. Ce faisant, elle s'appuie sur des concepts philosophiques et sociologiques tels que la vie bonne, la résonance ou encore l'aliénation qu'elle tente de rattacher au design et qui lui permettent de questionner nos manières de vivre, de penser et de créer.

Étant compris ici comme une pratique de projet visant à améliorer l'habitabilité du monde dans le respect de l'humain et du non-humain, le design et ses réflexions critiques ont tout intérêt à être diffusés et rendus accessibles à un plus large public. Cependant, la diffusion d'une théorie se heurte souvent aux frontières de son domaine quel qu'il soit, ne touchant alors que les initiés. C'est pourquoi il apparaît essentiel de trouver des moyens innovants pour rendre ces réflexions accessibles, notamment en traduisant des concepts critiques en expériences sensibles qui en appellent à l'émotion. C'est en ce sens que cette proposition tentera d'explorer les implications possibles du jeu dans la mise en œuvre d'une traduction sensible de la théorie critique du design.

.....  
<sup>1</sup> CHOMARAT-RUIZ, Catherine, *Vers une théorie critique du design*, 2022, p.1. HAL Id: hal-03939065

Prenant la forme d'un « phénomène transitionnel<sup>2</sup> » selon le pédiatre et psychanalyste Donald Woods Winnicott, le jeu permet à l'enfant de se développer en intégrant son véritable soi dans la réalité. Le jeu, en tant qu'acte créateur, permet la mise en place d'un « espace potentiel<sup>3</sup> » situé entre la réalité objective et subjective. Ce jeu, au sens d'intervalle entre deux réalités, donne lieu à un espace d'expérimentation dans lequel l'individu peut découvrir et transformer son environnement tout en affirmant sa subjectivité. Cet espace devient alors un lieu essentiel au développement de la créativité et permet de faire lien entre son monde intérieur et la réalité extérieure. Dans une société marquée par le manque de temps, la consommation et la compétitivité, où le jeu est associé à l'enfance et perçu comme naïf et improductif ou réduit chez l'adulte à un instrument de performance, Winnicott rappelle que « le prolongement de l'espace potentiel se fait chez l'adulte, à travers des expériences culturelles, qu'il s'agisse d'art, de philosophie ou de religion<sup>4</sup> », ce qui suggère que le jeu pourrait être subverti et revalorisé comme un espace créatif et critique s'inscrivant tout au long de la vie.

De plus, nous tenterons d'envisager les potentialités du jeu en regard des travaux d'Hartmut Rosa qui place la notion de résonance au centre des procédés éducatifs. En effet, dans une époque marquée par l'accélération des rythmes de vie et l'aliénation des relations, Rosa avance la nécessité des expériences relationnelles reposant sur une connexion authentique et réciproque avec le monde. En ce sens, la transmission de la connaissance se doit de favoriser les expériences de résonance, où la rencontre avec le savoir peut être vécue comme une expérience sensible et transformative. Dans ce contexte, le jeu se place en tant qu'outil pédagogique transcendant les logiques verticales de l'éducation classique. Effectivement, selon Rosa, « les axes de résonance s'instaurent plus volontiers lorsque l'on s'écarte du programme et que l'on ménage une place aux approches hétérodoxes et

.....

2 WINNICOTT, Donald Woods, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », dans WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 2002, p. 27-64.

3 WINNICOTT, Donald Woods, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels », *op. cit.*

4 BAILLY, Rémi. « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott ». *Enfances & Psy*, 2001/3 n°15, 2001. p.41-45. Consulté le 25 novembre 2024 à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41?lang=fr>

surprenantes<sup>5</sup>. » De cette manière, il peut être perçu comme un espace d'apprentissage où l'individu peut explorer librement les concepts qui lui sont présentés et réactiver son potentiel créatif de manière ludique. Cette liberté permet d'envisager les qualités rétroactives et sociales du jeu, qui peut alors s'enrichir et se développer grâce à la diversité des expériences vécues et échangées par les joueurs. De fait, en étant traduite sensiblement par l'intermédiaire de ce médium, la théorie critique du design n'est plus transmise seulement textuellement et unilatéralement, mais se transmet plutôt dans un contexte dynamique qui lui permet, elle aussi, de s'enrichir grâce aux interactions avec son public.

En somme, cette intervention proposera d'analyser comment le jeu peut être mobilisé pour traduire sensiblement les concepts clefs de la théorie critique du design. En nous appuyant sur la compréhension du jeu comme « espace potentiel » winnicottien et en y intégrant la notion de résonance telle que présentée par Hartmut Rosa, nous tenterons de penser le jeu en tant qu'outil pédagogique capable de toucher un public élargi, offrant un espace de liberté créative et de potentialités transformatrices, tant pour le public concerné que pour la théorie mobilisée.

## Bibliographie

BAILLY, Rémi. « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott ». *Enfances & Psy*, 2001/3 n°15, 2001. p.41-45. Consulté le 25 novembre 2024 à l'adresse : <https://shs.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2001-3-page-41?lang=fr>

CHOMARAT-RUIZ, Catherine, *Vers une théorie critique du design*, 2022, p.1. HAL Id: hal-03939065

ROSA, Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, 2021.

WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 2002.

.....  
 5 ROSA, Hartmut, *Résonance. Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte, 2021, p. 382.

# The Tailor's Body Awareness / La Conscience du Corps du Tailleur

Anna KESZEG

Anna Keszeg est maîtresse de conférences à l'Université d'Art et de Design Moholy-Nagy à Budapest. Elle est membre de la communauté de designers indépendants Terike from Budapest. Son travail porte sur l'impact sensoriel et esthétique des objets textiles.

Le métier de tailleur, tout comme celui des couturiers et des « petites mains », reste souvent marginalisé dans l'analyse de la création artistique et du design vestimentaire. Ces professionnels sont généralement perçus comme des exécutants techniques, déconnectés du processus créatif ou de toute réflexion esthétique sur le corps humain. Pourtant, leur activité repose sur une compréhension fine et intuitive du corps des autres, ainsi que sur une relation étroite avec leur propre corporéité

25



Figure 1. Le corps du tailleur,  
prompt d'Anna KeszegxMidjourney

Ce constat ouvre une perspective inexplorée : l'expérience corporelle des tailleurs peut être analysée sous l'angle de la somaesthétique, concept développé par Richard Schusterman. La somaesthétique, selon Schusterman, est une discipline philosophique qui s'intéresse au corps en tant que site de perception et d'expression, mais aussi comme lieu d'entraînement et de transformation. Dans son ouvrage *Thinking through the Body: Essays in Somaesthetics* (2012), Schusterman insiste sur l'importance de reconnaître le rôle central du corps dans la création de sens. Le corps, loin d'être un simple outil, devient un espace où se conjuguent intentionnalité, perception, et esthétique. Appliquer cette approche au travail des tailleurs permet de repenser leur rôle comme celui de créateurs sensibles, en interaction constante avec des matières, des formes et des gestes qui sont profondément enracinés dans leur expérience corporelle. Notre présentation s'appuie également sur la notion de conscience du corps (*body awareness*), en explorant comment cette conscience est mobilisée et développée dans le métier de tailleur, notamment à travers leurs gestes, postures et interactions avec les matériaux.

### *Utilisation somatique de soi et connaissance de soi. Le corps sensible et intentionnel du tailleur*

La pratique du tailleur se caractérise par une gestuelle experte, fruit de longues années d'apprentissage et de répétition. Ces gestes ne sont pas de simples automatismes : ils traduisent une attention soutenue aux variations de texture, de tension et de mouvement. Par exemple, lorsqu'un tailleur ajuste une pièce de tissu sur un mannequin, il mobilise simultanément une mémoire tactile, une observation visuelle précise et une anticipation des mouvements futurs de la personne qui portera le vêtement. Ce travail exige une véritable symbiose entre le corps du tailleur et le matériau qu'il manipule.

La somaesthétique invite à reconnaître que cette gestuelle ne se limite pas à une fonction technique. Elle reflète une conscience du corps (*body awareness*), c'est-à-dire une manière propre au tailleur de ressentir et d'habiter son corps en relation avec son activité. Cette identité somatique est façonnée par l'intensité des efforts corporels (par exemple, les postures soutenues lors de la couture à la main) et par une sensibilité accrue à la matérialité des objets.

### *Les écrits sur le métier de tailleur : une lecture somaesthétique*

L'étude des manuels de tailleurs, souvent considérés comme de simples guides techniques, révèle des indications précieuses sur la place du corps dans ce métier. Ces textes décrivent non seulement des méthodes de coupe et d'assemblage, mais aussi des postures et des gestes qui impliquent une discipline corporelle spécifique. Dans cet esprit, nous proposons une analyse des écrits sur le métier de tailleur à travers le prisme de la somaesthétique. Une lecture attentive de ces documents permet de mettre en lumière des aspects souvent ignorés : le soin accordé à la posture et à l'économie des mouvements.

L'identité somatique du tailleur, comprise comme une manière spécifique d'être et d'agir à travers son corps, constitue le point central de notre réflexion. En mobilisant les concepts de la somaesthétique de Richard Schusterman, nous souhaitons redonner une visibilité et une légitimité à l'expérience corporelle des tailleurs. Ce travail s'inscrit dans une perspective plus large qui vise à reconnaître le corps comme un acteur à part entière dans les processus de création artistique et de design.

### **Bibliographie**

FORMIS Barbara, SHUSTERMAN Richard, *Conscience du corps. Pour une soma-esthétique*. *Mouvements* 2009. n° 57(1), 155-157. <https://doi.org/10.3917/mouv.057.0155>.

SCHUSTERMAN Richard, *Thinking through the Body: Essays in Somaesthetics*. Cambridge University Press, 2012.  
—, *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*. Cambridge University Press, 2008.

# Design et enquête de terrain auprès d'un public empêché : vers la traduction de savoirs scientifiques et sensibles

Margot LAUDOUX

Margot Laudoux est doctorante en Design à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne (Insitut ACTE) sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz. Son travail de recherche porte sur des méthodes de cartographies sensibles et participatives à l'épreuve de la migration.

28

Depuis les années 1960, les pratiques de *Design ethnography* marquent la prise en compte des méthodologies de l'ethnographie et de l'anthropologie par les designers<sup>1</sup>. Les designers utilisent ainsi différentes méthodes d'études de terrain (observation participante, entretien téléphonique ou *in situ*...) afin d'orienter ou d'inspirer le projet en prenant en compte le comportement et les pratiques des usagers<sup>2</sup>. Ce transfert de méthodologies de l'anthropologie au design vient nourrir le travail des designers et mène à une innovation plus riche, « *plus respectueuse de la complexité des usages, des comportements et des contextes*<sup>3</sup> » comme le précisent Nicolas Nova, Lysianne Léchet Hirt, Fabienne Kilchör, et Sébastien Fasel.

Les sciences sociales elles-mêmes font évoluer leurs pratiques et leurs méthodes afin d'empêcher la réification de l'enquêté mais aussi afin de donner accès à certains publics jusque-là considérés comme empêchés<sup>4</sup>. Ainsi, les chercheurs utilisent parfois des méthodes inspirées des méthodologies féministes<sup>5</sup>, de l'art thérapie et de la psychanalyse en utilisant des supports

.....  
1 Tony Salvador, Genevieve Bell et Ken Anderson, « Design ethnography », *Design Management*, vol. 10, n°4, 1999, p. 35-41.

2 Tony Salvador, Genevieve Bell et Ken Anderson, « Design Ethnography », *op. cit.*

3 Nicolas Nova, Lysianne Léchet Hirt, Fabienne Kilchör, et Sébastien Fasel, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : Tactiques de Traduction », *Sciences Du Design*, n° 1, 2015, p. 87.

4 On pense ici aux groupes socio-minorités dont la position sociale les empêche de participer à une recherche en sciences sociales classique.

5 Voir par exemple : Anne Volvey, « Le corps du chercheur et la question esthétique dans la science géographique », *L'information géographique*, n°78, 2014,

visuels et des méthodes participatives. On peut ainsi citer les entretiens par photo-élicitation et *Photovoice* réalisés par Laurent Paccaud<sup>6</sup> ou encore les recherches de Fleur Guy et Sandrine Depeau sur l'utilisation de cartes mentales à l'aide du jeu de reconstruction spatiale<sup>7</sup> (JRS).

En s'inspirant de et en utilisant les méthodes des sciences sociales dans leurs enquêtes de terrains, les designers font face aux mêmes limites en particulier lorsqu'il s'agit de faire participer certains publics vulnérables à l'instar des enfants, des personnes en situation de handicap, des non-francophones, etc.<sup>8</sup>. Cependant, le designer en utilisant une « *ethnographie appliquée* », plus rapide et moins méthodique, est capable de déterminer les besoins des usagers en considérant la complexité de son profil<sup>9</sup> comme le propose Donald Norman. Le designer met alors en place des méthodes singulières, adaptées et adaptables. Nous prenons ainsi pour exemple la recherche-projet de Manon Ménard qu'elle définit comme une « *forme de bricolage méthodologique*<sup>10</sup> » issue à la fois des méthodologies socio-anthropologiques mais également des propositions « *plus singulières*<sup>11</sup> » nées de ses propres connaissances et savoir-faire en design graphique.

.....  
p. 92-117 ; Liz Bondi, *Subjectivities, knowledges and feminist geographies. The subjects and ethics of social research*, Oxford, Rowan and Littlefield Publishers, 2002.

6 Laurent Paccaud et Anne Marcelline, « Enquêter sur les parcours de vie de personnes rencontrant des situations de handicap. Expérimentations collaborative de l'entretien par photo-élicitation », *Revue française des méthodes visuelles* [En ligne], n°6, 2022.

7 Fleur Guy et Sandrine Depeau, « Carte à la une : la carte mentale par le jeu pour comprendre l'espace vécu par des adolescents », *Géoconfluences* [En ligne], décembre 2014.

8 Patrizia Marti et Liam J. Bannon, « Exploring user-centred design in practice: some caveats », *Knowledge Technology Policy*, vol. 22, n°1, 2009, p. 7-15.

9 Donald Norman, *The Design of Everyday Things*, MIT Press, 2013 [1988], p. 182.

10 Manon Ménard, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme à l'université*, Thèse de doctorat en Design, Université de Nîmes, 2023, p. 140.

11 Manon Ménard, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme à l'université*, op. cit., p. 114.

Cependant, l'utilisation de l'étude de terrain par les designers s'apparente tour à tour à un fourre-tout<sup>12</sup>, un « *bricolage méthodologique*<sup>13</sup> » ou à « *une boîte noire commode à mobiliser tant qu'elle n'a pas à être justifiée*<sup>14</sup> », cachant la manière exacte d'impliquer les usagers. S'il existe une littérature scientifique sur ces sujets, il s'agit principalement d'explorer et d'analyser les méthodes à l'œuvre et d'en créer une typologie. Les témoignages de designers sur les enquêtes de terrains sont légion mais évoquent très peu les données d'enquêtes et leurs résultats de manière concrète et précise. Pourtant, outre l'apport de l'anthropologie aux méthodes de projets, ces méthodes utilisées et réinventées par les designers peuvent devenir une fabrique alternative de données située territorialement et socialement. Nicolas Nova souligne ainsi la particularité et la pertinence d'une recherche de terrain menée par un designer<sup>15</sup> en précisant que le designer possède, entre autres : une pensée généraliste leur permettant de « ratisser large » et impliquant une diversité de matériaux et de formes d'enquêtes ainsi qu'une pensée par les formes permettant une restitution sous formes d'artefacts variés. Restituer les données de terrain pour les élever au rang de savoir sensible semble alors être à la portée des designers. Comment cette nouvelle traduction vers un partage de savoirs et non plus vers la création d'un artefact ou d'un service s'opère-t-elle ? Il ne s'agit plus de montrer des résultats mais d'ouvrir la boîte noire qu'est la méthode du designer pour en extraire « *la science en train de se faire* » au sens de Bruno Latour<sup>16</sup>. Nous prendrons pour exemple notre propre recherche-projet en cours sur l'inter-carte comme outil d'enquête participatif et sensible à l'épreuve de la migration.

.....  
 12 Patrizia Marti et Liam J. Bannon, « Exploring user-centred design in practice: some caveats », *Knowledge Technology Policy*, vol. 22, n°1, 2009, p. 7-15.

13 Nicolas Nova, Lysianne Lécho Hirt, Fabienne Kilchör, et Sébastien Fasel, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : Tactiques de Traduction », *op. cit.*, p. 92 ; Manon Ménard, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme à l'université*, *op. cit.*, p. 140.

14 Nicolas Nova, Lysianne Lécho Hirt, Fabienne Kilchör, et Sébastien Fasel, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : Tactiques de Traduction », *op. cit.*, p. 88.

15 Nicolas Nova, *Enquête/Création en design*, Manifeste n°2, Genève, HEAD publishing, 2021.

16 Bruno Latour et Michel Callon, *La science telle qu'elle se fait*, Paris, La Découverte, 1991.

## Bibliographie

DONOVAN Jared and GUNN Wendy, *Design and anthropology*, Abingdon, Ed. Routledge, 2012.

INGOLD Tim, *Redrawing anthropology : materials, movements, lines*, Abingdon, Ed. Routledge, 2011.

LATOIR Bruno et CALLON Michel, *La science telle qu'elle se fait*, Paris, La Découverte, 1991.

MARTI Patrizia et BANNON Liam J., « Exploring user-centred design in practice: some caveats », *Knowledge Technology Policy*, vol. 22, n°1, 2009, p. 7-15.

MENARD Manon, *De l'inclusion à la pluralité : le design à l'épreuve de la normalité. Vers une recherche-projet située depuis l'autisme à l'université*, Thèse de doctorat en Design, Université de Nîmes, 2023.

NORMAN Donald, *The Design of Everyday Things*, MIT Press, 2013 [1988].

NOVA Nicolas, HIRT Lécho Lysianne, KILCHÖR Fabienne et FASEL Sébastien, « De l'ethnographie au design, du terrain à la création : Tactiques de Traduction », *Sciences Du Design*, n° 1, 2015.

Nova NICOLAS, *Enquête/Création en design*, Manifeste n°2, Genève, HEAD publishing, 2021.

# Correspondances entre design et anthropologie

Camille MANÇON

Camille Mançon est doctorante en design au sein de l'École Doctorale APESA de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, rattachée à l'Institut ACTE. Elle enseigne également en tant qu'ATER en Licence 3 Design, Arts et Médias les cours de Pratiques d'Espaces et Design d'Espace.

Parfois définie comme un bricolage<sup>1</sup> inter-pratiques, ou même dépeinte comme une provocation<sup>2</sup>, la relation existante entre le design et l'anthropologie est le sujet de positionnements actuels très hétérogènes. Parmi cet éventail définitionnel, l'orientation de Tim Ingold et Caroline Gatt soutenant une relation de correspondance<sup>3</sup> entre l'art et les sciences sociales semble représenter justement la dynamique présente entre le design et l'anthropologie.

C'est cette théorie que je propose de traduire sensiblement dans le cadre de la journée d'étude. Le processus du projet de design étant constitué de différentes strates dans sa démarche (analyse, recherches expérimentales, développement, recherche), il apparaît symétriquement<sup>4</sup> comparable aux étages de la maison<sup>5</sup> de l'anthropologie décrite par Claude Lévi-Strauss où l'ethnographie et l'ethnologie se succèdent avant l'anthropologie. Cette allégorie sera le support formel de la théorie de relation de correspondance entre le design et l'anthropologie.

32

.....  
1 SPERSCHNIEDER, Werner, KJAERGAARD, Mette Gislev, PETERSEN, Glenn, « Design Anthropology – When opposites Attract », First Danish HCI Research Symposium, PB-555, University of Aarhus, SIGCHI Denmark and Human Machine Interaction. Disponible sur : [www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf](http://www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf) Accessed October 6, 2012.

2 HALSE, Joachim, « Design Anthropology : Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention » (Thèse de Doctorat), IT University, Copenhague, 2008.

3 INGOLD, Tim, GATT, Caroline, « From Description to Correspondence : Anthropology in Real Time » dans *Design Anthropology : Theory and Practice*. Londres : Ed. Bloomsbury Academic, 2013.

4 Selon l'emploi du terme dans l'ouvrage de Bruno Latour *Nous n'avons jamais été modernes, essai d'anthropologie symétrique* (2006) où nature et culture seraient étudiables et explicables grâce au principe de symétrie généralisée qui rend indivisible les ensembles nature-culture.

5 LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie Structurale* (1958), Paris : Ed. Plon, 1998.

L'intervention orale s'appuiera sur de deux productions matérielles : une maquette sensible ainsi qu'un plateau interactif, traductions sensibles des correspondances entre le design et l'anthropologie.

La maquette sensible représentant deux maisons mitoyennes sur trois niveaux permettra d'explicitier dans un premier temps la nature et les caractéristiques des correspondances entre design et anthropologie étage par étage. Ainsi, le socle organique d'où se dressent les murs du premier niveau représentera l'étape consacrée à l'analyse et l'ethnographie où il s'agit dans les deux cas de récolter et décortiquer largement tous les éléments qui se présentent au designer/ethnographe. C'est une étape brute, où l'on collecte sans distinction tout ce qui vient du territoire, d'où le caractère rugueux et hétérogène des matériaux qui sont convoqués. Concernant l'analyse et développement du projet d'une part et l'ethnologie de l'autre, les données collectées sont mises en regard et interprétées afin de donner une direction en lien avec le site. Ainsi, le premier ensemble désordonné s'homogénéise pour emprunter des axes définis. Il est matérialisé par des parois plus lisses, mais tout de même encore opaques. Le dernier niveau traitant de la recherche en design et de l'anthropologie, est matérialisé par le plexiglas, synonyme de transparence et qualité d'aboutissement des recherches menées. Par les comparaisons ethnologiques ou bien de projets opérées, l'anthropologie et la recherche en design deviennent alors capables d'émettre des théories générales définissant des concepts clairs relatifs à leur champs respectifs.

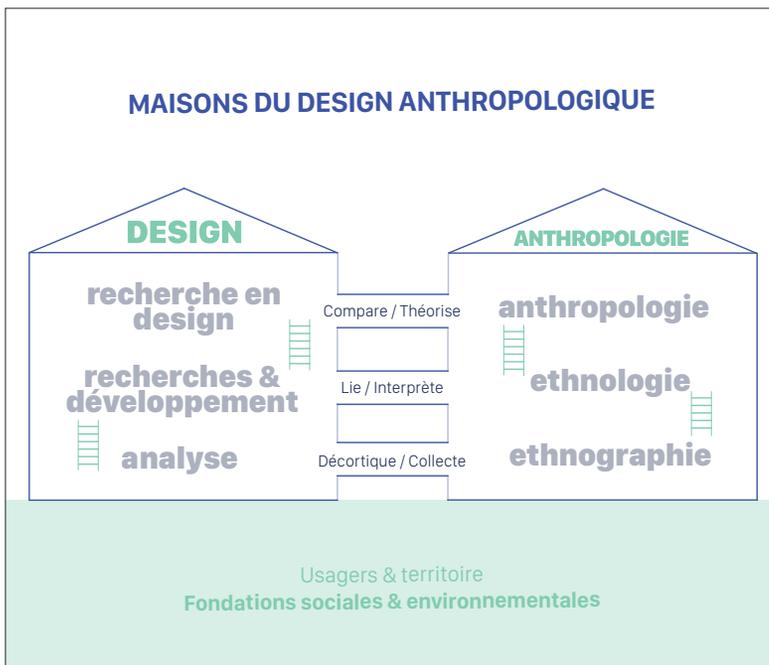


Figure 1. Maisons du design anthropologique, Camille Mançon

Avec la table interactive, je propose d'aller dans un second temps plus loin dans la découverte et l'expérience des degrés relationnels entre design et anthropologie. Si une symétrie existe entre chacun des étages de la double maison, ces derniers ne sont pour autant pas indépendants et ils peuvent communiquer entre eux. L'objectif est de transmettre le fonctionnement de cette relation de correspondance, et son mouvement qui n'est pas seulement ascendant ou descendant, mais surtout itératif. On y retrouvera l'allégorie de la maison en coupe, et nous découvrirons en quoi consiste chacune des étapes présentées avec des exemples de projets existants, et comment elles peuvent entrer en correspondance, se croiser et se nourrir afin de créer une complémentarité féconde. Le projet de design anthropologique étant un processus complexe, toutes les possibilités d'interactions entre le champ théorico-pratique du design et la discipline anthropologique deviendront ici, par le biais du jeu, plus lisibles et intelligibles. ment musique et avec l'art de composition il a arrivé les oeuvres particulier et unique. Malheureusement qu'un air de musique concrète n'accompagne pas ce aventure de connaissance l'intimité du ce grand compositeur.

## Bibliographie

DESCOLA Philippe, PIGNOCCHI, Alessandro, *Ethnographies des mondes à venir*, Paris : Ed. Anthropocène Seuil, 2022.

HALSE Joachim, « Design Anthropology : Borderland Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention » (Thèse de Doctorat), IT University, Copenhagen, 2008.

INGOLD Tim, GATT Caroline, « From Description to Correspondence : Anthropology in Real Time » dans *Design Anthropology : Theory and Practice*. Londres : Ed. Bloomsbury Academic, 2013.

LATOUR Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes, essai d'anthropologie symétrique*. Paris, Ed. La Découverte, 2006.

LÉVI-STRAUSS Claude, *Anthropologie Structurale* (1958), Paris, Ed. Plon, 1998.

MILLER Christine, *Design + Anthropology*. Abingdon : Ed. Routledge, 2017

PAPANEK Victor, *Design for the real world*, London, Thames & Hudson, 1985 ; rééd. 2019.

SPERSCHNIEDER Werner, KJAERGAARD, Mette Gislev, PETERSEN, Glenn, « Design Anthropology – When opposites Attract », First Danish HCI Research Symposium, PB-555, University of Aarhus, SIGCHI Denmark and Human Machine Interaction. Disponible sur : [www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf](http://www.daimi.au.dk/PB/555/PB-555.pdf) Accessed October 6, 2012.

# La « zone obscure » simondonienne éclairée par les contre-emplois burlesques de films-essais

Judith MICHALET

Judith Michalet est maîtresse de conférences en esthétique et philosophie de l'art à l'École des Arts de la Sorbonne de l'Université Paris 1 et membre de l'institut ACTE. Ses travaux et recherches portent sur la philosophie et l'esthétique de Gilles Deleuze, le poststructuralisme, les rapports entre psychanalyse et pensées critiques contemporaines, la recherche-crédation questionnant les relations entre infrastructure et idéologie à l'ère numérique.

Cette intervention prendra comme point de départ théorique la notion de « zone obscure » telle qu'elle est introduite subrepticement par Gilbert Simondon dans *L'Individuation psychique et collective* (1989) pour rendre compte d'une opacification des processus d'individuation. Lorsque les étapes complexes d'une prise de forme sont occultées par une « zone obscure », c'est uniquement le résultat d'une formation (physique, biologique ou psychique) qui est appréhendée, autrement dit, une forme close et définitive, au détriment d'une existence en devenir. Dans son ouvrage *Zone obscure : vers une pensée mineure du design* (It: Éditions, 2022), Vincent Beaubois traverse de façon stimulante un large pan des théories du design et défend une approche « mineure » du design – au sens deleuzo-guattarien d'une déterritorialisation effectuée à l'égard d'un ordre majeur –, qui lutte contre la fermeture des objets manufacturés entretenue par la culture matérielle industrielle, dominante.

Pour développer un design simondonien des « formes ouvertes », s'agit-il de transformer les modalités d'usage des objets ou de modifier la méthodologie de leur conception ? Si le « design spéculatif » – ou « design critique » –, tel qu'il est envisagé par des auteurs tels qu'Anthony Dunne et Fiona Raby – ou encore, Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz – encourage avant tout les détournements d'usage, la valorisation de « l'objet designant » par Vincent Beaubois est associée, au contraire, à la promotion d'un design de la conception, où l'espace interstitiel instable entre la forme prototypale et le produit fini devient une zone qu'il s'agit d'investir. Se posera alors la question de savoir dans quelle mesure l'organisation infrastructurelle du capitalisme avancé est réellement diagnostiquée et mise à mal par ces deux formes de design.

De surcroît, ne faudrait-il pas « minorer » – utiliser en mode « mineur » – à la fois l'usage et la conception ? Le couple formé par un « usager-docile » et

un « concepteur-majeur » serait alors profitablement remplacé par l’alliance d’un « usager-déviant » et d’un « concepteur-mineur » (ces expressions sont ici forgées pour nous). Cette nouvelle alliance trouve une traduction sensible particulièrement riche dans une certaine poésie des gestes burlesques. Déjouer les usages prescriptifs et aliénants des objets et des dispositifs du quotidien de façon à faire germer une réflexivité qui suspend les automatismes et reconnecte à l’infrastructure (économique et matérielle) est un des motifs prégnants de certains films-essais. Critique d’un état du langage réduit à la communication et à ses instructions prescriptives, les contre-usages parodiques et réflexifs sont au cœur d’un vocabulaire cinématographique où les innovations technologiques elles-mêmes sont prises à contre-emploi. Au système unifié des technologies numériques de visualisation du relief, Jean-Luc Godard oppose par exemple dans *Adieu au langage* (2014) des techniques de découplage de la source. En explorant l’amplitude des formes plastiques du flou en 4D, il relègue la stéréoscopie à un effet singulier.

Pris en charge par une forme cinématographique essayiste, cet éclairage des opacités techniques et des invisibilisations infrastructurelles se décline aujourd’hui dans des vidéos pratiquant l’enquête en terrain numérique. Parmi ces films-essais, certains incluent l’autoportrait du chercheur-cinéaste en « concepteur-mineur » et « usager-déviant ». Le scepticisme ou la rêverie font dérapier les utilisations attendues de l’objet ou de l’interface numérique, creusant ainsi un interstice qui met en visibilité la zone obscure des objets et des outils, tant matériels que numériques. C’est en particulier la réflexion poétique et l’investigation critique de Nicolas Bailleul qui se déploient autour du siège de gamer dans son film *The look for sit down* (2024, 30 minutes), qu’il nous intéressera d’étudier.



Figure 1. Nicolas Bailleul, *The look for sit down*, Film & performance, 2022

## Bibliographie

BEAUBOIS Vincent, *La Zone obscure : vers une pensée mineure du design*, Faucogney-et-la-Mer, It: éditions, 2022.

DAUTREY Jehanne & QUINZ Emanuele, *Strange design : du design des objets au design des comportements*, It: éditions, 2014.

DREUX Emmanuel et ZABUNYAN, « Au contraire (Godard comique) », *Revue Lignes*, « Jean-Luc Godard, encore et après », n°71, juin 2023.

DUNNE Anthony & RABY Fiona, *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (2001), Bloomsbury, 2021.  
—, *Speculative Everything : Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MIT Press, 2013.

DURING Élie, « Du comique au burlesque : Bergson », *Art Press*, « Le burlesque : une aventure moderne », hors-série n°24, octobre 2003.

JACOBS Bidhan, *Esthétique du signal : hacker le filmique*, Paris, Éditions Mimésis, 2022.

SIMONDON Gilbert, *Sur la technique (1953-1983)*, Paris, PUF, 2013.  
—, *Du mode d'existence des objets techniques (1958)*, Paris, Aubier, 1989.  
—, *Imagination et invention (1965-1966)*, Paris, PUF, 2014.

[Figure 1] Nicolas Bailleul, *The Look for Sit Down, Film & performance*, 2022  
<https://www.youtube.com/watch?v=341GPXVgRlo>, consulté le 13 février 2025.

# Traductions sensibles du concept d'opacité typographique : tentatives et questionnements

Margaux MOUSSINET

Margaux Moussinet est chercheuse en design graphique et typographique. Elle est docteure en arts et sciences de l'art, spécialité design, et membre de l'équipe Design, Arts, Médias de l'Institut Acte de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Elle enseigne à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et à l'Université Bordeaux-Montaigne.

38

Cette intervention porte sur la traduction sensible du concept d'opacité typographique, défini au cours de notre recherche doctorale. Ce concept se positionne en équivalence au concept de typographie transparente de Beatrice Warde<sup>1</sup>, selon lequel les formes typographiques ne doivent pas s'interposer entre le lecteur et le sens du texte afin de répondre à une exigence de clarté et de lisibilité. L'opacité typographique prend au contraire une autonomie vis-à-vis de son rôle linguistique dans le but de s'accomplir en tant que forme plastique à part entière. Il s'agit donc d'opérer un déplacement du processus de lecture vers une attention portée intentionnellement à la plasticité et la matérialité des lettres.

Cette communication est articulée suivant les trois termes « traduction », « sensible » et « théorie ». Chaque réflexion développée à partir de ces termes fait apparaître les questionnements et s'illustre par une tentative de traduction sensible de l'opacité typographique. En effet, la question de la traduction sensible de ce concept s'est posée à plusieurs moments au cours de notre recherche, et cette intervention soulève notamment le point de la traduction sensible d'un concept qui est en cours de construction.

Dans un premier temps, nous nous demandons en quoi l'opération de traduction (sensible) se distingue de l'illustration ou de l'explication d'un concept. Le média investi ici a été celui d'un schéma évolutif déployé dans notre manuscrit de thèse, visant à donner une forme graphique à la définition de l'opacité typographique. La dimension évolutive de ce schéma permet à la fois de donner à voir conjointement une définition

.....  
<sup>1</sup> Warde, Beatrice, « The Crystal Goblet, or Why Printing Should Be Invisible », *The Crystal Goblet. Sixteen essays on Typography*, Londres, The Sylvan Press, 1954.

du concept et le processus de construction de cette définition. La limite est celle du registre de la langue, encore prépondérant sur ce schéma. Il s'agit de se demander comment donner à voir une définition en la traduisant dans un autre registre de signe. Nous questionnons également le rapport qu'entretient la traduction sensible avec la médiation.

Dans un second temps, la notion de sensibilité nous mène à présenter une autre tentative de traduction sensible du concept d'opacité typographique : la mise en pages et en objet de notre manuscrit de thèse. Le média par lequel nous avons traduit notre concept était cette fois-ci l'édition : nous avons conçu le manuscrit puis opacifié la typographie en mettant en place des traitements typographiques singuliers pour des parties spécifiques de notre texte, ainsi qu'en disséminant des « surprises typographiques » plus subtiles tout au long du volume. La limite sur laquelle nous nous attardons ici est l'absence de retours quant à la réception de cet objet : étant donné qu'il s'agissait d'un manuscrit de thèse, nous n'avons pas pu analyser les expériences des lecteurs (le jury de thèse dans un premier temps) au cours même de notre recherche, et avons eu peu de retours sur leur expérience de lecture de l'objet. Définissant la traduction sensible comme le fait de donner à éprouver<sup>2</sup> un concept, nous soumettons dans le cadre de cette intervention une nouvelle piste hypothétique de traduction sensible de l'opacité typographique : l'installation participative. Engager la participation du récepteur nous paraît déterminant non seulement pour le sensibiliser au concept, mais surtout pour qu'il en fasse véritablement l'expérience. Il s'agirait de proposer au public des compositions typographiques et de l'inviter à les classer selon une échelle d'opacité. Par cette proposition, nous entendons susciter une réflexion de la part du récepteur sur ce qu'il considère comme relevant de l'opacité typographique, dans quelle mesure et selon quels critères.

Pour terminer, nous nous demandons en quoi une théorie du design traduite sensiblement se distingue du champ auquel elle se rapporte. Dans le cas de l'opacité typographique, ce questionnement revient à se demander comment la traduction sensible de ce concept se distingue-elle

.....  
 2 Au sens de « soumettre une (ou la) qualité d'une personne ou d'une chose à une expérience susceptible d'établir la valeur positive de cette qualité ». Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, définition du terme « éprouver », [en ligne], disponible sur <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9prouver>, consulté le 09.02.2025.

de la typographie même ? Le média que nous proposons d'envisager pour terminer est l'image publiée sur les réseaux sociaux, et plus précisément la piste de l'image photographique. Comment donner à voir l'opacité typographique par l'image au-delà de l'exemplification et de l'illustration par des lettres ou compositions typographiques particulières ? Peut-on traduire de manière sensible le concept d'opacité typographique sans lettres et sans texte ?

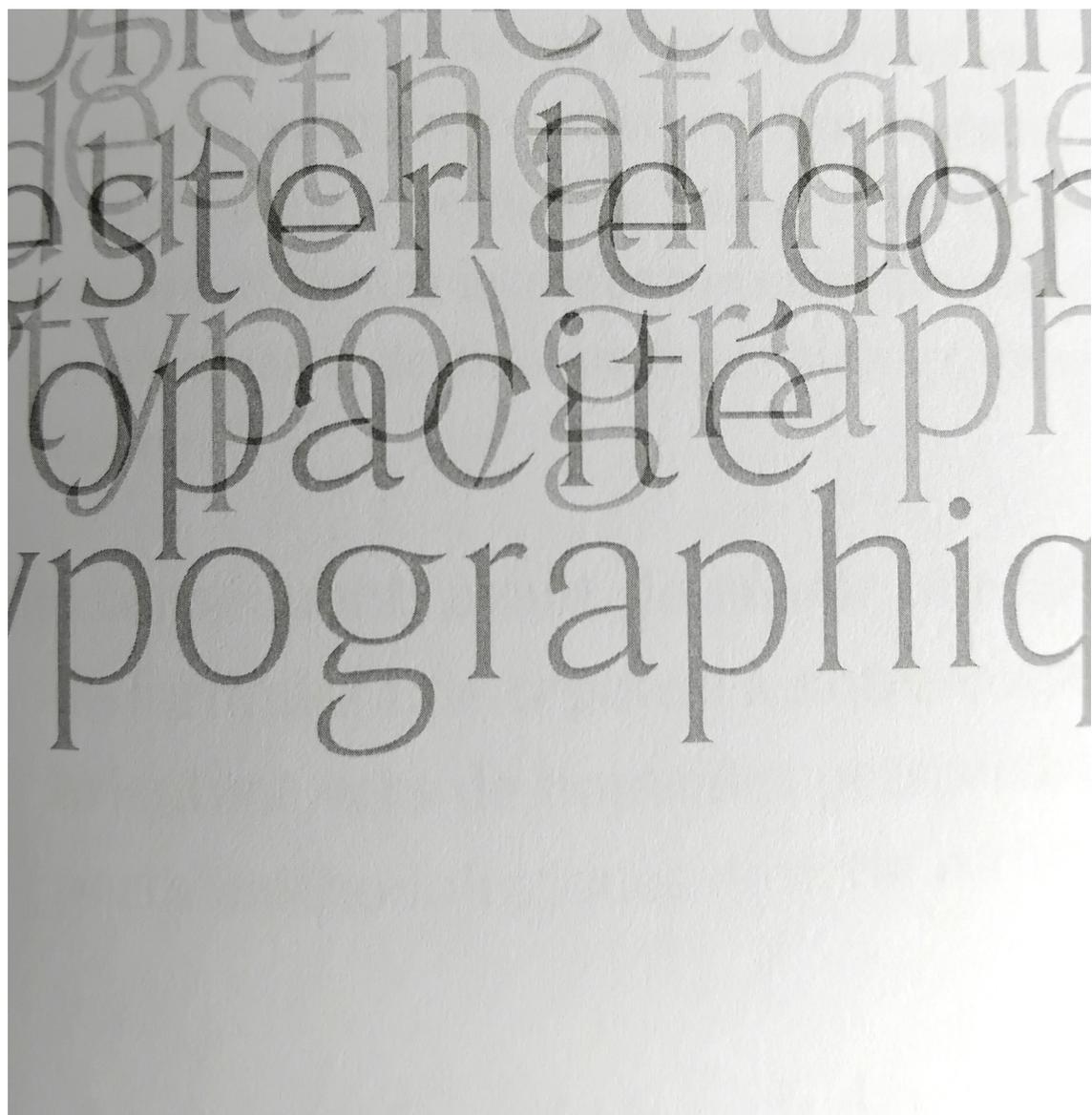


Figure 1. Photographie  
du manuscrit de thèse,  
Margaux Moussinet.





Achévé d'imprimer à : Université Paris 1  
Panthéon-Sorbonne, Paris, 2025.  
Maquette réalisée par Maryam ALIKHANI,  
Emilie HUC et Clara HUYNH-TAN.  
Caractère utilisé : Infini, Sandrine Nague / CNAP

Qu'en est-il de la réception des théories du design ? Même quand elles s'emploient à ne pas jargonner, ce type d'explications, les méthodologies utilisées ou les concepts convoqués semblent parfois arides ou, pire, rébarbatifs. Pour nous en tenir à deux exemples, l'élucidation des problèmes éthiques inhérents à cette pratique du projet, les éclaircissements relatifs à l'éparpillement scientifique des connaissances propres à ce domaine peinent à toucher les designers et toute personne intéressée par la manière dont le design et ses artefacts nous permettent d'habiter le monde.

Dès lors, nous faisons l'hypothèse que ces théories — qu'elles soient « critiques », relatives à une méthode de projet, le design thinking, par exemple, visent la réparation de notre monde, tel le design care, etc. — gagneraient à être traduites de façon sensible. De même que l'anthropologie de Philippe Descola a essaimé grâce aux romans graphiques d'Alessandro Pignocchi, de même que la sociologie de Bruno Latour a gagné en audience en s'exprimant sous la forme de théâtre performance, avec la complicité de Frédérique Aït Touati, en retravaillant le format cartographique, à l'aide d'Alexandra Arènes et d'Axelle Grégoire, ou en se donnant sous la forme d'expositions au Zentrum für Kunst und Medien de Karlsruhe, les théories du design ne devraient-elles pas emprunter ces formats-là, ou d'autres, pour trouver leur public ? En requérant des médias artistiques divers — théâtre, exposition, nouvelle ou roman, roman graphique, musique ou enregistrements sonores... — des traductions sensibles de théories du design susciteraient l'émotion et l'imaginaire afin de faciliter la compréhension de leur propos.

Cette hypothèse de travail s'inscrit dans notre séminaire dédié à une théorie critique du design. À ce titre, elle a donné lieu à quelques travaux requérant le fanzine, le théâtre de marionnettes, le non-manifeste collectif et dispose d'une définition opératoire qui est la suivante :

« La traduction sensible d'une théorie est un procédé par lequel on fait passer un contenu (un concept, une question, une explication, etc.) d'un registre de la langue à un autre registre de signes (typographiques, imagés, sonores...) afin non pas de condescendre à éclairer des esprits supposés faibles, à vulgariser, à illustrer ou à évoquer ce contenu, au risque d'induire en erreur, mais pour sensibiliser à un propos et susciter un jugement éclairé. Elle se caractérise par l'effet émotionnel qu'elle produit, son inclusivité et sa multimédialité ».

La Journée d'étude des 15 et 16 mai 2025, dont la présente brochure livre le programme et le résumé des interventions, prolonge ce séminaire. Son objectif est moins d'exposer des résultats de recherche que de risquer un engagement spéculatif et prospectif à l'égard du design. C'est pour les mêmes raisons qu'elle vise comme un moment essentiel, le débat entre intervenants et public. Elle est ouverte aux étudiant.es en design, tout comme aux enseignant.es théoricien.nes et/ou praticien.nes de ce domaine, et aux designer.es.

**Catherine Chomarat-Ruiz**