



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Le design est partout !

Comment es-tu arrivé à ta nouvelle école ? Quel transport as-tu pris ? Un bus, un vélo, un tram ou la voiture de tes parents ? Pour trouver le chemin, comment as-tu fait ? As-tu utilisé un site web ou une carte ? Comment as-tu choisi tes vêtements pour ta rentrée scolaire ? As-tu été influencé par la météo ou par un style vu sur les réseaux sociaux ? Ton litre de lait au petit-déjeuner ressemblait à quoi ? Quel était son packaging ? Une bouteille en verre ou en plastique, un pack ? Te rappelles-tu de son graphisme et de sa couleur ? Cela t'a-t-il plu ? Peux-tu lister les objets de ta maison ou ceux croisés en ville comme la poubelle, le banc, le nouvel espace public ? Cette multitude de choses, d'où vient-elle ? Qui l'a dessinée ? Fabriquée ?

En utilisant n'importe lequel de ces objets, services ou systèmes, tu as utilisé quelque chose qui a été « désigné ». « Design » est un mot de consonance anglaise mais d'origine française. Il provient du mot « dessein », contraction du terme dessin et dessein (avoir un but). En essence, le design est un processus ou une façon de penser qui peut être appliquée à n'importe quelle échelle. L'habileté du designer est de comprendre nos besoins à la fois pratiques et émotionnels. Cette attitude les met à part des autres professions créatives car le design est utilitaire : il doit servir à quelque chose.

Quand on pense au design, on pense souvent à quelques disciplines établies comme le design graphique, l'architecture ou la mode. Mais ces catégories ne rendent pas compte de la diversité du design et de ses métiers. S'il y a un siècle le rôle du designer pouvait se limiter à une collection de meuble, de verre ou de céramique, aujourd'hui cela s'étend aux transports, à la santé, aux softwares, etc. On est designer: produit, styliste, scénographe, culinaire, bijoux, etc.

Le design est un processus porté par des personnes et pour des personnes. Il s'agit d'un dialogue entre le designer, le fabricant (maker) et l'utilisateur. Il est important de comprendre comment le designer répond aux besoins des utilisateurs, comment les utilisateurs consomment et influencent le design et comment la révolution technologique et celle la manufacture transforment la production de l'objet.

Si la production traditionnelle des objets a été faite à la main pendant des siècles par des spécialistes (ébéniste pour le mobilier en bois ou tapissier pour les tissus), ils ont été, lors de la révolution industrielle, fabriqués par la machine pour être produits en série. On passe de l'objet d'artisanat à l'objet industriel. Or, aujourd'hui à l'ère post industrielle et l'apparition des nouvelles technologies et de nouveaux lieux de production comme les fabs labs, quelles sont les modifications pour concevoir et produire un objet ? Quels sont les nouveaux rôles des designers ? des fabricants ? des utilisateurs ? Est-il possible de faire dans une logique du « do it together » ?

Réinventons les Tampons encreurs

Le terme « design » vient aussi du latin *designare* qui veut dire « marquer d'un signe, dessiner, indiquer ». Or, pour le programme CHIC, l'objet manifeste retenu est le tampon encreur dont la fonction première est le marquage sur des supports variés tels le papier, le textile ou la cire.

On l'utilise fréquemment dans nos vies quotidiennes, que ce soit dans l'entreprise pour marquer des documents comme les contrats, les devis ou les bons de livraison, accompagné d'une signature et d'une date. Il sert aussi à marquer des documents officiels administratifs (Cachet, tampon dateur, tampon folioyeur). Or, c'est aussi un objet patrimonial avec ses savoir-faire. Son ancêtre n'est autre que le sceau que l'on retrouve en Mésopotamie 4000 ans avant JC pour marquer la poterie. Depuis, il servait à garantir l'authenticité d'un document, comme signature, en Europe et par exemple au Japon, où il était nommé Hanko. Aussi, le tampon, que l'on soit en Afrique, Indes, Europe, Asie, a été utilisé comme outil et matrice pour marquer le textile, le cuir ou le papier de motifs décoratifs et a engendré de nombreux métiers d'art. Par exemple, la première collection de Manga a été réalisée par Hokusai en 1814. Elle a été imprimée à partir de tampons en bois. Hokusai était déjà à l'époque designer graphique (illustrateur) et travaillait avec deux artisans : celui qui gravait la planche de bois et celui qui l'imprimait.

Historiquement les tampons étaient gravés à la main sur du bois, du métal ou de la pierre... Or avec l'apparition du caoutchouc en 1839 par Charles Goodyear naît le tampon encreur contemporain et son timbre en caoutchouc tenu par un support avec sa boîte encreur (il s'agit, comme de l'encrier et de la plume, de deux objets inséparables). C'est en 1976 qu'arrive le tampon automatique auto-encreur (le tampon et l'encre sont dans le même boîtier). D'un seul mouvement, il permet de tamponner le support. Le timbre contemporain a été fabriqué par des ouvriers typographes avec des techniques lourdes de fabrication industrielle (casses typographiques ou fondeuses de caractères, presses, etc.). Avec l'informatique, on peut s'en passer grâce à la publication assistée par ordinateur et l'apparition des polymères photosensibles.

Quand on veut un tampon aujourd'hui, c'est très facile. On peut, de la maison, envoyer un motif ou un texte par ordinateur et on nous le renvoie par la poste. Mais d'où vient-il ? Qui l'a fabriqué ? On peut imaginer qu'il vient de Chine et donc qu'il vient de très loin !

Le tampolino, stamp machine

Avec le programme Chic d'Europe Créative, l'objectif était de fabriquer des tampons en évitant d'une part la délocalisation à l'autre bout du monde et d'autre part, la dématérialisation. C'est à dire envoyer un dessin virtuel via le réseau internet et être physiquement éloigné du lieu de production.

À l'inverse, l'idée était de produire des tampons dans les tiers lieux locaux que sont les fab-lab (laboratoire de fabrication des « maker » space), sorte de nouvelle génération

d'atelier de « bricolage ». Là, le concepteur met la main à la patte et travaille avec les nouvelles machines comme l'imprimante 3D ou la découpe laser pour fabriquer directement leurs prototypes avec une philosophie de « open source » et de « travail collaboratif ».

Plusieurs workshops Européens ont été proposés. Le principe était de rassembler des équipes composées de designers, de fab managers (sorte « d'ingénieurs ingénieux » Makers) de France, Belgique, Espagne, Italie et Lettonie, afin d'imaginer des tampons. Dans ce mode de fabrication, on a vu l'importance d'avoir une connaissance technologique de haut niveau, voire de spécialiste. Il n'est pas donné à tous de savoir vectoriser un dessin ou d'utiliser des machines assistées par ordinateurs comme la découpe laser numérique pour fabriquer son tampon.

Cette expérience en Fab lab est d'un grand intérêt car les tampons ont été faits sur place localement, rapidement et de façon économique. Et, les designers ont retrouvé le plaisir de fabriquer directement leurs objets, de tester différents matériaux de gravure (mousse, bois, lino, etc.) et de faire de l'expérimentation assisté par les fab managers. Le prototype et la R&D (recherche et développement) sont plus économiques pour les créateurs. Ils permettent de faire, de tester et concrétiser une idée à moindres coûts.

Mais pouvons-nous éviter l'assignation à la technologie informatique? Est-il possible de ne plus l'utiliser et de faire des tampons manuellement en low-tech, sans pour autant revenir à un savoir-faire artisanal qui nécessite plusieurs années d'apprentissage pour graver un tampon?

Cette dernière étape était un des enjeux de Chic. Il s'agissait de réaliser une machine à tampon Low tech à Bruxelles dans l'open fab sous la direction de Nicolas B. en collaboration avec d'autres fab managers et designers. C'est là où est né le Pantolino, la machine à faire des tampons. Son nom vient du terme pantographe et lino, la matière sur laquelle on grave le tampon. Il s'agit d'un pantographe revisité qui permet simultanément de dessiner en réduisant le modèle et de graver le tampon en utilisant seulement la main et l'électricité (il n'est pas encore solaire). La technique pour fabriquer n'est pas caché, l'utilisateur la voit l'inverse nombreux outils de productions. À noter que ce pantographe a été construit en bois et les connecteurs en fab lab grâce à l'imprimante 3D. Cet outil, dont la documentation est sur internet, est aujourd'hui en open source. Cela veut dire que n'importe qui peut le fabriquer et proposer à la communauté des améliorations. Une fois en possession de son Pantolino, plus besoin de technologie : on peut créer sa petite fabrique à tampons manuellement comme sa fabrique artisanale.

Creative Play et design social

Le programme Chic n'a pas simplement souhaité faire des tampons pour faire des tampons mais en faire pour produire du sens, dans ce que l'on désigne comme le design d'innovation sociale. C'est-à-dire en utilisant les méthodologies et savoirs des designers au service de projets ayant des enjeux de société, dans ce cas précis celui de la malbouffe et de la crise identitaire.

Pour cela, les designers sont partis d'un thème et d'un objet: « le tampon ». L'objectif était de proposer des objets design autour du jeu (creative play). « Jouer » pour de nombreux spécialistes est un moyen éducatif efficace pour le développement émotionnel, psychologique, culturel et moteur de l'enfant afin d'aborder des sujets complexes, tout en étant acteur du processus. De nombreux jouets pédagogiques ont été conçus par des designers comme Enzo Mari, Ray et Charles Eames, Dieter Rams. Ici, lors du dernier workshop à Rome, les designers, fab managers, éducateurs et enfants ont réalisé et testé des tampons. Les designers ont évidemment mis en place un projet pédagogique et esthétique du tampon afin que les enfants puissent s'approprier, fabriquer, s'amuser à faire des tampons tout en réfléchissant autour de la thématique choisie. Les fab managers vérifient l'ergonomie du Tampolino, testé pour la première fois par ses usagers et souhaitent développer un système de presse pour enfant mieux adapté à leur corpulence. La diffusion de ces jeux se fait par la création d'une collection de « Makers Box, trop CHIC ».

Ca y est : Designer - Maker- User vers le "do it together" !

Fiona Meadows

Responsable de programmes à la Cité de l'Architecture et du Patrimoine