

Note d'intention / Flora Prédine

« Ma chenille a mangé une amanite-tue-mouche, c'est toxique » — Flora, 2015. Je retrouve cette phrase dans un de mes anciens cahiers d'école, preuve d'une enfance pleine de petites passions vite oubliées à l'âge adulte, probablement pour paraître sérieux et professionnel. La Flora de dix ans admirait les insectes, les champignons... Giroles, amanites, ces mots qui faisaient partie de ses pensées se font désormais rares. Aujourd'hui, j'aimerais reprendre la parole sur ces thèmes qui me passionnent, car, comme le dit **Martha Graham**: **“Il n'y a pas de satisfaction permanente, sauf celle d'être fidèle à sa passion.”**

Voilà pourquoi mon article se portera sur le biodesign. Ce terme est la combinaison de « bio » signifiant « organismes vivants » et de « design » signifiant « créer ». De plus en plus de designers se mettent à travailler avec le vivant ou en s'inspirant comme pour le biomimétisme. Le biomimétisme c'est s'inspirer du vivant et s'accompagne d'une notion de durabilité et d'un certain état d'esprit; s'inspirer du vivant, comprendre le fonctionnement de la vie et prendre conscience de notre pleine appartenance à la nature en y retrouvant notre place en tant que partie des systèmes interconnectés vivants. Dans cet article, je voudrais me questionner sur la place du vivant, particulièrement des micro-organismes dans le graphisme.

“si on exploite la nature comme une source de connaissance plutôt qu'une source de matière première, il n'y plus de conflit d'intérêt entre nature et croissance”, Idriss Aberkane.

Au XIXe siècle, la biologie devient une science indépendante, centrée sur l'étude des organismes vivants et de leurs mécanismes. Mais cette attention portée au vivant ne se limite pas aux scientifiques : les designers s'y intéressent aussi. Curieux et attentifs au monde qui les entoure, ils observent la nature pour en comprendre les formes, les structures et les principes d'adaptation. De cette observation naît une grande source d'inspiration où l'humain se sert du vivant et de son ingéniosité.

Je me questionne donc sur les organismes vivants dans le design graphique. En quoi le vivant est-il un facteur de création graphique ? Plus précisément, il s'agit de se demander en quoi un domaine du vivant en particulier, comme celui des micro-organismes, peut-il contribuer à stimuler une production graphique? La vie et la matière sont indissociables selon **Suzanne Anker**, pionnière du bioart. Le vivant est une chose imprévisible qui évolue constamment dans le temps, interagit dans son environnement. Le vivant est en évolution constante et est imprévisible, ce qui permet d'offrir des formes dynamiques et aléatoires. Mais doit-on tenir compte prioritairement des formes ou serait-il judicieux aussi de s'intéresser, par exemple, aux matières propres à ce champ du vivant? En quoi l'aléa du vivant redéfinit-il les pratiques et le rôle du graphiste ? En quoi le biodesign peut-il influencer nos rapports au vivant dans le graphisme? Mais nous pouvons également nous questionner sur des réflexions éthiques. De quelle manière créer avec le vivant soulève-t-il des enjeux écologiques et éthiques ? Ainsi que sur notre relation avec le vivant et sur les implications de l'utilisation des biotechnologies dans l'art, ce lien entre les machines et la nature; cette forme de vie artificielle.

Bibliographie indicative:

Ouvrage et articles:

- La fabrique du vivant, Mutations créations de l'éditions du Centre Pompidou (2019)
- article d'Anna Lowenhaupt Tsing dans Science du Design numéro 14 (2021)
- étapes numéro 228: École et diplômes, p157
- 75 Designers pour un monde durable, p210-217
- Biomatière, biodesigns, thomas Carlier, 2020

Sitographie:

- Design biomimét(h)ique, S'inspirer du vivant dans une optique de durabilité 2021
<https://medium.com/luciole-design-et-non-humains/artistes-et-microbiote-9746b5f8279e>
- "PEINDRE LE DÉSERT" DE SILVÈRE JARROSSON : UNE SÉRIE DE TOILES ENTRE ART ET SCIENCE, musée d'histoire naturelle de Paris
<https://www.mnhn.fr/fr/actualites/peindre-le-desert-silvere-jarrosson>
- Artshebdomedias, Voyages en Microcosmie
<https://www.artshebdomedias.com/article/voyages-en-microcosmie/>
- « Le biohacking comme participation à la science ? », in GIS Démocratie et Participation, Actes des 4èmes journées doctorales sur la participation et la démocratie participative, Lille, 13 et 14 novembre 2015, Bagnolini Guillaume
<https://www.participation-et-democratie.fr/le-biohacking-comme-participation-a-la-science>