Design *in* Translation

FOLKMANN, Mads Nygaard, The Aesthetics of Imagination in Design

Coralie Ehrhart

FOLKMANN, Mads Nygaard, *The Aesthetics of Imagination in Design*, Cambridge Massachusetts, The MIT Press, 2013[1].

Dans *The Aesthetics of Imagination in Design*, Mads Nygaard Folkmann s'intéresse à ce qui rend un design possible et à ce que le design rend possible. Dans la mesure où l'imagination, influencée par son environnement, représente un point de départ dans l'acte de création, il se demande alors quels en sont les effets sur le design et ses dimensions d'application.

L'objectif, pour Mads Nygaard Folkmann, est d'amorcer un discours philosophique sur le design lorsqu'il est traversé par le possible. Le design est alors analysé à travers la manière dont les hommes engagent une forme de conception ayant du sens, et comment il demeure un moyen de produire, en reliant la matière sensuelle aux concepts. Il s'agit de rechercher de quelles manières réimaginer le design en tant que moyen esthétique de produire du sens, par le biais de l'imagination. Ici, l'esthétique est considérée comme une matrice globale de conceptualisation et de décodage du design, qui est lui-même un médium pour le possible et pour la création de sens symbolique. En somme, le design est un phénomène double : matériel et immatériel, sensuel et conceptuel, actuel et possible. Les objets du design sont les deux à la fois. Le possible n'existe donc pas avant ou après la création d'un nouvel objet, mais est contenu à l'intérieur même de cet objet, en tant que structure de sens, pour servir d'interface avec le monde et stimuler les potentialités culturelles.

L'argumentation se présente dans un premier temps sous la forme d'une série d'entrées concernant le rôle et le devenir du sens[2] au sein du design, à savoir : le possible[3], l'esthétique[4], le rôle de l'imagination[5], le symbolique[6] et le potentiel de la transfiguration sur l'expérience[7]. Puis dans un second temps, ces concepts sont reliés par le biais d'une proposition théorique globale basée sur la nature interdépendante que possèdent les différentes dimensions porteuses de sens lors de la conception. Pour ce faire, Folkmann convoque des références de nature diverses, allant de discours pratiques et/ou méthodologiques de conception[8] (avec des exemples illustrés), aux sciences culturelles[9].

Chemin faisant, l'auteur développe six concepts clés. Il s'agit de l'esthétique, de l'imagination, du possible, du (codage) symbolique, de la transfiguration, de la schématisation[10]. Grâce à ces concepts, l'ouvrage amorce une réflexion sur la responsabilité du design dont l'impact pratique et symbolique influence l'expérience des individus sur le monde réel et matériel.

En cela, le designer et les consommateurs de design doivent être responsabilisés / se responsabiliser. L'ouvrage analyse en effet la manière dont le design conditionne le rapport

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-12 13:11:13, depuis le 216.73.216.42

des individus aux objets matériels, soit la capacité intrinsèque du design à attribuer une forme de puissance à l'homme, celle d'intervenir sur son environnement. À nos yeux, il se situe de ce fait dans la lignée des ouvrages critiques à l'égard du design, ceux de Victor Papanek, par exemple, quand il écrit dans *Design pour un monde réel*[11] : « Au siècle de la production de masse, où tout doit être planifié et étudié, le design est devenu un "outil à modeler les outils" qui permet à l'homme de transformer son environnement et, par extension, la société et sa propre personne. Cela exige de la part du designer un sens aigu des responsabilités morales et sociales, et une connaissance plus approfondie de l'homme ; le public, quant à lui, doit parvenir à une perception plus fine du processus de design[12]. »

Coralie EHRHART, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2021-2022.

---

1. Proposition de traduction : FOLKMANN, Mads Nygaard, *L'Esthétique de l'Imagination dans le Design.*
2. En version originale dans l'ouvrage : « *meaning* », qui peut être traduit de l'anglais par *sens* ou *signification*.
3. FOLKMANN, Mads Nygaard, *The Aesthetics of Imagination in Design*, Cambridge Massachusetts, The MIT Press, 2013, Chapitre 2, p. 13–24.
4. FOLKMANN, Mads Nygaard, *The Aesthetics of Imagination in Design*, *op.cit.*, , Chapitre 3, p. 25–66.
5. *Ibidem*., Chapitre 4, p. 67–80 ; Chapitre 5, p. 81 – 94 ; Chapitre 6, p. 95–104 ; Chapitre 8, p. 139–152.
6. *Ibid*., Chapitre 9, p. 153–184.
7. *Id*., Chapitre 5, p. 81–94 ; Chapitre 10, p. 185–216.
8. *Id*., Chapitre 6, p. 67–80 ; Chapitre 7, p. 105–138 ; Chapitre 8, p. 139–152 ; Chapitre 10, p. 185–216.
9. *Id*., Chapitre 10, p. 185–216.
10. En version originale dans l'ouvrage : *Aesthetics – Imagination – Possible – Symbolic (coding) – Transfiguration – Schematization.*
11. Victor, PAPANEK,
12. Victor, PAPANEK,

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-12 13:11:13, depuis le
216.73.216.42