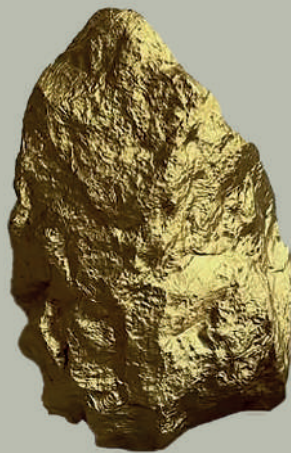


*Potentialités
narratives
et esthétiques
du détournement*

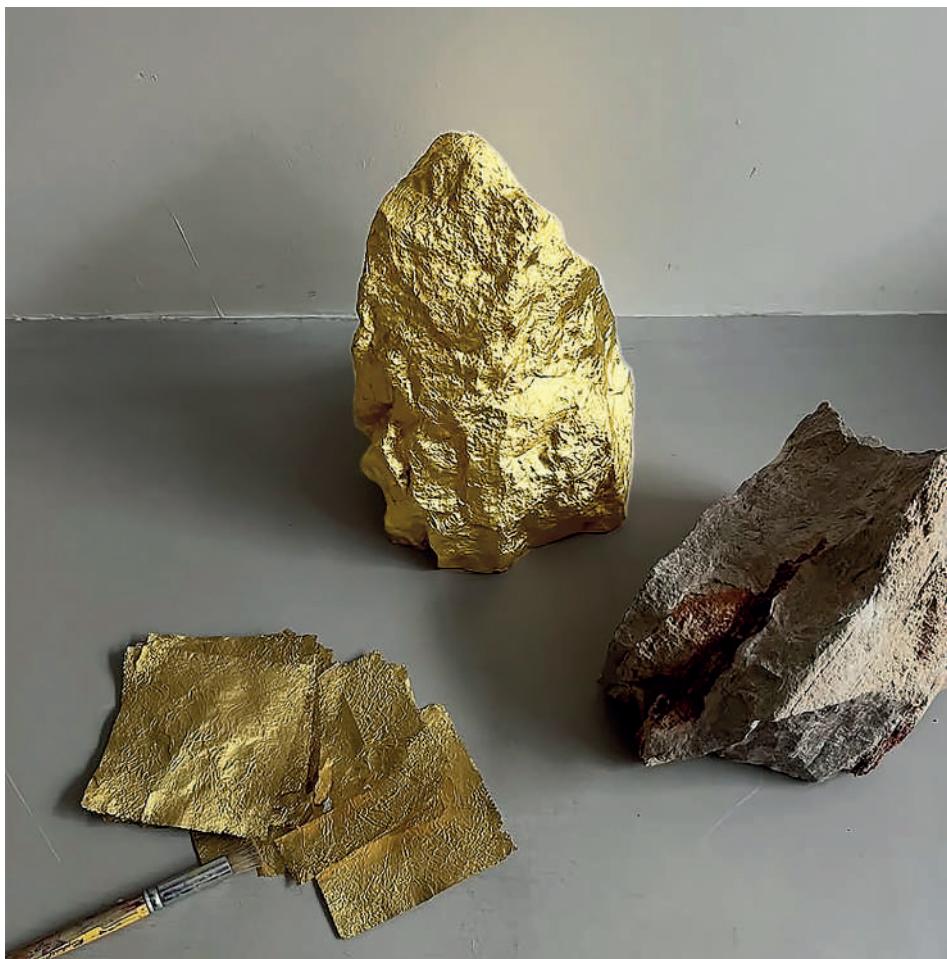
Béatrice Dor



Rocher, collaboration fictive entre Jean-Sébastien Blanc (Studio 5.5) et Ferrero®.

Dorure d'une roche à la feuille de Ferrero Rocher. Sublimier un déchet tout en questionnant l'utilisation d'emballages à usage unique.

© Jean-Sébastien Blanc



*Potentialités
narratives
et esthétiques
du détournement*

Béatrice Dor

*École Camondo
Mémoire de diplôme . 2026
Sous la direction de Julien Verhaeghe*

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement Julien Verhaeght pour son accompagnement tout au long de la rédaction de ce mémoire, ainsi que les nombreuses recommandations de lecture dont il m'a fait part. Ces dernières m'ont aidé à structurer ma pensée autour de la question du détournement.

Je remercie aussi tous ceux qui ont pris le temps de me lire ou de m'écouter concernant l'élaboration de ce sujet de recherche.

Enfin, mon intérêt autour des questions du détournement, et de ce qui s'en rapproche, est dû au travail de tous les designers et architectes d'intérieur qui créent et conçoivent en ce sens avec enthousiasme.

Sommaire

INTRODUCTION

p.8

1. *Un autre rapport au projet* p.17

1.1. S'APPROPRIER UN RÉCIT

OU RACONTER UNE CONQUÊTE : LA SPOLIA

De la chute de l'Empire romain au Haut Moyen-Âge, le réemploi comme mode de transition p.19

1.2. DU RÉEL VERS L'IMAGINAIRE

PLUTÔT QUE DE L'IMAGINAIRE VERS LE RÉEL

Le projet à rebours ? p.25

1.3. INVENTION ET PRÉCARITÉ

« Arts de faire » à Cuba p.29

2. Détournements manifestes, nouvelles formes de créativité et *storytelling* p.37

2.1. DÉTOURNEMENT

ET REGARD CRITIQUE SUR LE MONDE

Ready-made et design conceptuel p.38

2.2. VERS D'AUTRES RÉCITS CRÉATIFS

Marion Mailaender et Formafantasma p.47

2.3. DÉTOURNEMENT ET IMAGE DE MARQUE

Le cas de Hermès Petit h p.54

3. Détourner pour de nouveaux imaginaires

p.63

3.1. NARRATION, DÉPLACEMENT SYMBOLIQUE ET ÉMOTION

D'un imaginaire vers un autre

p.64

3.2. ESTHÉTIQUE DU VÉCU ET STORYTELLING DE L'USURE

Le beau dans l'usé

p.74

3.3. DÉTOURNER POUR EXPLORER OU TOURNER EN ROND ?

Vers une narration plurielle et fragmentée

p.79

CONCLUSION

p.84

BIBLIOGRAPHIE

p.88

INTRODUCTION

« Il nous est, semble-t-il, donné de vivre aujourd'hui, et pour quelque temps encore, une période de turbulences, dans un monde qui voit s'affronter deux réalités : le vieux monde « illimité », qui ne reconnaît pas les limites de la planète ; et un autre monde qui reconnaît ses limites et cherche à en faire quelque chose de positif »¹.

1. Ezio Manzini, *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*, Cambridge (MA) : MIT Press, 2015.

Ainsi Ezio Manzini, dans *Design, when everybody designs*, ouvrage publié en 2015, exprime les contradictions qui existent aujourd'hui entre ceux qui prennent conscience que nous avons tous un rôle à jouer pour garantir l'habitabilité du monde, et les autres. Il met le doigt sur les questions qui traversent beaucoup de designers et d'architectes d'intérieurs, en devenir ou aguerris, prenants conscience que les métiers de la création ont une responsabilité de taille dans la mise en place d'un nouveau paradigme. L'ouvrage de Manzini, intervient dans un monde où les crises écologiques, économiques et sociales s'aggravent. En parallèle, les pratiques d'initiatives citoyennes et les réflexions sur le design social s'organisent et se structurent. C'est à partir de ce contexte que je voulais orienter ma réflexion autour des pratiques créatives qui prennent en compte le caractère non-illimité de la planète.

Nous retiendrons ici quelques notions essentielles à la compréhension de notre recherche, puisqu'il existe plusieurs termes qui semblent, au premier abord, assez proches dans le domaine de la seconde vie des objets. Le réemploi, dans un premier temps, consiste en la réutilisation d'un élément pour la même fonction initiale qui lui était prévue. Le code de l'environnement le définit ainsi : « toute opération à travers laquelle les substances, matières ou produits qui ne sont pas des déchets, sont utilisés à nouveau. Cette utilisation est destinée à un usage identique à celui pour lequel les produits sont initialement conçus »². Bien qu'intégré dans le langage courant comme le fait de revaloriser de la matière, le réemploi est en réalité assez strict dans sa définition concernant la nature de l'usage futur de la matière. Cette définition juridique du réemploi, selon le *Code de l'environnement*,

2. Code de l'environnement, article L541-1-1.

remonte à 2021 seulement. Elle a pour objectif d'encadrer la pratique du réemploi dans le cadre de la « politique nationale de prévention et de gestion des déchets ». Le terme de réutilisation est plus souple puisqu'il consiste en « une opération par laquelle une substance, produit ou matière, devenu un déchet, est utilisée à nouveau. Cette dernière utilisation peut être différente de l'usage pour lequel le produit est initialement destiné »³. Quant au détournement, il repose sur une démarche de déplacement d'une matière ou d'un objet, de son utilisation la plus courante vers un usage et un sens nouveau. On est à cheval ici entre un changement d'usage et un déplacement sémantique de l'objet. 3. *Ibid.*

Si le terme de détournement est prédominant dans ma recherche, c'est parce qu'il est question du déplacement du sens des objets et de la capacité de ce phénomène à faire récit. En revanche, il arrive que les termes de réutilisation et de réemploi interviennent aussi, puisqu'il y a des cas où les trois notions s'entremêlent et répondent à des enjeux identiques.

Quant au recyclage, il consiste à transformer à nouveau un matériau en matière première, par un processus chimique ou mécanique, mais nous laisserons cette notion de côté puisque l'on perd les stigmates de la vie passée de l'objet, or c'est bien de ça dont il est question ici : comprendre en quoi ces traces d'usure, comme marques d'une vie passée, possèdent un potentiel narratif que l'on peut utiliser au service du projet et d'un discours plus général sur la consommation de matière.

En 2022, mon passage dans les ateliers de Maximum, à Ivry-sur-Seine, dans le cadre d'un stage, a orienté mon regard vers la question du réemploi et de la réutilisation en design et en architecture. Dans cet atelier, toute la chaîne de conception et de production est aux mains des designers du studio. Ce projet, qui se concentre à l'origine sur le design de mobilier, s'est aussi ouvert à l'architecture. Il se base uniquement sur des gisements de déchets industriels tels que des échafaudages, de la poudre de polymère plastique, des barrières de police ou encore des billets de banque, pour imaginer des objets produits en série, issus de la réutilisation de ces déchets. La manière

de faire projet, à partir d'une matière première issue de la réutilisation, et l'enthousiasme qui accompagne cette démarche, ont participé à mon intérêt pour les questions de la réutilisation, du réemploi et du détournement et de leurs capacités à faire récit. En effet, au-delà du travail de conception et de mise en œuvre des objets et des projets imaginés par les équipes de Maximum, tout un univers narratif accompagne la production. Cette narration autour des créations du studio participe à une démarche *marketing* mais pas seulement. Les histoires de ces matières premières détournées les suivent jusque chez les usagers, qui racontent à leur tour aux invités ou aux curieux, de réjouissantes anecdotes, qui participent à l'attachement qui est porté à ces objets. Pour en revenir à la citation introductive d'Ezio Manzini, les équipes de Maximum ont typiquement fait le choix de la positivité quant au fait de trouver des solutions pour produire et consommer différemment.

4. Victor Papanek, *Design pour un monde réel* [1^e éd. 1971], Paris, Les Presses du réel, 2021.

La pensée écologique en design n'est pas vraiment nouvelle. On pourra citer ici Victor Papanek, et son *Design pour un monde réel*⁴, qui dès les années 1970, inclut des questions environnementales à sa pensée critique du design. Mais si la pensée écologique en design n'est pas neuve, elle n'est partagée que par une minorité de concepteurs, qui imaginent des projets plus vertueux, tant dans la consommation de matière qu'ils engagent, que dans leur portée sociale et environnementale. Autrement dit, les designers et architectes d'intérieur qui intègrent des composantes environnementales à leur travaux sont toujours vus comme des pionniers, largement minoritaires face à une grande partie de la profession qui ne s'encombre guère de contraintes liées à l'écologie, sans compter les freins économiques de ces pratiques qui se traduisent parfois par des objectifs de coût de production difficilement tenables, ce qui s'en ressent aussi du côté des usagers.

Plusieurs facteurs font que le basculement du design et de l'architecture intérieure vers des pratiques écologiques plus vertueuses est encore embryonnaire : contraintes économiques, temporalité des projets qui doivent aller de plus en plus vite, manque de pédagogie et d'éducation dans



**Chaises Gravênes et table
Clavex, Maximum.**

Réutilisation de poudre polymère
plastique pour la coque de la
chaise et de parquet en chêne
pour le piètement. Détournement
d'échafaudages hors d'usage pour
le piètement de la table.

© Maximum



Tabouret Billex, Maximum.

Recyclage de billets de banque de la
Banque de France.

© Maximum

les écoles ou encore chaînes logistiques peu développées. Mais je reste intimement convaincue que le peu d'enthousiasme autour de ces pratiques vient aussi d'un manque de désirabilité de ces dernières. Et si le terme de désirabilité est directement emprunté au vocabulaire du *marketing*, il s'agit bien de rendre enviables les nouveaux modes du projet et les objets ou espaces qui en découlent. Cette notion de désirabilité passe par deux composantes qui ont un potentiel encore peu exploité : la narration autour de ces projets et leur approche esthétique. En effet, ces deux paramètres peuvent sembler superficiels tant ils relèvent d'une approche secondaire du projet, parfois rapportés à ce qu'ils ont d'artificiel ou de subjectif. Ils sont pourtant essentiels.

D'un côté, la dimension narrative des objets détournés doit être mise en avant puisque le récit est « l'une des formes les plus universelles et les plus puissantes du discours et de la communication humaine »⁵. La narration, en complément à l'exigence esthétique, permet d'ancrer un projet, de lui donner du sens et de créer du lien avec une communauté d'utilisateurs qui s'identifie dans le récit, ou du moins qui adhère, par ce dernier, à la philosophie de l'objet.

5. Jerome S. Bruner, *Acts of meaning*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1990.

*« La narration agit comme principe organisateur qui structure la représentation que le narrateur donne à son histoire en la racontant. C'est l'activité narrative qui construit une vie en histoire et c'est seulement à travers un récit, sous cette forme de discours, qu'elle apparaît »*⁶.

6. Roselyne Orofiamma, « Narration / narrativité », dans Christine Delory-Momberger (dir.), *Vocabulaire des histoires de vie et de la recherche biographique*, Érès, Toulouse, 2019.

La mise en récit d'un projet permet de créer une meilleure compréhension de celui-ci, et d'instaurer une connivence entre l'intention du designer et la perception de l'utilisateur. Le récit est indispensable pour créer des imaginaires communs autour de manières de faire projet afin de se projeter dans un avenir vraiment enviable, quand les discours actuels sont plutôt catastrophistes, à juste titre sans doute. Pourtant, il y a un vrai enjeu à proposer des récits alternatifs et positifs sur des pratiques du design et de l'architecture intérieure, qui prennent en compte la finitude de la planète. Notre réflexion

s'intéresse particulièrement à ce potentiel de mise en récit, « qui existe en puissance et non en acte »⁷, en lien avec le détournement d'usage, le réemploi et la réutilisation d'objets ayant eu une vie antérieure.

7. CNRTL, « Potentiel ».

D'un autre côté, pour ce qui est de l'esthétique, cette dernière relève à la fois de la perception de la beauté mais aussi des caractéristiques sensibles et formelles d'un objet. Selon le CNRTL, l'esthétique portée à la production industrielle consiste en la « recherche sur les formes, la matière, les couleurs, pour rendre toutes productions industrielles les plus attrayantes possible »⁸. Il est indispensable, dans la quête de désirabilité des nouvelles manières de faire projet, de se poser la question de l'esthétique. Bien entendu l'objectif n'est pas seulement de produire de beaux objets, mais cela participe à l'adhésion des usagers et des consommateurs à la démarche. Un objet bien fait, esthétiquement satisfaisant, invite l'utilisateur à en prendre soin, à l'entretenir, à le garder le plus longtemps possible.

8. CNRTL, « L'esthétique ».

Faire un bon projet a d'autant plus de sens s'il participe, à son échelle, à un changement progressif des mentalités quant aux nouvelles pratiques du design et de l'architecture intérieure. Et les dimensions esthétiques et narratives des projets ont la capacité de persuader et de séduire les usagers. *La laideur se vend mal*⁹ et le potentiel du *storytelling* est sous-estimé. La réutilisation et le détournement sont vecteurs de récit : le récit de l'usage et de l'usure, de la vie passée d'un objet ou d'une matière, du détournement d'usage qui participe parfois à l'esthétique de l'inattendu dans un projet. Tout cela adjoint aussi un supplément d'âme au projet, contribue à son caractère unique et change le rapport de l'utilisateur aux objets qui l'entourent. Ces composantes ont été lissées par le design industriel, c'est ce qu'on lui reproche souvent en tout cas : unification esthétique et lissage des particularismes géographiques, désincarnation, perte du caractère unique des pièces.

9. Raymond Loewy, *La laideur se vend mal* [1^{re} ed. 1953], Gallimard poche, Paris, 1990.

De la même façon les pratiques du détournement, de la réutilisation et du réemploi en design et en architecture intérieure racontent aussi quelque chose de notre époque, d'un rapport à la société de consommation et d'une

philosophie plus générale du « faire avec » et du *care*, au sens ici de prendre soin de l'existant, qui va plus loin que le design et l'architecture intérieure. Ces pratiques répondent à la même urgence de faire avec un patrimoine matériel existant, bien qu'elles soient toutes différentes dans leur manière de traiter la matière disponible.

On peut alors se demander dans quelle mesure les projets conçus à partir d'un processus de création issu du détournement, de la réutilisation ou du réemploi peuvent être porteurs d'un récit et d'une esthétique qui aident à rendre enviable les objets et les espaces qui en sont issus ?

Dans un esprit de création d'un *storytelling* autour de ces modes de conception, en quoi la diffusion d'un récit original et singulier peut-elle être une valeur ajoutée et un instrument du changement de nos modes de consommation ?

Enfin, le détournement comme méthode du design est-il un moyen de générer des récits ouverts, plutôt que des narrations imposées ?

Pour ce faire, nous commencerons par nous intéresser à des pratiques où la réutilisation se fait de manière empirique, hors du cadre du projet, et qui sont vecteurs de récit de l'époque et du contexte dans lequel ils se déroulent. Nous verrons aussi que cette approche empirique participe à la modification de la logique du projet, et vient compléter la méthodologie du *disegno*. Nous aborderons ensuite des approches manifestes du projet de design et d'architecture intérieure en détournement, réutilisation et réemploi, guidées par les pratiques artistiques du début du XX^e siècle. Il s'agit ici de comprendre comment les designers, les architectes d'intérieurs et certaines marques construisent un discours autour de leurs pratiques, dans le but de créer une profondeur narrative. Enfin, dans un troisième temps, nous adopterons une approche prospective concernant l'esthétique et les récits du réemploi, de la réutilisation et du détournement au service de nouveaux imaginaires pour un monde plus durable.

Les enjeux écologiques auxquels nous sommes confrontés ont parfois tendance à mettre au présent des pratiques et usages qui sont pourtant bien anciens. Il n'est pas rare, lorsque l'on s'intéresse aux modes de consommation, de construction et de fabrication du passé, que l'on se rende compte que les hommes n'ont pas attendu le troisième millénaire pour avoir des pratiques dites écologiques. Il est donc nécessaire de remettre certaines pratiques en perspective.

Que ce soit à l'échelle de l'objet ou de l'architecture, le détournement et la réutilisation, voire le réemploi, ont été pratiqués tantôt par manque de moyens, tantôt pour la portée symbolique des éléments réutilisés. Ces démarches de réutilisation des restes, d'une civilisation passée ou d'un déchet quelconque, révèlent un autre rapport à la création, tridimensionnelle et ancrée dans le monde réel. C'est la matière qui guide le projet, le geste et l'objet final. La marque de l'objet initial survit à son changement d'usage. Ces pratiques sont aussi le témoin d'époques et de conjonctures qu'elles traduisent en objets et en architectures. Exprimant tantôt la domination d'une civilisation sur une autre, tantôt les mécanismes de survie d'une société du « faire avec », le détournement, la réutilisation et le réemploi révèlent toujours quelque chose de ceux qui les pratiquent. Avec un regard rétrospectif sur les exemples qui suivent, peut-on s'assurer que ces modes de création empiriques participent à un récit original autour des édifices et des objets qui en résultent ? En quoi ces manières de faire, pragmatiques et en dehors d'une véritable logique de projet, nous racontent quelque chose des époques et des contextes économiques, politiques et culturels dans lesquels elles interviennent ?

1.1. S'APPROPRIER UN RÉCIT

OU RACONTER UNE CONQUÊTE : LA SPOLIA

De la chute de l'Empire romain au Haut Moyen-Âge, le réemploi comme mode de transition

Même si des exemples de réemploi et de réutilisation préexistent au Moyen-Âge, nous prendrons comme fondement de cette démonstration le concept de *Spolia*, du latin butin ou dépouille, qui marque architecturalement la transition entre l'Antiquité et le Moyen-Âge.

En réalité, le principe de la *Spolia* est observé dès la fin de l'Antiquité romaine, alors que l'Empire est en guerre en Afrique du Nord et en Asie Mineure. Lorsqu'une ville est conquise, la nouvelle enceinte de la cité est construite à partir des ruines de ladite ville, issues des combats de la conquête. Au-delà de la domination politique et militaire du territoire, l'empire impose une domination symbolique : la marque du vainqueur (le mur d'enceinte) prend pour carrière les ruines qu'il a causées¹⁰.

Mais cette pratique perdure au Haut Moyen-Âge et devient même courante. Elle marque cette fois-ci la fin d'une période et la transition vers une autre : de l'Antiquité vers le Moyen Âge chrétien. Ici, si la logique n'est plus celle du vainqueur et du vaincu, elle n'en reste pas moins une appropriation de ruines qui deviennent alors de simples carrières de pierres. Les ruines de l'Antiquité romaine sont la marque de la fin d'une civilisation, de la décrépitude d'une période qui permet à la suivante de prendre le dessus et de jouer de cet état de ruine. Les ruines de l'Antiquité romaine ont aussi participé à donner du prestige à certains édifices, dans un principe de filiation. Bien que l'Empire soit déchu, il n'en reste pas moins une fascination pour certaines marques architecturales du pouvoir et de l'éclat de ce que fût l'Empire Romain d'Occident. Ainsi, lorsque Rome se transforme, en ayant été le berceau de l'Empire et concentrant sur son territoire une quantité d'édifices issus de la période romaine plus prestigieux les uns que les autres, elle n'hésite pas à réutiliser des fragments, voir des morceaux entiers de bâtiments pour la construction

10. Philippe Prost, « L'architecture ou l'art de transformer le réel (2/9) : *Spolium, Spolia* », *d'a*, 16 novembre 2021, [en ligne].

Incrustations, Rome.

Façade avec fragments
architecturaux incrustés.

© Élise Co



de ses églises et autres édifices religieux. Le Saint-Siège, en nouveau maître des lieux, s'approprie les ruines et les vestiges de la ville et se donne le droit d'en disposer librement. Évidemment, la composante économique de ces pratiques n'est pas à exclure. Une ville comme Rome, avec un patrimoine bâti aussi riche, était une véritable mine d'or de matériaux, de modénatures, colonnes et ornements déjà prêt-à-l'emploi. Il était alors évident de réutiliser des éléments déjà existants, plutôt que de retourner dans les carrières de pierres pour extraire de la matière et la transformer, ce qui est un travail titanesque, d'autant plus avec les moyens de l'époque.

Plusieurs édifices sont manifestes quant à ces pratiques de réemploi de bâtiments issus de l'Empire. À Syracuse, en Sicile sur la presqu'île d'Ortygie, la *Cattedrale Metropolitana della Natività di Maria Santissima* en est un bon exemple. Devenue cathédrale en 1086, suite à la reconquête de la ville par les Normands, elle porte en elle les stigmates de sa vie passée et le réemploi d'éléments propres aux édifices religieux grecs. En effet, au V^e s. av. J.-C. la ville est grecque, ce qui explique l'existence d'un temple dorique dédié à Athéna. Ce temple évolue au fil des dominations de la ville : romaine, chrétienne, musulmane puis chrétienne à nouveau. Le lieu est comme il a été construit, seul le culte pratiqué à l'intérieur change. Mais à partir de 1086, les Normands décident de donner au bâtiment les attributs d'une véritable cathédrale et entreprennent des travaux. Les colonnades doriques, de part et d'autre de l'édifice, sont conservées dans un souci d'économie d'une nouvelle structure. Ce collage architectural n'en est pas moins surprenant. Les colonnes sont prises dans les nouveaux murs de la cathédrale de manière étonnante, dépassant allègrement à l'intérieur et à l'extérieur. C'est à se demander si les Normands n'ont pas voulu conserver les marques de l'ancien usage de l'édifice comme un temple dédié à Athéna, prestigieux édifice en son temps, dans une forme de stratégie de filiation entre les cultes et les dominations successives de la ville. En 1693, la ville subit un tremblement de terre qui détruit une partie de la cathédrale, épargnant les murs et colonnes. Ce n'est qu'en 1713 que la cathédrale est reconstruite, avec une façade baroque, tout en conservant les colonnes

doriques latérales. La cathédrale de Syracuse aurait pu être reconstruite entièrement, à plusieurs reprises dans son histoire, mais chacun de ses reconstruteurs a fait le choix de conserver une trace des usages et pratiques passées, dans un souci d'économie et de praticité, mais aussi de filiation et de continuité. Les colonnes, vieilles de trois millénaires, font toujours partie de la structure actuelle de la cathédrale et témoignent de l'ancrage historique de la ville.

Cathédrale de Syracuse, Sicile.

Colonnes doriques datant du temps
où l'édifice était un temple dédié à
la déesse Athéna.

© Inconnu



Mais si la cathédrale d'Ortygie traduit plutôt une continuité de l'emploi d'une ruine, qui mène à d'autres usages, certains exemples illustrent vraiment l'idée d'un dépouillement d'une ruine au service d'un nouvel édifice, avec cette portée symbolique du réemploi : un vestige promis à la ruine est extrait pour être intégré à un nouveau cycle de vie. C'est ainsi qu'apparaît l'idée d'un processus double qui consiste à extraire, puis à insérer ou incruster un fragment dans une nouvelle forme d'existence architecturale¹¹. Cela peut avoir une forte portée symbolique, si tant est que l'on accorde à ces constructions, le pouvoir d'être porteurs de sens et d'histoire.

C'est en tout cas ce que leur accordait l'abbé Suger au début du XII^e siècle, alors qu'il entreprend de faire construire l'abbaye de Saint-Denis. Pour manifester la filiation avec le prestige de la Rome antique, il souhaite faire venir de la Ville éternelle des colonnes de marbre. Les sources peinent à savoir si l'abbé est parvenu à ses fins, le coût du démantèlement et du transport n'étant pas négligeable. Toutefois les fragments d'un arbre de colonne, en marbre turc utilisé dans tout le bassin méditerranéen, ont été retrouvés lors de fouilles autour de l'abbaye,

11. Laura Foulquier, « Entre disparition et apparition, souvenirs et ruines, mémoires des pierres, les *Spolia* », dans *La ruine et le geste architectural*, Presses universitaires de Paris Nanterre, Nanterre, 2016.



Mur d'enceinte, Istanbul.

Fragment de frise pris dans un ensemble hétérogène.

© Merve Özkılıç

témoignant du réemploi de ces éléments architecturaux extraits d'édifices existants.

Enfin, nous pouvons aborder un dernier exemple manifeste de la pratique de la *Spolia* au moment de la christianisation : la cathédrale de Gaza, construite sur et avec les ruines du temple de Zeus Marnas, alors que Gaza est l'une des dernières villes d'Orient à être christianisée. Suite à la destruction de l'édifice par les chrétiens, l'évêque aurait demandé la dépose des marbres du temple Marneion, alors apposés au mur, pour paver l'esplanade placée devant la future cathédrale¹². Ici, la *Spolia* sonne comme une provocation envers les cultes anciens. On retrouve cette idée de la domination du vainqueur qui s'amuse des restes du vaincu. La préciosité et le caractère sacré des marbres du temple de Zeus sont volontairement ramenés à un usage prosaïque, voire symboliquement dépréciatif : le vainqueur piétine le vaincu et ses croyances, jusqu'à l'usure.

12. Thomas Bauzou, « L'entrée du christianisme dans Gaza (402), dans Michaud-Fréjaville Françoise, Dauphin Noëlle et Guilhembet Jean-Pierre, *Entrer en ville*, pp. 271-284, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2006.

Ainsi la transition entre l'Antiquité et le Haut Moyen-Âge est marquée, architecturalement, par un phénomène à la fois économique et symbolique qui accompagne un changement de croyances et de pratiques culturelles. La *Spolia* marque parfois la filiation avec un passé illustre, parfois le désaveu des croyances et pratiques antérieures, mais quelquefois aussi un simple gain de matière première, les ruines servant alors de matière de remplissage quelconque.

Mais la réutilisation de ces *rediviva saxa*, ou pierres ayant eu une seconde vie, est à remettre en perspective avec l'époque étudiée. En effet, l'idée même de patrimoine, et la prise de distance avec le passé des vestiges, sont des notions qui apparaissent à la Renaissance. Le fait de conserver à tout prix le patrimoine bâti d'une époque, comme témoin d'un temps révolu, mais néanmoins à préserver, est un concept qui est anachronique au Moyen-Âge. Et si la *Spolia* témoigne d'une transition entre deux époques, d'autres éléments du projet en architecture semblent changer entre le Moyen-Âge et la Renaissance, à commencer par le rapport au dessin comme préalable au projet. Le dessin, sous toutes ses formes, permet alors de penser le projet. On ne part plus de l'existant mais d'une

intention dessinée. La matière intervient alors dans un second temps.

1.2. DU RÉEL VERS L'IMAGINAIRE PLUTÔT QUE DE L'IMAGINAIRE VERS LE RÉEL

Le projet à rebours ?

La Renaissance est, à bien des égards, considérée comme un point de basculement, charnière entre le Moyen-Âge et l'Époque Moderne et marque un changement dans les manières de penser. C'est notamment à la Renaissance que l'on voit apparaître dans les écrits le terme de *disegno*, ancêtre étymologique de design et témoin d'une nouvelle manière d'envisager l'acte de création. Dans ce moment de notre réflexion, nous allons voir en quoi la réutilisation, le réemploi et le détournement, qui sont des pratiques partants du réel, d'une matière première imposée, sont à la fois tout à fait différentes du processus de projet qui se met en place à la Renaissance, et dans le même temps, peuvent enrichir la méthodologie du projet du *disegno* et vice versa.

En effet, les traités d'art du *Quattrocento* en Italie font apparaître le terme de *disegno* qui traduit, au-delà d'une nouvelle méthode de création, un autre rapport au monde par le dessin. Tandis que les époques précédentes érigeaient la pensée et l'écriture comme mères de la création, c'est maintenant le dessin qui prime et qui permet d'exprimer une pensée précise. Pour Francesco di Giorgio Martini, architecte siennois du XIV^e siècle, le dessin est une ressource qui permet de résoudre des questions auxquelles l'écriture ne donne pas accès¹³. Ainsi de la Renaissance aux Lumières, le dessin est partout, et il est considéré comme le père des trois arts canoniques que sont la sculpture, la peinture et l'architecture. Finalement, pour l'architecte génois Leon Battista Alberti, l'architecture ou *lineamenta*, n'est qu'un dessin appliqué à la construction, *structura*. Le dessin permet de faire « un projet précis et fixe, conçu mentalement, et obtenu au moyen de lignes et

13. Pierre Caye, « Disegno et épistémè de la Renaissance aux Lumières », dans Gwenaëlle Bertrand, Maxime Favard, (dir.), *Design & industrie à l'ère de l'Anthropocène*, Revue Design Arts Medias, juillet 2021.

14. Leon Battista Alberti, *L'art d'édifier (I)*, traduction française de Pierre Caye et Françoise Choay, Paris, Le Seuil, 2004.

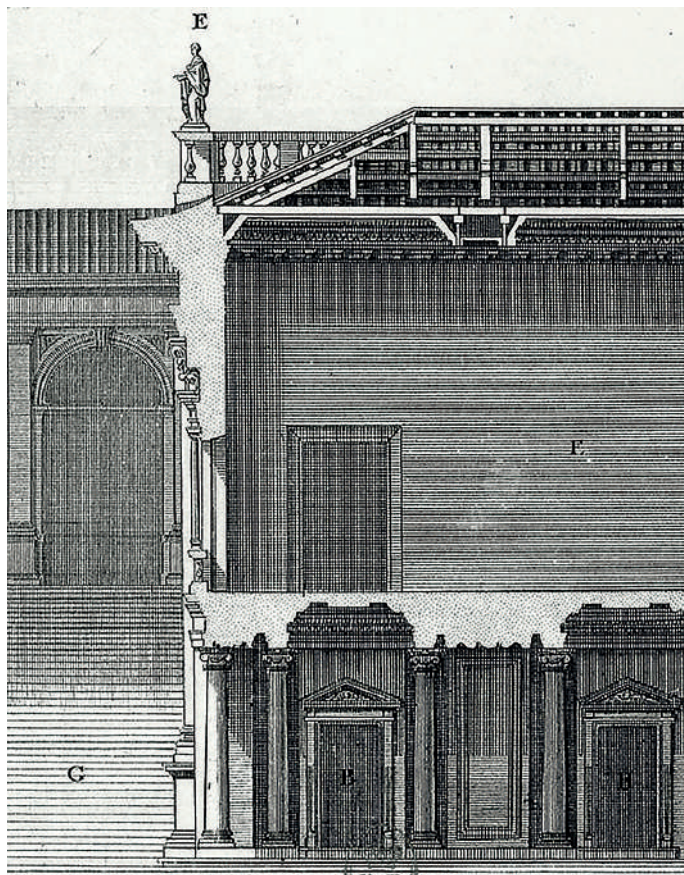
d'angles qu'une intelligence inventive et savante a porté à la perfection »¹⁴.

C'est d'ailleurs à cette période que se développe la méthode du projet en architecture, similaire aux phases du projet architectural que l'on utilise toujours aujourd'hui : esquisse, avant projet sommaire puis détaillé, dossier de consultation des entreprises et enfin projet ou suivi de chantier.

15. Piero Averlino, dit Filarète, *Trattato d'Architettura*, Milan, Il Polifilo, éd. A. M. Finoli et L. Grassi, 1972, p. 208.

C'est l'architecte et sculpteur florentin Filarète, aussi connu sous le nom d'Antonio di Pietro Averulino, qui publie en 1464 un *Traité d'architecture*¹⁵ dans lequel il décline les différents types de dessins et le moment où ils interviennent dans le projet, faisant acte de l'avancement

Profil et élévation d'une des ailes du Capitole de Rome.
Le Vignole (1507-1573),
monographie imprimée, 1691.



du travail de l'architecte et des exigences de rendu au commanditaire du projet. Filarète décompose le projet en cinq étapes, allant du dessin le plus sommaire à l'expression la plus aboutie du projet : la maquette. Et il commence son énumération par le *congetto*, que l'on pourrait traduire par le programme dans un langage architectural contemporain, soit le cahier des charges sur lequel le maître d'ouvrage et l'architecte se mettent d'accord sur la vocation et les usages du projet. Vient ensuite le *disegno in digrosso*, qu'on pourrait traduire par esquisse, puis le *disegno proporzionato* qui comme son nom l'indique, propose des dessins à l'échelle du projet, encore peu détaillés mais néanmoins cohérents avec la réalité de l'ouvrage en devenir. Enfin vient le *disegno rivelato*, soit le dessin en détail du projet qui mène à la dernière phase selon Filarète : la mise en volume, d'abord par la maquette, ensuite par la réalisation à l'échelle un, soit le chantier.

On comprend bien ici que le dessin devient l'outil privilégié de l'architecture et de sa phase de projection, mais aussi un moyen de communication entre l'architecte et son commanditaire, puis entre l'architecte, le maître d'œuvre et les artisans bâtisseurs.

Cette précision historique sur la place du dessin en architecture, et plus tard en design, n'est pas anodine. En effet, si aujourd'hui l'architecture est une discipline si conjointement associée au dessin, c'est par ce changement de paradigme qui intervient à la Renaissance et qui fait du dessin la matière à penser de l'architecture. Et l'on comprend bien que le *disegno* et la méthodologie du projet par le dessin est bien différente, de la pratique plus empirique de la *Soplia* évoquée plus haut, qui consiste plutôt à une vision du projet architectural à partir de la matière, à partir du réel. Ces deux approches du projet architectural sont intrinsèquement différentes.

Dans un cas, on part d'une idée, couchée sur le papier et développée à travers une multitude de dessins visant à la représentation parfaite du projet avant sa mise en volume. Dans le deuxième cas, on part de la matière, d'une ressource tangible, de laquelle doit naître l'imagination, parfois même l'inventivité. De ce point de vue, il est évident

que la forme du projet est induite par l'une ou l'autre des approches. Le dessin, comme manière de penser le projet, implique au réel de s'adapter à une idée, tandis que la *Spolia*, et autres procédés de réutilisation de la matière, répondent au phénomène inverse : l'idée doit s'adapter à la matière qui devient mère du projet.

Partir de l'existant, dans une forme de continuité temporelle, fait écho à l'ouvrage de Pierre Caye, *Critique de la destruction créatrice : production et humanisme*. Les Belles Lettres, Paris, 2015

Mais ajoutons ici de la nuance. Faire en réemploi ou à partir de la réutilisation d'une matière première transformée n'exclut pas le dessin du projet en amont ou en aval, au contraire. Et le *disegno* n'empêche pas d'utiliser de la matière existante au moment de la mise en volume du projet. Pour Pierre Caye, le *disegno*, au sens de l'intelligence de la forme, est un outil de l'économie de matière, quand on pourrait dire que le réemploi est une forme d'économie de matière. On en vient alors à trouver une complémentarité entre *disegno* et *spolia* : l'optimisation de la matière par le dessin dans un premier temps, et l'optimisation de la matière par le soin qu'on porte à sa longévité dans un second.

Ainsi le fait de partir du dessin ou de la matière ne relève pas de la même logique du projet et plus généralement d'un même rapport au monde. Les concepteurs qui pratiquent le réemploi mettent souvent cette idée en avant : le projet en design est pris à rebours, la dernière étape devient alors la première. Parfois, le détournement, le réemploi et la réutilisation sont aussi la marque d'une précarité qui ne peut se permettre le luxe du projet et qui doit miser sur l'improvisation. La matière, ce qu'on a « sous la main », devient alors ce qui guide la création.

1.3. INVENTION ET PRÉCARITÉ

« Arts de faire » à Cuba

Si notre réflexion porte, pour l'instant, plutôt sur l'architecture, les logiques sont sensiblement les mêmes à l'échelle de l'objet. Il nous est probablement déjà arrivé de détourner un objet de son usage premier, parfois dans une logique de gain de temps ou tout simplement pour faire avec ce qu'on peut. Pensons par exemple à un entonnoir fabriqué avec le haut d'une bouteille en plastique, ou d'une canette transformée en pot à crayon. Ces détournements quotidiens, à priori éloignés de la logique du projet de design, sont les témoins d'un rapport empirique au monde. Les historiens qui s'intéressent à l'évolution de nos cultures matérielles traitent de la question, et ce à plusieurs époques, notamment au Moyen-Âge et à l'époque moderne¹⁷. Pour ancrer notre réflexion dans des enjeux contemporains, nous allons développer ici le cas de Cuba qui aura valeur d'exemple. L'île sous embargo devient l'illustration d'une société qui s'est entièrement organisée dans une logique de réutilisation, de réemploi et de détournement.

Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza ont consacré un ouvrage aux objets détournés et bidouillés sous toutes leurs coutures dans un Cuba sous embargo américain¹⁸. Après la déclaration d'indépendance de Cuba en 1902, qui fait suite à quatre ans de contrôle américain à l'issue de la guerre hispano-américaine de 1898, les relations politiques et économiques entre Cuba et les États-Unis sont marquées par une forme de colonialisme indirect. Jusqu'en 1959, les États-Unis conservent une forte influence économique sur l'île via le contrôle des banques et des télécommunications notamment, mais aussi politique par le soutien de la dictature de Fulgencio Batista, impopulaire auprès des Cubains. En 1959 la révolution cubaine s'organise autour de Fidel Castro, ce qui permet le renversement de la dictature mais entraîne une dégradation des relations entre Cuba et les États-Unis. Cela implique, dès l'année 1960, un embargo partiel puis un embargo total en 1962. Plus aucune exportation des États-Unis vers Cuba n'est

17. « L'objet au Moyen Âge et à l'époque moderne : fabriquer, échanger, consommer et recycler », Colloque, Calenda, Publié le lundi 23 février 2015.

18. Pénélope De Bozzi, Ernesto Oroza, *Objets réinventés, la création populaire à Cuba*, Alternatives, Paris, 2002.

autorisée. Ce durcissement diplomatique est renforcé par le contexte de la Guerre Froide et en 1996, l'embargo est inscrit dans la loi américaine. Il ne relève plus de la décision unilatérale d'un président mais de la loi, ce qui lui donne un statut officiel qui l'inscrit dans la durée.

L'embargo américain a eu un impact majeur sur les manières de consommer des Cubains. L'une des premières conséquences de l'embargo reste bien évidemment la pénurie des biens de consommation, même essentiels, comme les médicaments, les pièces détachées et les produits de consommation courante. L'île doit aussi faire face à un isolement technologique presque total. C'est ainsi que les Cubains ont développé un rapport aux objets quotidiens très particulier, à l'opposé de la société de consommation, puisqu'ils en ont été tout simplement

Ventilateur, Cuba.

Socle en boîtier de téléphone, ailes
en vinyle découpé.

© Ernesto Oroza



écartés. Ce fonctionnement économique et productif, sans contact avec l'extérieur, entraîne le développement d'une créativité collective basée sur l'usage extensif des objets et le détournement de leur usage initial.

C'est ce que révèlent les auteurs de *Objets réinventés, la création populaire à Cuba*. À travers une recherche documentée de plusieurs années sur la culture matérielle cubaine, les auteurs rendent compte des effets de la pénurie des biens de consommation sur l'île. L'ouvrage et sa riche documentation photographique font état des stratagèmes et de la grande créativité, voire de l'humour des Cubains pour contourner un système de privation subie. Le travail de Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza fait état d'un « design sans designer, d'un design anonyme, populaire, spontanée, sauvage ou encore d'un design de pénurie ou de crise »¹⁹ qui mérite l'intérêt par son ancrage dans les pratiques quotidiennes des Cubains, causées par le bouleversement de l'embargo sur leur manière de vivre. De cette recherche documentée, que les auteurs ont mis près de huit ans à développer, plusieurs objets mascottes ressortent : antenne de télévision en plateau de cantine en aluminium, carillon à vent en verre à pied et billes de verre, rideaux séparateur de pièces en bâtonnets de glace ou encore lustre fait d'une multitude de petits objets et bijoux fantaisies difficiles à identifier.

19. *Ibid.*



Antenne de télévision, Cuba.

Détournement de plateau de cantine en aluminium.

© Ernesto Oroza

Au delà de l'apparent dénuement dans lequel ces objets ont été conçus, les auteurs développent d'autres éléments de compréhension de ces objets qui sont plus que la simple conséquence du manque, qui portent en eux le récit de l'embargo, d'une société qui fait avec ce qu'elle a, c'est à dire peu, et qui fonctionne en vase clos. Ces objets sont aussi le récit et la preuve de l'inventivité des Cubains et de la création d'un langage matériel qui participe à l'identité cubaine, en lien étroit avec son histoire économique. Pour de Bozzi et Oroza, « c'est (le) transfert de l'objet-matière d'un contexte à un autre - créant des associations inconscientes et instinctives - qui émanent surprises et imaginaires. Elles s'alimentent aussi souvent d'une dose d'humour et d'ingénuité »²⁰. C'est ainsi une manière, pour les cubains, de dépasser le caractère subi de l'embargo par le pouvoir de leur imagination qui transforme cette situation en un laboratoire de design vernaculaire et à proprement parler populaire.

L'artiste mexicain Abraham Cruzvillegas s'est emparé de ce processus naturel de nécessité et d'opportunité dans le cadre de sa pratique. Ses œuvres sont faites de l'accumulation d'éléments glanés sur le territoire de la ville, de Mexico à Paris, et interrogent ces assemblages improvisés qui traduisent une nécessité de survie économique, avant un geste artistique. Elles sont composées de fragments de portes, de caisses de soda, de pneus et de tôles entre autres, et consistent en l'amoncellement plus ou moins complexe de ces éléments de récupération.

Ces œuvres, mais aussi les objets réinventés cubains, font office d'exemplarité pour illustrer la pensée de Michel de Certeau, développée dans *l'invention du quotidien, Arts de faire*²¹. Pour le philosophe jésuite, ces pratiques de détournement d'un cadre matériel donné relèvent de pratiques ordinaires de résistances, qui permettent aux gens de s'approprier un système à priori subi. C'est ce qu'il appelle le braconnage, concept central de ses recherches qui mettent en avant l'idée que les gens ont une grande capacité à contourner et réinventer ce qu'on leur impose. Face à la stratégie de l'institution, il évoque l'idée de la tactique, mise en place par les usagers pour contourner la stratégie parfois opprimante. Selon lui, ces tactiques

20. *Ibid.*
21. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, t. 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990.



Abraham Cruzvillegaz,
Carré d'Art, Nîmes, 2017.
œuvre réalisée avec des éléments
trouvés dans la ville de Nîmes.

de contournement quotidiennes sont le fondement de la culture populaire, développée par des formes de créativité individuelles, collectives et vernaculaires, jamais institutionnalisées. Pour de Certeau, cette notion de braconnage se retrouve par exemple dans le fait de détourner le langage dominant en le contre-employant. Certains mots sont mélangés à de l'argot voire tournés en dérision. Les individus s'approprient le cadre imposé par la langue. C'est cette idée du détournement d'un système dominant que le philosophe défend : on ne refuse pas le système mais on vit dedans autrement que ce qu'il pense nous imposer.

Ces actes de braconnages du quotidien, qu'ils soient pratiqués à Cuba ou ailleurs, font état de la capacité créative des gens à déjouer un destin imposé par une institution, un état, un système. Et ils sont véritablement vecteurs de récit et d'imaginaire, soit pour vivre dans le souvenir d'un monde matériel préexistant à la crise, soit pour proposer des imaginaires différents, au-delà d'un système prédéfini. C'est d'ailleurs ce que l'on constate à Cuba : les Cubains ne se contentent pas de survivre dans un environnement matériel qu'on leur impose, ils font preuve d'inventivité, de créativité, en ne négligeant pas l'esthétique et même quelquefois le décor et l'ornement. Ces objets détournés

font partie de la culture matérielle de Cuba et sont des éléments narratifs du contexte politique et économique de l'île, au même titre que les vieilles *Almendrones*, voitures américaines des années 1960 qui figent le décor dans le temps.

Ainsi, le détournement, en architecture et en design, mais aussi dans des pratiques empiriques qui ne s'inscrivent pas véritablement dans une logique de projet, relève d'une histoire et d'un ancrage à la fois historique et sociologique. Si les pratiques du détournement, de la réutilisation et du réemploi s'imposent aujourd'hui au vu de la pénurie de matières premières, nous constatons que ces pratiques ne sont pas nouvelles. Elles permettent de s'approprier des objets ou de la matière, de les transformer tout en conservant les marques de leur usage passé.

De la *Spolia* du Haut Moyen-Âge, aux pratiques de détournement des Cubains des années 1960 à aujourd'hui, ces manières de se réapproprier des objets et des fragments architecturaux témoignent de ce besoin de faire avec un patrimoine présent et disponible. Si les contextes sont différents, autant que les usages, ces exemples de détournement traduisent narrativement et esthétiquement une époque et les bouleversements historiques qui la traversent : la fin d'un empire pour l'un, la survie sur une île sous embargo pour l'autre. Dans le premier cas, les morceaux d'édifices détruits viennent parer des façades en incrustation, proposant une esthétique du fragment décontextualisé de son ouvrage d'origine. Chapiteaux de colonnes, frises et volutes sont autant d'éléments qui permettent de créer un lien de filiation entre une époque qui s'éteint et une autre qui naît. Dans le second cas, les produits de la vie courante, symboles d'une société de consommation dont les Cubains ont été exclus, sont détournés de leur usage, réemployés jusqu'à l'usure et réutilisés avec dextérité, parfois même avec humour. Ces « braconnages » quotidiens et spontanés sont autant de manières de s'approprier un patrimoine matériel acquis ou subi. Mais le détournement peut aussi être choisi. Il devient alors un mode d'expression à part entière. Il joue sur le déplacement sémantique d'un objet pour suggérer un discours qui peut aussi bien dresser une critique que proposer de nouveaux imaginaires esthétiques et narratifs.

Si les pratiques du détournement d'objets et de matière semblent répondre à un besoin matériel ou à une nécessité, il arrive parfois que ces pratiques soient au contraire manifestes et choisies. En effet, dès le début du XX^e siècle, des artistes s'emparent du processus de détournement pour dresser une critique de la société. Le détournement d'un objet et son déplacement sémantique est alors à l'origine d'un discours, souvent critique. Le XX^e siècle connaît de nombreuses entreprises artistiques qui essentialisent leur discours autour du déplacement sémantique d'un objet quotidien, érigé au rang d'œuvre d'art. Plus tard dans le siècle, cette démarche se retrouve du côté des designers qui, à leur tour, font le choix du détournement au service d'un discours critique sur le rôle du design dans les excès de la société de consommation.

2.1. DÉTOURNEMENT ET REGARD CRITIQUE SUR LE MONDE

Ready-made et design conceptuel

À partir de 1917, Marcel Duchamp se fait connaître pour ses fameux *ready-made*, bien que s'étant essayé, dans un premier temps, au cubisme et au futurisme. C'est bien les *ready-made* qui participent à la postérité de Duchamp, avec en tête sa fameuse *Fountain* signée R. Mutt. À l'époque, l'œuvre est refusée par l'exposition de la *Society of Independent Artists* au *Grand Central Palace* à *New York*, perçue comme un scandale tant sur le fond (exposer un objet manufacturé), que sur la forme (qui plus est un urinoir), ce qui a participé, dès les prémices du travail de Duchamp, à la narration autour de ces objets détournés.

Avec ses *ready-made*, Duchamp extrait un objet banal et prosaïque du quotidien et l'érige au statut d'œuvre d'art. L'essence même de ses œuvres relève d'un geste qui engage à se poser la question suivante : pourquoi cet objet et pas un autre ? De par cette élévation au statut d'œuvre d'art, l'objet en question est privé de sa fonction, il fait maintenant



Fountain, Marcel Duchamp, 1917.

Urinoir érigé au rang d'oeuvre d'art, exposé pour la première fois à la *Society of Independent Artists* au *Grand Central Palace*.

© Alfred Stieglitz

Roue de bicyclette,
Marcel Duchamp, 1913.

L'œuvre originale a été conçue en
1913 à Neuilly-sur-Seine. Plusieurs
répliques ont été réalisées dans les
années 1960.



partie de la catégorie des signes et des symboles, et ce seulement par le changement du regard qu'on lui porte, et du lieu dans lequel il est exposé. Finalement la force de ces *ready-made* réside dans la performance narrative du détournement d'un objet manufacturé vers une œuvre d'art, d'un objet utilitaire vers un objet culturel. Et voilà pour l'artiste ce qui donne la valeur d'œuvre d'art à ces objets : « une caractéristique importante : la courte phrase qu'à l'occasion j'inscrirais sur le *ready-made*. Cette phrase, au lieu de décrire l'objet comme l'aurait fait un titre, était destinée à emporter l'esprit du spectateur vers d'autres régions plus verbales »²². On comprend ici que la portée narrative de l'objet détourné et de l'acte de détournement lui-même, font toute la valeur de la démarche de l'artiste et du propos de l'œuvre. Un récit se crée autour de l'objet par son déplacement symbolique et physique. Il n'est plus question ici de technique artistique ou virtuosité, mais bien de la capacité d'une œuvre à raconter une histoire et de porter un regard critique envers le monde de l'art. Les *ready-made* de Duchamp relèvent d'un geste conceptuel dans lequel l'imaginaire et le verbe jouent un rôle essentiel²³.

L'artiste ne se prive pas d'une dose d'humour et assume l'ironie de son discours. Les titres, les jeux de mots et la nature même des objets choisis traduisent cette dérision permanente dans la posture de Duchamp. L'artiste permet, par l'ouverture narrative de ses œuvres, une mise en récit libre par le spectateur qui peut voir dans *Fountain* ou dans *Roue de bicyclette* plusieurs récits possibles, qu'ils soient poétiques, politiques, satiriques ou philosophiques. Le récit est alors déplacé ; il ne relève plus de l'œuvre elle-même mais de son contexte, du geste de l'artiste qui cherche à interpeller et non plus à impressionner, si ce n'est par son aplomb. Le potentiel narratif de ces œuvres réside à la fois dans l'histoire produite pas le déplacement sémantique qui accompagne l'objet et sa réception par le public, mais aussi par la multitude de discours et de commentaires induits par l'événement artistique lui-même.

Duchamp procède aussi à un rejet de l'esthétique classique, retranscrite originellement dans une œuvre d'art par l'acte virtuose et la maîtrise d'une technique au

22. Marcel Duchamp, *Duchamp du signe* suivi de *Notes*, écrits réunis et présentés par Michel Sanouillet et Paul Matisse, nouvelle édition revue et corrigée avec la collaboration de Anne Sanouillet et Paul B. Franklin, Flammarion, Paris, 2008, p. 68.

23. Thierry Davila, « Duchamp des mots et des choses », *Arts & Sociétés / Les choses*, n° 115 [en ligne], Sciences Po.

service d'un sujet choisi. L'esthétique de Duchamp met en avant des objets à priori laids (un urinoir) ou au moins ordinaires (une roue de bicyclette). Par l'élévation de ces objets au rang d'œuvres d'art, l'artiste pose la question du beau ou du laid. Ces objets sont-ils véritablement laids ? Ou bien est-ce l'univers auquel ils sont associés qui les rend laids et banals ? Duchamp propose alors une anti-esthétique, soit un nouveau code du beau : qui décide de ce qui est beau ou laid puisque tout se lit à travers un système de valeurs acquises, et non pas inné ?

D'autres *ready-made* célèbres ont marqué l'histoire de l'art. On peut penser à la *Tête de taureau* de Pablo Picasso par exemple. La légende veut que l'artiste trouve une selle et un guidon de vélo dans une décharge en allant à l'enterrement de Julio Gonzalez, un ami sculpteur. Picasso soude alors les deux pièces ensembles, en hommage à son ami qui lui a appris la technique. Cette œuvre, au-delà de sa portée symbolique concernant l'hommage de Picasso à son ami Gonzalez, met en récit plusieurs éléments. Elle est évidemment héritière du travail de Duchamp et de ses *ready-made* mais elle raconte aussi une époque. L'œuvre est réalisée en 1942, au milieu de la guerre alors que toute l'Europe fait face à d'importantes pénuries. Récupérer des éléments et les détourner fait acte de résistance par la

Tête de taureau,
Pablo Picasso, 1942.

Selle de vélo et guidon soudés,
en hommage au sculpteur
Julio Gonzalez.



créativité. De plus, dans l'œuvre les deux objets soudés sont parfaitement identifiables (une selle de vélo et un guidon) mais la forme évoquée aussi (une tête de taureau). En la regardant on est transporté dans deux univers consécutifs, voire dans trois : le taureau, fortement symbolique dans le travail de Picasso empreint de mythologie, le vélo et son langage formel, et le déchet. Au premier regard, il est difficile de dire lequel de ces trois univers nous vient à l'esprit en premier. L'œuvre est devenue une icône, notamment parce qu'elle illustre bien la transformation de la perception du réel par l'art.

Dans les années 1990, des designers s'emparent aussi de ces démarches de *ready-made*. Dans le même esprit que les artistes de la première moitié du XX^e siècle qui prenaient le contre-pied à l'académisme, il s'agit ici de dresser une critique du design industriel et du luxe.

Le collectif Droog Design, mené par Gijs Bakker et Renny Ramakers, voit le jour en 1993 au *Salone* de Milan. À l'occasion de cette exposition inaugurale, ils exposent des objets faits de rebuts, d'emballages et d'objets trouvés. Au même titre que Duchamp et ses *ready-made* étonnants, les Droog jouent sur l'étonnement et la provocation, avec un sens aiguisé de l'humour, détournant des objets quotidiens de manière improbable. Le mouvement venu des Pays-Bas a bien choisi son moment et son lieu. Proposer ce décalage à Milan, temple du design, était un véritable coup de tonnerre. Et si le stand du collectif intrigue, il est plutôt bien reçu par la critique qui voit dans Droog les successeurs de Memphis Milano dans leur capacité à mener une critique du design par l'humour et l'esprit. Ainsi les objets imaginés par Droog sont éminemment narratifs et jouent sur une mise en récit par le spectateur, au même titre que les œuvres de Duchamp. Prenons l'exemple du lustre *85 lamps* : il consiste en l'accumulation de quatre-vingt cinq ampoules, câbles et dominos en plastique blanc qui sont simplement assemblés en un bouquet. L'objet qui en résulte ressemble effectivement à un drôle de lustre. La quantité de câbles et de dominos crée une esthétique de l'accumulation, les éléments techniques se transformant en ornements par leur nombre. Bien que reprenant les codes d'un lustre

85 lamp, Rody Graumans,
Droog Design, 1995.

85 fils, douilles et ampoules
assemblés pour former un lustre.

© Droog





Chest of Drawers, Tejo Remy,
Droog design, 1991.

Commode en tiroirs réemployés,
liés par une sangle.

© Droog



Rag Chair, Tejo Remy,
Droog design, 1991.

Fauteuil fabriqué par
l'accumulation de vêtements tenus
par des liens en plastique.

© Paul Kooiker

classique, objet plutôt bourgeois dans sa typologie, 85 *lamps* devient à la fois un objet usuel et un pied-de-nez à l'univers auquel est associé sa typologie. Et c'est là toute la force narrative de cet objet : il ne décontextualise pas complètement les éléments qui le composent, au contraire il les contextualise en exagérant leur usage. Cet objet extrapolé confronte deux esthétiques : l'esthétique du dépouillement et l'esthétique de l'accumulation.

Contrairement à Duchamp, les Droog restent dans le champ de l'usage, les objets ne sont pas extraits du flux quotidien, mais ils sont exagérés et traités de manière décalée. Ils restent néanmoins reproductibles et commercialisables, bien que peu adaptés à la fabrication en série. D'autres objets ont fait la renommée du collectif. On peut penser à *Chest of Drawers* de Tejo Remy, qui consiste en l'accumulation aléatoire de tiroirs, tous différents et maintenus par une ceinture de cuir. Cette sculpture fonctionnelle fait office de manifeste. On y retrouve tout l'esprit Droog qui porte une réflexion plurielle sur la société de consommation et le design industriel. Ici l'idée l'emporte sur la forme, tout en faisant preuve de légèreté et d'humour. La commode semble être dans un équilibre précaire qui met en tension les idées d'instabilité et d'ordre, d'obéissance désordonnée de l'objet qui semble presque mobile, prêt à pencher d'un côté ou de l'autre. Nous pouvons évoquer enfin la *Rag Chair* de Remy, toujours dans ce principe d'accumulation, ici de vêtements, qui crée une assise grâce à quelques liens en plastique. L'objet devient manifeste par le regard qu'il pose sur la surconsommation, notamment de textiles, qui reste un sujet on ne peut plus d'actualité. L'utilisateur s'assoie littéralement sur une masse de vêtements devenus déchets textiles. Comme toujours chez Droog, on retrouve cette forme de sincérité d'un objet qui raconte, de manière très frontale, la manière dont il est conçu.

Esthétiquement, les objets imaginés par les Droog répondent, la plupart du temps, à la même logique : accumulation, exagération et honnêteté. Les objets sont lisibles et reconnaissables, ils restent dans le champ visuel de leur typologie originelle. Pourtant, leur nouveau traitement suffit à créer un autre récit, un décalage au service du discours des Droog et de leurs designers.

D'une certaine manière, le travail des Droog pourrait être apparenté à une mise en projet des démarches spontanées des Cubains qui vivent sous embargo américain. Si le point de départ et les conditions de création ne sont pas les mêmes, il en résulte des objets qui traduisent ce besoin et cette envie de bricoler, de modifier et de détourner.

Finalement, en héritiers de l'art conceptuel des années 1960 et des *ready-made* de Duchamp du début du XX^e siècle, les Droog s'illustrent par une pratique humoristique et critique du design, de la société de consommation, du design industriel et du luxe. Ils proposent des objets à la frontière entre l'œuvre d'art, le manifeste et l'objet usuel. Bien que fonctionnels, ces objets restent des pièces uniques ou presque. Ils sont souvent commercialisés dans des galeries et font partie des pièces de *collectible design*. Aujourd'hui, de nombreux designers se sont emparés de cette approche de l'objet, comme manifeste d'une cause qui les interpelle.

2.2. VERS D'AUTRES RÉCITS CRÉATIFS

Marion Mailaender et Formafantasma

Cette approche du projet par le détournement est au cœur du travail de deux studios qui ont fait de cette pratique un élément récurrent de leur démarche. Cette approche devient alors une composante intégrante du *storytelling* de leurs projets. Au-delà de la posture intellectuelle du détournement, comme nous venons de la voir, ces pratiques relèvent aussi d'un autre rapport au monde. Ces studios voient dans le rebut une esthétique forte, ainsi qu'un potentiel récit qui permet de remettre du sens dans nos manières de produire des objets et des intérieurs. À une époque où la surconsommation est un problème planétaire, au même titre que la gestion des déchets issus de ce surplus, qui s'accompagne aussi d'une perte de sens et de particularisme de ce que l'on consomme, produire des objets à partir de matière détournée illustre aussi une quête de sens et d'ancrage.

Marion Mailaender

Marion Mailaender est une designer et architecte d'intérieur française, installée entre Paris et Marseille d'où elle est originaire. Depuis 2004, elle officie dans sa propre agence. Bien que pluriel et inclassable, son travail semble revenir à la question du détournement comme un *leitmotiv*. Les *Sample Vases* font partie de ses objets issus de la réutilisation. Lassée de conserver dans sa matériauthèque des échantillons de marbre, Terrazzo et autres matières minérales, elle décide d'en faire des vases. Par l'assemblage des petites plaques de matière, le contenant prend forme. La designer y ajoute des chaînes dorées qui transportent l'objet dans le langage visuel de la mode : les vases deviennent des sacs. Ici, trois champs visuels s'additionnent. Au premier abord, l'objet ressemble à un sac rigide, à priori peu portable. Les chaînes dorées

Sample Vases,
Marion Mailaender, 2015.
Échantillons de marbre et de
terrazzo assemblés en vase.
© Marion Mailaender



font instinctivement penser à cette famille d'objets. Mais, l'adjonction de fleurs dans le contenant fait basculer l'objet : ce n'est plus un sac mais bien un vase, contenant étanche et capable d'accueillir un énorme bouquet de fleurs. Enfin, un troisième regard porte sur la matérialité de ces objets qui sont le résultat de l'assemblage hétérogène, mais néanmoins précis, de plaques de différentes matières minérales, participant à l'allure de l'ensemble.

Mais Marion Mailaender ne se contente pas de cette série de vases, elle explore d'autres univers visuels moins convenus et plus provocateurs. C'est le cas de ses miroirs en pare-brise issus de la récupération dans des casses de voitures ou encore de sa série de lampes à poser et lampadaire en *open-source* de la série *Architecture à emporter*. Récemment publié chez RVB Books, ce petit ouvrage est à mi-chemin entre le manuel de fabrication et le manifeste d'une esthétique de l'inachevé. Ces lampes sont le fruit de l'assemblage élémentaire entre des plaques de placoplâtre dites BA13 et de rails, ainsi que de spots et d'interrupteurs à priori banals, assemblés par de simples vis. Ici la designer met en scène des matières pourtant vouées à être cachées, faisant références au moment du chantier, de la construction, du projet en cours encore empoussiéré. Marion Mailaender « interroge nos pratiques actuelles, souvent tournées vers la démolition plutôt que la transformation », et c'est une manière de « faire de l'ordinaire un terrain d'invention, et du chantier une œuvre en devenir »²⁴.

24. Marion Mailaender, *Architecture à emporter*, RVB Books, Paris, 2025.

De plus, en proposant des plans de ses lampes en *open-source*, la designer décroïsonne l'objet et le fait entrer dans une forme de culture populaire où tout un chacun peut se l'approprier et l'auto-produire. Ainsi tout le monde peut avoir chez lui un fragment de chantier, avec l'envie d'entretenir cette esthétique de l'ébauche, de l'incomplet et de l'imparfait. Marion Mailaender explore aussi cette esthétique du chantier au sein de ses projets d'architecture intérieure. Dans le cadre d'un projet résidentiel de rénovation d'un appartement parisien, l'architecte utilise des serre-joints métalliques en guise de garde-corps pour un escalier architectural en pierre. Le contraste est assumé entre la matérialité de l'escalier, qui

exprime une certaine solennité, et le garde-corps qui relève d'une esthétique brute et non-définitive, en attente d'être remplacé. Le serre-joint incarne ici l'idée d'un processus en cours, inachevé. Un simple détail architectural inscrit alors l'espace dans une temporalité en suspens.

Architecture à emporter,
Marion Mailaender, 2024.

BA13, vis, interrupteur et rails en aluminium.

© Marion Mailaender



*Appartement Les Grands
Augustin,*
Marion Mailaender, 2022.

Garde corps en serre-joints
métalliques.

© De Pasqual & Maffini



Formafantasma

Un autre studio a fait du détournement un élément récurrent de son travail : le duo Formafantasma. Les deux designers italiens qui forment ce binôme, Andrea Trimarchi et Simone Farresin, se sont rencontrés sur les bancs de la *Design Academy d'Eindhoven*, dont ils sont diplômés en 2009. Ils montent ensuite le studio Formafantasma à Amsterdam. En 2017, NGV Australia et Triennale Milano leur commandent un projet sur la gestion des déchets électroniques. Ils y travaillent pendant trois ans afin de produire une collection de mobiliers, notamment une chaise, une table, un bureau et un cabinet. Dès le départ les designers sont clairs sur l'approche esthétique du projet.

« Nous voulions éviter le cliché du rebut. Quand on parle de déchets électroniques, on a souvent en tête les images des décharges en Afrique ou de travailleurs chinois démantelant des appareils usagés. Nous avons choisi une approche radicale, celle d'objets très élégants et raffinés »²⁵.

25. Cynthia Fleury et Geneviève Gallot, *75 designers pour un monde durable*, Éditions de la Martinière, Paris, 2020.

La démarche de leur projet est très complète. Ils s'entourent de chercheurs, d'entreprises de recyclage et de juristes pour imaginer un projet aussi juste que possible. Leur travail, au-delà de proposer une collection manifeste, imagine des solutions réelles pour rendre des appareils recyclables et réemployables sous d'autres formes. Ici la démarche va plus loin que le positionnement manifeste. Ils dessinent et proposent des objets hautement désirables dans le but de produire un autre imaginaire autour des déchets électroniques. En effet, les composants de nos smartphones et ordinateurs sont une matière première extrêmement coûteuse, tant du point de vue économique qu'environnemental. Réintégrer cette matérialité dans des objets qui ne sont pas électroniques permet de mettre une distance nécessaire avec la matière pour se rendre compte de sa noblesse.

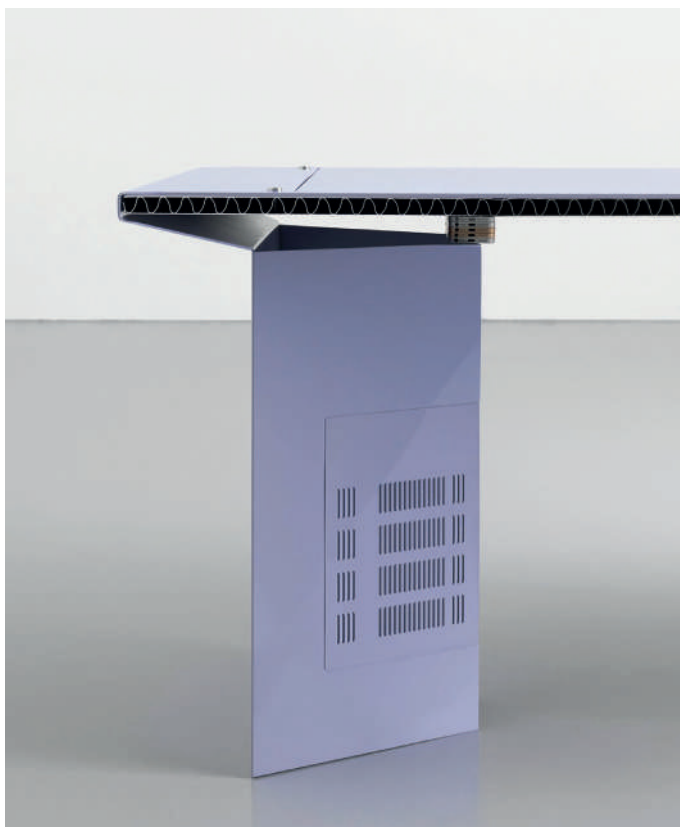
Dans chacun des objets qu'ils ont dessinés, on retrouve des éléments faisant écho au passé de la matière : la grille d'un clavier, des boîtiers d'ordinateurs, la caméra d'un

26. *Ibid.* smartphone ou encore une grille d'aération²⁶. Tous ces éléments servent à contextualiser les objets qui ne cherchent pas à camoufler leurs origines. Le duo extrait de l'univers esthétique de la technologie ce qui est bon à prendre et le décline comme un langage ornemental à part entière. *In fine*, les objets produits par Formafantasma sont le résultat d'un dessin véritablement précis. En comparaison avec les exemples manifestes cités plus haut, mais aussi dans le rapport au dessin qu'entretient le projet en réemploi et en réutilisation, on a ici un excellent exemple de synthèse entre : un gisement donné (le réel), un dessin précis (le projet), une portée critique (le discours) et un langage visuel fort (le style). Le projet *Ore Streams*, qu'on peut traduire comme « sources de minerais », montre donc toute l'ambition que l'on peut

Table Cubicle 1,
collection Ore Streams,
Formafantasma, 2017.

Iphones et ventilateur d'ordinateur.

© Formafantasma





Low chair, collection Ore Streams, Formafantasma, 2017.

© Formafantasma



mettre dans le design en réemploi et en réutilisation de déchets, qu'ils soient électroniques ou autres. À la manière d'une *spolia* moderne, le duo se réapproprie des dépouilles technologiques et les intègrent à ses objets, tout en conservant les stigmates de leur usage passé.

À travers le projet *Ore Streams*, Formafantasma s'empare de déchets que Camille Bosquet, autrice de *Design pour un monde fini*, qualifie de « communs négatifs »²⁷. Elle développe cette idée en parallèle de ce qu'on appelle des « communs » soit des « biens et ressources qui ne sont la propriété de personne et qui sont gérés collectivement »²⁸. Selon elle, on parle rarement de ces éléments négatifs, tels que les déchets plastiques ou nucléaires, alors que nous en héritons et en avons la charge collectivement. Elle pose la question suivante : « comment organiser la gestion de cet héritage de la civilisation industrielle ? »²⁹. Formafantasma pourrait illustrer cette idée de prise en charge de « communs négatifs », ici les déchets électroniques, avec tout ce que cela implique : cibler le déchet, faire un projet et construire un discours pour imaginer un autre système de collecte des déchets.

27 & 28. Camille Bosquet, *Design pour un monde fini. Lexique à l'usage de celles et ceux qui veulent maintenir l'habitabilité du monde*, Carnets parallèles / La vie des choses, Paris, 2024.

29. *Ibid.*

2.3. DÉTOURNEMENT ET IMAGE DE MARQUE

Le cas de Hermès petit h

Mais au-delà du positionnement, disons politique, autour de la démarche du détournement, un discours marketing est aussi en train de se faire entendre. Si la tendance au *greenwashing*, maîtrisée depuis plusieurs années par de nombreuses marques qui ont compris que l'écologie pouvait, paradoxalement, faire vendre et qu'un simple vernis vert était suffisant, certaines marques font le choix de questionner leur modes de fabrication et leur production de rebuts.

C'est le cas de Hermès qui fonde Petit h, petit frère de la grande maison du luxe français, en 2010. Imaginé par Pascale Mussard, issue de la sixième génération de la famille Hermès, qui fût notamment co-directrice artistique aux

côtés de Pierre-Alexis Dumas, actuel directeur artistique de la maison, Petit h est devenu un métier Hermès à part entière. À l'origine du projet, Pascale Mussard fait un constat : les différents métiers d'Hermès, entendre par métiers les différentes manufactures spécialisées dans le travail d'une matière ou un savoir-faire (maroquinerie, soie, porcelaine, ...), produisent des chutes de matière inévitables. Or, c'est de notoriété publique, les matières utilisées par Hermès sont de la plus grande qualité, ce qui participe à la renommée internationale de la maison. Pascale Mussard décide alors de monter un projet autour de cette matière déclassée par les ateliers pour la valoriser dans des objets de la maison mais aussi de la mode. Si le projet est au départ expérimental, l'équipe s'agrandit et en 2021 la boutique de la rue de Sèvres réserve aux créations de Petit h un espace avec pignon sur rue, dans la continuité de la boutique Hermès. Aujourd'hui, la direction artistique de Petit h a été confiée à Godefroy de Virieu, ancien diplômé de l'ENSCI.



Fragments de miroir,
Studio Brichet Ziegler pour
Petit h, 2023.

Miroir et chute de porcelaine de
Limoges.

© Petit h

Roule Birkin, Petit h.

Caddie de course.

© Sasha Maro



Au-delà de la récupération de matières issues des chutes des métiers Hermès, Petit h a développé un vrai langage visuel et esthétique. Prenant plus de liberté que la maison mère sur les choix de direction artistique, Petit h s'illustre par l'espièglerie des objets de ses collections. On a le sentiment d'un amusement permanent, comme si chaque objet portait en lui une dose d'humour mais aussi de poésie. Chaque objet est développé avec un designer invité en collaboration avec des artisans qui sont aussi force de proposition. Les artisans de Petit h sont tous passés par les ateliers Hermès et se sont illustrés par la maîtrise de leur savoir-faire. Et c'est pour cela qu'ils sont choisis : maîtriser un savoir-faire à la perfection pour pouvoir se permettre de le mettre au service de techniques hybrides ou parfois innovantes. Contrairement aux restes des manufactures Hermès, qui sont plus cloisonnées, les artisans de Petit h n'hésitent pas à croiser les savoir-faire. Cette maîtrise technique permet d'autant plus de liberté dans le positionnement esthétique et narratif des objets. En effet, la perfection technique des créations qui sortent des ateliers Petit h, ainsi que la noblesse de la matière utilisée donnent tout leur sérieux aux objets les plus incongrus. Et c'est ainsi que se forme un délicat équilibre entre exécution soignée et liberté créative.

Le processus créatif de Godefroy de Virieu est plutôt instinctif : « au-delà de l'objet, du luxe, d'Hermès, Petit h aspire à montrer comment, dans la vie de tous les jours et de tout le monde, on peut réussir à faire des choses avec ce que l'on a sous la main »³⁰. Et c'est d'ailleurs la particularité de ce processus de création. Comme évoqué plus haut, travailler en réemploi et en détournant de la matière implique de partir du réel, de ce qui est déjà là. Chez Petit h, une immense matériauthèque accueille les designers qui collaborent avec la maison. C'est ainsi qu'ils viennent glaner des chutes de soie, de cuir ou encore de cristal. De cette immersion au cœur de la matière naît le projet. C'est bien la matière qui préexiste à l'idée, qui elle-même précède le dessin. Ce dernier devient alors une étape intermédiaire avant la fabrication. La matière impose sa grammaire : couleurs disponibles, formats aléatoires mais aussi quelques défauts qui peuvent parfois être valorisés.

30. Hélène Guillaume, « Petit h d'Hermès à Pantin : l'objet (et la tête) à l'envers », *le Figaro*, janvier 2024.

Pour le directeur artistique de la maison, « ce qui est excitant avec les objets de détournement, c'est qu'on touche directement à l'astuce de l'enfance. On emprunte à l'innocence du cadavre exquis, du surréalisme, pour fabriquer quelque chose qui a un véritable usage » ³¹ nous dit Godefroy de Virieu. Et cette référence au surréalisme est toute trouvée : une balançoire en étriers d'équitation, un chariot de course avec poignées Birkin, sac avec anses cravates ou encore une maquette de voilier drapée de carrés de soie recomposés. L'univers de Petit h est résolument onirique et séduit les clients Hermès à la ligne pourtant plus sage. La liberté que s'octroie Godefroy de Virieu, les designers invités et les artisans est possible parce qu'ils s'appuient sur le *storytelling* puissant d'une marque connue de tous, avec un univers visuel et mémoriel fort : la sellerie et le monde équestre, la soierie et ses imprimés, la maroquinerie et ses sacs d'exception entre autres. Petit h se permet d'assumer une posture plus souple et détourne tous les codes de la maison mère, qui sont ancrés culturellement, même au-delà de la clientèle Hermès. Ils sont toujours reconnaissables, même dans un objet d'apparence étrangère aux collections habituelles.

À ce titre, nous pouvons citer le travail de Mathilde Jonquière, mosaïste d'art formée sur les bancs de l'école Camondo. En 2022, elle collabore avec Petit h pour développer un revêtement à la croisée de son savoir-faire et de l'univers de la maison. À partir d'assiettes en porcelaine ébréchées, de boutons de nacre, de boucles de ceintures et fermoirs de bijoux, elle crée une mosaïque unique qui forme « une harmonie, une chorégraphie graphique et colorielle révélant l'histoire de la Maison » selon la notice de son site archivant son travail et ses collaborations³². C'est donc ici tout le langage formel d'Hermès, en tant que marque avec ses symboles propres qui est détourné. Au fur et à mesure que l'on se rapproche de la matière, on décèle tous les éléments qui se rapportent à l'image de la marque.

Petit h est un exemple d'un projet de détournement, à l'initiative d'une grande marque de luxe française, qui a fait le choix d'une narration forte, à la fois dans la continuité de la maison mère, tout en s'octroyant une grande liberté d'appropriation des codes visuels et culturels d'Hermès.



Picassiette, Mathilde Jonquière pour Petit h.

Plateau de table basse en mosaïque faite à partir d'éléments réutilisés des métiers Hermès : boucles de ceinture, porcelaine, boutons, ...

© Mathilde Jonquière

Il est indéniable que les objets issus des collections Petit h sont très onéreux, parfois plus que des objets Hermès puisqu'il s'agit, la plupart du temps, de pièces uniques qui demandent plusieurs dizaines voire centaines d'heures de travail. En revanche ils transmettent l'idée du détournement avec une approche maline et surréaliste, ouvrant le champ créatif des possibles même en dehors de la marque.

Depuis peu, Dior s'est aussi lancé dans une collection d'objets *upcyclés* pour la maison. Nommée Bee Dior, l'abeille étant l'emblème de la marque, la collection propose, sur le même principe que Petit h, des objets du quotidien tels que des plateaux, miroirs, plaids et autres objets d'apparat. Ici aussi les codes de la maison sont détournés pour proposer des objets hybrides, mêlant accumulation et détournement des symboles. Le développement de cette pratique du détournement par des maisons de luxe témoigne d'un potentiel marketing autour de ces manières de faire. Si les marques de luxe sont parfois à l'avant-garde, pouvant se permettre d'avoir des branches plus innovantes mais moins lucratives, il n'en reste pas

moins que leur objectif reste la séduction pour générer de la vente. Ainsi les discours prônant la réutilisation de chutes deviennent un réel levier *marketing*, au même titre que l'utilisation de matières recyclées, le développement de cuirs véganes ou la conservation d'ateliers et de manufactures en France et en Europe. Les marques sont prêtes à faire un pas de côté pour réinventer leur image au service d'une éco-responsabilité affichée. Cela s'inscrit cependant dans une logique de communication qui a su s'emparer des enjeux concernant la réutilisation des chutes des grandes maisons de luxe. On est alors face à une nouvelle stratégie *marketing* : verdir l'image d'une marque mais aussi développer de nouveaux arguments de vente pour une clientèle sensible à ces questions.

Ces pratiques de détournement au service d'un positionnement marketing ne sont pas un problème en soi. Elles traduisent une envie des marques, notamment de luxe, de revaloriser les rebuts issus de leur ateliers. En revanche, la démarche n'a du sens que si elle s'inscrit dans une approche globale d'économie de matière à l'échelle de toutes les étapes de production. En effet, les maisons doivent penser en amont à optimiser leurs patrons de découpe afin d'éviter les chutes de matière, de produire moins et la demande. Ainsi, le fait de détourner cette matière en trop ne doit pas cacher les défauts d'une mauvaise gestion des volumes et des modes de production d'une marque. Le détournement doit être une manière de sublimer, en dernière instance, une chute que l'on ne peut pas éviter.

À travers les différents cas étudiés dans la deuxième partie de notre réflexion, nous voyons que les pratiques narratives qui découlent d'un processus de détournement sont au service du projet et peut-être même de la défense d'une vision du monde, au moins dans le cadre du design. Discours critique, pédagogique voire humoristique, dans tous les cas le détournement n'est pas un procédé choisi au hasard. Il permet véritablement de créer un lien à la fois sémantique entre plusieurs signes, mais aussi émotionnel. L'objet détourné devient un symbole au service d'un discours : un ventilateur d'ordinateur pour évoquer notre sur-consommation d'objets électroniques chez

Formafantasma, une accumulation de vêtements pour questionner la gestion des communs-négatifs³³ textiles pour les Droog ou encore des étrières en balançoire pour simuler l'univers équestre, tout en faisant un détour du côté du surréalisme chez Petit h. Si nous avons dans un premier temps abordé des cas empiriques de détournement, plutôt en lien avec la question de la nécessité, ici le détournement se fait récit au service d'un discours politique, poétique ou *marketing*. La force narrative des objets détournés est liée au déplacement symbolique et sémantique auxquels on procède. Ce déplacement donne à lire une autre vision du monde, comme un récit alternatif, une autre perspective, puisque l'on retrouve des éléments là où l'on ne s'attend pas à ce qu'ils soient. Ainsi, est-ce que le fait de détourner est, d'une certaine manière, un moyen de proposer des imaginaires alternatifs, comme une bifurcation par rapport aux récits dominants ? Le détournement pourrait-il être un outil vers d'autres utopies, comme un récit allégorique d'un monde qui doit tendre vers la décroissance ?

33. Camille Bosquet, *Design pour un monde fini. Lexique à l'usage de celles et ceux qui veulent maintenir l'habitabilité du monde*, Paris, Carnets parallèles / La vie des choses, 2024.



Miroirs avec anses en chaînes de sacs à main, Bee Dior.

Miroirs, cuir et chaînes dites « chaînes d'ancre ».

© Bee Dior

La narration en design est un élément essentiel au projet. Le *storytelling*, soit le fait de raconter une histoire, est un terme qui se démocratise dans les années 1990 aux États-Unis, dans une acception relative au *marketing*, à la communication et à l'image de marque. Il s'impose comme une méthode de communication qui transmet un message par le récit, parfois même par l'anecdote, plutôt que par l'argument rationnel. L'efficacité du *storytelling* relève de notre propension à retenir les histoires. En effet, les récits, souvent oraux, sont vecteurs de mythes et de légendes qui participent à une histoire commune. La structure narrative d'une histoire favorise la meilleure mémorisation d'un message et ce pour plusieurs raisons : le déclenchement d'émotions participe à l'empathie et à l'identification, donne du sens et permet d'adhérer plus facilement à un message. Le *storytelling* fait appel à notre cerveau émotionnel et transpose une information en histoire, en vision. D'ailleurs, un même objet raconté de différentes manières ne nous touche pas de la même façon. Les mots et les images qu'ils véhiculent relèvent d'un rapport direct aux émotions, parfois même à l'illusion, au charme et la manipulation.

3.1. NARRATION, DÉPLACEMENT SYMBOLIQUE ET ÉMOTION

D'un imaginaire vers un autre

Dans le cas du détournement, la narration est envisageable sous les prismes suivants : est-ce le fait de détourner un objet qui possède en soi un potentiel narratif ? Ou est-ce le récit à propos du processus de détournement qui crée de l'intérêt pour l'objet ? En d'autres termes, le fait de détourner un objet crée-t-il un récit intéressant de par la nature du procédé, intrinsèquement lié au déplacement d'un signe d'un univers vers un autre, ou est-ce tout simplement un discours ? Puisqu'il existe un narratif autour d'une chaise en aluminium fabriquée industriellement, ou d'un vase en céramique produit artisanalement, dans la mesure où tout est potentiellement vecteur d'histoires.

On le voit d'ailleurs dans les stratégies de communication, les campagnes de publicités ou sur les réseaux sociaux. Les histoires tendent à se personnifier, s'incarner, pour permettre la transmission de l'émotion et l'identification. Qu'il s'agisse d'une grande marque ou d'un artisan, la stratégie du *making-off*, ou le fait de montrer les coulisses, les étapes de production et d'aller à la rencontre des « gens qui font », permet de créer une proximité avec le consommateur. Il s'agit alors de montrer l'exceptionnalité d'un objet ou d'un produit, pour séduire à travers une histoire qui se veut unique.

La particularité du détournement relève du déplacement sémantique d'un signe d'un imaginaire vers un autre. C'est le cas par exemple avec le banc Bultan de Maximum évoqué plus haut : le champ sémantique de l'ordre rencontre celui du confort. Ou encore avec le chariot de course Roule-Birkin de Petit h, où une allégorie populaire du marché rencontre celle d'une bourgeoisie exacerbée, avec les anses d'un des sacs les plus chers du monde, qui est né de la rencontre entre Jean-Louis Dumas, alors directeur artistique d'Hermès, et Jane Birkin. Si ces deux objets sont exemplaires dans leur capacité à provoquer ce déplacement sémantique, c'est parce que le détournement, par essence, permet cela. Il s'appuie sur une base sémantique construite culturellement, une bibliothèque de signes acquis, qui participe à notre lecture du monde. C'est précisément dans ce déplacement que se concentre le potentiel narratif de ces objets. Le récit surgit de l'inattendu, du décalage voire de l'absurde, quitte à produire des « objets oxymores » qui font se rencontrer deux mondes antagonistes.

Ainsi les récits s'additionnent, se nourrissent et s'entremêlent pour former un mille-feuilles narratif qui participe à l'émotion que procure l'objet et l'attachement qu'on lui porte. Ce décalage sémantique peut être plus ou moins subtil. Dans les deux exemples évoqués plus haut, le premier relève d'un heurt entre ordre et confort, tandis que le second consiste en un déplacement au sein d'une même typologie d'usage, le détournement se faisant dans le positionnement culturel de l'objet, d'une culture populaire vers une culture bourgeoise.

Jane Birkin
et son sac Hermès Birkin.

Sac conçu suite à la rencontre entre
Jane Birkin et Jean-Louis Dumas
dans un avion.





Caddie de course.

Banc *Bultan*, Maximum.

Barrière de police cintrée qui forme
une assise.

© Maximum





Banc *Bultan*, Maximum.

Barrières de police cintrées puis
laquées et rembourrées avec des
chutes de mousse Bultex .

© Maximum

34. Ernst Hans Gombrich,
Méditations sur un cheval de bois
[1^{er} ed.1963], Phaidon, Paris, 2003.

Cet enchevêtrement est possible par la maîtrise d'un référentiel de signes, qui permet la substitution symbolique. Ernst Hans Gombrich, historien et philosophe de l'art autrichien, défend cette thèse dans *Méditation sur un cheval de bois*³⁴. La compréhension d'un système figuratif est possible grâce au partage de codes visuels acquis culturellement et collectivement. La convention culturelle permet la compréhension du déplacement sémantique, et induit le déclenchement d'un champ narratif alternatif. Gombrich prend l'exemple du cheval de bois qui se substitue, pour l'enfant, au cheval. L'enfant a conscience qu'il ne s'agit pas d'un vrai cheval, mais les signes renvoyés par le cheval de bois sont suffisants pour simuler le fait de monter à cheval. Les attributs tels que la selle, la forme de la tête ou les faux crins permettent à l'enfant de se projeter. Il accepte le substitut et l'objet devient une synthèse de signes. Le cheval de bois cesse d'être ce qu'il est par essence, et devient ce qu'il projette. Ainsi l'objet fait signe vers une autre histoire, il active un nouvel espace sémantique. On comprend ici que les prérequis de l'enfant permettent à l'image d'un cheval de se former. La substitution symbolique fonctionne tant qu'elle est acceptée dans un ensemble de significations communes.

Dans le cas du détournement, il est possible de distinguer visuellement l'objet initial dans l'objet final, ce qui permet au cerveau de reconnaître un signe connu. Prenons l'exemple de la *Tête de taureau* de Picasso évoquée plus haut. En regardant l'œuvre, on lit rapidement la selle de vélo qui forme la tête de l'animal. L'identification d'un élément visuel connu, ici prosaïque et quotidien comme la selle, a un effet rassurant. L'objet devient plus proche de nous, on a l'impression de pouvoir le comprendre plus facilement qu'un objet dont les signes nous échappent, ou qui se laisse lire moins facilement.

Plutôt que de provoquer une perte de sens, nous pouvons nous demander si le détournement ne met pas en place un autre mécanisme narratif ? Ce dernier prend forme par un transfert de fonction, de contexte et de sens. Cette idée peut être mise en parallèle avec les *ready-made* de Marcel Duchamp cité précédemment. Dans ce cas, ce n'est pas l'objet qui change mais bien le récit qui l'entoure.

Le déplacement symbolique d'un urinoir de toilettes publics vers une œuvre de musée raconte au moins deux choses : l'histoire de l'urinoir et l'histoire de *Fountain*, soit l'histoire de ce qu'a été l'objet et l'histoire de ce qu'il est devenu. Dans le cas des œuvres de Duchamp, ou de la pensée de Gombrich, le spectateur adopte un rôle actif dans le récit autour de l'œuvre ou de l'objet. Et plus l'élément détourné est simple, plus son potentiel narratif est délégué au spectateur ou à l'utilisateur. Chez Duchamp, le potentiel narratif de *Fountain* réside en partie dans la transposition que fait le spectateur, le cas échéant, entre un urinoir et une œuvre d'art. Ici, deux univers à priori incompatibles se rencontrent et c'est au spectateur de créer le lien entre les deux. L'artiste délègue la narration de son œuvre aux spectateurs, alors qu'habituellement, et jusqu'au début du XX^e siècle, une œuvre imposait son récit par le sujet choisi et le mode de représentation adopté.

C'est ainsi que, pour Gombrich, l'important n'est pas tant dans l'image elle-même, mais dans ce que le spectateur en fait. C'est ce dernier qui reconstruit le cadre, lui donne du sens et imagine une potentielle narration. L'artiste, ou le designer, ne contrôlent plus totalement le récit de son œuvre.

La recherche narrative et fictionnelle en design, dans sa capacité à créer des imaginaires et des visions prospectives du monde, est séquentielle. Elle intervient notamment au moment d'un changement de paradigme, ou d'une remise en question du rôle du design et des designers. C'est ce qu'évoque Camille Bosquet dans son chapitre sur l'anticipation ou la « fiction à la rescousse »³⁵ à nouveau dans *Design pour un monde fini*. Elle fait référence aux Radicaux italiens des années 1960 et 1970 qui proposent de nouveaux imaginaires, dans le but de questionner les modes de production et de consommation du design à leur époque. Leur production théorique, filmique et plastique, imagine des récits qui invitent à un « design d'évasion, destiné à faire évoluer les attentes culturelles et sociales liées à la production moderne »³⁶. La portée du design réside aussi dans sa capacité à proposer d'autres scénarios possibles. Il permet au moins de les questionner et d'orienter vers de nouveaux imaginaires. Même si un

35. Camille Bosquet, *Design pour un monde fini. Lexique à l'usage de celles et ceux qui veulent maintenir l'habitabilité du monde*, Carnets parallèles / La vie des choses, Paris, 2024.

36. *Ibid.*

Vase Clesitera, Ettore Sottsass,
1986.
Verre de Murano soufflé et moulé.



Sugheri, Andrea Branzi, 2005.
Verre soufflé et chêne liège.



objet conçu dans les ateliers de Petit h, par exemple, n'a rien de démocratique, tant il est inaccessible par son prix, il permet en revanche de confirmer une démarche conceptuelle de l'objet que tout designer peut envisager. Il fait la promotion d'un idéal de consommation et de conception qui est répliquable dans un autre contexte que celui d'une maison de luxe. Ici c'est bien la démarche et le modèle qu'elle met en avant qui sont vecteur de récit, de déplacement conceptuel des objets au service d'une autre vision de la manière dont on les fabrique. S'il est plus évident d'avoir envie de réutiliser des morceaux de cuir Hermès plutôt qu'un gisement de vieux ordinateurs ou de bouteilles en plastiques, il n'en reste pas moins que chaque initiative qui va en ce sens participe à valider un autre mode de narration autour de ces objets détournés.

Finalement, le potentiel narratif du détournement réside à la fois dans le déplacement sémantique qu'il produit, voire dans le heurt entre deux univers symboliques antagonistes, mais aussi dans la délégation d'une partie du récit du côté du spectateur ou de l'utilisateur. Le détournement propose des formes de narration alternatives, au service d'un mode de consommation plus raisonné, mais pas seulement. Il s'amuse avec un répertoire de signes acquis collectivement, provoquant émotions et attachement envers les objets. C'est sûrement pour cela que beaucoup d'objets détournés invitent à l'humour et à la curiosité tant ils suscitent l'étonnement. Beaucoup de projets issus du détournement se veulent espiègles et, plutôt que de camoufler les stigmates de leur vie passée, les arborent fièrement. La marque de leur usage précédent devient alors un élément esthétique à part entière.

3.2. ESTHÉTIQUE DU VÉCU ET STORYTELLING DE L'USURE

Le beau dans l'usé

37. CNRTL, « Esthétique ».

Si les objets issus d'un processus créatif faisant appel au détournement d'une matière déclassée ont tendance à générer un récit original, qu'en est-il de leur esthétique ? Comme évoqué en introduction, la portée esthétique des pratiques relatives à une approche plus écologique du projet est peu abordée, si l'on entend le terme d'esthétique au sens de la « perception et de la notion de beau »³⁷. À ce jour, on a le sentiment que la quête esthétique de la famille des projets éco-conçus est largement secondaire. C'est un des reproches qui peut leur être fait, l'esthétique de la palette en bois en est la caricature. Travailler en réemploi, en réutilisant de la matière ou en la détournant implique souvent d'utiliser de la matière avec des défauts, des traces d'usage et d'usure. Pour certains, ces marques déclassent la matière et la rendent inutilisable, la condamnant à la benne. Pour d'autres, ces marques sont le témoin d'une vie passée. Alors, est-ce-que les traces du temps participent à l'esthétique des objets issus du détournement ? L'usure peut-elle devenir une qualité esthétique en soi ?

Nous pourrions prendre l'exemple du *vintage*, qui est l'un des phénomènes de mode le plus en vogue aujourd'hui. En effet, le *vintage* est largement plébiscité, notamment dans l'habillement et le mobilier, et la patine, soit la trace de l'usage passé d'un objet, participe à sa valeur émotionnelle, parfois même économique. Un objet vintage est apprécié, entre autres, parce qu'il appartient à une autre époque, ce qui permet des projections dans un passé plus ou moins lointain. Il porte ainsi les marques du temps qui s'est écoulé entre une époque et la nôtre, une mémoire. Cet attrait pour les pièces de seconde main traduit aussi une envie d'avoir des objets mieux conçus et fabriqués pour durer, comme si le fait de les acquérir alors qu'ils ont déjà eu une vie est la preuve, par l'expérience, de leur durabilité. Les objets qui traversent les âges le font aussi grâce au soin qu'on leur a porté. Une veste en cuir sera d'autant plus belle si sa couleur a été savamment



La médecine des objets,
Studio 5.5, 2004.
Prothèse pour chaise au pied cassé.
© Studio 5.5

38. 5.5., *Réanim : la médecine des objets*, Studio 5.5, disponible sur www.5.5.paris.fr.

patinée par le temps et l'attention qu'on y a donné. Tandis qu'un vêtement troué ou un meuble cassé ont moins de chance de séduire. Il existe en revanche une esthétique du rapiécage, tantôt discret, parfois franchement assumé, voire manifeste. C'est le cas avec le projet *Réanim* du Studio 5.5³⁸ qui s'applique à réparer des pièces de mobilier en leur créant des prothèses, à la manière d'un médecin orthopédique. Ces réparations s'ajoutent à l'objet et ne tentent en aucun cas d'être discrètes, au contraire.

Les designers ont fait le choix du vert fluo pour ces prothèses de meuble comme une nouvelle assise de chaise ou une béquille de pied. Ici on ne cache pas la trace de l'usure, au contraire on s'en sert pour développer une nouvelle esthétique. On accepte le temps qui passe et qui casse. C'est une pratique qui ne se revendique pas de la restauration, qui tend à rétablir un objet ou une œuvre dans son état premier, ici c'est tout l'inverse.

Il n'est pas rare que la pratique du détournement ne cherche pas à s'effacer. Du moins, si les objets issus du détournement et du réemploi ne sont pas manifestes dans leur esthétique, ils ne cherchent pas nécessairement à cacher les défauts ou les traces d'un usage antérieur. Prenons l'exemple de la *Spolia* abordée plus haut. De par la réutilisation de fragments de ruines dans de nouveaux ouvrages architecturaux, la *Spolia* crée une filiation temporelle entre les époques et le fait souvent pour conserver les marques d'une période révolue. Beaucoup de bâtiments de l'Antiquité et du Haut Moyen-Âge affichent fièrement les attributs des ruines dépouillées pour leur édification. Esthétiquement, cela peut amener à des façades étonnantes, proches du collage architectural plus ou moins sophistiqué. Certains éléments sont incrustés dans la maçonnerie et forment un décor. Parfois ces éléments du passé se font oublier, mais il arrive que nous les remarquons d'un simple regard, puisqu'ils n'ont pas la même patine et tranchent avec l'ensemble. Il peut aussi arriver que ces édifices relèvent d'une accumulation d'éléments architecturaux disparates, posés sans logique apparente. Chacun jugera de l'apparence hasardeuse de ces façades qui n'en reste pas moins intrigantes. Cette tendance à l'accumulation et

au *patchwork* est récurrente dans les projets en réemploi, en réutilisation et en détournement. Les concepteurs se contentent parfois de cette addition d'éléments qui produit un résultat esthétiquement aléatoire qui peut-être lassant. La responsabilité des designers et des architectes réside aussi dans le fait d'être en mesure de proposer des solutions satisfaisantes esthétiquement.

Retrouver des éléments détournés dans un objet ou une architecture permet aussi de créer une proximité avec l'usager. L'objet ou le lieu exprime son imperfection, voire sa gaucherie, ce qui le rend plus proche de nous. Ces projets ont aussi tendance à être plus lisibles dans la manière dont ils ont été fabriqués, puisqu'ils portent sur eux les stigmates de leur vie passée. Cette lisibilité participe à une esthétique de l'imperfection et de l'usure. Ce qui est abîmé n'est plus caché. Il est sublimé et devient un élément visible et esthétiquement assumé. C'est ce que soutient Marilou Lantieri, membre du collectif RRRecycle qui assure que certains « créateurs assument la réparation, la cicatrice et la prothèse. Cela vient mettre en avant l'importance du *care*, dans le sens de prendre soin des objets. Il y a une symbolique autour de l'attention que l'on porte à l'autre, du respect de la trace du temps et de l'histoire partagée avec les objets »³⁹. Cette lecture est transposable à l'ensemble du monde matériel qui nous entoure, mais est-elle en mesure de nous aider à prendre soin des choses, pour assurer leur durabilité ?

L'architecte et philosophe milanais Roberto Peregalli, avec beaucoup de poésie, décrit la patine subtile qui participe à la qualité d'un objet ou d'un espace. Nos modes de consommation se sont tournés vers l'instantanéité du plaisir de l'usage, sans anticiper la capacité à vieillir des objets. Ainsi Peregalli nous rappelle que « ce qui donne la consistance à notre vie et la rend acceptable, c'est la patine du temps. La certitude que les choses et les lieux dépérissent sereinement »⁴⁰. Il regrette que « ne compte que le mirage de ce qui est immuable, l'aspect éternel du présent, dans lequel tout est clair, luisant, transparent, lisse, non agressé par le temps »⁴⁰. Le culte du neuf est ici décrié par Peregalli qui revendique l'importance de l'usure voire de la dégradation. C'est la preuve d'une continuité

39. RRRECYCLE, #9 Marilou Lantieri : « l'esthétique des RRR » [VIDÉO], 2021.

40. Roberto Peregalli, *Les lieux et la poussière*, Orléa, Paris, 2012.

40. *Ibid.*

des choses, d'une transmission et d'une perpétuité lucide plutôt que d'une instantanéité aveugle.

« Le déclin est constitutif de l'être. Tout décline, se corrompt, se défait. Mais ce déclin est un fragment de notre être. Une lumière intermittente à cause d'une ampoule capricieuse, un phare qui reste éteint peuvent donner un charme poétique à des lieux qui d'ordinaire sont inhospitaliers »⁴².

42. *Ibid.*

Véritable ode au temps qui passe et qui laisse sa trace, Les lieux et la poussière défend une vision du monde qui accepte l'imperfection et le défaut. L'ouvrage prend la forme d'un manifeste pour une esthétique de l'usure, comme le signe délicat d'une continuité du temps. Ainsi le détournement et la réutilisation permettent cette continuité et proposent une esthétique à contre-courant avec le modèle économique dominant, qui voue un culte insoutenable pour le neuf. Si nous pouvons reprocher au détournement, à la réutilisation et au réemploi de tomber dans une esthétique de l'accumulation et du *patchwork*, d'autres voies sont possibles, qui assument et poétisent les marques d'un usage passé. Mais, s'il est plus vertueux de faire avec ce qu'on a, plutôt que de puiser dans les ressources finies de la Terre, peut-on imaginer que l'avenir esthétique des projets en design et architecture intérieure finissent par s'uniformiser, fautes d'explorations possibles dans la mesure où les designers seraient voués à réutiliser de la matière à l'infini ?

*Palazzo di Castelluccio,
Noto, Sicile.*

Le sol carrelé des pièces de vie du palais sont usés par les passages répétitifs. Ces chemins sont les témoins du temps passé et des habitudes au sein du palais. L'édifice a été récemment restauré, mais ces traces d'usure ont été conservées.



3.3. DÉTOURNER POUR EXPLORER OU TOURNER EN ROND ?

Vers une narration plurielle et fragmentée

C'est à travers la question du potentiel du renouvellement des pratiques du détournement et de la réutilisation, tant du point de vue esthétique que du point de vue narratif, que nous achevons notre réflexion. Si nous partons du principe que détourner et réutiliser devient plus que nécessaire pour assurer l'habitabilité du monde, est-ce une condamnation des designers à devenir des accommodateurs plutôt que des inventeurs et des innovateurs ? Sommes-nous alors destinés à vivre dans un monde matériel dont le potentiel d'innovation rétrécit ?

Cette préoccupation est beaucoup traitée par les historiens de l'art au XX^e siècle. Au début des années 1980, le critique d'art et philosophe américain Arthur Coleman Danto s'inquiète déjà de la fin de l'art, non pas au sens où l'art cesse d'exister, mais plutôt au sens où le récit progressif et le but de l'art est atteint⁴³. Le XX^e siècle est marqué par plusieurs phénomènes artistiques qui invitent Danto à penser en ce sens. Il s'appuie notamment sur des pratiques qui ont révolutionné l'art : les *ready-made* de Marcel Duchamp (1917) et les *Brillo Box* sérigraphiées d'Andy Warhol (1964).

43. Arthur Danto, *Après la fin de l'art. L'art contemporain et la palé de l'histoire* [1^{re} ed. 1997], Paris, La Fabrique, 2006.

Pour Danto, dans les deux cas, rien ne permet de différencier les œuvres d'objets industriels ordinaires. L'art ne se définit plus par une esthétique ou la maîtrise d'une technique. Seul le contexte et l'interprétation de ces objets manufacturés les hissent au statut d'œuvre. Un basculement est alors en cours : l'art n'est plus une quête esthétique mais se transforme en quête philosophique. C'est ainsi que l'auteur développe la thèse de l'indiscernabilité : dans le cas du *ready-made*, deux objets sont, d'un point de vue formel, parfaitement identiques. Leur différence relève du contexte d'interprétation. Il n'y a donc plus de critères matériels, techniques et esthétiques pour définir une œuvre d'art. L'art a achevé sa quête de définition. Pour le critique d'art américain, il faut être

Brillo Box, Andy Warhol, 1964.

Andy Warhol et ses boîtes de savon sérigraphiées.

© Fred McDarrah



attentif à l'environnement d'une œuvre pour décréter si ça en est une. L'œuvre en elle-même n'est plus appréciée pour ses qualités esthétiques et formelles ; plus uniquement en tout cas. Dans le cas des *Brillo Box* de Warhol, ou des *ready-made* de Duchamp, il s'agit bien de détourner des éléments prosaïques et quotidiens et de les réinjecter sur le marché de l'art. Ils sont détournés de leur fonction et c'est le contexte du monde de l'art et de ses codes qui domine sur la matérialité intrinsèque de l'œuvre.

Depuis le début des années 1980, la conception de l'art par Danto a été remise en question. Pour ses critiques, la pensée de Danto est centrée sur l'art contemporain occidental, en particulier l'art conceptuel. En effet, sa théorie ne s'intéresse pas aux arts non-occidentaux, aux arts populaires, rituels et aux arts décoratifs. Par ailleurs, si Danto défend l'idée de la fin du récit de l'art, d'autres estiment plutôt qu'il s'agit de la fin du récit unifié de l'art. C'est donc plutôt une certaine manière de voir le récit artistique qui s'éteint. Si pour Danto le fait que le XX^e siècle ait tout rendu possible en art, y compris exposer des reproductions de boîtes de savon industrielles, alors l'art tend vers la neutralité. Tandis que pour le philosophe français Jacques Rancière, c'est tout le contraire. L'ouverture du champ des possibles en art permet de décupler les récits potentiels, de les décloisonner

d'une narration unique vers une narration plurielle et fragmentée⁴⁴. L'art n'est plus soumis à un récit imposé puisqu'il est capable de produire des narrations ouvertes.

44. Jacques Rancière, *Le destin des images*, La Fabrique Éditions, Paris, 2003.

Pour Rancière, la pratique du détournement ouvre vers d'autres narrations et crée un écart interprétatif. Détourner ne marque pas une fin, un épilogue, mais plutôt une autre voie possible. Avec Rancière, on comprend en réalité que l'art sait toujours se réinventer, même lorsque l'on estime qu'il est arrivé à sa quête ultime de sens. Nous pouvons alors nous permettre de penser le parallèle avec le design. La pratique du design à travers le détournement ne marque pas l'inéluctable fin du design et de son récit. Elle marque au contraire un décloisonnement de la pratique et des récits qui y sont associés. Le détournement et ses modes de narrations peuvent alors être envisagés comme une ouverture du champ des possibles, tant du point de vue du discours que du point de vue de l'esthétique. Les bifurcations et les récits alternatifs que propose le design par le détournement, sont autant d'opportunités de créer d'autres narratifs autour de nos objets. Nous pouvons mentionner à nouveau la pensée de Michel de Certeau⁴⁵, pour qui le braconnage, comme méthode de détournement, est l'opportunité de micro-bifurcations narratives permanentes et individuelles. Le champ des possibles semble donc infini.

45. Michel De Certeau, *L'invention du quotidien, Tome 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990.

Nous pouvons clore ce travail de recherche avec le projet manifeste du Studio GGSV, formé par Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard. Ces derniers développent une démarche conceptuelle autour du rapport aux déchets et à la matière déclassée. Le projet Objets Trou Noir fait référence à un lieu où la matière disparaît, et propose une série d'objets issus d'une matière noire vitrifiée résultant de l'incinération de déchets du BTP et de déchets ménagers. Cette matière « dernière », comme ils aiment à l'appeler, est la recreation d'une matière première à partir de ce qui est destiné, dans notre système de valeur, à ne plus jamais être valorisé.

« Un aspect séduisant du design consiste à laisser penser que nos productions de designers contribuent systématiquement au progrès de la société alors qu'elles s'inscrivent, malgré nous, majoritairement dans le surplus et in fine dans la désagrégation. En effet, bien que la pensée créatrice du design génère des innovations pertinentes, elle s'engage néanmoins rarement en prenant en compte les nombreuses conséquences de la surproduction et de la surexploitation des ressources. Celles-là même qui engendrent cet étrange état des choses. Si le design assume sa vocation industrielle tout en prenant en compte ces enjeux de société, il nous faudrait alors créer des objets en plus qui auraient pour vocation de générer des objets en moins. Cela reviendrait à inventer en quelque sorte des Objets Trou Noir »⁴⁶.

46. GGSV.fr

Le travail du studio GGSV ne relève pas tout à fait du détournement, mais plutôt du recyclage, pratique qui consiste à recréer une matière première via un procédé mécanique, physique ou chimique de transformation. En revanche, il illustre à la fois la possibilité de proposer des récits alternatifs à l'obsolescence programmée, et le développement d'objets esthétiquement et formellement intéressants. Ici aucune concession n'est faite, ni du point de vue du concept de départ, ni du résultat et des objets produits. Les Objets Trou Noir sont exemplaires dans leur capacité à proposer de nouveaux imaginaires par l'élaboration d'un récit original, tout en imaginant des objets séduisants, qui dépassent le statut d'objets simplement manifestes et qui sont véritablement désirables.

Ainsi, le détournement et les pratiques analogues du projet qui s'en rapprochent permettent d'explorer d'autres imaginaires à travers le design. Ce champ des possibles est renforcé par la structure narrative qui accompagne les projets. En effet, la narration permet l'adhésion à un récit original autour du projet par l'émotion en autre. Ces manières de faire projet, en plus de proposer une esthétique particulière, permettent d'imaginer un futur possible grâce à la bifurcation et le déploiement de récits alternatifs.



Poêle à bois de la collection *Objets Trous Noirs*, Studio GGSV.

Matière première issu de la « vitrification des résidus d'épurations des fumées d'incinération des ordures ménagères ou des déchets amiantés du bâtiment ».

© GGSV



Radiateur de la collection *Objets Trous Noirs*, Studio GGSV.

© GGSV

CONCLUSION

À travers cette réflexion, nous avons abordé la question du potentiel narratif du détournement en design et en architecture intérieure. Le point de départ de ce travail est une curiosité personnelle autour des notions de *storytelling* et de narration en design, mise en parallèle avec des méthodologies de projet alternatives telles que le détournement, la réutilisation et le réemploi, qui ont pu être expérimenté en stage ou dans le cadre de mon cursus à l'école.

Il s'est agi, dans un premier temps, d'ancrer le sujet dans le temps et l'espace, à travers des exemples datés et situés. Cela permet à la fois d'appréhender la pratique du détournement en dehors du projet de design, avec une approche empirique et quelquefois même improvisée. Les périodes et contextes abordés ont pour objectifs d'étendre la réflexion en dehors des frontières européennes et de proposer une lecture large du détournement, tant dans sa portée culturelle qu'historique. Ce premier temps de la réflexion a été accompagné par la pensée de Michel de Certeau, en particulier celle qu'il expose dans *Arts de faire* avec la notion de braconnage, décrite comme le moyen de vivre dans un système tout en le contournant perpétuellement. Afin d'esquisser un lien entre détournement et projet de design, nous avons aussi évoqué la particularité qui réside dans le fait de travailler avec une matière première préexistante au dessin. Alors que ce dernier est érigé au rang de la pensée suprême à la Renaissance, faire avec l'existant correspond à prendre le projet à rebours, en commençant par la fin.

Nous avons ensuite fait état de la pensée du détournement chez les artistes du début du XX^e siècle, afin d'avoir une approche plus philosophique de l'acte en lui-même. Ces artistes ont inspiré le développement de pratiques analogues chez des designers dans la seconde moitié du siècle. Cela a été l'occasion d'aborder la question du détournement et de ses modèles narratifs à travers plusieurs études de cas, qui sont autant de manières et de méthodes différentes de détourner et de créer un discours

original autour du projet. Clôturer cette deuxième partie avec le cas de Petit h, dernier né de la famille Hermès, soit l'une des plus importantes maisons de luxe françaises, était une manière d'illustrer ce grand écart dont est capable le détournement. Entre un Cubain qui fait une antenne en plateau de cantine et un chariot de courses à plusieurs milliers d'euros, il y a un monde. Pourtant, ces deux démarches se rejoignent dans leur capacité à créer une narration originale qui prend ses bases dans une idée commune : faire avec.

Enfin, nous avons ouvert la réflexion sur les imaginaires du détournement en nous intéressant à la notion de déplacement symbolique. C'est en cela que réside le véritable potentiel narratif du détournement : créer de l'émotion par la substitution symbolique qui s'appuie sur un langage et des signes communs. Cette émotion peut aussi passer par le développement d'une esthétique propre à l'usure et à la marque du temps qui passe, comme le témoin d'une continuité. Mais si le détournement peut être envisagé par certains comme la fin du récit en design, pour d'autres aux contraires, il permet de le décupler, ouvrant ainsi la voie à de nouveaux champs narratifs, presque infinis.

Finalement, les projets issus du détournement, de la réutilisation et du réemploi sont vecteurs d'une narration capable de promouvoir de nouveaux imaginaires au service d'un mode de consommation plus raisonné. Aborder la question des pratiques du projet plus vertueuses à travers leur dimension narrative et esthétique permet de faire un pas de côté, en complément à une approche rationnelle du projet, mieux traitée à ce jour. En effet, les questions de la narration et de l'esthétique sont d'autant plus délicates qu'elles font appel à des éléments d'analyse plus partiels. Mais c'était l'objectif de cette recherche : sortir de l'approche rationnelle du détournement, de la réutilisation et du réemploi pour en faire une lecture plus sensible, peut-être même subjective.

Concernant le détournement et les méthodes analogues du projet en design et en architecture intérieure, on peut tout de même questionner leur potentielle portée industrielle. En effet, les différents exemples abordés tout

au long de la réflexion relèvent de démarches manifestes ou isolées, rarement intégrées à un processus de production industriel par manque de développement de la filière. À ce jour, détourner, réutiliser et réemployer dans le cadre du projet consiste en une posture qui doit tendre à s'industrialiser. Ceci est en lien avec les lieux de diffusion de ces projets, le cadre économique dans lequel ils s'inscrivent et le public visé. Les récits nés du détournement perdent de leur force critique et politique s'ils émanent d'une marque ou lorsqu'ils se transforment en style plutôt qu'en posture. Les connivences entre détournement et *collectible design* sont aussi à soulever. Si le détournement n'est capable, pour l'instant, de ne produire que des pièces uniques ou presque, onéreuses et commercialisées dans des galeries destinées à accueillir un public très avisé, alors le potentiel narratif de ces objets n'atteindra que partiellement son objectif. À ce jour, des plateformes logistiques tentent de faciliter le réemploi d'éléments déposés sur des chantiers de déconstruction. C'est le cas du Parpaing, de Cycle-up ou encore de Muto Event. Ces sites, qui fonctionnent comme des bibliothèques d'éléments prêts au réemploi, facilitent le référencement et l'usage de ces derniers. Ces initiatives sont une première étape vers une systématisation des pratiques de réemploi, de réutilisation et de détournement.

Néanmoins, les designers et architectes d'intérieur ont la responsabilité de prendre possession de ces méthodes de projet dans un monde où l'extraction de matière première devient de plus en plus problématique. En 2025, le jour du Dépassement de la Terre, soit le jour de l'année où l'humanité a consommé l'ensemble des ressources que la planète est capable de renouveler en un an, est tombé le 24 juillet, alors qu'en 2000 le dépassement est arrivé le 16 septembre et en 1971, le 29 décembre⁴⁷. Tous les outils qui peuvent permettre d'engager les créatifs vers des modes de projet plus vertueux sont bons. J'ai fait le choix de traiter ici de la question du potentiel narratif et esthétique du détournement, du réemploi et de la réutilisation. Cela ne représente qu'un aspect des enjeux relatifs aux objectifs de sobriété et de frugalité vers lesquels nous devons tendre.

47. www.footprintnetwork.org

Bibliographie

OUVRAGES

Piero Averlino, dit **Filarète**, *Trattato d'Architettura*, Il Polifilo, éd. A. M. Finoli et L. Grassi, Milan, 1972, p. 208.

Thibault Barrault, *Les Formes du Réemploi*, *Winter school 2024*, *Ensa Paris-Est*, Éditions New Moon, Paris, 2024.

Leon Battista Alberti, *L'art d'édifier (I)*, trad. Pierre Caye et Françoise Choay, Le Seuil, Paris, 2004.

Camille Bosquet, *Design pour un monde fini. Lexique à l'usage de celles et ceux qui veulent maintenir l'habitabilité du monde*, *Carnets parallèles / La vie des choses*, Paris, 2024.

Jerome S. Bruner, *Acts of meaning*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1990.

Claire Brunet, **Catherine Geel**, *Le design. Histoire, concepts, combats*, Gallimard, coll. « Folio essais », Paris, 2023.

Pierre Caye, *Critique de la destruction créatrice*, Les Belles Lettres, Paris, 2015.

Michel de Certeau, *L'invention du quotidien, t. 1 : Arts de faire*, Gallimard, Paris, 1990.

Arthur Danto, *Après la fin de l'art. L'art contemporain et la palé de l'histoire* [1^e ed. 1997], La Fabrique, Paris, 2006.

Pénélope De Bozzi, Ernesto Oroza, *Objets réinventés. La création populaire à Cuba*, Alternatives, Paris, 2002.

Marcel Duchamp, *Duchamp du signe* suivi de *Notes*, écrits réunis et présentés par Michel Sanouillet et Paul Matisse, éd. revue et corrigée avec la collab. d'Anne Sanouillet et Paul B. Franklin, Flammarion, Paris, 2008.

Cynthia Fleury, Geneviève Gallot, *75 designers pour un monde durable*, Éditions de La Martinière, Paris, 2020.

Laura Foulquier, « Entre disparition et apparition, souvenirs et ruines, mémoires des pierres, les Spolia », dans *La ruine et le geste architectural*, Presses universitaires de Paris Nanterre, Nanterre, 2016.

Ernst Hans Gombrich, *Méditations sur un cheval de bois* [1^e ed. 1963], Phaidon, Paris, 2003.

Raymond Loewy, *La laideur se vend mal* [1^e ed. 1953], Gallimard poche, Paris, 1990.

Marion Mailaender, *Architecture à emporter*, RVB Books, Paris, 2025.

Ezio Manzini, *Design, when everybody designs : an introduction to design for social innovation*, MIT Press, Cambridge (MA), 2015.

Roselyne Orofiamma, « Narration / narrativité », dans Christine Delory-Momberger (dir.), *Vocabulaire des histoires de vie et de la recherche biographique*, Érès, Toulouse, 2019.

Victor Papanek, *Design pour un monde réel* [1^e ed. 1971], Les Presses du réel, Paris, 2021.

Roberto Peregalli, *Les lieux et la poussière*, Arléa, Paris, 2012.

Jacques Rancière, *Le destin des images*, La Fabrique Éditions, 2003.

Thomas Vaudou, « L'entrée du christianisme dans Gaza (402) », dans *Entrer en ville*, dir. Françoise Michaud-Fréjaville, Noëlle Dauphin et Jean-Pierre Guilhembet, Presses universitaires de Rennes, 2006.

ARTICLES DE REVUE EN LIGNE

Sophie Bouchet, « Dior Maison dévoile sa collection upcyclée nommée Bee Dior », *Milk Décoration*, 25 août 2025, [en ligne], consulté le 29 septembre 2025, disponible sur : <https://www.milkdecoration.com/dior-maison-devoile-sa-collection-upcylee-nommee-bee-dior/>

Pierre Caye, « Le disegno et épistémé de la Renaissance aux Lumières », dans Gwenaëlle Bertrand, Marime Favard (dir.), *Design & industrie à l'ère de l'Anthropocène*, *Revue Design Arts Médias*, 1^{er} juillet 2021, [en ligne], consulté le 3 octobre 2025, disponible sur : <https://journal.dampress.org/issues/design-industrie-anthropocene/disegno-et-episteme-de-la-rennaissance-aux-lumiere>

Thierry Davila, « Duchamp des mots et des choses », *Arts & Sociétés / Les choses*, n° 115, Sciences Po, [en ligne], consulté le 29 septembre 2025, disponible sur : <https://www.sciencespo.fr/artsetsocietes/fr/archives/4750>

Hélène Guillaume, « Petit h d'Hermès à Pantin : l'objet (et la tête) à l'envers », *Le Figaro*, 24 janvier 2024, [en ligne], consulté le 29 septembre 2025, disponible sur : <https://www.lefigaro.fr/industrie-mode/petit-h-d-hermes-a-pantin-l-objet-et-la-tete-a-l-envers-20220708>

« L'objet au Moyen Âge et à l'époque moderne : fabriquer, échanger, consommer et recycler », *Calenda*, colloque, publié le 23 février 2015, [en ligne], consulté le 31 août 2025, disponible sur : <https://calenda.org/>

Philippe Prost, « L'architecture ou l'art de transformer le réel (2/9) : Spolium, Spolia », *d'a*, 16 novembre 2021, [en ligne], consulté le 12 mai 2025, disponible sur : <https://www.darchitectures.com/magazine/rubriques/point-de-vue/4866-larchitecture-ou-lart-de-transformer-le-reel-2-9-spolium-spolia.html>

Kimberly Rebet, « Le pouvoir de l'imaginaire : comment la communication responsable peut nous aider à créer un monde adapté à la transition ? », Blog *ISIGE – MINES ParisTech*, 17 juin 2020, [en ligne], consulté le 10 novembre 2023, disponible sur : <https://blog-isige.minesparis.psl.eu/2020/06/17/le-pouvoir-de-l-imaginaire/>

Samuel Rousseau, « Petite histoire de la science-fiction. Imaginaires rationnels (1/2) », *Matières premières, Emiliu Studio*, [en ligne], consulté le 29 octobre 2025, disponible sur : <https://www.matierespremieres.emilieustudio.com/imaginaires-rationnels-histoire-de-la-sf-1-2-les-precursseurs/>

Note relative aux crédits iconographiques

Malgré des recherches approfondies, il n'a pas été possible d'identifier l'ensemble des auteurs et ayants droit des images reproduites dans ce mémoire.

Ces images sont utilisées à des fins strictement académiques et non commerciales.

Toute personne estimant détenir des droits sur l'un des documents iconographiques est invitée à se manifester afin que les crédits appropriés puissent être ajoutés.

Merci de votre compréhension.

Mémoire de fin d'études
sous la direction de Julien Verhaegh.
École Camondo, 2025-2026.

Achevé d'imprimer en Janvier 2026.

© Béatrice Dor, Tous droits réservés.

Ce travail de recherche part d'un constat simple : le changement de paradigme, dans les pratiques du projet en design et en architecture intérieure, doit se faire à travers une approche positive et séduisante, pour assurer un futur enviable pour les concepteurs, mais aussi pour les consommateurs.

Le détournement, le réemploi et la réutilisation proposent une ouverture narrative et esthétique prometteuse. C'est en tout cas ce que ce travail s'efforce de démontrer à travers différents exemples tout au long de l'histoire de l'architecture, du design, mais aussi de l'art. Ce dernier est souvent précurseur en la matière et se fait le laboratoire de nouvelles approches narratives et esthétiques.

Le détournement devient alors un moyen de raconter le temps qui passe, de matérialiser un impératif de frugalité et de sublimer une matière qui était rebut.