

## Pistes pour l'enseignement

Suggestions pédagogiques et documents à photocopier en lien avec le film

# Le pouvoir du design

**Documentaire** de Reinhild Dettmer-Finke

**Durée** 52 minutes

**Âge minimum** 12 ans

**Thèmes:** design, consommation, matières premières, économie circulaire, destruction de l'environnement

**Degré scolaire:** degré secondaire II (gymnase, école de culture générale)



**Production:** Kobalt Documentary, Berlin

**Année de production:** 2020

**Caméra:** Daniel Waldhecker, Kerstin Pommerenke, Roland Wagner, Mark Klotz, Jamie Lucas

**Montage:** Mike Schlömer

**Son:** Julius Hofstädter

**Musique:** Karl-Heinz Blomann

**Langue:** allemand, français, sous-titres français

## Table des matières

À propos du film	3
Résumé du film	3
La réalisatrice	4
Informations générales	4
Suggestion didactique: Le pouvoir du design	9
Référence à l'EDD	9
Liens avec le plan d'études	9
Objectifs d'apprentissage	9
Durée	9
Déroulement	9
Quelques idées pour développer le sujet	11
Fiche d'activité 1 : qu'est-ce que le design ?	12
Fiche d'activité 2 : un design pour l'avenir	13

## À propos du film

Le design qui avait pour but à l'origine de diffuser dans la population des choses bien conçues et belles est devenu, par son pouvoir de séduction, un allié de la consommation. C'est lui qui définit les nouvelles tendances et qui crée ainsi en permanence de nouvelles incitations à acheter. Le film «Le pouvoir du design» fait le portrait d'une nouvelle génération de designers qui sont conscients de la destruction de l'environnement et du changement climatique. Il soulève une question : en quoi le design peut-il contribuer à résoudre les problèmes qu'il a en partie lui-même créés.

## Résumé du film

Le design est un grand séducteur, il favorise la consommation de masse et porte sa part de responsabilité dans le gaspillage des ressources, la destruction des écosystèmes et le changement climatique. C'est ce qui est dit au début du film «Le pouvoir du design». Mais quel est le pouvoir réel du design ? Et comment a-t-il changé au cours du temps ? Le design peut-il vraiment construire un monde meilleur ? C'est sur ces questions que se focalisent les quatre parties du documentaire après l'introduction (sans compter l'introduction et la fin).

Dans la première partie, la réalisatrice s'intéresse à la dimension politique du design. Des experts et expertes de la question expliquent l'impact que peut avoir le design. Friedrich von Borries, professeur de théorie du design, montre par exemple pourquoi la «coccinelle» VW a été adoptée aussi bien par les nationaux-socialistes en Allemagne que par la culture hippie en Californie. Mateo Kries, le directeur du Vitra Design Museum (musée Vitra), explique, à partir du design des halles de gymnastique en constante évolution, comment le design stimule la productivité et la consommation.

C'est en se demandant s'il existe un design à l'écart du gaspillage des ressources et de la pression d'innover que la réalisatrice aborde la deuxième partie du film. Des jeunes designers interviennent : ils ont l'opportunité de présenter leurs travaux dans le cadre de la Biennale du design à Saint-Etienne et essaient de réaliser un design économe en ressources et démocratique, en adoptant une nouvelle approche du design.

C'est la notion même de design qui occupe une place importante dans la troisième partie du film. Avec des extraits de l'exposition «The Politics of Design» consacrée au designer Victor Papanek qui a essayé, dans les années 70 déjà, de concilier le design et l'engagement social, il est expliqué que de nombreuses discussions actuelles sur un design respectueux des ressources et démocratique ne sont pas nouvelles. Les designers d'aujourd'hui apportent toutefois des réponses différentes.

Les designers qui s'emploient à apporter de nouvelles réponses sont présentés dans la dernière partie : Marjan van Aubel souhaite rendre l'énergie solaire accessible à tou.te.s en combinant la durabilité, la technique et le design. Julia Lohmann fait intervenir des algues et étudie le potentiel des organismes marins comme matériau de design. Superlux est un studio de design implanté en Angleterre qui pratique un design critique et réfléchit sur les défis complexes auxquels nous devons faire face aujourd'hui.

## Vue d'ensemble des parties du film

	00:00	Introduction
I	01:20	Des experts et des expertes : Alison J. Clark, Friedrich von Borries, Mateo Kries
II	07:60	System not Stuff : la Biennale du design de Saint-Etienne
III	15:10	The Politics of Design : Victor Papanek et les années 70
IV	23:20	Amorces de solutions : 23.20 Marian von Alben, énergie solaire, 33.00 Julia Lohmann, objets à base d'algues, 42:20 Superflux, le logement de l'avenir
	49:00	Fin

## La réalisatrice

Reinhild Dettmer-Finke est auteure et cinéaste et a déjà réalisé de nombreux reportages et documentaires pour les chaînes ARD, ZDF, ARTE sur des thèmes liés à la société, à des événements d'actualité et à la culture. Son film « Le pouvoir du design » a été très remarqué par la presse germanophone et a été présenté dans le cadre de différents festivals et manifestations dédiés à la question du développement durable

## Informations générales

### *Le design, qu'est-ce que c'est au juste ?*

Le design est inséparable de notre vie quotidienne et se reflète aussi dans notre langage courant. Nous parlons de meubles design, de voitures design, de vêtements design et de sacs à main design. Les gens « designent » leur jardin et leur corps et réservent leurs vacances auprès d'une conceptrice de voyages. Mais que signifie le terme design en réalité et comment la notion de design a-t-elle changé au cours du temps ?

### *Les débuts*

Pour amener un peu de clarté dans les débats actuels à propos du design et de la notion de design, il vaut la peine de jeter un coup d'œil sur l'histoire du design et son évolution. Les origines du design en tant que discipline sont étroitement liées à l'industrialisation et à la fabrication mécanique des produits. Au début, c'était surtout des artistes qui travaillaient comme designers et réalisaient des prototypes pour la production industrielle. Par la suite, des représentants d'autres professions les ont rejoints : des artisans, des architectes, des architectes d'intérieur et des ingénieurs. Une tentative de définir le design a déjà eu lieu au cours de la seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle. Lors de l'exposition mondiale de Londres en 1851, le design a été décrit comme suit : « Le design s'applique à la construction de toutes les pièces, aussi bien sous l'angle de leur utilisation que de leur beauté et il inclut également les éléments ornementaux. »<sup>1</sup>

La critique du design est aussi vieille que le design lui-même. En Angleterre, le pays où l'industrialisation a eu lieu le plus rapidement, la critique du design a donné de la voix en même temps que la critique du capitalisme. On avait certes augmenté la quantité de marchandises mais les produits étaient sans âme et n'avaient pas de style propre. Ce reproche provenait surtout du mouvement « Arts and Crafts » (Arts et artisanat) qui réclamait dès la moitié du 19<sup>e</sup> siècle davantage de produits artistiques.<sup>2</sup>

### *Le Bauhaus*

La première haute école de design moderne qui a connu ses débuts dans l'esprit du mouvement « Arts and Crafts » était le Bauhaus à Weimar. Au cours du temps, c'est une conception industrielle qui s'est imposée au Bauhaus, un fonctionnalisme caractérisé par des formes épurées et des productions en acier tubulaire. La tâche d'un designer était, selon les principes du Bauhaus,

1 Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck, S. 11.

2 Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck, S. 11.

bien davantage que la conception de produits. Les designers, hommes et femmes, n'étaient pas censés créer uniquement des objets mais modeler la société dans son ensemble. Beaucoup des objets qui ont été créés alors au cours d'un processus d'expérimentation et dans le cadre de groupes interdisciplinaires sont considérés comme des classiques. Les normes esthétiques du design moderne définies au Bauhaus continuent d'être valables aujourd'hui encore.<sup>3</sup>



Bâtiment principal du Bauhaus à Weimar, © Pixabay

### ***La naissance de la société de consommation***

Alors que le design du Bauhaus avait une orientation idéologique, la variante commerciale, l'« Industrial Design », se développait en même temps aux États-Unis. Les designers industriels américains ont introduit des formes aérodynamiques efficaces – pour la production automobile aussi bien que pour les appareils ménagers – qui incarnaient le progrès. La consommation de masse et le lifestyle (ou style de vie) étaient nés. Par ailleurs, de nouvelles méthodes de distribution étaient développées, ce qui a eu pour effet que les designers ne se limitaient plus seulement à concevoir des produits, mais s'occupaient aussi des stratégies de production, d'écoulement et de vente.



Mixeur, 1945, Eric Brill, © Der Spiegel, 2012

Comme facteur favorisant la demande, le « styling » (ou ligne esthétique) a été introduit dans les années 50 et 60. C'est la forme d'un objet et non pas sa fonctionnalité qui était au centre. Durant cette période, les produits et les emballages jetables se sont multipliés sur le marché. La société du tout-jetable commençait. Alors qu'en 1950, on produisait dans le monde environ deux millions de tonnes de plastique, en 1976 on en était déjà à 50 millions.<sup>4</sup>

3 Bürdek, Bernhard E. (2016): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser Verlag. S. 27.

4 Mc Guirk, Justin (2022): Die Welt ist Müll – Machen wir etwas daraus. In: Das Magazin (18.3.2022), S. 22.

### ***Le mouvement précoce du design écologique***

Le représentant le plus connu du mouvement du design écologique et démocratique des années 70 se nomme Viktor Papanek. Dans son ouvrage intitulé « Design for the real World », il disait en substance: « Le design est devenu un outil extrêmement puissant qui permet à l'être humain de façonner ses outils et son environnement. Ceci exige de la part des designers une grande responsabilité sociale et morale. »<sup>5</sup> Il défendait un design prenant en compte des facteurs sociaux et écologiques et identifia six domaines dans lesquels les designers devraient assumer une responsabilité particulière: le design pour le tiers-monde, les handicapés, le secteur de la santé, la recherche expérimentale, pour les stratégies de survie dans des conditions difficiles et pour les concepts révolutionnaires. Un programme qui était en lien étroit avec les principes politiques du mouvement écologique naissant.<sup>6</sup>



Victor J. Papanek, structure mobile pour place de jeux, 1975

© Universität für angewandte Kunst Wien/Victor J. Papanek Foundation

### ***La période post-moderne***

Dans les années 90, le design s'est mélangé de plus en plus à la culture populaire. Les marques design sont devenues des produits lifestyle et le design est entré dans le langage de tous les jours et la consommation de masse. Londres, Milan, Paris et New York sont devenues les métropoles du design: le mannequin en vue Cindy Crawford présentait une collection de chaussures tandis que Victoria Beckham créait des lunettes à soleil. En outre, la numérisation a accéléré le processus de conception et les marques de designers sont devenues des symboles de statut social.

### ***Le design au 21e siècle***

La notion de design et le rôle du designer sont débattus et élargis depuis les années 1970. À côté du design classique de produits, de nouvelles formes de design se sont développées, comme le design interactif ou le design de la communication. L'Éco-Design, le Green-Design, le Cradle-to-Cradle sont de nouveaux concepts qui essaient de réduire l'empreinte écologique des produits et se préoccupent avant tout du choix des matériaux.

Depuis quelques années, le « Social Design » retient également l'attention. Cet intérêt est lié aux crises et défis écologiques, économiques et sociétaux considérables que doit affronter la communauté mondiale et qui nécessitent un changement. « Social » doit être compris ici en opposition à commercial et poussant à la consommation. Le « Social Design » réclame de la part des designers qui occupent une fonction transversale dans un champ complexe et interdisciplinaire qu'ils assument leurs responsabilités en vue d'un monde meilleur et jouent un rôle actif dans la réalisation des objectifs d'un développement durable.<sup>7</sup>

5 Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020, S. 14.

6 Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020, S. 14.

7 Banz, Claudia (Hg.), (2016): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft.

## Sources

- Banz, Claudia (Hg.), (2016): Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft. transcript.
- Berents, Catharina (2011): Kleine Geschichte des Designs. Von Gottfried Semper bis Philippe Stark. C.H.Beck.
- Bürdek, Bernhard E. (2016): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. Birkhäuser Verlag.
- Mc Guirk, Justin (2022): Die Welt ist Müll – Machen wir etwas daraus. In: Das Magazin (18.3.2022).
- Nyfenegger, Franziska (2020): Kann Design die Welt verbessern. In: Werkspuren, Nr. 159, 2/2020.
- Werkspuren (2020): Verantwortung von Design und Technik. Nr. 159, 2/2020.
- Werkspuren (2015): Vermittlung von Design und Technik. Nr. 137, 1/2015.

## Pertinence pour l'EDD

Le thème du design touche à toutes les dimensions de la durabilité et peut servir à mettre en évidence des interactions. Les nouveaux courants comme le « Social Design » et l'« Éco-Design » utilisent en outre des questions et des méthodes similaires à l'Éducation en vue d'un Développement Durable. Les designers s'intéressent à des questions comme : que faut-il pour un changement profond de la société ? Comment peut-on bâtir un monde plus équitable en coopérant avec d'autres ? Comment devons-nous aménager notre environnement pour que les limites de la tolérance du système Terre ainsi que les limites de la capacité de régénération de la biosphère soient respectées ?

La résolution créative des problèmes au sein d'équipes interdisciplinaires pour des groupes d'utilisateurs divers sont les points forts des designers et sont aussi des compétences EDD. Certaines méthodes issues initialement du domaine du design sont déjà à la disposition des classes sous une forme appropriée (par ex. le « Design Thinking », voir les liens plus bas). Ces méthodes d'innovation devraient offrir aux élèves un éventail d'instruments et les aider à formuler de nouvelles idées, à résoudre les problèmes de manière créative à partir du groupe visé et de ses besoins.

Le thème du design concerne en outre différentes branches et en particulier un enseignement interdisciplinaire. Au degré secondaire II, le design concerne avant tout les branches telles que la technique, les textiles et le domaine artistique. Dans ces branches, les élèves réfléchissent parallèlement aux processus de conception au choix des matériaux et des procédés. Il y a lieu d'aborder tous les aspects, l'extraction et le traitement des matériaux ainsi que leur élimination ou leur recyclage et leur réutilisation. De ce fait, la réflexion sur les matériaux ainsi que la planification et la conception des produits contribuent à mettre en pratique l'EDD.

## Lien vers des ressources pédagogiques avec des méthodes du domaine du design

### Design Thinking

- <https://world-schools.com/fr/applying-design-thinking-at-school/>
- [https://designthinkingforeducators.com/Le-Design-Thinking-pour-les-enseignants\\_FR.pdf](https://designthinkingforeducators.com/Le-Design-Thinking-pour-les-enseignants_FR.pdf)
- [https://edutechwiki.unige.ch/fr/Design\\_thinking](https://edutechwiki.unige.ch/fr/Design_thinking)
- [www.reseau-canope.fr/nouveaux-programmes/magazine/apprendre-autrement/design-thinking-et-education.html](http://www.reseau-canope.fr/nouveaux-programmes/magazine/apprendre-autrement/design-thinking-et-education.html)
- <https://domoscio.com/fr/blog/le-design-thinking-applique-a-leducation/>
- [Design Thinking: A Problem Solving Framework, www.youtube.com/watch?v=kfBa2AdjRB4](https://www.youtube.com/watch?v=kfBa2AdjRB4)
- [Qu'est-ce que le design thinking? www.youtube.com/watch?v=yWkeNbBAiMY](https://www.youtube.com/watch?v=yWkeNbBAiMY)

### *Design écologique et social*

- *rendre durable, <https://plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/rendre-durable>*
- *Qu'est ce que le design social? <http://ressource-autonomie.fr/?p=2486>*
- *Eco-design, [www.youtube.com/watch?v=SCLbkP66uAY](http://www.youtube.com/watch?v=SCLbkP66uAY)*

### *Ressources pédagogiques et exemples pratiques du design et de l'EDD*

- *[www.education21.ch/sites/default/files/uploads/pdf\\_fr/Pratiques-EDD/pour-la-classe\\_200519\\_SN21\\_upcycling\\_FR.pdf](http://www.education21.ch/sites/default/files/uploads/pdf_fr/Pratiques-EDD/pour-la-classe_200519_SN21_upcycling_FR.pdf)*
- *[www.education21.ch/fr/node/3960](http://www.education21.ch/fr/node/3960)*

## SUGGESTION DIDACTIQUE : LE POUVOIR DU DESIGN

### Référence à l'EDD

Dimensions	Compétences*	Principes*
<ul style="list-style-type: none"><li>- Société</li><li>- Économie</li><li>- Environnement</li><li>- Temps</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Construire des savoirs interdisciplinaires prenant en compte différentes perspectives</li><li>- Penser en systèmes</li><li>- Penser de manière critique et constructive</li><li>- Réfléchir à ses propres valeurs et à celles d'autrui</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Orientation selon les visions</li><li>- Pensée en systèmes</li></ul>

\* se fonde sur la grille des compétences et des principes d'éducation<sup>21</sup>

### Liens avec le plan d'études

Cette séquence d'enseignement est destinée à des classes du degré secondaire II (gymnase et école de culture générale) dans les branches artistiques et dans le cadre d'un enseignement interdisciplinaire.

#### *Plan d'études pour les écoles de maturité*

*Objectifs fondamentaux en art visuels au gymnase*

Les élèves sont capables de

- Connaître les bases des activités créatrices et les mettre en oeuvre
- Connaître les fondements théoriques de la perception visuelle
- Intégrer divers moyens et techniques dans les processus de création

*Objectifs de formation en arts visuels dans les écoles de culture générale*

- Les élèves expérimentent la création dans le domaine de l'art, de l'architecture, du cinéma, du graphisme et du design. Ils élargissent leurs compétences esthétiques par des travaux pratiques et apprennent à évaluer la qualité de leurs propres œuvres et de celles d'autrui en faisant preuve d'ouverture d'esprit.
- Sur le plan des activités artistiques, l'accent est mis sur les compétences techniques et la maîtrise des outils, la recherche, l'inventivité, l'expérimentation ainsi que la réalisation d'une œuvre en trois dimensions.

### Objectifs d'apprentissage

Les élèves sont capables ...

- de replacer différents courants dans l'histoire du design.
- de repérer l'influence du design sur des systèmes écologiques, économiques et sociaux.
- de voir le design comme un processus et d'analyser la conception et la réalisation de projets personnels.

### Durée

4 leçons

### Déroulement

Cette séquence d'enseignement aborde l'évolution de la notion de design et du métier de designer ainsi que son influence sur les processus sociaux, économiques et écologiques. Le film et la suggestion didactique peuvent servir à préparer le travail sur des méthodes de design ou d'innovation ou précéder la conception et la réalisation d'un projet de design. Ils peuvent par ailleurs être utilisés dans le cadre d'un projet interdisciplinaire sur le thème du design.

Séquence	Contenu	Matériel
<b>Entrée en matière</b>		
Rassembler les connaissances préexistantes	<b>Qu'est-ce que le design? 20'</b> Les élèves créent une mind map appelée aussi carte heuristique (en ligne ou sous forme analogique) autour de la question : qu'est-ce que le design? Ils/elles essaient ensuite par deux de définir la notion de « design » et notent le résultat par écrit.	Papier, crayon, laptop <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment créer une mind map : <a href="https://everlaab.com/mind-mapping">https://everlaab.com/mind-mapping</a></li> <li>• Créer une mind map en ligne : <a href="https://miro.com/fr/carte-mentale">https://miro.com/fr/carte-mentale</a></li> </ul>
<b>Partie principale</b>		
Construire des savoirs et établir des liens	<b>Les expertes et les experts 45'</b> Regarder en plenum la première et la seconde partie du film (jusqu'à 15:10'). Les élèves complètent par deux la fiche d'activité 1. Les réponses sont ensuite mises en commun en plenum et discutées. Puis les élèves complètent leur mind map en ajoutant les nouvelles connaissances acquises.	Vidéoprojecteur (beamer), écran de projection Fiche d'activité 1 Papier, crayon, laptop
Wissens-aufbau und Vernetzung	<b>Die Geschichte des Designs 45'</b> Regarder en plenum la troisième partie du film (jusqu'à 23:20'). L'enseignant.e introduit brièvement l'histoire du design en attirant l'attention des élèves sur les courants les plus importants de l'histoire du design. Il est possible d'utiliser à cet effet les films de l'Open university ( <a href="https://rb.gy/rvrydj">https://rb.gy/rvrydj</a> ). Les élèves peuvent aussi aborder le sujet de manière autonome en s'aidant des informations générales de ce dossier.	Vidéoprojecteur (beamer), écran de projection
Concevoir des perspectives et les examiner	<b>Design pour l'avenir 45'</b> Les élèves regardent par groupes un exemple réalisé par des designers contemporains et discutent des questions de la fiche d'activité 2. Ils/elles présentent ensuite les projets ainsi que les discussions et les réponses à l'ensemble de la classe. Dans la base de données des films d'é21, il existe la possibilité de partager le lien vers le film avec les élèves (voir Streaming, partager le film). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Groupe A: Marian von Alben, dès 23.20'</li> <li>• Groupe B: Julia Lohmann, dès 33.00'</li> <li>• Groupe C: Superflux, dès 42.10'</li> </ul>	Fiche d'activité 2
<b>Fin</b>		
Synthèse/ Transfert	<b>Quelle est la responsabilité des designers? 25'</b> Les élèves ont un peu de temps à disposition pour compléter leur mind map sur la question « Qu'est-ce que le design? ». Ils/elles essaient ensuite, en se répartissant dans les mêmes groupes de deux qu'au début de la séquence, de définir une nouvelle fois le design; ils/elles examinent ce qui a changé dans leur définition.  Ensuite, les discussions suivantes sont discutées en plenum : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pourquoi la réalisatrice a-t-elle choisi comme titre de son film « Le pouvoir du design »?</li> <li>• Qu'en pensez-vous, quelle est la responsabilité des designers, quelle est celle des consommateurs/-trices?</li> <li>• Comment les designers peuvent-ils améliorer le monde?</li> <li>• Comment les designers peuvent-ils provoquer un changement et malgré tout gagner de l'argent?</li> <li>• Quand vous concevrez par la suite un produit à l'école ou chez vous, penserez-vous aux messages de ce film?</li> </ul>	

### Quelques idées pour développer le sujet

- Réaliser avec la classe un projet d'upcycling (recyclage par la transformation et la valorisation d'un objet) ou de Re-Use (réparation, réutilisation).
- Lancer un projet dans le domaine du design social.
- Mettre sur pied avec les élèves un Repair Café et le gérer.
- Essayer de résoudre un problème en utilisant les méthodes des designers (par ex. le design thinking).
- Participer avec la classe à un atelier de desing thinking

### Impressum

**Pistes pour l'enseignement – Suggestions pour exploiter le film « Le pouvoir du design »**

**Auteure:** Lucia Reinert

**Rédaction:** Angela Thomasius, Martin Seewer, Lucia Reinert

**Concept graphique:** pooldesign.ch

**Layout:** Isabelle Steinhäuslin

**Copyright:** éducation21, Berne 2022

**Informations:** éducation21, Monbijoustr. 31, 3011 Berne, Tel. +41 31 321 00 21

**éducation21** La fondation éducation21 coordonne et promeut l'éducation en vue d'un développement durable(EDD) en Suisse. Elle agit en tant que centre de compétence national pour l'école obligatoire et le secondaire II sur mandat de la Conférence des directeurs cantonaux de l'instruction publique, de la Confédération et d'institutions privées.

**www.education21.ch** | Facebook, Twitter: education21ch, #e21ch



## FICHE D'ACTIVITÉ 1 : QU'EST-CE QUE LE DESIGN ?

Lisez les citations des expertes et des experts. Comprenez-vous ce qu'elles signifient et pouvez-vous citer des exemples concrets pour l'illustrer. Complétez le tableau.

Personne	Citation	Que veut dire cette affirmation? Exemples?
 <p>Reinhild Detmer-Finke, auteure et cinéaste (voix off)</p>	« Le design crée sans cesse de nouvelles incitations à acheter. »	
 <p>Mateo Kries, curateur, auteur, directeur du Vitra Design Museum</p>	« Le design est étroitement lié à la notion d'innovation. »	
 <p>Curatrice de la Biennale du Design à Saint-Etienne</p>	« Beaucoup de gens pensent que dans le design, il s'agit d'objets; mais il s'agit aussi de tout ce qui se cache derrière les objets. »	
 <p>Friedrich von Borries, Architecte et professeur de théorie du design</p>	« Le design est politique, car il bâtit un ordre social. »	
 <p>Designer</p>	« L'essentiel, c'est la communication – et c'est là que le designer se situe. »	

## FICHE D'ACTIVITÉ 2 : UN DESIGN POUR L'AVENIR

---

1. Regardez en groupes un projet de design du film «Le pouvoir du design» et discutez des questions ci-dessous.
  - Groupe A: Marian von Alben, à partir de 23.20'
  - Groupe B: Julia Lohmann, à partir de 33.00'
  - Groupe C: Superflux, à partir de 42.10'
  
2. Questions pour la discussion :
  - Le travail de la designer ou du designer vous plaît-il ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
  - Quelles sont les attitudes ou les valeurs qui marquent les produits des designers ?
  - Que souhaitent-ils/elles atteindre grâce à leur travail ?
  - Quels sont les aspects sociaux, écologiques et économiques de ces travaux ?
  - Qu'y a-t-il de visionnaire dans leurs travaux ?
  
3. Présentez aux autres élèves de la classe le projet dont vous vous êtes occupés et résumez brièvement le contenu de votre discussion.