Design *in* Translation

Produit

Thalia Azout

1. Définition

Selon le *Larousse*, un produit est « Ce qui naît d'une activité de la nature ou de l'homme : Produits de la terre. Produit du travail[1]. » Selon Yves Deforge, dans *L'œuvre et le produit*, un produit serait « l'exécution machinale, le multiple, le banal et l'absence de référence temporelle marquante[2] ». Dans ce même ouvrage, Yves Deforge commence par une définition plutôt simple. Il parle de machine et de banal sans évoquer le designer qui a travaillé sur un objet avant de l'envoyer à la fabrication industrielle. De plus, dans sa définition, il enlève au produit la possibilité de posséder une référence temporelle marquante, afin de mieux montrer que, loin d'être limités à leur moment d'émergence, de nombreux exemples d'objets industriels ont largement marqué un mouvement ou une époque, telles les tables Gigognes de Marcel Breuer qui renvoient à la période du Bauhaus de par leurs couleurs et leur structure.

2. Du latin au français

La notion de « produit » vient à l'origine du mot latin « productio » qui renvoie à l'allongement et au prolongement. Il signifie également « en avant ». Dans le langage courant, on parle de produit pour nommer tout ce qui est créé de manière consciente ou non par l'homme. Dans *L'œuvre et le produit*, Yves Deforge tente de reconsidérer ce que l'on nomme quotidiennement « produit » en le comparant et en l'opposant aux œuvres artistiques. Il s'aperçoit que l'un comme l'autre possède des similitudes, car on peut parler de produit artistique comme l'on peut parler d'œuvre-produit. Certaines créations du design industriel recouvrent des caractéristiques qui sont le plus souvent réservées aux œuvres. Il en est ainsi de l'affectivité lors de la conception. Le designer peut s'approprier un projet en y apportant son affectivité, sa sensibilité ainsi qu'une forme d'implication personnelle. Et, à l'inverse, on retrouve chez certains artistes qui produisent des répliques de leurs œuvres un certain éloignement affectif, ou quand ils délèguent leur travail à des sous-traitants afin de reproduire au mieux leurs idées.

3. Explication du concept

En suivant Yves Deforge, nous pouvons nommer « produit » tout ce qui semble provenir d'une fabrication non-manuelle et qui possède peu ou pas d'affectivité de la part du concepteur. En effet, on peine à nommer ce qu'est réellement un produit, en dehors de sa différence avec une réalisation dite artistique. Un produit provenant souvent d'une grande firme, il est difficile de mettre le nom d'un seul créateur sur l'objet.

© Design in Translation
téléchargé le 2025-07-30 20:46:11, depuis le 216.73.216.115

4. Problématisation

Dans l'histoire du design, on observe que les produits issus du designer sont souvent comparés à ceux de l'artiste. Pour l'un, on parle de « produit industriel » sans âme, car il est issu d'une machine. Alors que chez l'autre, on parle de « produit artistique » traduisant l'émotion de l'artiste. Mais ne s'agit-il pas de préjugés ? Nous pouvons en effet nous demander comment considérer le design indépendamment de l'art, bien qu'ils soient étroitement liés. Pour répondre, il est important de considérer le design comme une entité différente de celle de l'art, c'est-à-dire comme un champ pratique comportant des buts différents de ceux de l'art. En effet, le design cherche l'accessibilité du plus grand nombre aux productions, là où l'œuvre et son unicité vise une élite économique et culturelle.

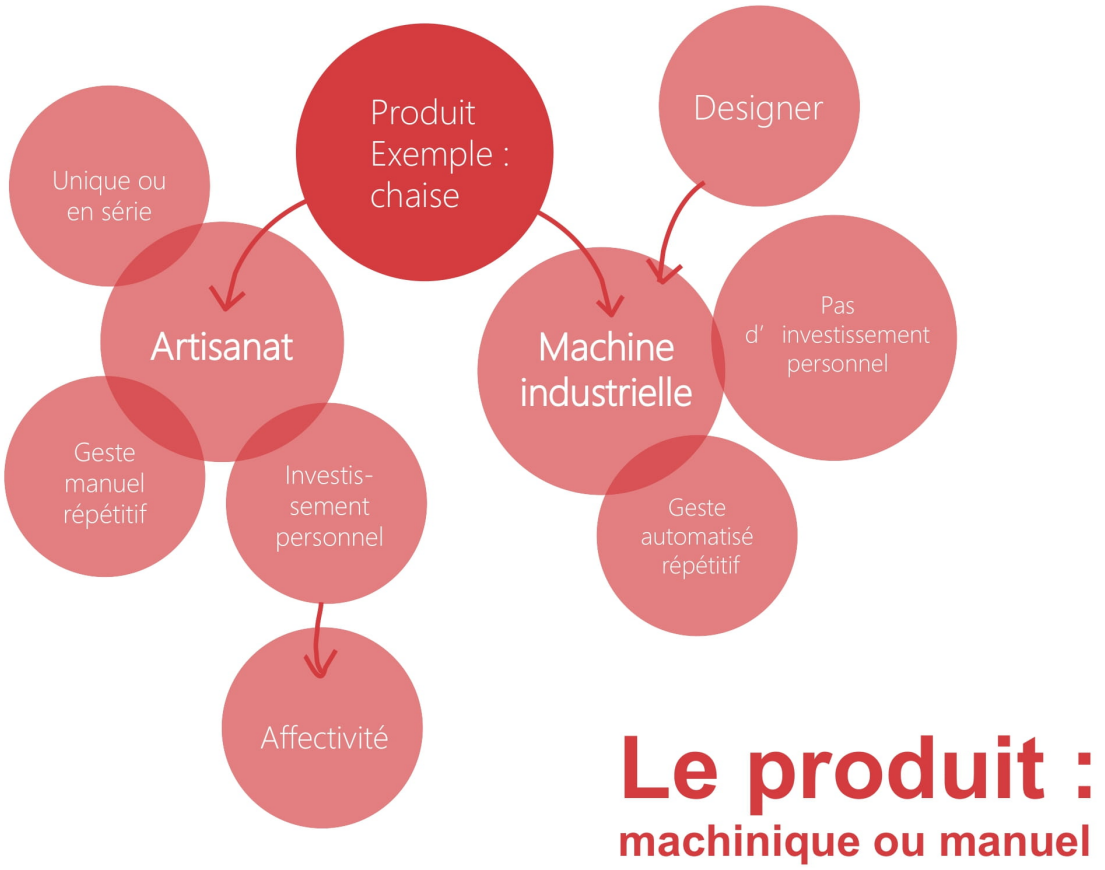

Figure 1. Le produit : machinique ou manuel, Thalia Azout.

Thalia AZOUT, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2022-2023.

© Design in Translation
téléchargé le 2025-07-30 20:46:11, depuis le
216.73.216.115

2. DEFORGE, Yves, *L*'

© Design in Translation
téléchargé le 2025-07-30 20:46:11, depuis le 216.73.216.115