

POIËSIS

Interrelations en design

volume 2
numéro 2

**design
social**

Équipe de la revue

Directeur

Pierre-Alexandre Poirier

Rédacteurs en chef

Alexandre Joyce (DESCO)

Yves Lebrun (design industriel)

Marie-Claude Tessier (design d'intérieur)

Équipe vidéo

Ilan Benaym

Nicolas Fiore

Pierre-Alexandre Poirier

Pierre-Laurent Salin de l'Étoile

Éditorialiste

Yves Lebrun

Création graphique et mise en page

Damien Cally

Anne-Sophie Goneau

Jean-Charles Jeanneau

Marianne-Coquelicot Mercier

Pierre-Alexandre Poirier

Relations publiques

Mayka Thibodeau

Justine-Anaïs Lallemant-Auger

Membres actifs

Éric Dansereau

Louis Drouin

Éric Geoffroy

Virginie Lapointe

Table des matières



page 4



page 5



pages 6, 7, 38, 39



page 8



pages 9-14



pages 15-37



pages 40,41



pages 42-44



pages 45-47



pages 46,47

Design social. Vraiment?

Pierre-Alexandre Poirier

La blancheur, la pureté, l'absence de *matière*. Vraiment? Peut-être. Cela dépend de la définition que l'on veut bien attribuer à ces mots.

La blancheur ; la fraîcheur, l'inconnu. Si on perçoit la blancheur comme la légendaire page blanche du « créateur » – chose fantastique, elle offre l'opportunité de créer, ou plutôt de *mieux* recréer notre environnement, de repartir à neuf sur de meilleures bases – cette fois plus solides.

La pureté ; le bon jugement, l'intégrité. La pureté également innocente – mais non inconsciente – au sens où elle n'est justement pas corrompue par la société – et c'est bien là un des seuls points avec lequel je suis du même avis que Jean-Jacques Rousseau – l'homme naît fondamentalement bon; c'est la société qui le corrompt.

L'absence de matière ; la dématérialisation, la responsabilisation. En se détachant du monde matériel, on gagne inévitablement en sens et en évocations – cela signifierait donc que si l'on est concepteur de produits ou d'espaces, ceux-ci seraient mus par défaut d'une forte conscience écologique qui leur serait intrinsèque, non pas d'une simple économie de matériel – mais d'une *véritable* optimisation de la matière.

Mais, quel est le rapport de tout cela avec le design social direz-vous? Pourquoi cette analyse de la blanche page frontispice de cette revue? Justement, le rapport est là. Dans l'idée que cette vision du design – quoique complètement aberrante l'idée de faire du design asocial – est à construire, à *meubler* – ensemble. Mais en disant design social, on invoque nécessairement des êtres fonctionnant dans un milieu social – en société! Comme le souligne Susan Sneazy, les designers sont « des participants actifs dans les décisions que les compagnies prennent à propos du territoire qu'elles occupent et les ressources qu'elles utilisent, les technologies sur lesquelles elles comptent ainsi que les idées qu'elles communiquent. »¹ Comme quoi notre impact ne se limite pas qu'à de belles lignes et des chaises pour y poser ses fesses à côté. Nous concevons des produits, espaces, services et j'en passe pour DES ÊTRES HUMAINS d'abord et avant tout. Chaque choix que l'on fait et qui se transpose en action, en production aura directement ou indirectement des impacts sur ces êtres humains et leur environnement. Mais tout cela est très philosophique et politique. Est-ce que cela veut dire que l'on s'embourbera perpétuellement dans les mêmes idées et débats que celles du début du siècle, que tout ne sera qu'à la fin, l'éternel dialogue de sourds qu'entretiennent les amoureux du cliquetis de ces pièces rondes métalliques de la droite et les soi-disant bien-pensants « humanistes » de la gauche? Est-ce que le design ne pourrait pas être amusant, original et, pour reprendre un terme antérieurement utilisé dans cette chronique, intempestif?

Cet automne, la chance nous a été donnée de penser et d'écrire le fruit de nos lectures et pensées dans le cadre du cours de *Théories du design* du programme de design industriel de l'École. J'ai alors pu effectuer un travail de recherche sur les utopies en design et même eu le privilège d'entretenir une animée et intéressante prise de bec avec Madame Diane Bisson, la passionnée et passionnante professeure qui nous prodigue ce cours. À ce mo-

ment, j'avais eu le culot, mi-innocemment, d'affirmer en conclusion dudit travail que le design social ou collaboratif se résolvait en un processus qui se limite (souvent) qu'à la communauté qui le fait. Bref, je dépeignais un peu le design social comme un mouvement sectaire hermétique. Cependant, cette attitude que j'ai adoptée à l'époque et qui je l'avoue, était fendante, irresponsable et mésinformée a au moins eu le bénéfice de faire en sorte que je me questionne et me renseigne sur ce qu'*est* le design social.

Où en suis-je rendu aujourd'hui dans mes réflexions? Je ne pense plus que le design social est une affaire sectaire, au contraire, c'est notre affaire à tous qui sommes passionnés par cette ô combien vaste discipline qu'est le design. Je pense aussi qu'il faut le promouvoir avec plus de vigueur à l'École, à *bien* le promouvoir, sans quoi le design social ne sera enseigné qu'aux cycles supérieurs – comme ce fut le cas cette année. Le design social, pourquoi le nommer ainsi? Ma *modeste* définition d'étudiant de premier cycle universitaire est donc pour le moment la suivante : le design dit social ou communautaire, pour qu'il se *réalise vraiment*, passe d'abord et inévitablement par l'individu – et nécessairement par les valeurs de celui-ci. Qui parle de valeurs humaines parle de valeurs morales – donc également de sa grandiloquente petite sœur, l'éthique.

Nous construisons le long terme à partir du court terme – des petites actions que nous réalisons dans notre *banal*(!) quotidien. Au bout du compte, tout est question d'honnêteté. Si l'on est honnête avec et envers soi-même, que l'on vit réellement notre philosophie de vie, que l'on est intègre et probe, forcément notre pratique en tant que futurs designers sera *éthique*. Le designer est un éminent solutionneur de problèmes *humains*. Qu'il en finisse et qu'il se définisse une fois pour de bon – ensuite seulement pourra-t-il pleinement assurer son rôle dans la société et *matérialiser* ses utopies. Si être est synonyme de devenir, alors rêvons – nous réaliserons. Alors, le design social? Vraiment.

1. SNEAZY, S. S. *Ethical design education* – confessions of a sixties idealist, tiré du recueil *Citizen Designer*, édité par HELLER, S. et VIENNE, V. Allworth Press, New York, 2003. Traduction libre.

C'est toujours avec le même plaisir que votre humble serviteur aborde aujourd'hui le thème que Poiesis a décidé de soumettre à votre intellect, soit le design social. Je rédige toutefois le présent éditorial avec une certaine mélancolie. Il appert, en effet, que cet article sera le dernier que je vous soumettrai, exigeants lecteurs. Je tiens à vous faire part, de l'immense joie d'avoir eu l'opportunité de participer la merveilleuse initiative étudiante qu'est Poiesis. Le projet est beau et il croît en sagesse. Ce fut un réel plaisir d'avoir pu l'enrichir de quelques lignes.

À la fois design et social

Lecteurs, combien de définitions du mot « design » vous a-t-on déjà proposé et combien de reformulations desdites définitions êtes-vous en mesure d'élaborer vous-même? Et maintenant, comment qualifie-t-on le caractère social de quelque chose? Je sens d'ici vos méninges qui surchauffent, chers lecteurs. Et ce n'est pas fini... Imaginez maintenant qu'on vous demande de fournir une et une seule définition de ce qu'est le « design social ». Faites attention à la carbonisation prématurée de votre précieuse matière grise. Exercice impossible, me direz-vous. Exténuant certes, impossible jamais! En effet, à l'instar des mots design et social, le « design social » est doté de multiples personnalités... Une fois cet état de fait admis, vous pouvez sans crainte estimer que la définition du design social que vous venez de formuler correspond à l'une de ses personnalités. N'allez tout de même pas croire que toutes ces définitions s'équivalent entre elles. Certains grands penseurs du design et des sciences sociales se sont déjà penchés sur la question, ce qui nous permet de les considérer comme des guides dans notre recherche d'un design plus social. Ainsi, un nom qui est souvent associé au design dit social est celui de Victor Papanek. En se basant sur la notion du design responsable, ce dernier estime que les designers et les professionnels de la création peuvent changer significativement le monde à l'aide du mytique « Good design ». Il juge du même coup qu'il est impératif d'avoir comme objectif de conception primordial la satisfaction des besoins des personnes pour qui nous concevons plutôt que la satisfaction de leurs désirs.

Un autre nom revenant fréquemment en tête d'affiche du design social est celui – d'un

Socialement vôtre

Yves Lebrun

autre – Victor Margolin. Il mentionne, dans son essai « Politics of the Artificial », que la qualité de visionnaire du designer combinée à la facilité avec laquelle il modèle le matériel et l'immatériel font de lui un excellent instrument de l'émancipation saine de nos sociétés. Un aspect important du design social vient d'être, incognito, mentionné : l'immatériel. En effet, une notion qui, pour certains, reste fondamentale à ce type de design est l'abstraction totale de l'objet au profit du système. Dans cet ordre d'idée, ces mêmes gens diront qu'un design à volonté réellement sociale passe, d'abord et avant tout, par la dématérialisation. Ainsi, on pourrait être tenté de croire que cette approche est davantage accessible au monde du design graphique plutôt qu'à celui du design industriel ou d'intérieur.

Social et contemporain

Évidemment, il serait insensé d'affirmer que les designers industriels ou d'intérieur ne peuvent concevoir dans une optique d'amélioration sociale. Un grand penseur du design – et contemporain de surcroît – vient ici appuyer mes dires. Il s'agit de Monsieur Ezio Manzini, un designer, ingénieur, architecte, enseignant et auteur italien. Ce monsieur base principalement ses actions sur la promotion et l'application inconditionnelle des principes d'éco-conception et de développement durable. Par son approche, il désire que nos sociétés tendent vers une dématérialisation de la consommation, et ce, par le design. Il est l'auteur de plusieurs articles très pertinents et disponibles en ligne gratuitement que je vous recommande, insatiables lecteurs, de parcourir avec grand soin.

Le projet des projets

Ceci dit, il existe d'ores et déjà une multitude de ressources mises à notre disposition et destinées à faire tendre le monde du design vers des préoccupations davantage sociales. Je ferai ici mention du site Internet « Design 21 : Social Design Network ». Ce site, soutenu par l'UNESCO, a pour but la formation d'une communauté globale explorant les diverses manières auxquelles le design peut avoir recours pour contribuer positivement aux sociétés et à l'environnement. Il regroupe une foule d'exemples bien détaillés de projets de design à vocation sociale. Il fait aussi la promotion d'un symbole du design dit social qui m'était, jusqu'à ce jour, inconnu la bague Allumonde³.

En conclusion, j'estime comme certains de mes collègues que le design dit social pourrait, un jour, être d'une évidence si limpide et d'une importance si capitale qu'il devienne indissociable du design tout court...

1. MARGOLIN, Victor. *The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies*, Presses de l'Université de Chicago, Chicago et Londres, 2002.

2. EDF. <http://www.changedesign.org/Resources/Manzini/ManziniMenuMain.htm>. [En ligne] Consulté le 16 avril 2007 à 16 00h

3. Design 21 : Social Design Network. <http://www.design21sdn.com> [En ligne] Consulté le 16 avril 2007 à 17 00h

On vous

remercie...

Louis Drouin

« On vous remercie ». C'est l'étudiant qui indique à un acteur de l'École que ses confrères sont reconnaissants. C'est cette prise de conscience qui lui souligne que sa formation est maintenant complétée et que pour des raisons inqualifiables il souhaiterait tout recommencer... Les premiers jours où Monsieur Albert Leclerc l'a accueilli en lui précisant qu'il serait appelé à définir par lui-même sa pratique... Au premier cours où Monsieur Marier « osait » lui dire que le design, ce n'était pas nécessairement fait pour lui... Plusieurs autres acteurs ont su le dérouter dans sa progression... la première fois où une défenseur des Droits de la femme lui enseigne l'Histoire du design, il se sent d'abord persécuté. Il comprend ensuite que celle-ci le provoque afin qu'incessamment il questionne sa vision... se positionne comme designer!

On vous remercie **Professeurs Lucides** de nous avoir appris qu'il était important de ne rien laisser au hasard. Les cours et ateliers qui nous ont modelés nous rappellent qu'il est important de toujours se replacer dans un esprit concret... On vous remercie Madame Leblanc de nous avoir harcelé par vos nombreux commentaires. La justesse de vos interventions est une richesse qu'on peut garder dans un coffre comme un trésor qui est constamment à redécouvrir! On vous remercie Monsieur Plouffe pour cette constance, celle qui vous permet d'affirmer une vision franche et raisonnée face aux problèmes qui nous entourent. On vous remercie Monsieur Marier de nous avoir poussés à bout dans nos nombreux travaux et examens. Vous avez hors de tout doute la capacité de nous faire évoluer et ce même dans les contextes les plus pénibles! On vous remercie Monsieur Dorta de nous avoir initié aux technologies par le biais d'outils informatiques indispensables à notre pratique... vos souches latines ont su mettre du piquant durant ce court passage à l'Université. On vous remercie Madame Roy de vous porter volontaire lors des nombreux combats pour améliorer la qualité de l'enseignement. Votre généreux sourire restera à jamais imprégné dans nos mémoires. On vous remercie Monsieur Lalande de protéger la profession au sein de notre Faculté. Votre humour surprenant (parfois comparable à celui de Woody Allen), votre intelligence et votre vécu nous ont permis de souhaiter devenir des professionnels accomplis!

On vous remercie **Professeurs Utopistes** de nous avoir permis de développer une vision complexe de notre pratique. Pour certains, vos cours étaient une plaie impossible à guérir provoquant la remise en question. Pour la plupart, vous nous avez offert beaucoup plus que des compétences, vous nous avez offert des idées! On vous remercie Madame Bisson pour ses nombreuses explosions d'idéaux qui nous ont su nous fâcher et nous animer... Nous nous souviendrons toujours que le bleu poudre et le rose ne doivent pas servir d'étiquette au genre de l'usager! On vous remercie Monsieur Gauthier de nous avoir permis de croiser les fers lors de plusieurs entretiens concernant la mise en application du design dans la société. Vous nous avez sans équivoque encouragés à nous réaffirmer en tant que professionnels... Aussi, affirmons que nous ne permettrons plus jamais à qui que ce soit de remettre en question nos capacités intellectuelles, nos qualités de stylistes et nos am-

finissants design industriel

bitions d'être des agents socio-économiques. Néanmoins, on vous remercie de nous avoir fait prendre position face à l'importance de notre rôle social!

On vous remercie **Monsieur le directeur** pour cette oreille attentive qui vous définit comme un designer d'école : Celui qui sait construire sur les différentes positions des acteurs qui l'entourent. Vous nous avez permis de nous épanouir et ce dans l'un des contextes les plus propices à notre progression... celui de l'École de design industriel de l'Université de Montréal.

Finalement, on vous remercie vous enseignants (professeurs, chargés de cours et de formation pratique) de garder en mémoire notre vision d'une profession en construction qui nécessite beaucoup d'énergie afin qu'elle puisse un jour établir de fortes fondations au sein d'une société qui ne la comprend toujours pas...

Rédigé au nom des finissants en design industriel 2007.



académique

À peine deux heures après l'impression de mes panneaux de présentation pour mon projet final... La Faculté de l'aménagement, une semaine avant l'exposition est pratiquement vide. La plupart des ateliers sont soit complètement encombrés ou soit parfaitement déserts. L'aquarium est sans vie. C'est triste même...

Quelques vétérans restent par contre encore et accumulent les heures sans sommeil afin de mener à terme le projet qu'ils ont fait grandir pendant une session. Certains y sont pour leur projet personnel, d'autres y sont comme accompagnateurs ou comme motivateurs. Les autres, ceux qui ont réussi à arriver dans les délais, ceux qui ont renoncé et ceux qui ont décidé que le projet devait se terminer un jour, se trouvent quelque part entre le stress, la fatigue et un étrange vide. Comme si d'un seul coup, la vie se remettait à rouler normalement. Courir après le temps, nous ne faisons pas cela; c'est le temps qui nous pousse sans cesse dans le dos. Et moi, comme plusieurs, ai tout fait pour ne pas me laisser attraper. Mais voilà, nous avons été touchés et le bacc est maintenant terminé. Et que nous soyons fiers ou non du résultat final, maintenant, nous devons assumer.

Une semaine plus tôt, dans les ateliers, c'était la folie. Travailler longtemps sur le même projet et s'y investir corps et âme amène souvent des comportements plus qu'étranges. Je crois que la Faculté de l'aménagement est un véritable laboratoire scientifique qui étudie les comportements des êtres humains qui cohabitent ensemble sous l'influence du stress et de la pression en milieu semi-clos. La Faculté est la demeure principale de la plupart des étudiants. Elle devient rapidement notre équilibre; elle est l'endroit qui nous ressemble le plus. Pendant plusieurs mois nous vivons avec nos collègues. Nous parlons sans cesse de nos projets et la grande majorité de nos phrases (les autres sont soit incohérentes, soient imbéciles, soit censurées) que nous disons contiennent les mots moi, je et mon. Si nous posons une question telles que : devrais-je faire ceci? Notre collègue répond : oui tu devrais et moi je devrais faire cela? Réponse tout à fait normale étant donné que oui, nous sommes complètement centrés sur NOTRE projet durant tant de mois.



esign social et fin de bacc

Marie-France Bussière

Et pourtant, les projets de nos collègues, nous les voyons évoluer, nous les connaissons et nous les habitons presque autant que notre propre projet. La beauté de tout ça, est que si un réel instant de panique habite un étudiant, soudainement, tout le monde sort sa tête de sa bulle pour accompagner ou pour s'assurer que quelqu'un accompagne. Nous ressentons tout les hauts et les bas de tout le monde. Chacun est porteur des autres et nous nous sentons tous responsables les uns des autres. Nous n'abandonnons jamais un guerrier sur les champs de bataille. Alors toute cette entraide dans le processus de design, cette façon de vivre et de cohabiter, de mener à bien des projets différents, et ce, en groupe, est ce que nous connaissons personnellement du design social. Le design social, ce n'est pas une finalité. Je crois que avant tout c'est une manière d'être et d'agir. Ce n'est pas un « thème » de projet ni une vocation. C'est une attitude, une position. Être à l'écoute des autres, savoir garder une idée, et savoir y renoncer. Savoir faire des compromis, savoir faire des recherches, connaître ce qui existe pour pouvoir réinventer, savoir reconnaître qu'une idée à déjà été faite, accepter la critique de ses collègues, savoir créer sans se comparer, être capable de féliciter le projet d'un collègue même si le nôtre va moins bien, apprendre à être fier de soi et apprendre à avoir confiance... Le design social, en design d'intérieur, se vit de cette façon. Il s'installe en nous durant les trois ans.

Les projets de fin d'étude ont quant à eux été classés selon les projets dits sociaux et les projets à vocation plus « lucrative ». Je ne crois pas en cette division. La séparation semble à première vue logique, mais vous n'avez qu'à regarder les projets finaux pour comprendre que la division n'existe pas. L'approche est peut-être différente, car évidemment, les usagers et les contraintes le sont, tout simplement. Un design est et doit être toujours social. Le design social dans ce que nous appelons « la vraie vie »...celle que nous (chers finissants), attaquerons dès le 5 mai. Nous en ferons, intuitivement, dans notre démarche, dans nos concepts, dans notre design et dans ses finalités. Le design social, c'est tout notre bacc. C'est nos cours, nos projets et nos délires d'atelier. C'est une évidence même je crois. C'est en nous. Tâchons d'être fidèle à notre brillante éducation. Tâchons d'être fidèles à la sensibilité et à la logique de nos professeurs et tuteurs. Tâchons de résoudre des problèmes de design. Tâchons d'être complets. Tâchons de garder le meilleur en nous et de tout simplement croire que tout design doit être social...

P.S. Je profite de cette tribune...

1. HOMMAGE À NOS DÉLIRES D'ATELIER : Je m'engage à garder le délire en moi. Je m'engage à garder ce qui s'est passé dans les murs des ateliers à l'intérieur de ces murs. Je m'engage à ne pas divulguer ce qui s'est dit, ce qui s'est fait. Je m'engage à continuer à croire que les ateliers sont magiques. Je m'engage à ne pas les oublier. Je m'engage à y rester pour toujours.
2. À vous chers collègues. Notre cohorte a laissé une marque, par notre force, notre solidarité, notre passion et notre désir d'aller tous ensemble vers le même sens. Croyez-y. et surtout, foncez...
3. Snif snif.



Positions et revendications

Olivier Plante

Peu après le début de la session, l'Association des étudiants en design industriel et d'intérieur commençait à recevoir des « ouïe-dires » provenant de sa fédération (FAÉCUM) à propos des élections futures au Québec. Aussitôt, le 103 millions volé par le gouvernement Charest est revenu hanter les étudiants et les dossiers du gel des frais de scolarité ainsi que celui portant sur les frais afférents ont refait surface. L'AEÉDII doit se positionner face à la situation et une assemblée générale a été décrétée. Le positionnement fut unanime, les étudiants appuyèrent la proposition de poursuivre la défense du gel des frais de scolarité devant les instances de la FAÉCUM. Mais où est l'importance de conserver les frais scolaires à ce niveau lorsque nous voyons les coupures se multiplier? Quels sont les avantages pour l'étudiant en design?

En quelques mots, c'est depuis bientôt 13 ans que le gel est maintenu et ceci est profitable pour beaucoup des gens. L'accessibilité aux études supérieures est cruciale pour l'économie d'un pays et, au Québec, nous avons cette chance de pouvoir utiliser cet outil afin de « lever la barre » de plus en plus haut. Je dirais même que les étudiants en design repositionnent constamment cette barre plus haute année après année et que si je pouvais nommer un programme où les faibles frais de scolarité sont appréciés, c'est bien en design. Vous avez voté en faveur du maintien du gel et vous avez bien raison! Vous serez même entièrement d'accord sur le fait que le gouvernement doit continuer à mettre l'éducation à l'avant plan.

Les coupures s'additionnent dans les services et la DGTIC, indispensable pour notre corps professoral et étudiant, ferme ses portes dès 14h45. Les correcteurs sont maintenant plus absents que jamais et les étudiants écoupent avec des remises sans évaluations normatives. Alors, la question se pose comme suit : est-ce une mauvaise gestion de la part de l'Université? Est-ce le gouvernement qui néglige les études supérieures et donc l'avenir de sa province? Est-ce les étudiants qui ne paient pas assez? Devons-nous voter en faveur d'une grève illimitée? L'éducation est en crise et une prise de position claire et précise doit se faire sous peu. Le gouvernement minoritaire n'aide pas la situation et se positionner en faveur du dégel donne le pouvoir au gouvernement de hausser les frais scolaires pour ainsi priver l'accès aux études postsecondaires à plusieurs étudiants. Catastrophe, diront plusieurs. D'autre disent qu'il est maintenant venu le temps de faire changer les choses. Et bien, L'AEÉDII est prête à faire bouger les dossiers et défendre les convictions de ses membres.

En parlant de changement, les étudiants des différentes Écoles de la Faculté de l'aménagement devront bientôt revendiquer la mise en application des travaux pour réaménager les laboratoires informatiques. En effet, la Faculté a procédé, dans le plan de modernisation des locaux en 2004, à l'achat de nouveau matériel informatique ainsi qu'à une étude de l'espace afin de pouvoir offrir un lieu de travail approprié à l'enseignement. Par contre, lors de cours magistraux dans les locaux informatique, les écrans sur lesquels les images sont

projetées sont bloquées par les bureaux de travail. L'AEÉDII remarque donc qu'il semble être difficile d'appliquer les modifications et de déplacer les bureaux. C'est ici, peut-être, que la mauvaise gestion des projets entrepris par l'Université se confirme.

Donc, l'AEÉDII demande, par cet article, à l'Université d'appliquer les modifications prévues dès cet été puisqu'en septembre prochain, les cours recommenceront et il sera trop tard. Bref, le temps est venu pour l'AEÉDII de faire bouger les choses et c'est ici que le support de ses membres dans ces dossiers est crucial et nous serons fiers de l'avoir.



Le passe-temps favori, pour ne pas dire obsessionnel, du designer est de se définir. À la rentrée scolaire 2006, j'ai cédé à cette tentation en proposant aux nouvelles recrues cinq qualités que devait posséder quiconque voulait se qualifier de designer. Les cinq « C », comme elles sont maintenant connues, sont le courage, la curiosité, le sens critique, la créativité et la conscience. Dans cet article, je propose quelques réflexions sur deux de ces qualités que je trouve particulièrement importantes : la curiosité et son proche voisin, la créativité.

En principe respectée chez le designer, la curiosité jouit toutefois d'un statut précaire. Le problème, c'est que par sa nature, elle peut facilement paraître incompatible avec l'expertise. Il y bien longtemps, mal d'un cafard introspectif caractéristique de l'adolescence, un ami me confie avec émoi qu'après 14 ans d'existence, il est incapable de se déclarer expert en quoi que ce soit! Bien des années plus tard, enrichi d'une carrière de praticien et d'universitaire, je vis toujours cette même angoisse. Le professionnel qui cherche la reconnaissance par la maîtrise de son art, l'atteindra-t-il au détriment de sa curiosité et de sa capacité d'émerveillement? Est-ce une définition réductrice de l'expertise qui l'oppose à la recherche du paradoxe et de l'incongru? Il semble en effet difficile de réconcilier l'acte de diagnostiquer un problème avec celui d'en découvrir de nouveaux. L'expertise permet d'appliquer un corpus de connaissances spécialisées à l'élaboration et à l'entretien de notre environnement construit. La curiosité, au contraire, nous confronte aux situations où ce que l'on ressent par nos sens contredit nos connaissances codifiées du monde, notre expertise. Cette dichotomie constitue assurément un des défis majeurs qu'aura à gérer le designer.

La créativité, pour sa part, trône sans ambivalence parmi les qualités jugées fondamentales au designer. Malheureusement, son interprétation est trop souvent limitée à sa capacité de générer la nouveauté et l'originalité. La créativité se définit pourtant davantage dans la méthode que dans le résultat, comme en témoigne Enrico Fermi. Physicien italo-américain, lauréat d'un prix Nobel en 1938 pour ses travaux en physique des particules élémentaires, Fermi est mieux connu pour sa

Le designer qualifié : quelques réflexions

Philippe Lalande

Professeur agrégé à l'École de design industriel de l'Université de Montréal

contribution à la maîtrise de la fission atomique et à ses applications, dont la bombe atomique. Lors du tout premier essai d'un engin atomique en juillet 1945 dans le désert du Nouveau-Mexique, les scientifiques rassemblés pour cette expérience historique ont été surpris de voir Enrico Fermi occupé à déchirer en petits morceaux une feuille extraite d'un cahier de notes. Au moment précis du passage de la première onde de choc, il laissa tomber ces confettis dans l'air stagnant du poste d'observation pour ensuite observer leur déplacement horizontal à deux ou trois mètres du point d'origine. Suite à un rapide calcul mental, Fermi déclara que l'on venait d'assister à une explosion d'une force équivalente à dix mille tonnes de TNT. Plusieurs semaines plus tard, cette estimation a pu être confirmée suite à l'analyse des données fournies par l'instrumentation sophistiquée installée au site. Fermi avait reformulé un problème complexe en une série de problèmes plus simples qu'il a pu traiter avec des moyens accessibles. On parle aujourd'hui de problème Fermi dont la nature veut que sa formulation ne fournisse aucun indice quant à sa solution, voire même doive sembler impossible à résoudre. D'autres caractéristiques s'y rajoutent; son énoncé est composé de données incomplètes faisant appel à des connaissances qui sont hors de notre portée. La solution à un problème Fermi restera toujours approximative, non-vérifiable par déduction logique et fera appel à des données externes au problème, non-incluses dans l'énoncé. L'exemple le plus connu, voire célèbre, est sans doute la question que Fermi posait aux étudiants dans ses cours à l'Université de Chicago: combien la ville de Chicago compte-t-elle d'accordeurs de piano ¹. On reconnaîtra facilement dans cet énoncé les caractéristiques d'un problème Fermi : l'apparence d'ambiguïté, le manque de données et de références, la nécessité d'un apport de connaissances externes. Si cet ensemble de facteurs vous semble familier, c'est qu'il fait partie des caractéristiques qui définissent les problèmes de design. Venant du domaine des sciences physiques, Enrico Fermi nous fournit un modèle de créativité qui s'applique non seulement à la résolution de problèmes en design, mais surtout à leur redéfinition.

Le rapport entre la curiosité et la créativité se révèle clairement dans l'exemple de Fermi et de la méthode à laquelle il a prêté son nom. La curiosité incite au questionnement. La créativité permettra de reformuler les questions et d'y ajouter les connaissances externes qui nous permettront de proposer des solutions. Notre curiosité et notre soif de connaître ne peuvent être assouvies que grâce à notre capacité de changer de point de vue, de remettre en question certains préceptes et de taquiner l'imaginaire. Être designer, c'est savoir marier ces deux qualités, la curiosité et la créativité, en communion et en complémentarité. C'est peut-être justement là, notre plus grande expertise.

1. Une explication de ce problème est disponible de plusieurs sources. Une bonne discussion des problèmes Fermi et en particulier de celui des accordeurs de piano est disponible du site http://www.ph.utexas.edu/~gleson/htb/section1_3_3_5.html.

Des leurreurs, des peurs et quelques lueurs

Diane Bisson

Professeure agrégée à l'École de design industriel de l'Université de Montréal

Vous me pardonnerez, j'espère, le ton familier de ce texte, mais c'est sous forme de lettre aux étudiants(es) qui graduent que je désire m'exprimer. Je ne désire aucunement vous livrer une lecture pessimiste du monde en cette fin d'année académique. Je me permettrai toutefois un bref commentaire sur l'importance de poursuivre la *recherche* en design et de la concilier suivant de multiples formes dans la pratique professionnelle. Une conciliation dont les contours ne se dessinent pas facilement, ni précisément.

La recherche, celle-là même qui nourrit la pratique et lui donne un outillage réflexif, l'éclairant dans la prise de décisions, devient éminemment plus importante aujourd'hui dans la compréhension et la résolution d'enjeux éthiques. Durant votre passage à l'École de design industriel, c'est du développement durable des environnements et des sociétés, à la fois à l'échelle globale et à l'échelle locale dont nous avons parlé. Si environnement et société ont toujours été les entités de l'équation en design, c'est l'urgence d'agir qui désormais guide nos parcours. L'intensité avec laquelle l'enjeu de la durabilité a marqué toutes les sphères d'activités humaines, place nos pratiques sous un éclairage fondamentalement nouveau. Et bien que de multiples stratégies soient déployées pour contrer les innombrables et urgents défis, nombreux sont ceux qui restent sceptiques devant les efforts et n'y voient là qu'un leurre. Ces stratégies ne semblent pas freiner la chaîne consécutive de nouveaux problèmes environnementaux et sociaux qui ne cessent de dévaler sur le monde. Manzini nous rappelle aussi que le design, pour sa part, tel qu'on le connaît encore aujourd'hui n'est tout simplement pas soutenable. Il y a lieu de s'inquiéter de l'avenir. Je vois toutefois dans la peur quelque chose de très sain. Elle dérange et nous remue. J'espère que vous partagerez mon inquiétude. Cette inquiétude ne fait que croître lorsque, force est d'admettre, que nous ne croyons pas être en possession de savoirs et d'outils (suffisants) pour saisir et agir sur un monde aussi complexe. La reconnaissance de la complexité des problématiques contemporaines a mis en lumière ce que Wolfgang Jonas (2001), a décrit comme un « déficit disciplinaire » en design, domaine où la recherche fondamentale a longtemps été négligée. Certes, la discipline a posé certaines prémisses et a contribué à la construction (émergente) d'une théorie et d'une éthique qui lui sont propres. Elle s'est d'abord clairement inscrite dans une démarche interdisciplinaire (parfois, mais rarement transdisciplinaire), ouvrant ainsi la voie à la construction de modèles systémiques incluant les savoirs des sciences sociales. S'appuyant sur une réflexion philosophique et puisant dans le renouvellement actuel de la pensée pragmatiste de Dewey, elle a souligné toute l'importance de mettre l'éthique en pratique (je vous encourage à cet égard de consulter le *Design Philosophy Papers*). Ce mouvement éthique qui anime depuis peu la discipline se traduit par une forme de plaidoyer en faveur d'une recherche du sens de la pratique du design que plusieurs souhaitent plus engagée dans l'intervention sociale. Selon Jonas, le design ne peut plus être considéré comme une profession auxiliaire de l'économie et du marketing, suivant un modèle qui privilégie une dynamique « agent – client ». Comme plusieurs autres chercheurs, il met de l'avant un modèle coopératif, qui privilégie davantage la dynamique mise en lumière par le concept de « tissu sans couture » formulé par Thomas P. Hughes (1989) pour

souligner la perméabilité et la mutualité des mondes auxquels appartiennent les designers et les usagers, et auxquels on doit rajouter tous ceux impliqués dans le « développement ». Il s'agit d'une perspective de démocratisation du processus de projet, une perspective qui replace la question de la durabilité dans un modèle social et sociétal. Bien sûr, l'histoire atteste du mandat social dont se sont dotées manifestement depuis leurs origines les disciplines de l'aménagement, et donc de la poursuite d'une forme d'éthique (surtout professionnelle), mais leurs interventions témoignent, pour l'essentiel, de stratégies qui ont plutôt tenu compte de critères formalistes, fonctionnalistes et financiers. Insatisfaite des courants plus traditionnels, la posture privilégiée du design se fonde, ici, sur une lecture plus humaine des enjeux et souligne l'importance d'aborder les formes de la vie quotidienne dans toute leur complexité et d'instaurer des modalités de participation des acteurs. Le modèle coopératif ne se soustrait pas pour autant aux conditions des économies locales et mondiales, mais tente de les situer dans une réflexion sur l'émergence de nouvelles économies durables.

En fait, je soulève deux objectifs chers au dessein de l'École et visibles particulièrement dans sa maîtrise Design et Complexité. Le premier est d'encourager la recherche fondamentale dans toutes ses formes. C'est par la recherche de **longue durée** et la construction de « grandes théories » indépendantes des modes théoriques « courtes » que des modèles de design viables peuvent s'élaborer, souligne Jonas. La recherche fondamentale peut s'inscrire dans le projet de design et selon les enjeux, les ramifications disciplinaires, et selon les auteurs, celle-ci peut prendre le nom



de recherche exploratoire, recherche-projet, recherche-action ou recherche-cr  ation. Cette mise en forme de la recherche-projet de longue dur  e est fond  e sur la conviction qu'une r  flexion est aujourd'hui n  cessaire pour fournir un   clairage utile    la question de la durabilit   dans son sens le plus large. Le second objectif devient quasi-implicite. Il fait le v  u de rallier les divers acteurs dans ce que Manzini appelle des *communaut  s cr  atives* qui ont le m  rite non seulement de faire dialoguer les r  alit  s respectives des sph  res   cologique,   conomique et sociale – ce qui en soi n'est pas sans obstacle – mais surtout d'engager tous les acteurs dans la cr  ation de sc  narios alternatifs soutenables. Une telle entreprise nous fait croire que l'on pourrait atteindre une certaine coh  rence des actions, voir se d  velopper d'autres mod  les   conomiques que ce que la structure mondiale actuelle impose comme param  tres de man  uvre et   viter que les discours ne se cantonnent dans des cloisonnements id  ologiques.   videmment il ne s'agit pas l   d'un mod  le    toute   preuve, mais la vision *communautaire* nous appar  it actuellement comme une avenue prometteuse.

C'est donc par la recherche et la recherche-projet de longue dur  e d'une part, et l'impl  mentation de pratiques de r  elles collaborations de l'autre, que j'entrevois les transformations profondes n  cessaires au d  veloppement de pratiques sociales et durables d'avenir. Des lueurs de possibilit  s se d  c  lent dans de telles d  marches auxquelles l'  cole vous invite    participer, comme chercheurs(es) ou comme praticiens(nes). Vous   tes les porteurs de ces possibilit  s. J'esp  re donc que vous serez nombreux    prendre part    un   change continu.

Bonne chance et    tr  s bient  t!

Diane

JONAS, W. *A Scenario for Design*, Design Issues, vol. 17, 2001 (2) : pp 64-80.

MANZINI, E. *Enabling Solutions for Creative Communities*, Designmatters, vol. 10, 2005 : pp. 64-68.



Éthique, émotions et design

Rabah Bousbaci

Professeur adjoint à l'École de design industriel de l'Université de Montréal

Il y a un peu plus de deux ans, la revue *Poiesis* lançait son premier numéro. J'étais particulièrement ravi de lire dans le texte d'introduction l'extrait suivant : « Inspiré d'une publication¹, le titre de notre périodique a pour intention de mettre l'accent sur la nécessité pour le design d'évoluer vers une pratique éthique. Ce sont les expressions *poiesis* et *praxis* qui apparaissent dans cet ouvrage qui ont retenues notre attention. Nous nous sommes arrêtés sur le terme *poiesis* "The philosophy of making", mais nous garderons en tête l'importance du terme *praxis* "acting well" qui est central dans notre philosophie. »² En effet, il y a très longtemps déjà, la *poiesis* a été conceptualisée comme une activité de l'âme qui vise la production (*making*) de choses ou l'atteinte de résultats extérieurs à l'activité. La *praxis* quant à elle ne vise rien d'autre qu'elle-même ; elle était vue comme une disposition qui enseigne « simplement » à exceller dans ce qu'on a entrepris, c'est-à-dire réussir et bien accomplir notre acte (*acting well*), exceller et réussir notre **projet** dirions-nous en design. Tandis que la *poiesis* mobilise et emporte l'agent dans les sillons de toutes ses initiatives, tous ses « *je peux* » dirait Merleau-Ponty, la *praxis*, elle, le ramène vers son devoir, c'est-à-dire elle lui indique comment, parmi tous les « *je peux* » possibles, délibérer et retenir une orientation, une direction et l'instituer comme un « *je dois* ». Nous retrouvons ainsi la question socratique qui était à l'origine même de l'éthique comme discipline philosophique : non pas « comment pourrais-je vivre ? » mais plutôt et surtout « comment **dois-je** vivre ? ». À l'endroit de la *poiesis*, la *praxis* agit donc comme une « grande sœur » (je pense à la Céline d'Hughes Aulrey) qui observe et veille sur ses cadets d'une façon affectueuse et responsable. C'est ainsi que la *praxis* qui, à l'origine, désignait le caractère *réflexif* associé à toute activité, c'est-à-dire la faculté de se donner une sorte de « miroir » afin de s'observer durant tous nos actes, devient alors **éthique**, c'est-à-dire formation d'un **ethos**, une habitude, une manière d'être habituelle, un mode de vie **orienté vers le BIEN**. Traduite en design, la question socratique peut être alors formulée ainsi : « comme designer, comment dois-je agir, comment dois-je élaborer et orienter mes projets de design ? »

Malheureusement, le constat est maintenant bien établi depuis au moins quatre décennies : l'*ethos* des professionnels, ce qu'on appelle communément « le savoir professionnel », traverse une grave crise de confiance³. Sous l'influence de nombreuses critiques à saveur éthique que la société leur adresse, un grand nombre de facultés dites *professionnelles* ont été poussées à repenser les cadres théoriques et philosophiques qui les aidaient à diriger la *pratique* dans leurs secteurs respectifs. La bioéthique, l'éthique de l'environnement, l'éthique des affaires, l'éthique des médias, l'éthique des « *hommes politiques* », constituent certes les domaines les plus médiatisés. Cependant, les disciplines du design ne sont pas en reste dans cette réorientation, ainsi qu'en témoigne le nombre croissant d'ouvrages qui tentent de soulever et de promouvoir le questionnement éthique dans chacune des sphères du design⁴.

Parmi les nombreuses pistes d'investigation que le célèbre théoricien de l'agir professionnel Donald Schön suggère dans son ouvrage *The Reflective Practitioner* (1983), fi-

gure une orientation pour laquelle le monde académique des facultés professionnelles, à commencer par celles du design et de l'aménagement, n'accorde malheureusement pas suffisamment d'intérêt. Il s'agit de ce que Schön appelle la recherche sur les « **théories-parapluie** » grâce auxquelles les professionnels donnent un **sens** aux phénomènes et aux situations qu'ils rencontrent dans leurs pratiques. Pendant très longtemps, les théories esthétiques, qu'elles soient d'influence classique, romantique, fonctionnaliste, moderniste ou déconstructiviste, ont monopolisé le statut de « théories » en design. L'essence même du design était perçue et saisie *via* le sens esthétique que les designers élaboraient ou donnaient aux situations et aux objets qu'ils créaient. L'esthétique formait et forme encore l'essentiel des « théories-parapluie » du design, c'est-à-dire l'essentiel de l'*ethos* ou de la manière d'être habituelle des designers, fruit de plus de trois siècles de traditions pédagogiques.

À l'heure où des défis immenses interpellent les disciplines du design et le monde professionnel en général – je pense bien entendu aux questions sociales, culturelles et environnementales qui sont de nos jours criantes – le secours de l'éthique comme champ de réflexion est plus que jamais nécessaire pour consolider et surtout étoffer le répertoire des « théories-parapluie » du design. Mais quelles théories éthiques faudrait-il considérer ? Elles sont très nombreuses, et chacune d'elles envisage la question du **bien** d'une façon particulière et différente des autres. Faudrait-il faire des designers des spécialistes de l'éthique ? Assurément pas. Faudrait-il instituer un cours et/ou un atelier de design où la réflexion éthique en serait le moteur ? C'est probablement souhaitable. En tous les cas, quelle que soit l'issue qui serait à envisager, le plus important à présent est de poursuivre le débat qui est déjà engagé, et c'est ce à quoi le présent numéro de *Poiesis* participe d'une certaine manière.

À cet effet, j'aimerais proposer une piste à explorer pour le champ du design, une piste qui se veut et se situe un peu en marge des courants dominants dans les débats contemporains en éthique. Jusque là, les grandes questions éthiques, comme par exemple celle de l'écologie et du développement durable, ont



été abordées en design comme dans d'autres champs de pratique essentiellement par le flanc rationaliste, quantitatif et, j'ajouterais, « *calculiste* ». Les normes ISO dans le domaine du design d'objets ainsi que la norme LEED en design d'intérieur et en architecture en sont des exemples très significatifs. Elles consistent globalement en un ensemble de standards, de règles et de chiffres dont l'application est devenue l'apanage d'expertises très spécialisées. Bien entendu, ce ne sont pas les fondements rationnels du développement durable qui sont ici remis en cause. Ce qui est vivement contesté c'est plutôt cette propension à confier une question éthique aussi importante au seul registre de la raison, et de surcroît celui de la raison instrumentale. Ma proposition viserait donc à injecter dans le débat éthique en design un peu plus de complexité en juxtaposant à ses fondements rationnels, qui demeurent toujours légitimes, une dimension **émotionnelle**. La question criante du développement durable, qui ne fait en réalité que révéler la teneur essentielle des rapports fondamentaux qui décrivent nos existences (rapports à soi, à autrui, au monde naturel et au monde artificiel) est trop importante pour être confiée exclusivement et entièrement au seul registre de la raison.

Il existe au sein de la philosophie morale un courant de pensée qui tente de réserver une place prépondérante au registre très complexe des **émotions**. Il s'agit du courant de l'éthique féministe ou l'éthique de la sollicitude (*ethics of care*) dans lequel les designers pourraient puiser des supports conceptuels et théoriques assez consistants. Ce courant théorique, né au 20^{ème} siècle, participe de l'entreprise globale des féministes qui visent à repenser la subjectivité et la psychologie morales par delà les manières avec lesquelles elles ont été défendues par les principaux philosophes classiques afin d'élargir ainsi le champ de la moralité. On y affirme que les expériences dites « *féminines* », telles que les soins prodigués à autrui (exemple des infirmières) et les expériences liées au fait d'être mère, promeuvent des valeurs différentes de celles qui dominent dans les théories classiques de l'éthique. Ces expériences « favorisent un mode de pensée morale qui repose sur la perception morale **empathique** de situations particulières au lieu de recourir à des principes généraux. »⁵ On peut ainsi déceler le rôle

important que l'éthique de la sollicitude accorde non pas à l'autonomie des sujets moraux (comme c'est le cas dans les théories classiques) mais plutôt à leur **interdépendance** qui fait davantage appel au registre des émotions qu'à celui de la raison.

Le registre des sentiments et des émotions morales (ex : le remord, le sentiment d'injustice, l'humiliation, le regret, le ressentiment, la pitié, la compassion, l'empathie, l'amour, l'amitié, l'admiration, la joie, l'envie, la sympathie, la honte, la culpabilité, la colère, l'indignation, etc.) constitue un objet d'investigation en plein essor dans le champ de l'éthique. On s'y interroge notamment sur les rapports qui existent entre le jugement moral et les émotions. Il est connu, depuis Aristote, que les émotions jouent un rôle fondamental dans la constitution du caractère d'une personne. Le sens de l'injustice, par exemple, se manifesterait d'abord sous la forme d'une réaction émotionnelle. Pour Aristote, la vertu est une disposition du caractère, et une partie essentielle de l'éducation morale consiste donc à l'entraînement systématique des émotions. Dans une autre perspective, cognitiviste quant à elle, l'émotion est également envisagée comme un mode de perception du monde, c'est-à-dire un mode de connaissance.

En l'espace de ces quelques arguments, on peut déjà déceler la richesse, ne serait-ce qu'au plan pédagogique, que la perspective des émotions peut induire dans l'appréhension et le développement de diverses questions éthiques en design. Le rapport à la nature, avant qu'il devienne codifié d'une façon très quantitative et rationnelle sous la forme de norme ISO ou LEED, gagnerait davantage et en premier lieu à être abordé par le registre des sentiments et des émotions : il faut d'abord apprendre à aimer la nature, voire même réactiver sa dimension mythique et sacrée, afin d'entrevoir les diverses possibilités qui permettent de prendre en charge les enjeux qu'elle suscite que ce soit en design ou dans d'autres champs de pratique. Il y a une règle en éthique qui est implacable : il n'y a pas d'autres façons pour modifier ou changer une habitude que celle d'acquiescer une *autre* habitude. Comme on peut le constater, l'idée de modifier ou de changer d'*ethos*, c'est-à-dire de manière d'être habituelle, ne concerne pas uniquement la pratique des designers, elle touche également et plus profondément encore le lieu même où cet *ethos* est forgé : l'enseignement. Le chantier de l'éthique en design auquel la revue **Poiesis** participe est donc long et ambitieux. Alors, longue vie à **Poiesis**.

1. BOUSBACI, R. et FINDELI, A. *More acting and less making: a place for ethics in architecture's epistemology*, Design Philosophy Papers 4, 2005, [www.desphilosophy.com].
2. DROUIN, Louis. *Introduction*, Poiesis, volume 1 numéro 1, souligné par nous, 2006.
3. Voir SCHÖN, Donald. *Vers une épistémologie de la profession face à la crise du savoir professionnel*, dans Thomas, A. et Ploman, E. W. (Éds) *Savoir et développement : une perspective mondiale*, Toronto, OISE Press, 1986.
4. Voir BOUSBACI et FINDELI, op. cit.
5. JAGGAR, A. M., *Éthique féministe*, in CANTO-SPERBER, M. (ed.), *Dictionnaire d'éthique et de philosophie morale*, Tome 1, Paris, PUF, 1996.

EBD – nouvelle approche aux besoins des usagers en design

Jacqueline Vischer

Professeure adjointe à l'École de design industriel de l'Université de Montréal

Il apparaît une nouvelle tendance dans le monde de la recherche orientée vers les activités de design, à savoir, de l'architecture, du design d'intérieur, du design industriel et de l'architecture de paysage. Le terme utilisé en anglais est « evidence-based design » (EBD), cette phrase étant basée sur les activités comparables dans le domaine médical, à savoir « evidence-based medicine ». La définition de l'EBD se réfère aux décisions de design qui sont ou devraient être basées sur l'évidence produite par la recherche tout comme les décisions des professionnels en médecine se réfèrent davantage aux résultats des études médicales ponctuelles.

Un bel exemple de l'approche EBD se trouve dans le domaine du design des hôpitaux où les chercheurs commencent à étudier d'une façon systématique comment les usagers (personnels et patients) interagissent avec leur milieu physique. Mais avec une différence importante : les projets de recherche sont définis en termes de ce dont le designer a besoin pour créer des espaces convenables. Par exemple, où placer le lavabo pour augmenter le taux de lavage des mains par les infirmières et autres? Une étude qui a observé le comportement du personnel dans de différents environnements de soin a constaté la distance et les dimensions idéales des lavabos pour optimiser le lavage des mains des infirmières. De la sorte, les chercheurs ont comparé les formes et les dimensions des postes des infirmières dans le but d'identifier les caractéristiques des postes les plus efficaces et les plus appréciés non seulement par les infirmières mais aussi par les médecins, les patients et les visiteurs.

Ces exemples nous indiquent, entre autres, jusqu'où la recherche peut aller dans le détail afin de fournir de l'évidence aux designers. Ainsi, la possibilité d'avoir une réponse claire sur certaines interventions environnementales réduit les conjectures des designers tout en ayant un effet positif sur les coûts des projets par la possibilité de fournir la bonne réponse au bon moment.

Vous allez peut-être vous poser la question : comment distinguer entre l'EBD et la recherche « habituelle » qui est effectuée en amont du design? Cette « autre » recherche vise à fournir des renseignements sur les besoins des futurs occupants lesquels se regroupent dans le programme fonctionnel et technique. Selon les présentations récentes dans les conférences en Angleterre et aux États-Unis qui traitent de cette question, l'EBD ne remplace pas le programme, mais vise à renforcer et à informer les lignes directrices et les recommandations dont ce dernier est habituellement composé. Les exemples concrets comprennent entre autres les études de la sécurité des patients dans les hôpitaux reliées aux activités du personnel de soins, les erreurs médicales qui sont issues d'un environnement mal aménagé, la fatigue des infirmières attribuable aux distances à traverser, les chutes des patients qui ne sont pas surveillés et ainsi de suite. Selon l'approche EBD, le designer se doit de recueillir l'évidence qui existe à partir des recherches qui ont été faites afin que cette connaissance soit appliquée au même titre que le programme fonctionnel et technique, donc à chacune des étapes de design. Selon les spécialistes, le professionnel a une responsabilité morale et

civique de se servir de toute l'évidence portant sur la sécurité des patients afin d'assurer un environnement optimal tant pour les tâches des travailleurs que pour la guérison des malades. Ce degré de responsabilité que l'approche EBD confie aux designers se compare à la responsabilité professionnelle des médecins au moment où ceux-ci optent pour toute intervention médicale.

Pour sortir du monde de la santé, l'aménagement des édifices à bureaux constitue aussi un exemple de la nécessité de faire appel à l'EBD. Peut-on savoir à l'avance les effets d'un aménagement à aire ouverte comparés aux bureaux fermés sur le travail des employés? Ou si un éclairage donnant une illumination affaiblie réduit le niveau de bruit tandis qu'une illumination plus forte amène une tolérance aux températures froides? Ces hypothèses se doivent d'être testées systématiquement dans le but de fournir de l'évidence pertinente et utile pour le design.

On pourrait donc conclure que plus il y a de l'évidence, à savoir des résultats fiables de la recherche empirique, plus le designer subira l'obligation de respecter les recommandations qui ressortent de ces études et moins il ou elle pourra se fier sur son intuition, sa compétence en design et son expérience professionnelle. Mais est-il possible que l'inverse soit vrai? Que munis comme ils sont avec de l'évidence incontournable concernant les aspects « humains » de leurs projets les designers qui font appel à l'approche EBD obtiendront le respect des clients et des autres professionnels tout en libérant leur imagination et leur créativité pour apporter de meilleures solutions environnementales. Une situation sans contraintes ne fait pas appel à l'imagination comme celle qui est bourrée de contraintes; chacune des contraintes fournit la possibilité d'innover et de bonifier la solution choisie.



Marie-Claude Tessier

Espaces pour la réforme scolaire.

Le renouveau pédagogique actuellement implanté dans le monde scolaire québécois n'a pas encore suffisamment suscité de questionnement concernant la cohérence de l'espace et son implication pour les élèves. La réforme implique que le pôle central du modèle pédagogique est déplacée de la connaissance établie en terme d'objectifs vers l'élève. Le monde tendant vers une complexité s'accroissant, il deviendrait laborieux de revoir constamment les contenus des programmes en terme de connaissances nécessaires à acquérir. Il ne s'agit pas d'évacuer la notion de savoir, mais d'apprendre aux élèves à apprendre; à réinvestir la masse des connaissances accessibles. Pour la pédagogie constructiviste, qui sous-tend les principes de la réforme, l'humain est actif dans sa représentation et sa construction du monde qui s'inscrivent dans la réalité : de spectateur l'élève devient acteur.

Implanté à l'école secondaire Saint-Henri, le projet vise la transformation des interrelations entre les usagers et la conception d'un lieu propice au développement de projets. Le constructivisme agit comme tangente conceptuelle ; présence visible des volumes, ouvertures; décomposition de l'espace public à l'espace privé de chaque élève que ses derniers s'approprient. La classe où se développent les projets « appartient » au groupe, la table de travail pour quatre comprend aussi une zone de travail individuel. La bibliothèque devient centrale, pôle de la quête des élèves. Le hall les accueillant s'ouvre sur deux étages permettant d'embrasser d'un regard les activités d'une micro-société – il devient une place publique où les élèves s'attardent. Enfin lieu d'identité et d'appartenance.

*Tuteur : Paolo Spataro*

Modèles appliqués aux documentaires

Louis Drouin



Contexte d'intervention

Un organisme sans but lucratif, la SRÉ (sécurité routière étudiante) dont l'objectif est de promouvoir la sécurité routière mandate un consultant en design afin de trouver un moyen pertinent d'intervention auprès des jeunes étudiants de 18 à 25 ans. L'organisme s'adresse tout particulièrement aux universitaires du Québec. Suite à une étude approfondie du dossier, nous avons suggéré à l'organisme l'usage du support documentaire pour diffuser un message qui porte principalement sur l'importance des interrelations sur la route. Nous leurs présentons alors un scénario qui fait état du fond ainsi que de la forme du projet.

Observation du problème

Lorsqu'on a interpellé des usagers sur la sensibilisation en sécurité routière, ces derniers semblent avoir surtout gardé en mémoire la violence des publicités télévisées. Ceux-ci croient que la surabondance de violence diffusée par les médias banalise cette problématique; ex : « Cela n'a plus d'impact. », « Cela fait rire les adolescents ». Aussi, il est clair pour la majorité du groupe que le renforcement négatif est l'unique moyen de sensibilisation utilisé par le gouvernement.

Processus

L'intention de ce projet est d'interpréter les perceptions qu'ont les individus face aux différents modèles de conduite. Il est alors nécessaire de déterminer comment les usagers les caractérisent. Pour ce faire, un court séminaire est organisé afin de permettre à de multiples profils de participants de s'approprier un conducteur caractéristique (politicien, pilote automobile, étudiant). Les participants doivent analyser le caractère du modèle alors qu'il est placé dans un contexte routier qui implique des enjeux de sécurité. Les données provenant de leurs réactions sont ensuite synthétisées afin de définir les critères de conception du documentaire.



1er problème : Les interrelations entre les différents intervenants de la route.



2ème problème : L'incapacité des usagers à anticiper les réactions des autres.

Scénario

Scène 1 - introduction

En premier lieu on nous montre une petite chambre verte dans laquelle se trouve un siège. Albert Bouchard (le narrateur) entre dans la chambre. Celui-ci révèle ses intentions. Il veut communiquer aux étudiants les enjeux actuels de la sécurité routière.

Scène 2 - Les interrelations

Dans la deuxième partie, le personnage d'Albert Bouchard présente des mises en situation. On présente alors 3 problèmes saillants d'interrelations entre les usagers de la route. (voir images 1er, 2ème et 3ème problèmes)

Scène 3 - Les enjeux sociaux

Les discours sociaux constituent une polarité : l'industrie présente la conduite comme un loisir extrême alors que le gouvernement demande d'agir de façon sécuritaire en sensibilisant à l'aide de messages qui stimulent le sentiment d'insécurité.



3ème problème : La place prépondérante de l'automobile dans notre système de transport qui ne laisse plus place aux autres types de locomotion (marche, bicyclette, etc.)



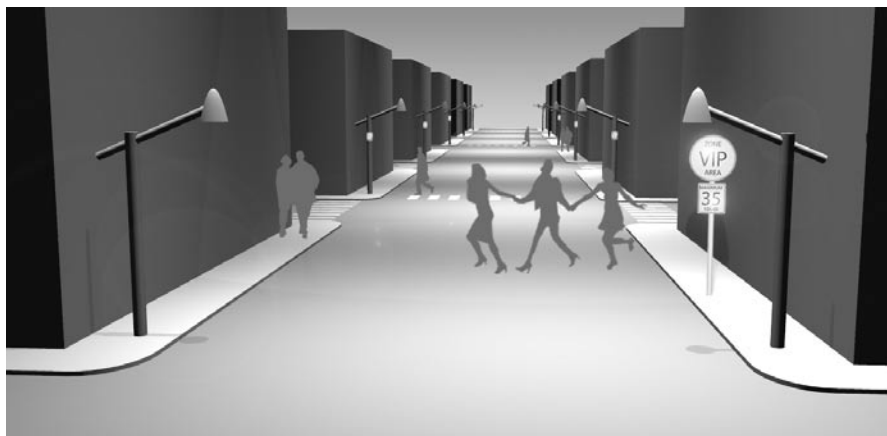
Zones VIP

Charles Colby

Les accidents routiers atteignent des proportions épidémiques à l'échelle mondiale. Selon une étude conjointe menée par l'Organisation mondiale de la santé et la Banque mondiale, ils feraient près de 1,2 million de victimes annuellement. Au printemps 2006, un petit groupe d'étudiants de troisième année en design industriel a accepté de se pencher sur les problèmes liés à la sécurité routière. Leurs découvertes sont « renversantes ».

L'alcool figure souvent parmi les principaux facteurs contributifs des décès et blessures sur le réseau routier. J'ai découvert qu'on oublie toutefois de préciser qu'en Amérique du Nord, plus d'un tiers de l'ensemble des piétons tués présentaient un taux d'alcoolémie supérieur à la limite légale. Et dans la catégorie des 21 à 55 ans, la proportion atteint la moitié!

Dans le cadre de mon projet, j'ai fait appel à deux méthodes distinctes en vue de recommander une solution à ce problème fraîchement mis au jour. Dans un premier temps, j'ai réuni le plus d'éléments d'information possible sur les décès de piétons attribuables à la consommation d'alcool en vue d'en dégager des profils. J'ai découvert que les ac-



cidents n'auraient pu être évités, même en respectant les limites de vitesse et que les environs des lieux de consommation d'alcool étaient les plus à risque. Parmi les facteurs de risque, on note aussi les obstacles visuels et le comportement imprévisible des piétons. La deuxième méthode, appelée observation systématique, a permis de constater que les piétons intoxiqués avaient beaucoup plus tendance que les piétons sobres à se comporter dangereusement sur la voie publique.

En se fondant sur des recherches statistiques, je propose d'établir, dans les secteurs de bars, des zones VIP (victimes intoxiquées potentielles) où la vitesse serait réduite à 35 km/h entre 18 heures et 6 heures et d'y installer des signaux réfléchissants n'obstruant pas la vue le jour et visibles de loin la nuit. Enfin, pour entrer dans un bar de la zone VIP, il faudrait présenter une carte VIP dont un côté sensibiliserait aux dangers de la conduite ou des déplacements à pied en état d'ébriété, et l'autre, porté sur le vêtement, servirait de réflecteur permettant d'être mieux vu.



Sensibilisation par la signalisation

Justine Leggett-Dubé

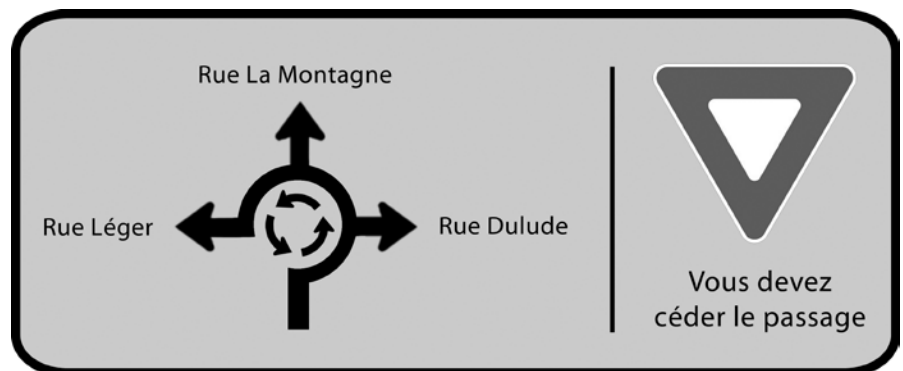
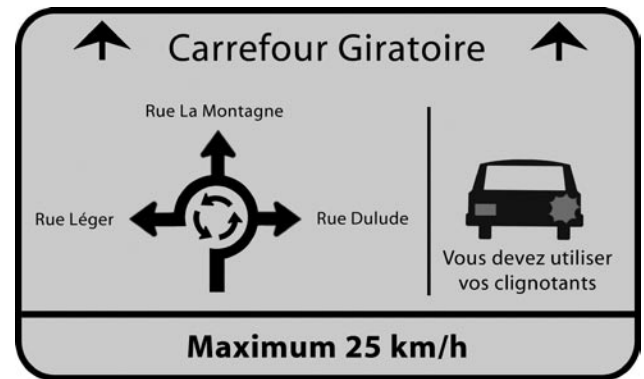
L'hypothèse motivant le projet est celle-ci : depuis l'implantation graduelle des carrefours giratoires en 1999 au sein du réseau routier québécois, une confusion existe auprès des usagers quant à la conduite et aux manœuvres à effectuer lors de l'utilisation de ces nouvelles infrastructures. Pour appuyer cette hypothèse, des observations ont été effectuées dans un des carrefours giratoires les plus achalandés de la province. Il a été noté qu'en moyenne, un usager sur deux n'utilise pas ses feux de circulation de manière appropriée. Aussi, les usagers comprennent mal la nécessité de céder le passage lors des déplacements se déroulant à l'intérieur du carrefour giratoire.

Les conséquences de la mauvaise utilisation des carrefours giratoires sont, entre autres, le ralentissement de la circulation entrante et la création d'embouteillages. Aussi, l'utilisation inadéquate du clignotant et le non-respect de la priorité de passage annule un des effets bénéfiques des carrefours giratoires : l'amélioration de la fluidité de la circulation routière. La solution préconisée doit éduquer et sensibiliser les conducteurs. En plus d'être simple et économiquement réalisable, elle doit inciter les usagers à améliorer leur conduite lorsqu'ils empruntent les carrefours giratoires.

La solution proposée est une campagne de sensibilisation routière utilisant des panneaux de signalisation routière afin d'illustrer les manœuvres adéquates à effectuer dans un carrefour giratoire. Cette campagne se veut un guide d'utilisation pour les usagers peu familiers à ce type d'intersection et un aide-mémoire pour ceux qui connaissent déjà la procédure à suivre. Une fois réalisée, la signalisation routière a été évaluée par une analyse séquentielle des activités : à l'aide

d'une planche de jeu recréant l'environnement d'un carrefour giratoire, 14 sujets ont été filmés alors qu'ils faisaient la narration des actions qu'ils entreprenaient lors de leur circulation dans le carrefour.

Les résultats recueillis démontrent qu'avec la nouvelle signalisation, les infractions préalablement commises diminuent de 75%. Il serait par contre souhaitable de faire une évaluation en situation réelle afin de s'assurer de la performance de cette nouvelle signalisation.



Jeep Cutback

Maxime Dumont

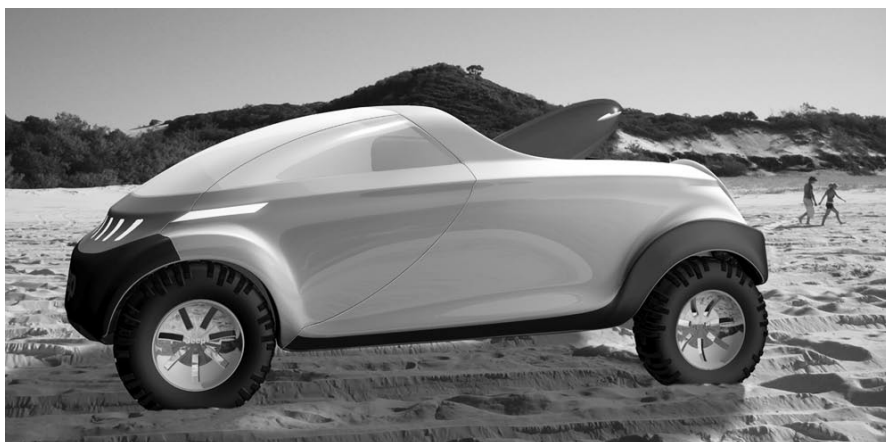
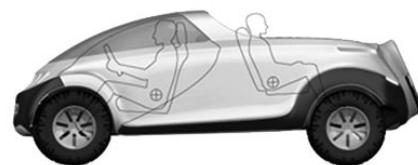


Le projet **Jeep Cutback** propose l'expansion de l'expérience Jeep à un plus large public dans l'objectif du marché en 2014; soit les personnes actives de 16 à 60 ans, considérant la population vieillissante à l'échelle mondiale. Sont ciblés les gens recherchant l'aventure sans pour autant laisser derrière eux leur confort, et accordant de l'importance aux valeurs de respect et de préservation de l'environnement. L'idée est d'amener la marque Jeep et ses valeurs-clés de liberté, d'aventure, de maîtrise et d'authenticité à un nouveau niveau; la calandre à sept colonnes propre à Jeep est transformée en phares à diodes électroluminescentes peu énergivores, tandis que l'exploration de technologies d'avant-garde est en phase avec les valeurs écologiques de leurs propriétaires potentiels.

Nous pourrions définir le bolide en tant que camionnette utilitaire compacte tout-terrain : polyvalente et agile, stylée quoique robuste, inspirante par son côté inattendu, avec les capacités hors-route légendaires d'une Jeep. L'espace habitable accueille 2 personnes et offre les dernières innovations en matière de sécurité. Un pare-brise panoramique apportant une vision non obstruée de 180 degrés ainsi qu'une lunette arrière électrique permettent de profiter pleinement du paysage urbain ou rural. À l'arrière, le lit de chargement est inspiré des bateaux de plaisance avec une banquette (escamotable) pour 2 personnes, pour du plaisir à ciel ouvert *style safari*. Les passagers occasionnels bénéficieront de ceintures de sécurité à 3 points sur leur banquette rétractable, de poignées ainsi que d'un appui-tête se déployant sous le poids d'un passager. Des espaces de rangement, porte-gobelets et autres fonctionnalités s'ajoutent à la myriade d'astuces pour le transport d'objets de toutes sortes.

Un système d'anti-retournement permettra

d'éviter les situations fâcheuses, tandis que des caméras intégrées à l'arrière permettront de réduire la largeur totale du véhicule pour un coefficient de traînée réduit ainsi qu'une meilleure manœuvrabilité lors de passages serrés. Côté motorisation, nous retrouvons quatre moteurs-roues secondés par un moteur électrique central, alimenté à hydrogène compressé, alors qu'un système de direction « adaptatif » permettra de faire des rotations de 360 degrés et d'effectuer des manœuvres difficiles. Bref, un véhicule parfaitement conçu pour la rigueur d'un style de vie actif, pour les « baby-boomers » jeunes de cœur en quête d'expériences nouvelles à un prix incitatif (autour de 25,000\$); l'ultime machine à aventure.



Nissan NXT

din 3 — transport *canadian autoshow 2006*

Guillaume Harvey

NXT Le nouveau véhicule utilitaire urbain de Nissan

À partir de \$19.500, mise en marché pour 2014

La problématique

Concevoir une voiture pour une population vieillissante et qui serait également attrayante pour les jeunes.

Le concept

Le Nissan NXT est une proposition de véhicule utilitaire de nouvelle génération en réaction à l'urbanisation de la population (79,4% de la population habite en ville) et à la popularité des véhicules utilitaires sport dans les grands centres urbains. Ainsi, l'association de la valeur perçue d'une voiture avec sa taille est révolue : Ce n'est pas parce qu'une voiture est pratique et bien adaptée à la conduite urbaine par sa petite taille que les besoins de confort et d'individualité des acheteurs sont mis de côté.

Le « styling » est similaire à celui d'un VUS de plus grand format avec tous les avantages

d'un véhicule compact. Le traitement pur et découpé des volumes combine l'élégance avec une expression très forte et engagée.

La détérioration naturelle de la vue peut représenter un problème à partir de 50 ans. La posture de conduite relevée du véhicule ainsi que les grandes façades vitrées permettent donc d'accroître le champ de vision des usagers.

Les modes comportementales qui unissent ces groupes d'âge

Sécurité : Le groupe d'âge plus vieux pour qui la sécurité au volant est capitale conduit trois fois plus que les jeunes, ces derniers étant impliqués dans 50% des collisions.



quelles ils devront faire face, la population vieillissante commence à saisir l'ampleur de la situation et se doit de s'y adapter en vue des générations futures.

Motorisation envisagée

Pile à combustible avec reformeur développé depuis 2002 par Renault dans le cadre de son alliance avec Nissan. La technologie de reformeur permet de produire l'hydrogène directement à bord du véhicule.

Famille : 85% des gens voyagent seuls dans leur véhicule et le taux de natalité par famille lors du dernier recensement canadien ce chiffre à 1,53 enfant par famille.

Environnement : Alors que les jeunes sont davantage conscients des problématiques environnementales aux-



projets d'atelier

Citroën

C-EOLE

Aymeric Alandry



Etudiant en dernière année à l'Université de Technologie de Compiègne, une école d'Ingénierie Française proposant une spécialisation en « Ingénierie du Design Industriel », j'ai eu la chance de pouvoir effectuer le semestre d'automne 2006 en échange à l'Université de Montréal.

Dans le cadre de l'atelier « Automobile and Branding » proposé par Louis Philippe Pratte, j'ai réalisé le projet C-EOLE. L'objectif principal du projet était de créer un véhicule trois places répondant à la problématique imposée : « Concevez une voiture pour une population vieillissante qui est tout aussi attirante pour les jeunes », ce tout en respectant l'esprit de la marque Citroën. C-EOLE est donc un *roadster* hybride haute performance dont le profil est largement inspiré d'une pale d'éolienne. Ceci confère au véhicule un aspect visuel très aérien ainsi qu'une sensation de légèreté confé-

rée par une carrosserie entièrement réalisée en aluminium. C-EOLE est également équipée d'un toit panoramique et de deux grandes portes coulissantes. Les feux sont à la fois composés des technologies LED et OLED. Certains aspects du véhicule ont été pensés pour s'adapter à la population vieillissante. Le changement des roues est ainsi facilité par un système de suspensions hydroliques (propre à la marque Citroën) permettant de soulever chaque roue de manière indépendante. Les jantes sont également équipées d'une technologie facilitant le démontage des roues et ne nécessitant l'utilisation d'aucun outil. Les sièges avant pivotent

de manière synchronisée avec l'ouverture des portes et améliorent l'accès au véhicule. La motorisation hybride diesel actuellement développée par le groupe PSA additionnée à un système de batteries haute tension et de récupération de l'énergie de freinage rendent le véhicule plus économique à l'utilisation.

Bien plus que de m'avoir permis de découvrir l'enseignement et la culture Québécoise, ce séjour m'aura apporté la vision du design telle que l'envisage la génération future de designers que vous êtes, il m'aura permis de rencontrer des personnes passionnées et ainsi me conforter dans mon choix de carrière. Pour cela je vous dis à tous un grand merci et une bonne continuation.



Espace diffusion

Adeline Fargot et Eve de Grosbois

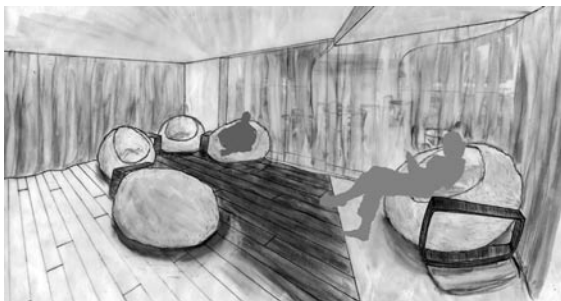
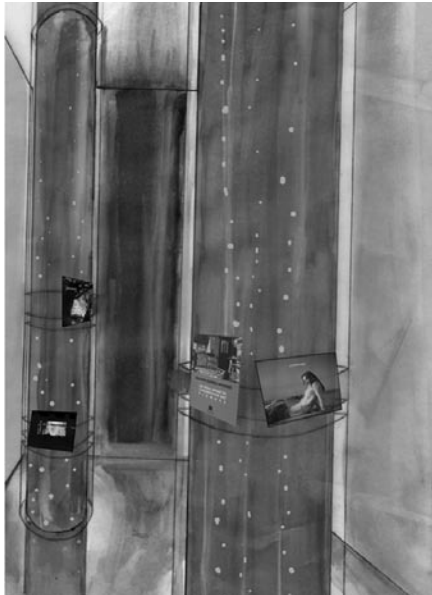
Puisque dans le cas où les objets ne sont que contenant d'univers qui sont mille fois plus volumineux qu'eux, l'exposition transcende le livre, les pages, les mots ; le disque compact, la pochette, les images de premier

plan. L'espace s'inscrit de par le témoignage des deux artistes choisis tel des phares de la culture québécoise. Deux jeunes artistes qui se démarquent de la scène culturelle qui les entoure par leur style particulier et bien à eux : Maxime-Olivier Moutier en littérature et Jorane en musique. Sous le thème de témoignage, un univers s'ouvre au public, dévoilant leur vision jeune sur des thématiques telles que la vie, l'amour, la culture, la société, et comment celle-ci se transporte d'un héritage vers l'avenir par phases de tendances et de styles, de valeurs, d'opinions, de peurs et d'espoirs. Ces bribes de témoignages, ils seront inscrits par leur rapport à l'environnement, à l'espace qui les contient, qui les propulse.

Un espace évoluant sous le thème d'une symbiose, créé par la rencontre de la musique et de la littérature, donnant l'opportunité de vivre une expérience, à la fois à travers le rapport à l'espace conçu, et à travers des univers offerts par les artistes et qui habitent le lieu, le font vivre, bouger, vibrer. Deux domaines artistiques

fortement liés en l'être humain et dans sa façon de penser, de ressentir. Les nombreux et subtils points de croisements entre ces deux arts tissent une toile mentale indivisible où se mêlent les mots, les sons, les sensations, et les images créées.

L'expérience de ce café-boutique, c'est comme une histoire qui nous est racontée ; tout comme un roman comporte une introduction, un développement de péripéties jusqu'au paroxysme du suspense, avant de se dénouer, ou plutôt comme une musique se compose de la même façon d'un prélude, d'un enchaînement de passages lents et de passages plus rapides se développant en crescendo, avant la grande finale. Suit ensuite le dénouement qui nous ramène tranquillement vers la suite de notre propre vie.



Claude-Emanuelle Beauchamp, Marie-Pier Guillemain et Andréanne Guillemette

Promouvoir notre richesse québécoise.

Dans le cadre de l'atelier 3010, designers industriel et d'intérieur collaborent dans le but de concevoir un lieu d'exposition pour un produit québécois. Ce produit s'inscrit à l'intérieur d'un espace marchand et permet de mettre en scène un produit local. L'objectif de notre projet consiste à actualiser l'image du lait auprès de la population montréalaise. Notre espace expérimental propose donc la mise en marché d'un nouveau contenant de lait afin de faire revivre cette industrie à caractère conventionnel.

Imprégné des propriétés du lait, la boutique transmet à l'utilisateur toute la sensibilité du produit. L'espace marchand exploite les sens, introduit la notion de découverte et invite celui-ci à vivre une nouvelle expérience. Une exposition permet d'abord aux usagers de se familiariser avec la nature du produit. Afin de transposer le client dans l'univers de nos ancêtres, une projection filmée en 8mm anime l'espace marchand. On invite ensuite le client à savourer une coupe de lait moussieux au comptoir de dégustation. Des arômes exclusifs et sélectionnés avec soin font vivre une expérience gustative. L'expérience se fait de manière interactive; *lounge* et terrasse

permettent au client de savourer et d'apprécier le produit.

L'emballage du produit a été revisité afin d'en rehausser l'image et d'en rafraîchir le geste de consommation. Deux formats de contenant en aluminium sont donc disponibles en boutique. L'un étant prévu pour la consommation individuelle sur la route ou au bar, l'autre pour apporter à la maison. Le plus volumineux des deux contenants propose l'utilisation d'une poignée au bec verseur qui en facilite le service et change l'esthétique du contenant. Cette poignée aux formes ergonomiques est disponible en plusieurs matériaux et couleurs évoluant selon les périodes de l'année. Le consommateur pourra donc s'approprier le modèle de son choix.



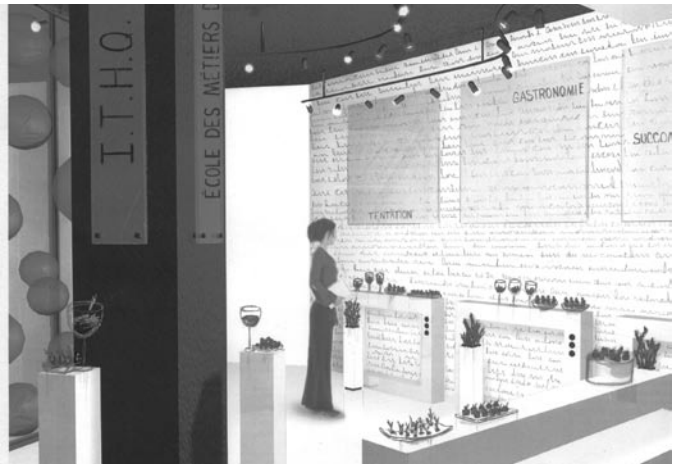
Vitrine fusion

Marylène Ménard et Véronique Marquis

Le parcours gastronomique.

Vitrine Fusion est un espace dédié aux étudiants finissants en photographie, en cuisine et en design d'objets. Il s'agit d'une exposition qui fait collaborer les artisans entre eux pour leur apprendre à bien se mettre en valeur. Vitrine Fusion est une expérience nouvelle située au cœur de la vie urbaine et branchée, attirant les curieux qui ont soif de nouveauté, de beau et de tendance. Ceux qui s'aventureront dans l'exposition seront captés par l'architecture sobre et puissante pour être propulsés dans une expérience de gradation culinaire. Des mises en scène aux propos alléchants s'affichent de plus en plus intensivement dans l'environnement, donnant aux gens une tentation sensorielle. Chaque œuvre est isolée dans une petite architecture qui se veut un cocon où l'on est seul devant

l'intouchable. À mesure que l'entonnoir se referme sur les visiteurs, il les mène vers une finalité soulageante : une dégustation des petits chefs d'œuvres culinaires précédemment immortalisés. Le lieu d'exposition est une vitrine sur le travail des artisans québécois qui s'illustreront bientôt dans la grande famille du design artistique. Les différents médiums s'interpénètrent pour devenir des



œuvres complètes : des photographies professionnelles retraçant chaque parcelle d'objet et de nourriture pour en faire un rendu parfaitement vrai. Pour compléter le tout, un chef invité concocte les amuse-gueules pour faire succomber les visiteurs en fin de parcours. Les usagers ont l'exclusivité du moment et les artistes ont l'opportunité de promouvoir leur art dans un environnement où le nouveau s'intègre bien à l'existant. Un

mélange des genres apporte la diversité nécessaire à un événement accrocheur, tout en montrant aux étudiants la transition vers le monde évolutif qui s'offre à eux. Tout au fond du périple, un présentoir de verre s'ouvre sur la ville pour créer une exposition vers le monde extérieur, un parallèle avec le marché du travail. Pour résumer, Vitrine Fusion est une convoitise visuelle et gastronomique, un espace d'évolution sensorielle.



Faculté de médecine

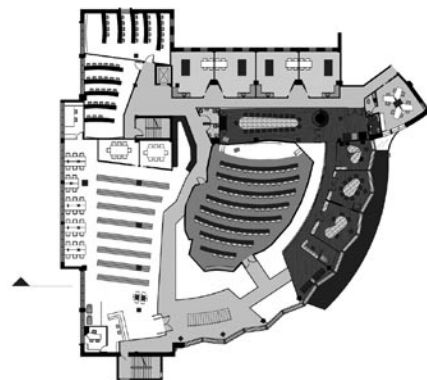
Alexandra Rocheleau et Eugénie Bonneville



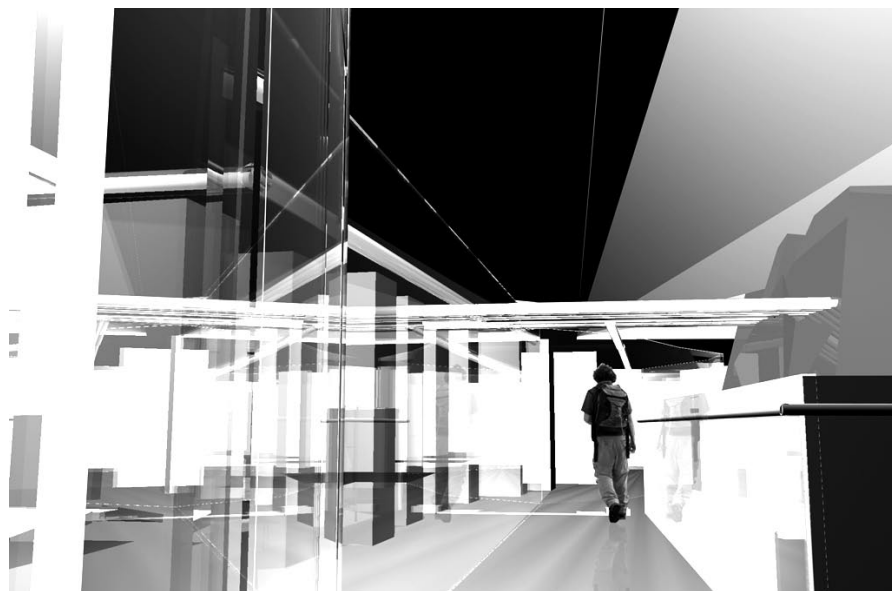
Une énorme structure vient de faire apparition dans le quartier. Ce prisme, ce bloc, prend de l'envergure. Il déborde de son environnement initial, mais personne ne lui en tient rigueur. Il chamboule l'espace intérieur en créant de multiples angles complexes, des inclinaisons ponctuelles, à son image. Il interagit avec les éléments qui l'entourent. Les espaces environnants s'organisent autour de ce point central d'une façon naturelle, cohérente, en lui laissant tout l'espace qu'il mérite. De par son envergure, sa visibilité, il invite les gens à l'observer, le rencontrer, le contempler, le toucher, ...

À travers ce projet, il était question d'aménager la Faculté de médecine de l'Université de Sherbrooke à Chicoutimi. Tout d'abord, nous avons élaboré six grands objectifs de design qui ont guidé notre conception reflétant les souhaits du client. C'est ainsi que l'amphithéâtre a vu le jour, dans l'intention de le rendre accessible à travers diverses conférences et séminaires. Cette structure métallique qui fait exploser le toit se transforme dès lors en point de repère pour les étudiants, les employés, la population avoisinante, etc. Cette structure est non seulement visible par ses pointes perçant le bâtiment, mais aussi à travers l'enveloppe translucide de la Faculté même. Lorsqu'on pénètre à l'intérieur de cet établissement, l'espace est ouvert sur

les deux étages qui le composent. Il est donc possible d'observer les gens qui circulent sur les passerelles menant à l'amphithéâtre ou à la direction. Droit devant, une grande agora a pris place au milieu de colonnes soutenant le prisme qui nous surplombe. À la droite de l'agora, une clinique, siège de l'enseignement par cas, reprend la forme courbée du secteur de la direction situé à l'étage. L'amphithéâtre y perce certaines cloisons intérieures pour y faire intrusion tel que fait la paroi latérale de la salle de conférence facultaire. À ce niveau, une bibliothèque nous dévoile aussi ces parois de verre hasardeuses. De l'étage, des vues sur le rez-de-chaussée nous sont offertes grâce à



des ouvertures entre l'amphithéâtre et l'étage en tant que tel. Bref, en tant qu'objet central, la structure complexe centrale influence les intérieurs qui l'entourent en explosant leurs cloisons.

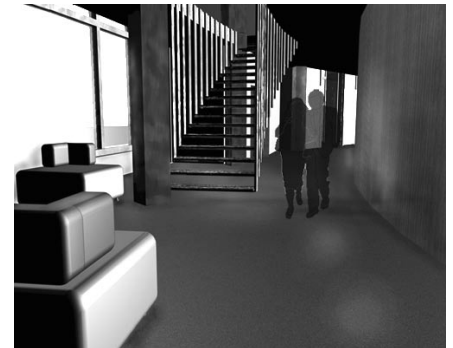
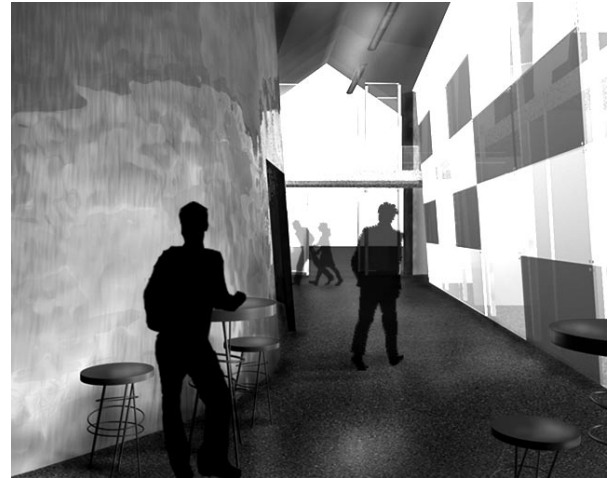


Faculté de médecine

dei 2 — faculté de médecine

Linda Plourde et Claudia Hamelin

Le projet consiste à l'aménagement de la Faculté de médecine de l'Université de Sherbrooke au sein de l'hôpital de Saguenay. La relation d'interdépendance entre le médecin, l'étudiant et le patient est le cœur du concept du projet. L'interdépendance s'articule autour de l'agora, espace central aux activités d'enseignement pratique, théorique et de recherche. Elle s'exprime également par les matériaux : deux parois, des panneaux de verre opaque, translucides et transparents, légèrement à angle à la hauteur des deux étages qui se reflète sur le mur de l'amphithéâtre recouvert de bandes d'aluminium. De l'agora, on accède physiquement ou visuellement à tous les espaces de la Faculté.



Faculté de médecine

Marie-Ève Plouffe et Laurie Desnoyers

Dans le cadre de ce projet, nous devions réaménager les locaux de l'hôpital de Chicoutimi pour en faire une Faculté de médecine. Le projet d'aménagement que nous proposons place les étudiants au premier plan. Nous avons donc décidé d'exploiter le concept de la dualité entre la médecine et la vie étudiante. La médecine étant représentée par le blanc, symbole d'hygiène et de propreté et la vie étudiante par des taches de couleurs vives, symbole de jeunesse et de dynamisme. Les murs, plafonds et planchers de la Faculté sont blanc ou gris et le mobilier translucide ponctue l'espace de ses couleurs frappantes. Le seul mur de couleur se situe dans le hall d'entrée, près des espaces de vie étudiante, il est formé de panneaux de verre opaques de couleur orange. Une passerelle courbe, en bois, visible dès l'entrée traverse la Faculté d'un côté à l'autre. Elle se situe en plein cœur des espaces de vie étudiante et vient articuler tout ce qui se trouve autour. Nous avons conçu ce projet comme si nous en étions les usagers, tout au long de la conception nous avons imaginé y vivre tous les jours et toutes nos décisions ont été prises en fonction des besoins des utilisateurs. Ce qui fait de ce projet un endroit agréable à vivre, rempli d'espaces de qualité pour que les usagers s'y sentent bien étant donné qu'ils y passeront la majorité de leur temps.



Vivre en 60 m³

Caroline Desforges et Catherine Lowe



Projet d'aménagement d'un espace de 60 m³ dans le quartier de la rue Mill, pour le personnage du film *De battre mon cœur s'est arrêté* de Jacques Audiard.

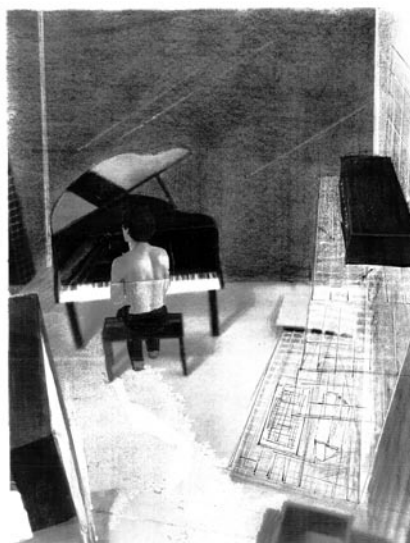
Thomas Seyr, personnage principal du film, apparaît comme un être agressif et violent, impulsif et sans cœur. Il vit sa vie comme un mécanisme, son esprit destructeur le poussant à démolir tout ce qu'il entreprend, y compris son idéal de devenir pianiste de concert. Tel un projectile, le convoyeur dans lequel il habite vient s'écraser en plein cœur du silo numéro 5, idéal acclamé par les modernistes. L'espace rectangulaire du convoyeur se trouve alors divisé en deux zones. Une partie de l'espace contient le mobilier et tout ce qui ce rattache à la vie quotidienne dont il est prisonnier. Dans l'autre partie, la tôle du convoyeur cède place au verre. Cette portion du logement s'ouvre sur l'intérieur du géant

de béton, afin d'utiliser l'excellente capacité acoustique du bâtiment, exploitée notamment dans le projet du Silophone. Cette configuration exprime la dualité des relations d'amour-haine que le personnage entretient.

Inspiré du chemin de fer situé à proximité du site, son mobilier est sur rail afin de lui offrir un espace flexible, rejoignant ainsi son caractère impulsif. Il peut donc claquer les portes, lancer ses vêtements, pousser les meubles... La structure des 4 différents modules composant ce dernier résulte de l'extraction de différentes parties d'une sculpture qui se retrouve sur le site. Par ailleurs, la quasi-totalité des matériaux provient de ce secteur industriel afin de respecter l'âme des lieux.

Des fentes dans la surface du convoyeur, causées par la violente collision laissent pénétrer quelques rayons de soleil dans le logement,

et, la nuit, permettent à la faible lueur baignant les lieux de s'échapper, révélant ainsi une présence humaine. Il s'agit d'un projet hautement collé au personnage, tout en demeurant fidèle à l'essence même du site.



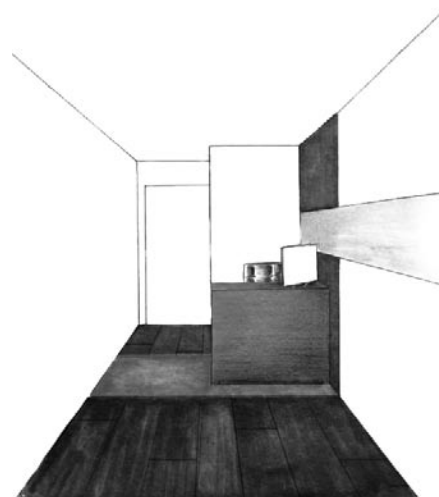
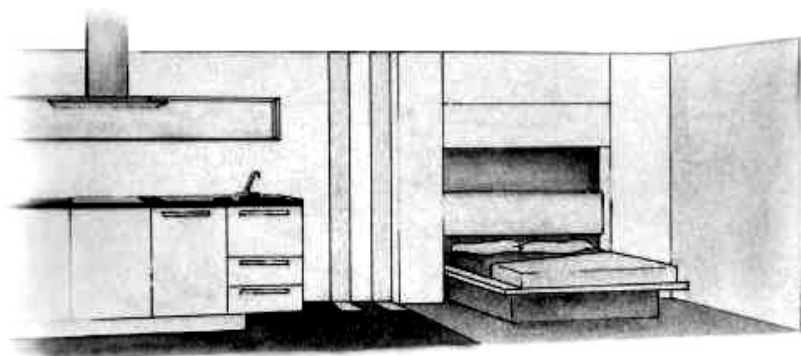
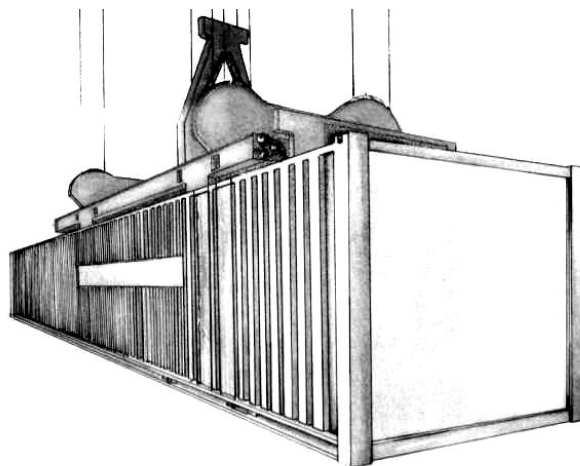
Vivre en 60 m³

Michèle Chaput et Émilie Patenaude

« Anthony Zimmer », « De battre mon cœur s'est arrêté » et « Mortelle randonnée »; tels étaient les sujets d'inspiration pour le projet d'aménagement d'une habitation de 60 m³ sur la rue Mill, dans le quartier industriel de Montréal. Notre choix s'est arrêté sur Anthony Zimmer, criminel de la finance, se jouant de ses pourchasseurs en se présentant à eux sous une nouvelle identité. Nous avons découvert, sous le nouveau visage du personnage, les multiples caractéristiques qui font toute sa complexité : manipulateur, amateur de risque, intelligent, insaisissable, présent/absent et joueur. Aussi, l'ensemble des caractéristiques du site d'implantation que nous avons sélectionné, un container commercial de 40 pieds suspendu à l'une des grues du port, correspond de loin et de près à la dynamique du personnage.

Nous avons conçu l'aménagement intérieur en nous basant sur le mode de vie d'Anthony Zimmer. Étant toujours en mouvement et donc très peu chez lui, le minimalisme semblait s'imposer de lui-même. Ainsi, l'ensemble des activités et fonctions sont regroupées sous le principe d'unité. Nous nous retrouvons donc avec un minimum de mobilier et

de divisions. Ce sont les matériaux des différentes surfaces qui habitent et habillent l'environnement plutôt que des objets décoratifs sans utilité précise. Ces matériaux sont le verre, l'acier inoxydable, le liège, le bois foncé et enfin, l'ardoise; des matériaux qui reflètent bien le personnage.



Vivre en 60 m³

Véronique Vallée et Alexandre Desgroseillers

Le projet consiste à aménager un habitat de 60 m³, situé dans un quartier industriel du vieux port de Montréal. Le tout conçu pour Anthony Zimmer, personnage principal du film du même nom. Criminel financier recherché par la police, Zimmer subit une chirurgie plastique afin de changer dramatiquement son apparence physique. La double vie menée par le personnage constitue notre concept de base. Puisqu'il cherche à se cacher de la société tout en s'ouvrant à celle-ci, nous voulions que cette particularité se retrouve dans notre aménagement. Situé juste au-dessus de l'élévateur numéro 5, nous dissimulons l'habitation en appliquant le revêtement extérieur semblable à l'existant soit de la tôle. Ceci représentant la fermeture sociale que s'impose le personnage. À l'inverse, nous avons réalisé le design intérieur afin que l'individu puisse davantage avoir la possibilité de s'ouvrir à la société. Pour ce faire, nous avons créé un espace qui se base sur des concepts clés architecturaux permettant d'agrandir celui-ci. Tout d'abord, l'utilisation d'une trame de 1m X 1m donne une proportion à l'espace et les meubles sont positionnés par rapport à celle-ci. Ensuite, un rapport intérieur/extérieur a été fait en introduisant une cour intérieure, plusieurs fenêtres, une terrasse et des puits de lumières. Le tout fait pénétrer la lumière et donne plusieurs vues sur la ville. Une fenestration imposante, ainsi que la continuité des matériaux entre l'espace habité et la terrasse amplifie l'illusion d'une plus grande surface. Aussi, la terrasse entourée de murs crée une ouverture qui demeure cachée de l'extérieur. Finalement, Anthony Zimmer, homme anxieux, bénéficie d'un endroit calme et reposant pour s'échapper du monde extérieur qui l'attend.



Pont en papier

Éric Geoffroy

Durant notre premier atelier de baccalauréat en design industriel, nous avons eu comme mandat de concevoir un pont miniature en papier. Il devait être léger et résistant, tout en respectant des critères de performances bien précis. Les matériaux étaient limités : nous ne pouvions nous servir que de feuilles blanches et de colle. Plusieurs équipes ont opté pour la colle à bois, tandis que d'autres ont préféré la colle chaude ou le ruban adhésif. Le pont devait avoir une portée d'un mètre et supporter une charge minimale de 400 grammes. En plus, il devait être ancré d'un seul côté, en porte-à-faux, ce qui en décuple la difficulté.

À la fin de l'atelier, nous nous sommes rassemblés pour tester nos ponts. Ils étaient évalués selon des critères d'esthétique, de rigidité et de résistance à la rupture. Pour le test de rigidité, nous avons déposé des batteries de différents formats sur le tablier du pont, jusqu'à ce qu'il fléchisse de cinq centimètres. Les batteries servaient à incrémenter précisément la charge déposée sur le pont. Des points étaient alors accordés pour le ratio du poids supporté par rapport au poids du pont. Pour le test de résistance maximale, nous avons brisé nos ponts en déposant les batteries et des petits poids de gymnase. Parfois la rupture était spectaculaire, car le papier est résistant mais se brise spontanément, sans aucun avertissement.

Bien qu'un tel projet ne s'inscrive pas dans l'idée traditionnelle que l'on se fait du design industriel, il nous a servi d'introduction à la notion d'optimisation des matériaux, une compétence utile lors de la conception de produits. Il nous a aussi permis de comprendre davantage les phénomènes physiques régissant la conception de structures, qu'elles soient en papier ou en béton. En plus,

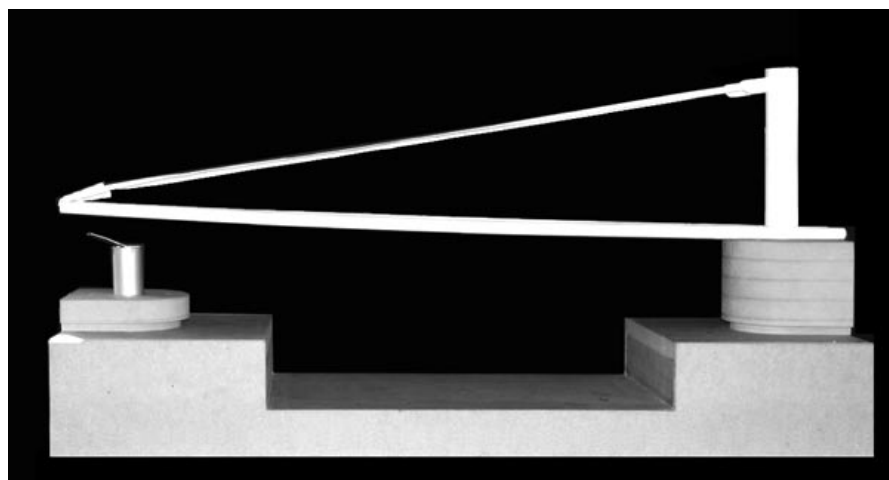
ce projet survient parallèlement au cours de résistance des matériaux; nous pouvions ainsi vérifier nos intuitions par des formules mathématiques.

Le défi était de taille, mais toutes les équipes ont réussi avec succès. Certaines équipes ont misé sur la légèreté pour obtenir un bon pointage, alors que d'autres ont utilisé beaucoup de papier afin d'améliorer l'esthétique et la résistance. Parmi tous les projets, en voici trois qui ont été particulièrement appréciés par les étudiants.

Émilie Simard, Chloé Tétreault et Anne-Sophie Tellier

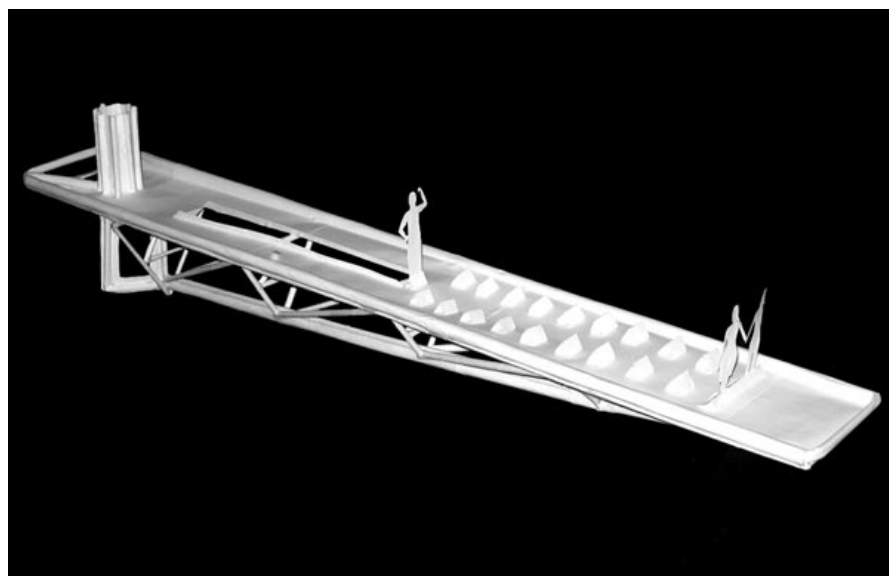
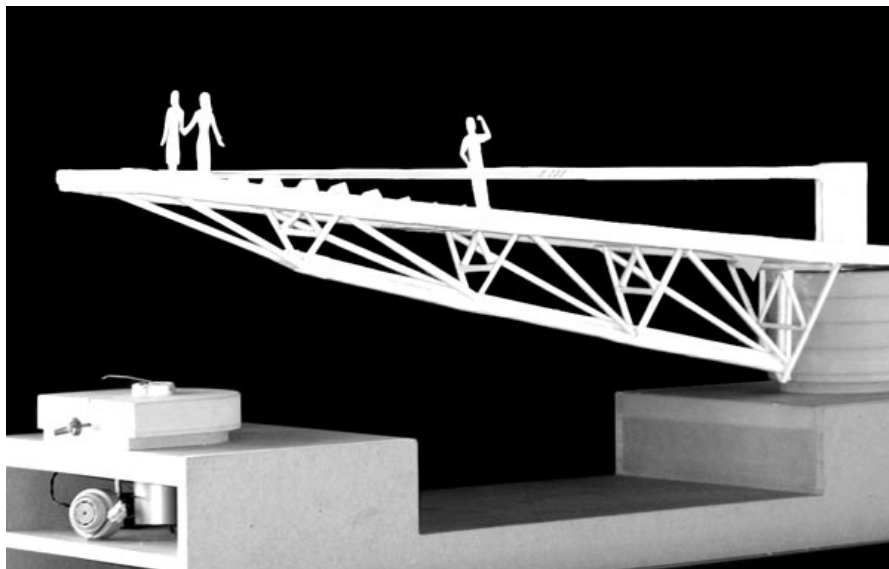
La force de notre pont réside dans sa simplicité. Avec seulement trois parties principales, c'est-à-dire le tablier, la corde et le cylindre, cela rendait le processus de fabrication très rapide. Ainsi, nous avons pu fabriquer le

pont à maintes reprises afin de bien cibler ses faiblesses pour les enrayer. Pour cela, nous avons fait plusieurs tests de résistance qui nous ont aussi permis de supprimer les éléments inutiles. Bref, tout ce qui n'apportait aucune aide structurelle au pont. De ce fait, nous avons réussi à améliorer grandement la qualité visuelle de notre concept. L'absence de structure sous le tablier vient alléger l'ensemble, d'autant plus qu'elle nous distingue fortement des autres concepts. L'assemblage joue aussi un rôle important dans la réussite de notre pont. Le secret de cet assemblage réside dans la corde qui, à ses deux extrémités, est fixée à deux cylindres qui eux s'insèrent dans la structure du tablier, le tout sans usage de colle ou de ruban adhésif. Finalement, l'idée du tablier nous est venue du principe de civière d'armée, à la fois simple et efficace. Somme toute, en restant dans la simplicité, avons réussi à atteindre nos objectifs en concevant un pont fonctionnel pesant moins de 212 grammes.



Mariève Bouchard, Crystelle Dubois
et Stéphane Rabel

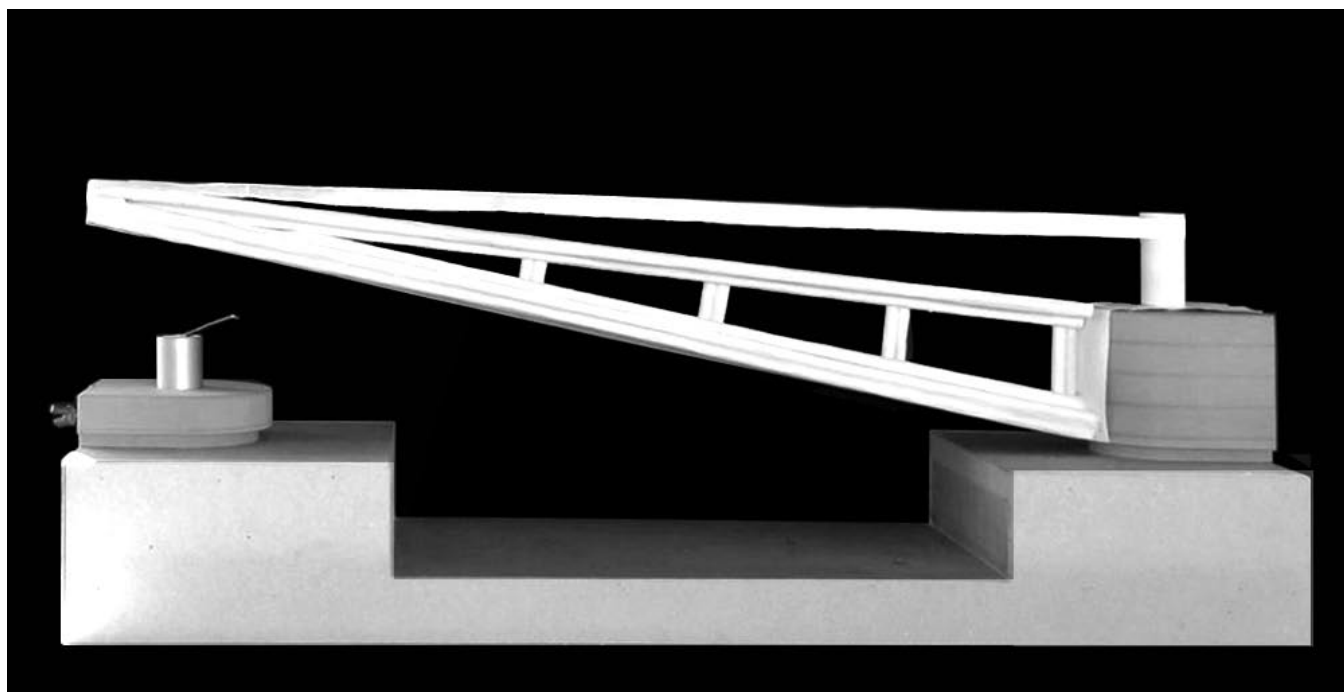
La pyramide était le principe initial à la construction de notre pont. La progression de triangles unis par des tiges s'avérait une base pertinente, puisque le poids déposé sur la surface devait être réparti sur l'arête centrale. Afin de solidifier radicalement ces triangles, d'autres triangles ont été ajoutés à l'intérieur pour ainsi former des « triforces ». Il fallait ensuite donner plus de solidité aux tiges qui les unissent, surtout celles du centre. Une tige fine et un tube vide, de plus gros diamètre mais de même longueur, ont été assemblés. Ainsi, on obtient un équilibre entre la souplesse, par la tige plus fine, et la rigidité, par le tube. Il est à préciser que ces structures sont faites de feuilles de papier roulées diagonalement, mises bout à bout jusqu'à la longueur nécessaire. Pour stabiliser le tout, des tiges ont été fixées de la pointe inférieure de chaque triangle jusqu'aux pointes supérieures du triangle suivant. Un cylindre entouré de petits tubes a permis de fixer le porte-à-faux à la base de bois. L'ajout de câbles, rattachant l'extrémité du porte-à-faux au cylindre de la base a contribué à le stabiliser et à lui donner une meilleure résistance. Ces câbles sont formés par la superposition de bandes de papier collées de manière décalée, afin de répartir les faiblesses. Sachant qu'au moment de l'évaluation, les batteries ne devaient pas tomber à côté du pont, des prismes triangulaires (rappel de la structure essentiellement triangulaire) ont été disposés au bout du porte-à-faux pour empêcher qu'elles roulent. En plus, trois silhouettes ont été ajoutées sur le tablier du pont, question de démontrer la proportion!



Étienne Dansereau, Samuel Richer et
Éric Geoffroy

La structure de notre pont était en grande partie basée sur la forme d'une poutre en I. Nous avons formé cette poutre à partir d'un assemblage de tubes de papier et de colle afin que celle-ci ait une composition poreuse semblable à celle du bois. Cet assemblage permet d'obtenir une structure stable et rigide tout en ayant un poids relativement peu élevé, justement grâce aux vides créés par l'utilisation de tubes. De plus, la poutre était soutenue par une bande de papier qui jouait le rôle d'un câble de tension et qui venait s'attacher à la base de soutien. Cette bande a été créée à partir de plusieurs épaisseurs

de papier. Lors du test de déflexion, nous n'avons pas réussi à savoir quel était le poids maximal soutenu par notre pont avant qu'il atteigne la déflexion maximale. En effet, la charge appliquée a fait briser la base de bois sur laquelle le pont était placé! Ainsi, le ratio de poids supporté sur le poids du pont, calculé avant le bris de la base, a atteint 25. Ensuite, lors du test de poids à la rupture, le pont a réussi à supporter un poids maximal d'environ 11 kg. C'est sous cette charge que le pont s'est effondré suite à la rupture de la poutre en compression, qui a entraîné immédiatement la rupture du câble en tension.



P rojet d'atelier ergonomie et complexité

Mayka Thibodeau

Texte d'introduction

Qu'est-ce qui mène à la surconsommation? Y a-t-il trop d'objets, ou est-ce simplement qu'ils n'arrivent pas à combler les besoins humains? Bon nombre d'objets nous entourant deviennent désuets prématurément par une lacune technique, un manque d'intérêt de l'acheteur ou par l'incompréhension des principes de fonctionnement par l'utilisateur. Alors la question resurgit; qui est l'auteur de ces méprises? L'ingénieur? Le technicien? Le designer? L'industrie? En fait, personne n'est à blâmer si ce n'est que le manque béant de communication entre eux. Le monde ne changera pas en un jour, me direz-vous. Certes, mais un concept de base réfléchi, engendré par une réelle compréhension du besoin et de l'utilisateur, c'est assurément un départ solide pour les étapes à venir. Trop souvent étiqueté comme styliste, le designer a la chance de s'exposer comme bien plus en empruntant

une méthodologie de travail comprenant autant d'analyse du contexte d'intervention que la conception elle-même. Entre le besoin de l'utilisateur et l'objet proposé, il y a un monde de complexité et de sensibilité.

Voilà donc le défi que nos étudiants de deuxième année en design industriel ont tenté de relever. Le thème de cet atelier étant la protection de la tête, du visage et des pieds, les concepts présentés découlent d'une approche multiphasique non linéaire fondée sur l'utilisateur et son expérience. La problématique résultant d'un contexte établi, l'étudiant débute sa stratégie en procédant à une recherche constituée d'observations sur le sujet, l'objet, l'utilisateur, l'environnement, et le contexte d'usage. Il étudie ensuite les produits existants, leur fonctionnement, leurs qualités et défauts ainsi que la façon dont ils sont utilisés. Cela aboutit ensuite au développement d'hypothèses qui définiront les

objectifs de design. Alors, seulement alors, l'étudiant débute un remue-méninges, renforcé par les connaissances acquises. L'identification de solutions innovatrices, mène à des concepts qu'il tentera de valider en testant et en expertisant les idées. Puisque la protection est directement en contact avec l'utilisateur, l'ergonomie prend un rôle crucial. On y vise entre autre l'efficacité, l'adaptabilité aux différences physiologiques et le confort. Même si en théorie le concept choisi semble pertinent, le designer doit se pencher sur les aspects techniques, esthétiques, et ergonomiques, sans négliger la sémantique. C'est par ses aptitudes de communicateur qu'il présentera un tout cohérent et convainquant.

Sous la responsabilité de Tatiana Leblanc et des tuteurs Marie-Suzanne Desilets, Jo-Philippe Laflamme et Cédric Sportes, nos jeunes concepteurs ont fait preuve d'originalité, de rigueur, et de sensibilité.



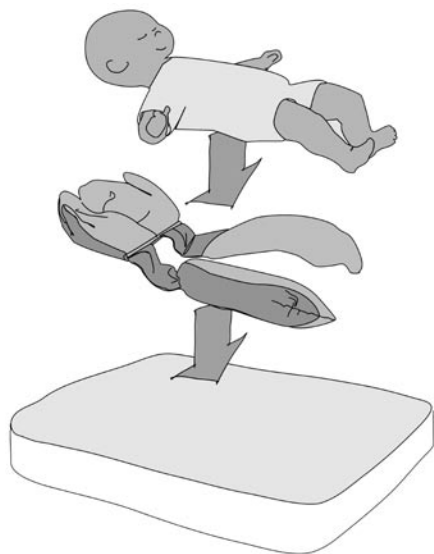
Jolie caboche

Sarah Brousseau

Protection visée : Protection de la tête des bébés contre la plagiocéphalie postérieure d'origine positionnelle (tête plate).

Public cible : Nouveaux-nés âgés de moins d'un an.

La recommandation mondialement émise par les pédiatres vise à positionner le bébé sur le dos durant le sommeil, ce qui a eu comme désagrément d'augmenter le taux de plagiocéphalie postérieure d'origine positionnelle (communément appelé le syndrome de la tête plate). Le crâne des bébés n'est pas solidifié, il est mou et donc facilement déformable. Sa tête est disproportionnée et lourde et les muscles de son cou peu développés : il a besoin de soutien lors des périodes d'éveil et sa tête penchera d'un côté durant le sommeil. Si la tête demeure toujours dans la même position lors des périodes de sommeil



ou d'éveil (ex : dans un siège) la déformation s'accroîtra et demeurera présente lors de la solidification des os crâniens. Il fallait donc développer un concept pouvant prévenir le développement de la plagiocéphalie positionnelle chez les bébés en s'adaptant à l'environnement de ces derniers et en tenant compte non seulement de l'enfant, mais également du parent qui joue un rôle fort important à cette période de la vie.

Jolie Caboche est un projet qui est fascinant pour son approche d'utilisation innée ; le mode de fonctionnement est rapidement compris. La couleur et la texture, différentes selon le tissu, permettent de différencier les fonctions : la partie colorée, qui touche le bébé, a une texture plus soyeuse. La fluidité du gel contenu dans les mains permet une répartition uniforme des pressions exercées par la tête. Les matériaux choisis sont faciles d'entretien, permettant la respiration du corps du bébé, doux au toucher et bien sûr, non toxiques. L'intérieur du coussin est constitué d'écailles de graines de sarrasin, choix écologique qui alourdit les « bras », permettant de stabiliser le bébé selon les désirs



du parents, d'éviter qu'il bouge ou qu'il se retourne sur le ventre durant le sommeil. La housse est détachable par trois fermetures à glissière pour faciliter l'entretien et un éventuel remplacement. Le système de protection est facile à manipuler, à ajuster et à utiliser. Subséquemment, le système de protection respecte les positions normales du corps du bébé et évite de le blesser.

Pour ce qui est de l'aspect esthétique et formel, la couleur répond aux tendances en matière de produits de puériculture. Les couleurs vives ont été écartées : il faut calmer le bébé et non l'exciter avant le sommeil. Les formes sont arrondies et exemptes d'arêtes vives. Les mains et les bras évoquent la façon dont on prend le nouveau-né dans les bras pour le regarder, entourer sa tête et lui inspirer un sentiment de réconfort. La tête demeure ronde et les parents sont contents !

Tuteur : Jo-Philippe Laflamme



Chirurgie plastique

José Ferrufino

Protection visée : Protection des voies respiratoires en milieu urbain contre la pollution.

Public cible : Pour les citoyens des grands centres urbains où la qualité de l'air est réduite.

Ce n'est pas un secret, la qualité de l'air dans les grands centres urbains se détériore. Certes, le problème affecte des millions de personnes, mais ce phénomène surpasse largement le pouvoir individuel. Cela dit, des moyens de protection tels que les masques aident aujourd'hui des milliers d'utilisateurs à préserver leurs voies respiratoires des inhalations toxiques. Les masques déjà existants sont très efficaces, mais sont malheureusement jetables et non recyclables.

Le masque devait être en mesure de filtrer des particules de monoxyde de carbone. En égalité avec les fibres synthétiques, les fibres de cellulose sont en mesure de filtrer ces particules tout en étant moins dommageables pour l'environnement. Inspiré de la boîte d'oeuf, cette matière permet l'obtention d'une forme par moulage dont les épaisseurs peuvent varier, ce qui rend malléable et qui permet de convenir à un plus grand nombre d'utilisateurs.

Faisant déjà partie de la vie quotidienne de certaines populations asiatiques, presque en tant qu'accessoire, le but du masque *Chirurgie plastique* est de transformer le masque typique de chirurgien pour le rendre un peu plus amusant. L'aspiration symbolique vise

à transformer la ville en une sorte de bal masqué. Inspiré des masques vénitiens, il se veut être un objet qui dégage une émotion en prenant les traits physiques d'un autre visage pour remplacer le sien, d'où le nom de *Chirurgie plastique*. La couleur est restée le bleu, tel que le masque de chirurgie, afin garder un lien avec la santé et éviter la discrimination associée aux différentes teintes de peau. Le choix du ruban de satin blanc rappelle le mode d'attache du masque de bal vénitien, mais peut facilement être remplacé pour permettre la personnalisation. C'est en somme un concept osé, teinté d'une approche originale confrontant les dures réalités environnementales.

Tutrice : Marie-Suzanne Desilets



Florence Hoang



Protection visée : Protection des pieds pour la randonnée pédestre sur les terrains sablonneux

Public cible : Adultes et jeunes adultes (environ 16 à 80 ans) qui pratiquent ou qui désirent pratiquer la randonnée pédestre sur des terrains sablonneux dans des conditions thermiques semblables à celles d'un désert.

Le désert, généralement, compte 3000 heures de soleil par année et bien peu d'humidité. Le sol est constitué de sable, de roches, de grès et de plateaux rocheux. Ces matières, en plus d'être lisantes et instables, emmagasinent la chaleur et rendent difficile la marche à pied. Brûlures, sudation, blessures, frottement, et inflammations font partie des désagréments encourus. Le design proposé vise l'obtention d'un soutien agréable aux pieds lors de l'activité ainsi que la protection du soleil, du sable, du vent, de la chaleur, de petites roches et de petites blessures en plus d'augmenter le confort lors de la marche et diminuer la fatigue des pieds.

Dexerr est concept inspiré de la raquette pour

réduire l'enfoncement, se présentant sous forme de chaussure légère très flexible. Elle est dotée d'une courroie ajustable s'adaptant aux différents diamètres de jambe et protégeant contre l'infiltration du sable. La semelle est large et en relief pour une plus grande surface de contact ainsi qu'une meilleure adhérence. Le souci du choix des matériaux et leur disposition est primordial et intrinsèque aux fonctions de la chaussure. D'abord, la ventilation est rendue possible grâce aux parois en filet, en plus de la doublure intérieure en Coolmax™, un tissu permettant la respiration. Le tout est recouvert de simili-cuir et de coton protégeant du sable et du soleil. L'intercalaire interne est en mousse EVA, muni

d'une doublure microbienne, ce qui permet un bon ajustement au pied tout en favorisant une bonne hygiène. Dexerr est une chaussure qui capte l'attention par sa forme unique, ses qualités ergonomiques ainsi que l'attention portée aux choix techniques et esthétiques.

Tuteur : Cédric Sportes



Les jeux sont faits...

Les étudiants du comité académique

Le Comité des études de l'École de design industriel (CÉÉDIN) s'est interrompu pour la session d'hiver 2007 avec de nombreuses propositions par une équipe motivée composée des représentants des 4 années du programme de design industriel. Merci aux professeurs qui se sont impliqués et investis dans ces nombreuses remises en question (tout particulièrement Messieurs Sylvain Plouffe et Luc Courchesne, les professeurs les plus présents lors de nos nombreuses rencontres). Nous souhaitons que cette dynamique perdure pour qu'ainsi un nombre accru d'intervenants (surtout des professeurs) se décident à prendre part au comité. Après tout, c'est dans l'intérêt de la profession que nous mettons à jour la formation donnée par l'École de design industriel (ÉDIN). Sans plus tarder, voici les nombreux résultats des démarches du CÉÉDIN.

Le « comité d'harmonisation » des cours de matériaux déposera sa demande de subvention en mai 2007. Si elle est acceptée, les actions du comité se dérouleront au cours de l'été avec la révision de tous les cours techniques par rapport à leurs objectifs, à l'ajustement des modes d'évaluation ainsi qu'à l'analyse de leurs interactions. On ne peut qu'espérer une réponse positive qui devrait entraîner la mise à jour des cursus pour mieux refléter le contexte actuel des différentes sphères des matériaux en design. Ainsi, ce comité devrait statuer sur les notions qui doivent être acquises pour que l'étudiant soit *fonctionnel* à la sortie de l'École. Il ne faut pas oublier qu'à plus long terme, ces changements devraient avoir un *effet domino* sur la composition des ateliers en termes de mise en pratique des acquis techniques.

Après l'étude du cours de psychométrie par rapport à sa forme (format podcast) et son contenu à l'automne 2006, une proposition d'harmonisation des cours dits de « sciences humaines » : *Ergonomie, Psychométrie, Usager perception et cognition et Gestion de projet* à été faite. Elle a cependant fait l'objet d'un litige à l'assemblée départementale. Néanmoins le responsable de la troisième année au baccalauréat, Monsieur Sylvain Plouffe, planifie une rencontre entre Monsieur Philippe Lemay, Madame Tatiana Leblanc et Madame Liette Latendresse afin de réviser et d'harmoniser le contenu de leur cours respectifs : *Psychométrie, Usager, perception et cognition et Ergonomie*. Le but est d'assurer une cohérence et une évolution logique des enseignements par rapport aux cours en sciences humaines dans le programme. Les cours obligatoires (*Psychométrie en design et Ergonomie*) devraient couvrir les bases fondamentales du domaine de manière exhaustive pour ensuite bâtir sur ces notions dans les cours optionnels. Une révision du format podcast du cours de psychométrie est envisagée afin de s'engager dans l'évolution technologique en priorisant cependant une approche plus interactive.

La restructuration de la première année continue afin de mettre le dessin à l'avant-plan. En effet, il a été établi que l'atelier préparatoire sera reconditionné afin d'y enseigner les bases fondamentales du dessin. Les détails d'un tout nouveau plan de cours seront définis par le tuteur qui chapeautera le futur atelier. Aussi l'ensemble des tuteurs de cet atelier seront

soumis à de nouvelles exigences de qualification (forte connaissance du dessin) afin qu'ils soient en mesure de suivre les étudiants durant leur progression. Cet atelier intégrera également des notions propres au processus de design en jumelant les notions théoriques et pratiques des divers types de dessin (esquisses, rendus, dessins techniques, etc.).

De plus, la substitution du cours de technique de présentation graphique par le cours d'*Histoire du design industriel* à la plage horaire d'automne a trois avantages. D'abord, les deux sessions de première année seront mieux balancées par rapport à l'apprentissage en simultané de notions théoriques et pratiques, ensuite le cours d'*Histoire du design* permettra aux étudiants de se familiariser rapidement avec les notions qui définissent la pratique. Finalement, la présence du cours de *Techniques de présentation graphique* à l'hiver assure une pérennité de la pratique du dessin au cours de la deuxième session. Ce cours devra tenir compte des nouveaux acquis de l'atelier préparatoire et pourrait même s'annexer aux projets de design en cours dans l'atelier d'hiver, assurant ainsi la correction et l'amélioration des compétences durant l'ensemble de la deuxième session.

Somme toute, une session bien remplie. Nous apprécions cordialement la perspective et l'ouverture aux changements considérés par les cadres du programme. Le caractère évolutif et contemporain de la Faculté de l'aménagement se transcrit par ces transformations. Dès septembre, nous pourrons observer les résultats sur nos « mises ».



Expériences scolaires

Cindy Couture

Lors du 19 mars dernier, les étudiants de la promotion DEI 2008 se soumettaient aux règles d'une charrette. Pour la majorité d'entre eux, il s'agissait d'une première expérience. Sous le thème de l'exposition des finissants DEI 2007, tout en tenant compte du concept Facultaire, Projection, les étudiants du cours Fondements conceptuels de Rabah Bousbaï se sont prêtés à l'exercice d'imaginer un concept d'exposition en une seule journée. Voici les résultats sélectionnés par le jury :

Équipes gagnantes pour le concept général :

(Ex aequo)

Claudia Hamelin et Linda Plourde
Pénélope Fortin et Esther Leduc

Équipe gagnante pour la signalétique :

Marine Dubus et Gatline Artis

Équipe gagnante pour les stations de vote du prix du public :

Cindy Couture et Mariane Simonet

Mention spéciale :

Samuel Mathieu et Marjorie O'Bomsawin et
Nicolas Skourlis

Voici quelques impressions des équipes gagnantes pour le concept général :

C'est sans attente aucune que nous nous sommes prêtées à l'exercice de la charrette pour l'exposition des finissants DEI 2007. En fait, nous voyions la journée non pas comme un concours mais comme un exercice où nos limites seraient repoussées tout en essayant d'y trouver du plaisir. Nous avions l'intuition

que la journée serait stressante. L'appréhension nous monopolisait pour une raison principale, toutes deux aimons avoir du temps. Pour réfléchir, pour dessiner, pour essayer et réessayer, pour trouver du sens, de la cohérence. Bref, pour nourrir un côté rationnel. Mais le côté intuitif a vite repris le dessus, survie oblige. En dessinant, sans avoir trop le temps de penser, en construisant sur les idées de l'une et l'autre, en balançant des idées desquelles naîtraient un fil conducteur, finalement les choses ont pris place naturellement autour du concept du « Point de fuite ». Le temps a passé si vite que nous n'avons même pas pu apprécié le résultat final. Vous imaginez la surprise de voir que « Point de fuite » a été l'une des idées retenues. Maintenant, ce concept ne nous appartient plus, il évoluera par lui-même pour se rapprocher davantage des finissants. Et c'est dans cette évolution que se trouve notre plus grande satisfaction.

Merci pour l'expérience et bonne exposition !

Claudia Hamelin et Linda Plourde

Cette première participation à une charrette fut une expérience forte en émotions. De savoir qu'il s'agissait d'un projet concret et éventuellement réalisable, le stress était à son maximum. Les contraintes étaient difficiles à surmonter mais nous ont beaucoup motivées. Les décisions devaient être prises très rapidement, le concept ne pouvant être développé à fond. Chaque élément n'était pas perfectionné, créant un ensemble inachevé mais cohérent. Ce qui a été le plus surprenant dans ce projet, c'est de constater nos capacités de création dans un si court délai sous une pression constante.

Pénélope Fortin et Esther Leduc



L'intégration de projets écologiques

Stéphanie Veilleux

En tant que concepteur, vous avez sûrement entendu parler du sujet de l'heure fondé sur des principes de conception sains permettant la conservation des ressources naturelles pour les générations futures. Si ce n'est pas le cas, je vous le présente de ce pas. Il se nomme Développement Durable. La Faculté de l'aménagement (comme exemple d'une petite société) n'est pas exempte de ce courant populaire. On voit apparaître dans les cours théoriques et pratiques des travaux à tendance écologique. C'est par ces projets que plusieurs étudiants reçoivent leur premier contact avec le sujet et l'adoptent pour leur pratique professionnelle.

Par contre, le but de cet article n'est pas de vous conscientiser sur l'environnement de façon directe, mais plutôt de vous montrer que l'Université de Montréal, par l'entremise du *Projet Campus Durable*, est une ressource exceptionnelle et accessible en laquelle il faut croire. Il est pour une fois possible d'avoir à proximité un site d'intervention et un client concret. En plus d'aider à améliorer notre lieu de travail premier, un apprentissage énorme peut découler de cette collaboration. Que se soit pour une recherche sur l'efficacité énergétique des différents bâtiments ou la conception de nouveaux îlots de récupération en fonction des problèmes de récupération des facultés, chaque discipline peut trouver son compte dans le *Projet Campus Durable*.

Ce type de recherche n'est pas seulement accessible aux travaux de maîtrise, elle peut être incluse sur une base personnelle, mais pour ce faire, il faut avoir le temps. Or, ce n'est plus une question de temps lorsque ce type de travail est prévu dans le cadre d'un cours. Pour notre apprentissage, nous sommes prêts à travailler jour et nuit.

C'est dans cette situation que la direction et le corps professoral à un impact très important sur les étudiants. Par exemple, on peut regarder l'évolution du PCD à l'Université de Sherbrooke pour comprendre que l'implication de toute la population universitaire permet une exécution plus rapide du projet. L'intérêt pour le PCD à l'Université de Sherbrooke est venu de la part de la direction de l'Université qui croyait que ce projet avait des impacts intéressants sur les conditions de vie et sur l'image de son campus. De ce pas, les comités étudiants et professionnels se sont mis au travail et en l'espace de un an et demi, ils sont arrivés à la réalisation complète du projet.

Pour notre part, le projet est en cours depuis maintenant un an et nous commençons à peine à voir des réalisations concrètes à la Faculté. Cette situation est plutôt paradoxale lorsque l'on connaît le sentiment d'intérêt que plusieurs étudiants et professeurs éprouvent face aux technologies vertes. Est-ce le reflet d'un manque d'intérêt pour l'implication étudiante ou d'un manque de sentiment d'appartenance à notre Université? Voilà la question qui surgit en moi du fond de mon atelier... **vide!**

Projet Campus Durable

Cindy Couture

Avec l'été maintenant à nos portes, chacun doit penser à occuper son temps jusqu'à l'automne prochain. Certains d'entre vous préféreront travailler alors que d'autres prendront le temps disponible pour étudier des domaines qui les intéressent. Sachez alors que des opportunités se présentent à vous si le sujet du développement durable vous interpelle. En effet, depuis maintenant un an, un comité de travail composé d'étudiants de la FAÉCUM et d'acteurs dans le domaine de l'environnement au sein de l'Université travaillent à la réalisation du *Projet Campus Durable* (PCD).

Selon la définition du comité PCD, le projet consiste à intégrer les critères de durabilité dans les missions de l'Université, tant dans la gestion de l'établissement que dans la formation académique des étudiants et la recherche. Ainsi, en se basant sur 169 indicateurs, le *Projet Campus Durable* veut faire l'étude de chaque point afin de proposer des solutions plus respectueuses de l'environnement et des usagers. Pour ce faire, différentes recherches doivent être accomplies. Qui de mieux placé que les étudiants même de la Faculté de l'aménagement pour faire ce genre d'étude?

Dans une optique de collaboration étudiante, le comité du *Projet Campus Durable* a donc mis sur pied un programme de bourses allant de 250\$ à 5000\$. Selon le type d'étude réalisée et le nombre d'indicateurs évalués, il est possible pour un étudiant d'aller chercher un montant significatif. Trois types de bourses sont offertes :

1. Bourse dans le cadre d'un cours crédité
2. Bourse pour parution d'article (dans le ca-

dre d'un cours crédité)

3. Bourse pour initiative individuelle

Pour connaître toutes les particularités des bourses ainsi que toutes les informations nécessaires, je vous invite à prendre connaissance du site Internet du *Projet Campus Durable*. Vous y trouverez également les coordonnées des membres si vous voulez entrer en contact avec eux.

<http://www.campusdurable.org>

Bonne chance dans vos recherches.

D'ailleurs, je tiens à féliciter les étudiantes de maîtrise en urbanisme de Monsieur Parenteau qui travaillent actuellement sur certains indicateurs en vue du *Projet Campus Durable*.

Est-ce que les designers sont les ennemis du design?

Alexandre Joyce

Bruce Nussbaum était une fois la voix de l'autorité, mais il est devenu le curateur de la conversation. Il a récemment écrit un article¹ pour BusinessWeek qui a fait le tour de la communauté du design. Il parle du retour du pendule contre le design. Dans l'esprit du mouvement open source, j'ai décidé de traduire son texte en français mais surtout de le modifier un peu (lire : beaucoup) les idées pour ajuster le propos. Le fil conducteur demeure le même, par contre je tente de dévier la vision uniquement négative du designer et de la portée du design pour une vision du designer qui encourage les débats et donc une forme de démocratie.

Au nom de la révolution, laissez-moi commencer par dire que les designers sont surestimés. Je m'excuse et je m'accuse, mais il demeure que c'est vrai. Les designers ne sont pas les seuls responsables pour le Design avec un D majuscule. Il a un grand retour de la vague contre l'esprit design qui se fait ressentir aujourd'hui parce que les designers ont une trop grande estime de soi.

Maintenant, laissez-moi vous dire pourquoi. Les designers sont surestimés parce qu'ils sont arrogants. Les blogues et les sites Web sont remplis d'image de produits éphémères de designers craintifs de perdre leur place dans la lumière. Des designers qui travaillent pour leur 15 minutes de gloire. Eh bien qu'ils s'indignent face à comment TOUT LE MONDE peut être designer. Tant mieux si n'importe qui peut être designer grâce aux logiciels innovateurs d'Apple, à l'amélioration des moyens de communication sur le web 2.0 comme par exemple grâce aux vidéos de « Do it yourself » sur YouTube. Selon moi, les designers se sentent menacés par le fait que l'on peut retrouver du design partout. Et leur design se fond dans la mare, plutôt dans la mer. Le statut du designer qui sait tout est en train de fondre. Pire encore pour eux, les efforts de design des personnes qui sont prêtes à suer un peu attirent plus d'attention que ceux des designers qui sont prêts à tuer pour si peu (tuer l'environnement évidemment).

Alors la crainte vient du fait que le design est en train de devenir démocratique, non-hérogique, et non-despote. Le présent texte est évidemment signe que la royauté du design est vouée à une révolution de par les vrais designers de tous les jours. La démocratie du design est la base du futur. Le design exceptionnel ne peut que provenir de l'imagination d'un star système autorégulé qui se croit au dessus des usagers. Cependant, le design de nos expériences, le design de nos profils en ligne, de nos pensées, de nos attitudes, le design de notre communauté, de nos corps, le design de notre T-shirt de finissant en design industriel, de notre trajet pour se rendre au boulot – nous sommes tous en train de designer nos vies. Nous sommes plus capables, et donc nous sommes capable de plus. Nous en sommes responsables que l'on accepte ou pas. Avec un esprit plus ouvert, nous, les vrais usagers, voulons designer tout ce qui nous touche sur cette aventure qu'est la vie de tous les jours. Nous les usagers voulons participer dans le design de notre vie. Quand il

s'agit de notre destinée, nous insistons à faire partie de la conversation. Personnellement, je veux vivre la vie que je design. Je fais du design avec le statut d'étudiant, et le statut de citoyen. Surtout je le fais avec ma tête, mon cœur et mes mains. Par contre, je rêve d'une culture du design qui n'est pas réduite par la « business ». Comme le dit David Suzuki : « Il faut remettre l'éco dans l'économie ». Je crois qu'il y a quelque chose là-dedans.

Alors la première leçon ici est que le processus du design, le développement d'un projet de design est en grande évolution. Les egos et les marginaux se rencontrent, la participation mène à la collaboration, les outils et les méthodes progressent en parallèle. Les usagers veulent se retrouver dans un carré de sable. Je les entends qui disent : « Donnez nous une pelle et un sceau, et nous nous construirons nos châteaux. » Alors en tant que meta-designer l'objectif est de déterminer la dimension du carré la plus appropriée, les qualités nécessaires du sable, et quelle pelle et quel sceau offrir. Et finalement, la tâche la plus difficile sera d'offrir son support, tout en laissant toute la place à l'utilisateur-designer de dessiner son château. Voilà le défi du meta-design.

Revenons sur l'arrogance de la communauté du design. Il y a une décennie, les images des rendus d'architecture n'avaient pas de personnes vivant dans leurs bâtiments projetés. Tous étaient vides de gens (vide de sang ou vide de sens?). Beaucoup le sont encore. Il serait important de mettre des gens à l'intérieur des espaces qu'ils habitent, à l'intérieur des conversations de leurs vies. Aujourd'hui, les designers futés invitent leurs usagers dans leurs projets. Ils engagent des firmes pour conduire des recherches en sciences humaines. Alors la grande question est comment changer d'engrenage afin de ne plus designer pour soi-même mais pour le monde avec le monde?

Il est clair (j'espère) que le design évolue grandement. C'est le temps de défier toutes suppositions. La fabrication et la délocalisation de la production et des connaissances en Asie laisse les compagnies américaines incapables de créer et donc de faire des profits. Lorsque l'innovation n'affecte ni les coûts ni les qualités du produit, il y a un problème. La communauté des entreprises devrait être gé-

née de fonctionner par innovation. L'innovation c'est simplement de pousser les revenus et les profits en sortant continuellement des séries de « nouvelles nouveautés ». Prenons l'exemple de l'industrie de la mode qui se fend en quatre pour sortir une nouvelle ligne deux fois par année. Il est bien temps qu'ils se posent la question des fins de la matérialité et de la faim matérielle.

Laissez-moi le répéter, le retour du pendule du design ne fait que commencer à se manifester aujourd'hui. La nouvelle vague de designers ne se peut d'être aussi irresponsables spécialement à propos de la durabilité environnementale. Il y a des designers de la vieille garde qui demeurent ignorants, égo-centriques, mais il ne faudrait pas que les nouvelles générations de designers le soient aussi. Si nous sommes pour continuer à s'em pêtrer dans cette insensibilité, la réputation du design sera celle d'un processus étroit qui détruit la planète. C'est le futur si la situation ne s'améliore pas. Et il faudrait arrêter de combattre le feu avec l'eau. Je ne propose pas un processus uniquement eco-centrique non plus. Trop c'est comme pas assez. Équilibre.

Prenons cet objet de tous les jours, dessiné par un dieu du design d'hier, le fameux iPod®. Ce en plus du fait qu'Apple génère des engouements incroyables avec le marketing. Dieu merci qu'ils ont mis en place un programme de recyclage pour leurs produits. Par contre, ce qu'il n'ont pas mis en place c'est une approche de design pour le désassemblage. Encore moins le design de berceau à berceau (*cradle-to-cradle*). Qui est à blâmer pour le fait que le cycle de vie n'est pas pris en compte d'un produit vendu par millions? Le design ou les designers? Ou les consommateurs? Qui devrait lire *Cradle to cradle*? Et vous, l'avez vous lu? Pourquoi ne pas dessiner le iPod® pour qu'il soit possible d'améliorer sa technologie au fur et à mesure qu'on lui donne un nouveau cycle de vie. Pourquoi le processus du design mis en place chez Apple n'encourage pas le « upcycling » des matériaux durant les cycles de vie du produit? Pourquoi le produit meurt dès que le produit est vendu? Tout cela peut seulement changer si le design d'ego laisse place à du design d'éco.

Laissez-moi commencer une autre conversation. Peu être que le produit final n'est pas

un objet mais un service qui permet aux usagers de designer l'expérience pour eux-même. Pensez à un système de services-produits. Pensez WYSIWIG. Posez-vous la question, comment est-ce que l'utilisateur peut intervenir dans le processus de design? Il s'agit de personnalisation, pas « *customization* » de masse. Heureusement le Design est un processus fantastique pour le changement. En fait, le Design a évolué d'une pratique méthodologique à une puissante approche de « *design thinking* ». Nous en sommes témoins, le design peut transformer la société. Soyez attentifs à la seconde génération d'effets de l'effet patrimoine de design UNESCO. Soit dit en passant, par Design (D majuscule) je réfère à une multitude de design (d minuscule). Le design de mode, au design graphique, design produits, design de services, design éducatif, design de mobilité, design de projets économiques et politiques. Le Design est assez vaste pour devenir une approche à la création, à la vie, à la philosophie et à la durabilité.

Il est intéressant de voir comment une génération de gens qui ont passé leur vie à utiliser seulement une hémisphère de leur cerveau, qui commencent soudainement à communiquer utilisant leurs deux hémisphères. Comment est-ce qu'il était possible de réduire des problèmes à leurs parties et de ne pas prendre un pas de recul pour voir ce qui émerge? Entre le design et la complexité. Durant la dernière décennie, le design s'est articulé, s'est formalisé et il a évolué en une méthode de résolution de problèmes qui peut être largement utilisée dans des situations complexes (comme la société et les entreprises.) Le design se concentre et participe à aux relations du consommateur/usager/actionnaire avec le monde qu'il vit, qu'il crée. Le design met l'emphasis sur l'itération, l'apprentissage, l'habileté de construire et non circonscrire, sur la recherche d'états préférables et d'opportunités, sur la création d'émotions, sur l'optimisme sans positivisme, sur la pensée souple.

Notre rôle aujourd'hui comme designer est de promouvoir des conversations à même des groupes d'utilisateurs. C'est le design d'histoires avec les utilisateurs pour les utilisateurs. Il est intéressant de noter que la conversation est maintenant devenu le contenu. Et le processus du design doit être générateur de ce contenu. À vous de poser les bonnes questions. Ce n'est plus le produit fini, mais la conversation pour y arriver qui nous intéresse. Étant donné qu'il existe des problèmes sans solutions finies, c'est la conversation qui mène au design évolutif, en constante amélioration, du design sans fin. C'est la vie en beta-design.

Changer le monde, c'est de designer pour que le monde puisse changer le monde.

1. http://www.businessweek.com/innovate/NussbaumOnDesign/archives/2007/03/are_designers_t.html

Qu'est-ce qu'un Design Éthique?

Nathan Bedock

Étudiant au B.A.A. en Économie aux HEC

Avant de se demander en quoi consiste un *design éthique*, il est une question à laquelle, il me semble, chacun peine à répondre. En quoi consiste le travail du *designer*? Si le *designer* opère sur un aspect technique et conceptuel, qu'il met au point l'objet théorique, il lui manque alors tout un rayon de compétences mécaniques, électriques, et s'il prétend remplacer l'ingénieur, nul doute que nos tables seront demain plus bancales et nos moteurs à explosions plus explosifs. Dans un extrême inverse, si le designer est un pur artiste, alors nul besoin de se prétendre modelleur, ergonome, plasticien ou graphiste... ou toutes ces disciplines qui, en rapport de près ou de loin à l'objet, ont toujours une visée technique. Le *designer* se situerait donc à la croisée des chemins, et sa tâche serait de réaliser la coïncidence quasi paulinienne de l'objet et de l'œuvre d'art, comme si notre environnement matériel devait relever, au final, d'une certaine mystique.

Sa tâche n'est pas neuve cependant et, de tout temps, l'architecture a incarné à grande échelle la mission dont le *designer* a hérité. Barthes disait de l'automobile qu'elle était « l'équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques : une grande création d'époque, conçue passionnément par des artistes inconnus, consommée dans son image, sinon dans son usage, par un peuple entier qui s'approprie en elle un objet parfaitement magique »¹. La magie dont parle ici Barthes est, dans sa terminologie, une *parole mythique*. Entendons par là l'union de deux entités significatives se renvoyant l'une l'autre (que sont ici l'*image* et l'*usage*), et dont la liaison, si elle n'est plus la somme des deux unités précédentes, est une image neuve. La Citroën DS dont il est question pour Barthes émanerait donc d'une sorte de fabulation collective, dans laquelle se recouperait la fonctionnalité du transport et l'idée de la fonctionnalité du transport.

Mais recentrons notre sujet. Si le *designer* a pour tâche d'enrichir l'objet d'un semblant de religiosité, cela ne nous dit pas de quelle religion il s'agit. J'entends ce terme dans son sens large, c'est-à-dire celui d'un idéal, d'une vérité, d'une morale, d'un fait ou d'une pensée contextuelle que chacun s'amuse à nommer un *universalisme*. Un brin de *Petit Robert* nous permet de définir l'éthique comme une morale appliquée. Nous y retrouvons notre distinction, celle quasi-antonymique d'un principe et de sa matérialisation toujours à resituer, à repenser, toujours à éloigner d'un universalisme auquel chacun s'évertue à le réduire.

Christian Huellerin, directeur de l'École de design Nantes Atlantique, propose la distinction suivante : « Les Artistes créent des objets, les Designers créent des produits »². Impossible alors de faire abstraction de la vocation économique des émanations du *design*, marketing même, puisque l'objet dans sa forme n'est jamais qu'un argument supplémentaire de vente. Inutile surtout de faire passer le design pour une discipline noble, détachée du monde; le designer est un suppôt du capital et voilà tout! Inutile enfin de nier le système et de proposer le travail du *designer* comme une solution alternative à l'économie de marché alors que le *design* y trouve précisément ses sources. Comment, dès lors, penser un *design éthique*? S'il est un *design moral*, que sa parole est univoque et trouve son origine dans une cause quelcon-

que, alors le designer nie lui-même sa tâche spécifique et se transforme en théologien, tout au mieux en idéologue. S'il est un *design éthique* dans le sens d'une morale contextuelle, alors il doit faire avec le système et devient un *design économique*. La contradiction semble ici insoutenable, et c'est encore Barthes qui va nous aider à neutraliser cette opposition apparente. L'éthique appliquée au *design* est une *parole éthique*. Il est son propre mythe. Il révèle son « éthicité ». Au même titre que la Citroën DS exprime un mythe de la fonctionnalité du transport, le design peut exprimer un mythe de l'éthique. Il n'en est qu'un résidu, ce qu'il en reste passé le filtre d'une imperfection de fait.

Ce qu'est alors le *design éthique*? La réponse décevra certains : un créneau marketing, tout au plus. Celui exploité par les t-shirts *American Apparel* ou les cafés équitables. Un *label éthique* en somme. Comment trouve-t-il sa justification économique? Dans la discrimination de prix. Tout un segment de la population est prêt à payer plus cher son produit si celui-ci s'accompagne d'une certaine idée de noblesse d'âme, et bien que la distribution de ce type de produits fasse bien appel à notre bon sentiment et améliore en effet la condition de certains, il s'agit d'un créneau marketing et seulement de cela, ne nous y trompons pas.

Est-ce regrettable? Je ne pense pas, puisque c'est là la mécanique d'autorégulation du système, qui tend à aplatir ses propres irrégularités. Mon propos est orienté, bien sûr, et je dois reconnaître qu'il est influencé par une vision très peu marxiste de l'économie et de l'histoire. Mais ne serait-ce pas, comme pour toute chose, qu'une question de goût? On peut vouloir changer le monde, bien sûr. Mais je dirais que ceux qui s'imaginent pouvoir le faire m'évoquent bien moins une image romantique d'un idéalisme révolutionnaire qu'un Iz-nogoud qui, burlesque dans son obsession à vouloir devenir *Calife à la place du Calife*, ne rate jamais une occasion d'empirer la donne.

1. BARTHES, Roland. *La nouvelle Citroën*, In Mythologies, Seuil, 1957.

2. HUELLERIN, Christian. *Le design, discipline industrielle et marketing*. <http://www.admirabledesign.com/Design-et-ethique-2>.

Marilyn Teuwen

Je vis de plus en plus une relation amour/haine avec l'Internet. Je me sens toujours à sa merci pour étancher mes besoins d'informations. Cependant, les overdoses de données m'agressent de tous les sens tous les côtés. Dès que je fais une recherche, je dérape sur d'autre chose et ce cycle ne se termine qu'après 2-3-4 heures de pataugeage dans les sables mouvants de l'information virtuelle bien loin de mon but initial.

Toutefois, je ne mettrais jamais en doute l'utilité d'une telle ressource, toutes les réponses sont vraiment à portée de vos doigts. Justement ça m'amène au sujet du jour, le design social. J'étais de ceux qui lors nos débats sur l'étiquette « design social », affirmait que tout projet était possiblement social, j'ai donc dû avoir recours à mon bourreau pour m'informer sur le sujet.

Premièrement, une petite définition :
http://en.wikipedia.org/wiki/Social_design

<http://www.socialdesignsite.com/>
Leur slogan « We cannot NOT change the world » explique parfaitement notre essence en tant qu'être intelligent sur cette planète.

ou

Leur slogan « We cannot NOT change the world » explique parfaitement notre raison d'être subconsciente puisque nous n'avons toujours pas répondu à la question : « Pourquoi sommes-nous là ».

<http://www.wearewhatwedo.org/>

Des actions! Pour se mettre au défi de s'interroger sur notre vie et nos actions quotidiennes.

« Knowledge is power ».

<http://www.design21sdn.com/>

Social design network. Contacts, ressources, inspiration, action.

Trois concours *Design It* (réchauffement climatique, objet pour enfant, secours d'urgence) pour vous occuper jusqu'au 17 juin 2007.

<http://www.o2.org/>

Réseau informel par liste de diffusion sur le design durable avec nul autre que Jean-François Allie (certains l'auront eu comme tuteur en atelier) comme contact liaison pour le Québec.

<http://www.backspace.com/notes/>

Un blogue de notes d'un consultant en design dédié à la recherche, au développement et à la promotion du design dans l'intérêt public.

En passant, l'Internet est un super projet de design social grâce au partage d'information qui se fait, l'implication et la participation des gens, particulièrement grâce aux *Wikis*. Un article du quotidien Le Devoir sur le sujet :

<http://www.ledevoir.com/2004/05/03/53624.html>

Finalement, c'est devenu impossible de se passer d'Internet. Ah, le plaisir de se faire souffrir.

Étoiles dans les paupières

Pierre-Alexandre Poirier

Stars of the Lid *And Their Refinement of the Decline*
Kranky (2007)

Musique

Ici, rien n'est fait vite, Messieurs Adam Wiltzie et Brian McBride, les deux membres de Stars of the Lid, s'approprient l'espace-temps de leurs patients auditeurs. De longs sons monotones, caverneux et éthérés à la fois, sont mis à l'avant-plan tout au long de ce double album d'une durée de 120 minutes. Comme le titre de leur album l'indique, leur son est très *raffiné*, très pur au sens où même si l'on peut percevoir beaucoup de réverbérations et que de multiples effets qui distordent le son sont utilisés tout au long de leur opus, chaque petite subtilité sonore, chaque note, chaque onde est discernable. Peut-être cette extrême clarté vient-elle du fait que les deux hommes qui sont derrière toutes les compositions de ce groupe sont eux-mêmes très – comment dire – laborieux. Non pas au sens où ils sont paresseux et improductifs – ils sont tout simplement ce qu'on pourrait vulgairement qualifier de lents. Lents d'une lenteur qui est patiente, à l'écoute – surtout à l'écoute – de l'autre et de son environnement. Lents car un océan et un continent séparent Wiltzie de McBride – le premier vivant en Californie et le second en Belgique. Lents car chacun d'eux compose des parties de musique individuellement en attendant de retrouver l'autre. Une impressionnante pléthore d'instruments est utilisée sur *And Their Refinement of the Decline* : violoncelle, clarinette, trompette, harpe, piano, clavier, guitare électrique et j'en passe. Une instrumentation très classique donc, mais pour Wiltzie et McBride, ces instruments ne sont que – des instruments. Point. Leurs collaborateurs et eux n'en font pas une utilisation vertigineusement vertueuse – ils composent des sons pour les transformer en musique.

Peut-être à ce stade-ci de la lecture de ce papier vous vous doutez déjà du genre de musique que fait SOTL – un juste indicateur, pour ne pas dire un probant indicateur, est qu'il n'y a aucune présence de vocalises ni de rythme au sens populaire du terme, puisque aucune percussion ne se trouve sur ce double album. Pas de rythme donc, mais du mouvement. De lents et langoureux mouvements constitués non pas seulement d'incessantes et monotones notes, mais également de douces pointes que l'on retrouve partout dans l'œuvre. Et oui – on a ici affaire à de la musique ambiante. À mon sens les mots suivants qualifient adéquatement le son et l'ambiance générale de cet album : éthéré, rêveur, nébuleux, incertitude, infini, bucolique, cérébral, majestueux, pluvieux.

À première écoute, on se croirait dans un film expérimental de série B – un vrai film d'artiste avec un grand A ; leur musique étant très cinématographique, vaporeuse et sublimement mélancolique. Ce ne serait même pas une insulte de dire à Messieurs Wiltzie et Mc-

Bride que vous vous êtes endormis à l'écoute de leur opus – là n'est pas précisément leur but, mais cela s'en rapproche ; ces deux hommes veulent vous faire rêver – vous faire voir les couleurs (les étoiles) à l'intérieur de vos paupières lorsque vous fermez les yeux. Stars of the Lid – ou selon la définition que donnent ses membres du nom de leur groupe, réfère d'ailleurs « à notre cinéma personnel situé entre notre œil et notre paupière. »¹

En un mot, Stars of the Lid sont à la musique ce que le *slow design* est au design – une micro-communauté qui prend son temps pour vivre, mais surtout qui prend son temps (cinq ans séparent cet album de leur précédent) pour produire une œuvre de qualité. De grande qualité.



Pochette

Alignement, proximité, rythme, enfin, des qualificatifs de nature très « gestaltistes » peuvent être apposés à cette couverture d'album. Sur le fond saumon pastel de la couverture se trouvent des rectangles d'épaisseur variable colorés par alternance d'un beige plus rehaussé et jaunâtre et d'un autre beige, celui-là plus rabattu et verdâtre. Je crois pertinent de vous faire part d'une petite parenthèse qui ma foi, est étrangement intéressante. Je suivais cette session-ci le cours d'*Usagers, perception et cognition* de Madame Tatjana Leblanc et comme travail final de session, nous devions faire une analyse sémantique d'un extrait musical afin de créer des visuels pour des pochettes de CD. J'ai alors tenu mordicus auprès de ma coéquipière d'analyser la pièce *A Meaningful Moment Through A Meaning(less) Process* de l'album *And Their Refinement of the Decline* de Stars of the Lid. Ayant donc séparé les tâches, je me retrouvai à devoir faire une interprétation graphique basée sur ma perception de cette pièce.

Plutôt que de continuer à analyser avec des mots et une pluie de qualificatifs la pochette, je vous montre donc ici même – si vous voulez bien déplacer votre regard quelques centimètres vers la droite – le résultat auquel je suis parvenu.

Comme vous pouvez le remarquer, mon interprétation s'est rapprochée – et c'est la vérité, je vous l'assure, chers fidèles lecteurs que vous m'êtes – tout à fait inconsciemment et à mon grand étonnement (puisque je venais tout juste de faire l'acquisition de *And Their Refinement of the Decline*) du graphisme de l'album de SOTL, mais cela à quelques différences près. Étrange. Étrange car je n'avais porté absolument aucune attention audit graphisme car il m'avait semblé à première vue très... banal. Bougre que je suis.

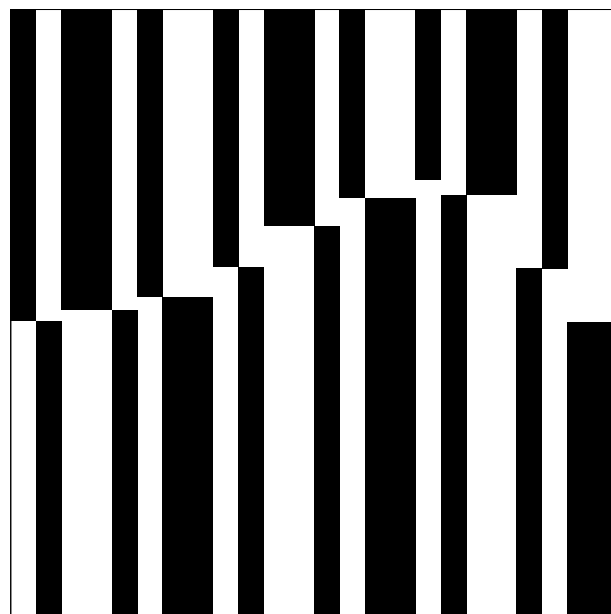
Site Web officiel du groupe :
<http://brainwashed.com/sotl/>

Site Web de leur (excellente) étiquette :
<http://kranky.net/>

1. Source : http://en.wikipedia.org/wiki/Stars_of_the_Lid. Traduction personnelle.



Page frontispice de la pochette



Mon interprétation de la pièce *A Meaningful Moment Through A Meaning(less) Process*

Le designer et son prototype, une relation intime...

Pronto Prototypes inc.

« Le monde change » ! L'expression fait penser à l'« évolution » qui a fait du producteur-consommateur ce qu'il est devenu. Plus modestement et simplement, le « changement » est une suite ininterrompue d'apprentissages et d'adaptations ayant parfois relevé de l'exploit. Il faut dire que le rythme de l'innovation et de la créativité aura été particulièrement extraordinaire au fil du dernier siècle ! « Vivre avec son temps » m'apparaît être un privilège dont les designers bénéficient, de par leur implication directe et quotidienne à ce que notre avenir sera.

Dans cette perspective, et à l'instar de l'ensemble des outils nous ayant été offerts, le prototypage – parlons-en – a récemment connu une avancée technique remarquable. Son rôle a changé de spectaculaire façon. La précision maintenant offerte en prototypage rapide a modifié la donne. Les différentes validations (dimensionnelle, ergonomique, de concept) continueront à utiliser cette technologie qui permettra toujours de passer de l'écran au pupitre en quelques jours, si ce n'est en quelques heures. Par ailleurs, de nouveaux paradigmes émergent, les pièces devenant des outils à valeur ajoutée, par exemple : des maquettes de présentation au réalisme saisissant et à l'exactitude rassurante.

À la vitesse à laquelle les choses vont, les industriels souhaitent aujourd'hui que le produit soit commercialisé avant même d'exister. Démarche légitime s'il en est, qui fait la différence entre gagner et perdre un marché. Le temps étant compté, la dépense productive nécessite un retour rapide sur l'investissement. Mondialisation oblige !

Lorsque les moules commencent à produire, les ventes doivent être déjà conclues, afin de rentabiliser la démarche dans un souci d'efficacité optimale et essentielle au succès commercial. Un exemple réussi en la matière est la maquette suivante : un prototype rapide MJM de niveau 3 – soit au cosmétique de présentation marketing – susceptible d'accélérer la commercialisation du produit. La démarche est deve-

prototypage rapide

nue un incontournable pour plusieurs intervenants en développement de produits.

Dans le même ordre de faits, au-delà de la maquette, la suite à donner sera bien souvent une pré-production de pièces ou d'appareils fabriqués en courte série. Ces prototypes fonctionnels sont maintenant si réalistes qu'ils sont utilisés en production sur une base régulière pour de nombreuses applications. Plusieurs utilisateurs en haute technologie, médical, militaire, aérospatial et autres, exigent des composantes de grande qualité mais en volume de production réduit. Le prototypage ou production en courte série par coulage d'uréthane occupe parfaitement un tel créneau.

Le casting d'uréthane est un procédé artisanal offrant des possibilités limitées largement ouvertes. À ce propos également il y eut « révolution », dans la façon de faire d'abord et dans le choix des matériaux ensuite. Les résines sont aujourd'hui flexibles, translucides, retardant la flamme ou encore se prêtant à des expériences biomédicales, etc. À partir d'une pièce maîtresse – plus souvent qu'autrement un prototype rapide en haute résolution (ex. MJM) –, un moule temporaire est façonné en fonction de la production à court terme de pièces en nombre limité mais de grande qualité. En conséquence, lorsque le designer est en possession de ces moyens techniques, le procédé est massivement mis à contribution en développement de produits.



À gauche :
Maquette - proto rapide MJM niveau 3
design par : Explora Technologies
Pour : Medical Intelligence Tech.
Maquette par : Pronto-Prototypes



grandes entrevues

Difficile de faire mieux que présenter un produit réaliste pour obtenir du financement. Les commentaires d'un focus group sont généralement précieux. Aussi, les petits gestes comme tâter, essayer, regarder, toucher, étirer, tester, etc., suffisent normalement à communiquer le « FEELING » que l'objet saura transmettre.

Un autre exemple? Il s'agit de l'utilisation de cette catégorie de prototypes à l'occasion d'une exposition commerciale. Je signale que la pièce ou l'appareil est en tout point semblable à la pièce ou à l'appareil prévu en production à venir. Ceci afin de bien montrer « la chose » malgré le fait qu'aucun outillage de production n'existe encore. Les moyens de production peuvent être en processus de réalisation et ne pas être fonctionnels à la date fatidique, à savoir celle où les ententes et contrats se signent. Le prototype devient alors le meilleur ami du designer. Dire qu'il vaut son pesant d'or est alors peu dire.

Les prototypes étant fonctionnels, ils seront des incontournables pour la mise en place finale de la commercialisation évoquée plus haut et avec toute la logistique que cela requiert. Des produits sont en l'occurrence disponibles : pour le designer qui prépare la suite des opérations avec les différents fournisseurs ; pour le marketing qui assume ses ententes et distribue le matériel publicitaire « avec » photo ou qui souhaite alimenter ses distributeurs ou représentants ; pour l'ingénierie enfin qui conçoit la méthode de la production malgré les mille et un imprévus qui se présenteront.

Le désir de disposer d'un prototype de l'un ou l'autre des niveaux identifiés ci-haut est généralement associé à une démarche qui d'abord prétend à la rationalité. S'il y a incertitude ou insécurité, il est impératif de prendre les devants. Il y a nécessité d'être rassuré en vue d'un parcours sans faute et d'une démarche optimale.

La livraison d'une caisse de litres de lait peut apparemment se passer de précaution technique. Puisque le manufacturier en conçoit depuis des années, il connaît son procédé et ne souffre d'aucune forme d'incertitude ou d'insécurité. Sauf qu'il peut tout de même vouloir le prototype d'un modèle à venir,

pour le présenter à un client potentiel qui sera présent à son usine dans moins d'un mois. L'investissement est alors bien peu cher payé en regard de l'épargne qu'il permet. Le prototype émotif existe aussi, celui qui fait plaisir. La vue-surprise de l'objet en 3D provoque généralement un irrésistible sourire de satisfaction.

Le designer et son prototype ... un rapport intéressant!



Çi haut :
Casting uréthane utilisé en production courte série
Design par : Nb Design
Pièces : Pronto-Prototypes

Çi bas :
Casting uréthane prototype fonctionnel de présentation marketing
Design par : ESGE
Prototypes fonctionnels : Pronto-Prototypes



Université
de Montréal
École de design industriel

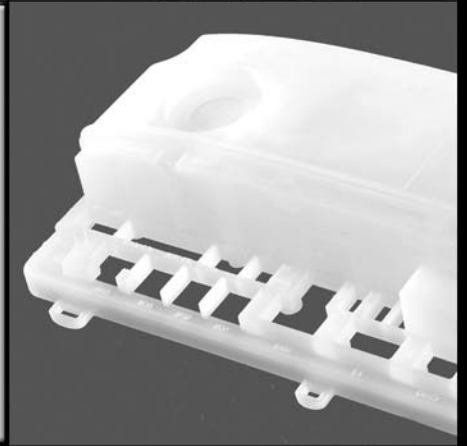
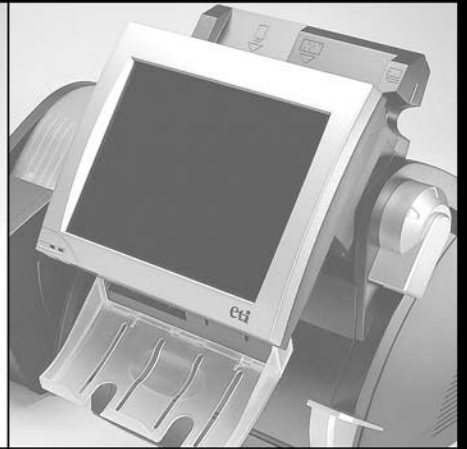
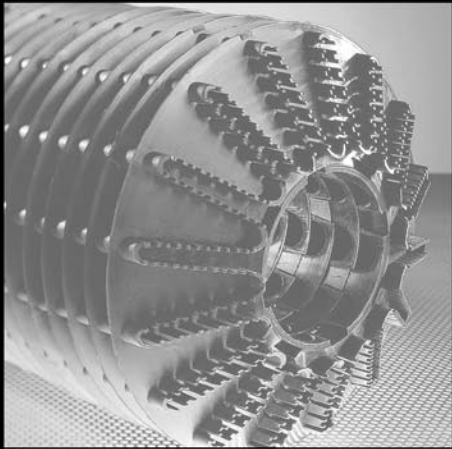


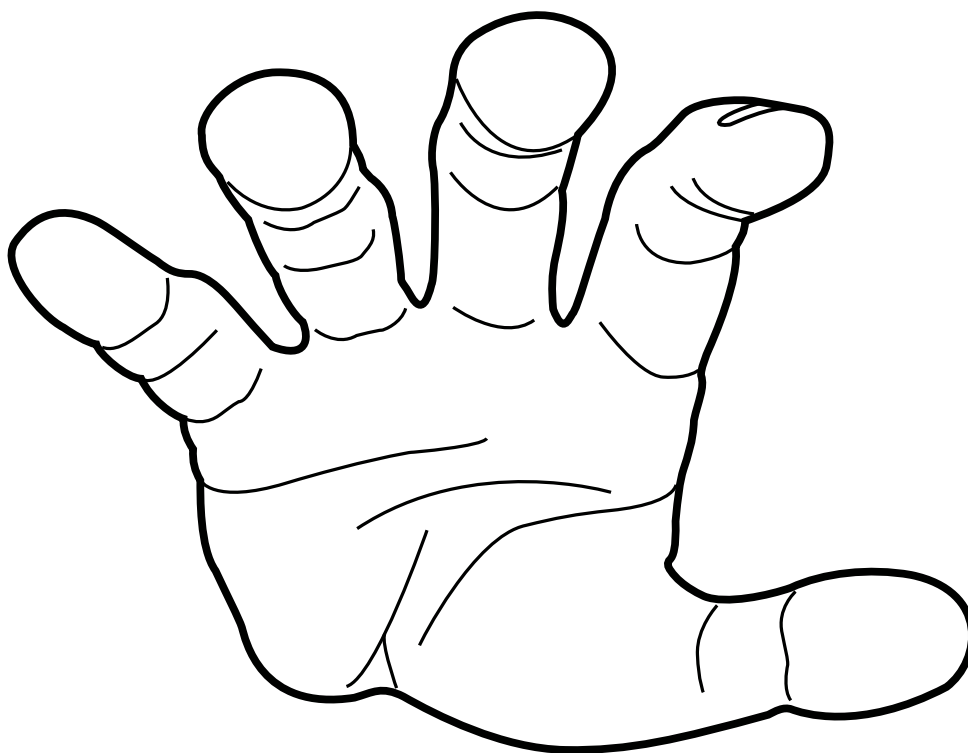
ASSOCIATION DES ÉTUDIANTS DE
DESIGN INDUSTRIEL ET D'INTÉRIEUR



» **INDEX** DESIGN
Magazine Virtuel du Design d'Intérieur
www.index-design.ca







Par souci et respect de l'environnement, Poiesis imprime
sur du papier recyclé post-consommation