



Souvent réduit à un adjectif, le design est pourtant une discipline à part entière, née avec la révolution industrielle, même si certains auteurs estiment que l'acte de design se confond avec l'histoire de l'homme. Le mot « design » – du latin designare, « marquer d'un signe distinctif » – articule une double signification : dessein et dessin. Un projet pour le monde et la forme des artefacts. Le design, en permanence travailler par les questions humaines, est une démarche d'observation, de recherche, d'analyse et de création.

XIXE SIÈCLE : REVOLUTION INDUSTRIELLE ET NAISSANCE DU DESIGN

La production mécanisée ouvre un chapitre de l'histoire de l'homme et de son environnement, écrit par des industriels, des ingénieurs, des techniciens et des ouvriers. De la machine à vapeur aux gratte-ciels, cette révolution transformera définitivement le paysage quotidien.

/1835

Revolver de Samuel Colt.

/1851

Exposition universelle de Londres au [Crystal Palace](#) par Joseph Paxton, première construction faite à partir d'unités modulaires standardisées.

/1859

Chaise N°14 par [Michael Thonet](#), inventeur du procédé industriel du bois cintré et précurseur du montage en kit.

/1880 – 1920 : [ARTS AND CRAFTS](#)

En opposition à l'industrialisation grandissante, accusée de produire des objets médiocres et onéreux, William Morris ou John Ruskins prônent un retour à l'artisanat.

/1890 – 1914 : [ART NOUVEAU](#)

Inspiré du mouvement Arts and Crafts, l'[Art nouveau](#) connaîtra un développement international. S'opposant à la banalité des formes, il proclame une nouvelle esthétique inspirée par la nature.

/1901

Jeu [Meccano](#) de Franck Hornby.

/1907

[Deutscher Werkbund](#), association fondée par Hermann Muthesius et Henry Van de Velde qui réunit artistes et industriels allemands pour réconcilier qualité esthétique et production de masse.

/1908

Modèle T d'[Henry Ford](#), première automobile de grande série. Les principes d'organisation scientifique du travail développés par Taylor sont appliqués à la chaîne de fabrication.

Texte Ornement et Crime d'[Adolf Loos](#).

Premier design global : produit, logotype, papier à lettre, affiche, emballage, usine et cités ouvrière conçues dans leur ensemble par [Peters Behrens](#), directeur artistique de l'entreprise AEG.

/1914

Lors de l'exposition *Deutscher Werkbund*, la querelle de Cologne oppose ceux qui en appellent à la variété des formes et ceux qui prônent la standardisation : ce sont les tenants du rationalisme et du fonctionnalisme qui sortiront vainqueurs de cette dispute récurrente dans l'histoire du design.

1914 - 1918 : PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

La Première Guerre mondiale sera, comme la plupart des guerres, une période de développement de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux : aciers spéciaux, contreplaqués, matériaux de synthèse, etc..

/1915

[Bouteille de Coca-Cola](#) d'Alexander Samuelson.

/1917 – 1932: [DE STIJL](#)

Le mouvement hollandais de Stijl développe une esthétique rationaliste.

/1919 – 1933 : LES ATELIERS DU [BAUHAUS](#)

Créés par Walter Gropius, les Ateliers du Bauhaus revendiquent une synthèse entre les arts, une unité entre l'art et l'industrie avec la volonté de sortir l'art de son domaine spécialisé. C'est ce bouleversement des hiérarchies qui balaie l'ornement et met un point final au XIXe siècle.

/1920-1939: [ARTS DÉCO](#)

Tirillé entre ornement, luxe et modernité, le mouvement [Arts déco](#) découvre les possibilités quasi illimitées qu'offre l'industrie. Deux tendances coexistent : l'une traditionnelle, réputée élitiste et l'autre fonctionnelle à destination de la masse.

1929 : CRISE ÉCONOMIQUE

Pendant la crise économique de 1929, les industriels prennent conscience de l'importance de l'esthétique dans le succès de leurs produits.

/1929-1950: STREAMLINE

L'aérodynamisme, lié à la fascination pour la vitesse, influence le design et se répand dans les objets de la vie quotidienne.

/1929-1954: UNION DES ARTISTES MODERNES (UAM)

L'Union des artistes modernes accueille artistes, architectes, designers, ingénieurs – [Pierre Chareau](#), [Jean Prouvé](#), etc. –, réunis par affinité esthétique afin de rapprocher le modernisme et la tradition de l'art décoratif à la française. Dans une seconde période elle mettra en avant une pensée plus rationaliste, standardisée et uniformisée en s'appuyant sur l'idée que les hommes ont des besoins identiques.

1939 - 1945 : SECONDE GUERRE MONDIALE

Les innovations se concentrent logiquement dans les secteurs militaires. Après la guerre, les avancées dans le domaine des matériaux (polystyrène, plexiglas, polyéthylène, etc.) entreront rapidement dans le quotidien libérant la créativité des designers. Ce sera le règne du plastique qui offre une nouvelle manière de vivre, les objets deviennent peu à peu des produits culturels.

/1939

2 CV Citroën de [Flaminio Bertone](#).

/1942

Tupperware de Earl C. Tupper.

/1943

[IKEA](#) de Ingvar Kamprad.

/1945

Chaise LCW de [Charles et Ray Eames](#).

APRÈS – GUERRE

/1949-1987: FORMES UTILES

Née de l'UAM, l'association Formes utiles encourage l'esthétique industrielle comme indissociable de la valeur fonctionnelle d'un objet.

/1950

Stylo *Bic Cristal* de Marcel Biche.

/1953

Super cocotte-minute par [SEB](#).

/1953-1968: ÉCOLE D'ULM

L'École d'Ulm, héritière de la tradition du Bauhaus, promeut un design adapté aux besoins de l'individu et non au service de la société de consommation.

/1957

Livre *Mythologie* de [Roland Barthes](#).

/1959

Chaise *Cantilever* de [Verner Panton](#).

/1960

Ciseaux *O-Series* d'Olof Bäckström pour [Fiskars](#).

/1963

Livre *La laideur se vend mal* de Raymond Loewy.

/1966-1973: DESIGN POP

Le mouvement Design Pop remet en cause le fonctionnalisme accusé de brider la créativité au service de la société de consommation. À l'heure de la culture des loisirs, des groupes comme Archizoom, [Superstudio](#), [Archigram](#) exploitent les possibilités créatives de la culture populaire et des médias pour produire un design ludique, de préférence en petite série, autour de la sophistication technologique, de la culture urbaine et de la science-fiction.

1969 : Recherche sur la ville, l'environnement et la culture de masse, *projet No-Stop City* par [Andrea Branzi](#) et le groupe Archizoom.

/1969

Avion *le Concorde* par Sud-Aviation et British Aircraft Corporation.

/1972

Meubles en carton *Easy Edges group* de [Frank O. Gehry](#).

1973 CHOC PÉTROLIER

La crise énergétique et ses répercussions vont mettre un frein aux fantaisies de la décennie

précédente. Les designers prennent conscience de l'importance des enjeux écologiques.

/1973-1985: DESIGN ALTERNATIF

À partir du constat de la faillite de l'idéologie rationaliste, productiviste et moderne, la pensée post-moderne développe un design alternatif qui entend réhabiliter l'ancien pour le combiner au nouveau dans un éclectisme généralisé conciliant toutes les époques et tous les styles. Il se réfère à une culture du projet plus étendu qui plonge ses racines dans l'anthropologie, la sociologie, la sémiologie et la symbolique des idées. Les designers élaborent alors des objets immédiatement identifiables, dégagés de l'obsession de la fonction au profit d'une forme puissante et chaleureuse.

/1974

Carte à puce de Roland Moreno.

/1979

Walkman par Sony Corporation.

1980 - 1990 : DE L'ULTRA CONSUMÉRISME À SA CONTESTATION

Sur fond de prise de conscience des risques attachés au progrès – crise écologique, développement de la marchandisation, massification du chômage, etc. – l'univers des designers évolue. En réaction, la conception d'un produit se complexifie, les designers poursuivent leur critique du fonctionnalisme au centre des préoccupations et des *process*.

/1982

Minitel par France Télécom.

/1983

Montre *Swatch* de Schmid Muller Design.

/1983

Appareil photo *Frog* de [Luigi Colani](#) pour Canon.

/1985

Bouilloire *Oisillon* de [Michael Graves](#).

/1987

Presse-agrumes *Juicy Salif* de [Philippe Starck](#).

1990 À NOS JOURS : VERS UNE NOUVELLE DONNE

Avec la chute de l'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS), une nouvelle donne se met

en place. Sans concurrent, le monde occidental renforce pour un temps sa domination économique, technique, financière et culturelle.

/1990 - 2000 : RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

L'informatique engage une mutation profonde du design. Tout est à repenser aussi bien les usages que les fonctions, autant la conception que la production et la commercialisation. On assiste ainsi à une extension du domaine du design vers de nouveaux territoires : le son, la lumière, les odeurs, *etc.*

1993 : Aspirateur *DC02* de [James Dyson](#).

1998 : Ordinateur *iMac* de [Jonathan Ive](#) pour [Apple](#).

1998 : Sac *Back up* – Louis Vuitton d'[Ora-ïto](#).

1999 : Chaise *Slice chair* de [Matthias Bengtsson](#).

2004 : Chaise *C1* de [Patrick Jouin](#).

/1992

Voiture Twingo par Renault.

/1995

Colonne d'hospitalité *Quand Jim monte à Paris* de [Matali Crasset](#).

/2007

Téléphone [iPhone](#) par Apple.

/2000 - 2010 : VERS UN DESIGN GLOBAL

Alors que la révolution numérique a été digérée, le design, tout en perdurant dans ses domaines traditionnels, se dissémine dans tous les secteurs : social, alimentation, management, information, service, recherche, *etc.* Les possibilités sont démultipliées et offrent à chacun l'occasion de s'exprimer et de répondre aux nouveaux usages. Si l'écologie était auparavant l'affaire de quelques designers, elle est aujourd'hui au cœur de la discipline.

2003 : Livre *Il y aura l'âge des choses légères* de [Thierry Kazazian](#).

2004 : Service *Recycle Bank* à Philadelphie.

2008 Livre *In the bubble de la complexité au design durable* de [John Thackara](#).

2009 :

Site internet *Gapminder World* d'[Hans Rosling](#).

Filtre à air *Andrea* de [Mathieu Lehanneur](#).

Nuage de saveurs *Whaf* de [Marc Bretillot](#) et [David Edwards](#).

2010 :

Ferme verticale autosuffisante *Oogst1000* de [Tjep](#).

Quartier *Grand Large* à Dunkerque.

Bureaux de [Google](#) à Zurich.

Tour de potier virtuel *l'artisan électronique* par Clair Warnier et Dries Werbruggen en collaboration avec Tim Knapen.

Livre Introduction à une discipline d' *Alexandra Midal*.

ET DEMAIN ?

Comment organiser le monde entre la prospérité matérielle des hommes et le maintien de conditions de vie respectueuses de la nature ? Il s'agit dès aujourd'hui, dans l'acte de design, de prendre en compte la complexité croissante des techniques produites par l'innovation elle-même et la quête de l'efficacité, d'analyser les mécanismes d'appropriation des techniques par les individus et les collectifs – les usages, les pratiques, la réalité des besoins.

Caroline D'Auria-Goux

Designer, Chargée de projets scolaires et éducatifs à la Cité du design