

## D'un design industriel à un design radical

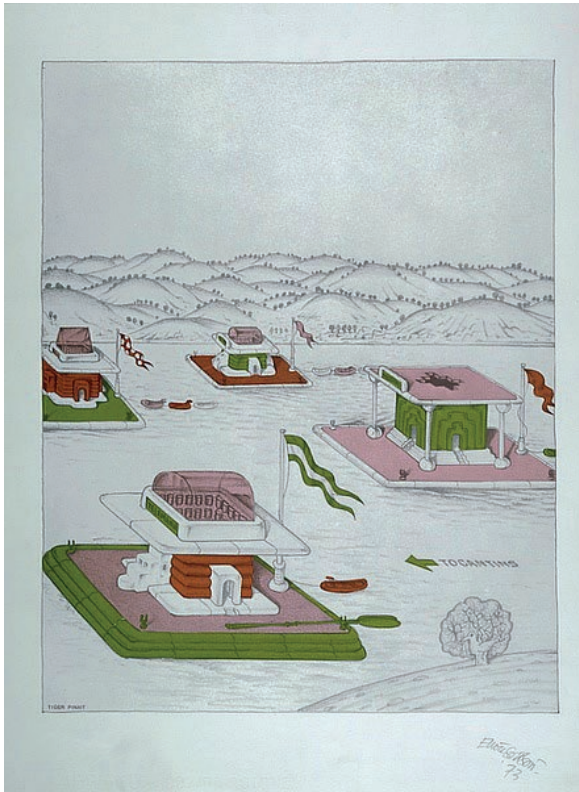
Pour tenter de comprendre dans quel contexte évolue le design spéculatif, il semble nécessaire de faire quelques pas en arrière dans la pratique du design. Car, si le design spéculatif, nommé ainsi, est une pratique récente, il n'en est pas moins héritier de tout un mouvement contestataire de la fin des années 1960. L'émergence, à l'époque, de groupes tels qu'Archizoom, Superstudio, Alchimia en Italie, Archigram en Angleterre, ou Haus-Rucker-Co en Allemagne annonce déjà les prémices d'une pratique nouvelle du design : radicale, critique et utopiste.

Ce mouvement, appelé *design radical*, propose de remettre en question la pratique d'un design fonctionnaliste, légataire, notamment, des théories modernistes et de l'expansion de la production industrielle d'après-guerre. Design et industrie sont à l'époque très fortement liés et représente un idéal pour forger «un homme nouveau» et constituer un «modèle définitif de société»<sup>[1]</sup>. Mais, en Italie notamment, certains praticiens de l'époque, observent les dérives du capitalisme et de la société de consommation que ce système fait naître. Plusieurs designers tels qu'Alessandro Mendini, Ettore Sottsass, ou Andrea Branzi, déjà reconnus alors, sont les chefs de file de ce mouvement.

- *Mind Expanders*,  
Casques déformant  
la vision en créant de  
nouvelles perspectives

1967-1969  
Haus-Rucker-Co

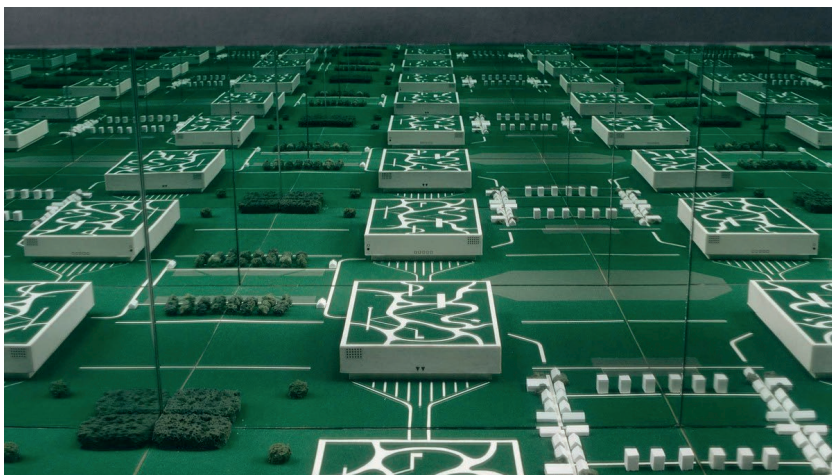




- *Il pianeta come festival*,  
Radeaux pour écouter  
de la musique de  
chambre

1973  
Ettore Sottsass

À travers la production d'objets et de meubles, mais aussi de textes, de revues ou de dessins, ils définissent les principes de cette pratique radicale. D'une part, ils prônent l'éloignement d'une pratique *mainstream* ou industrielle du design, et engagent déjà une résistance face à la domination technologique. Ils utiliseront le design comme un outil d'exploration des techniques et des usages, insoumis aux contraintes de production. Liberté et expérimentation sont les maîtres mots qui définissent cette nouvelle pratique. Naîtrons dès lors des projets tentant de redéfinir les usages entre l'objet et l'utilisateur, ses modes de consommation et sa place dans la société.



- *No-Stop-City*, Projet  
architectural utopiste

1969  
Archizoom

Avec beaucoup de dérision, ces designers remettent en question le métier de designer, sa fonction et son utilité dans le monde. Ainsi ils revisiteront des objets du quotidiens, avec la série *Banal Objects* de Archizoom, ou des meubles plus emblématiques comme la fameuse *Mies Chair* d'Alchimia, détournement absurde du fauteuil du designer Mies Van der Rohe. Les dessins de la série *Il pianeta come festival* de Ettore Sottsass, les casques *Mind Expanders* de Haus-Rucker-Co, ou la *No-Stop-City* de Archizoom sont des bons exemples de projets représentatifs de ce mouvement, car ils renferment en eux une portée utopique, chargée d'ironie vis-à-vis du design traditionnel. Andrea Branzi, un des fondateurs d'Archizoom déclarera d'ailleurs qu'«aux utopies qualitatives, nous répondons par la seule utopie possible : celle de la Quantité».

On pensera notamment ici aux critiques émises par le design radical envers le **Good Design**, dont les préceptes les plus connus sont les *10 principes de bon design* de Dieter Rams, designer chargé à l'époque de la conception des objets de

la marque Braun. Critique de la modernité qu'on retrouve déjà, une décennie plus tôt, chez Jacques Tati et son film *Mon Oncle*, dont la célèbre Villa Arpel se révèle être un temple du fonctionnalisme, où tout se détraque sur le passage de M. Hulot. Autour d'un prisme social et politique, ce mouvement d'avant-garde s'essaye donc à réinventer la profession de designer.



- *Mon Oncle*, capture d'écran de la célèbre scène de la cuisine

1958  
Jacques Tati



- TP1,  
Radio conçu pour  
Braun

1959  
Dieter Rams