



HAL
open science

Exposer / S'exposer au design : un processus collectif d'altérité

Dorian Reunkrilerk

► **To cite this version:**

Dorian Reunkrilerk. Exposer / S'exposer au design : un processus collectif d'altérité. Figures de l'art
- Revue d'études esthétiques, 2019, Les Moments du design, 36, pp.161-170. hal-03277168

HAL Id: hal-03277168

<https://hal.science/hal-03277168>

Submitted on 2 Jul 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Exposer / S'exposer au design : un processus collectif d'altérité.

Abstract :

En France, la place des designers au sein du musée est encore mal définie et induit des défauts de reconnaissance sur ses filiations historiques, domaines d'applications actuels et portée critique. L'objectif de cette communication est de montrer comment l'intelligibilité du design pourrait advenir si l'on choisit de s'y exposer collectivement. L'analyse croisée de l'exposition Imprimer le monde et du B.E.A.U fait émerger une approche de l'exposition qui sort des approches curatoriales classiques pour laisser le citoyen (non plus seulement public du musée) construire sa connaissance du design en la basant sur sa pratique et celle de l'autre et, celle empirique, d'un contexte spécifique.

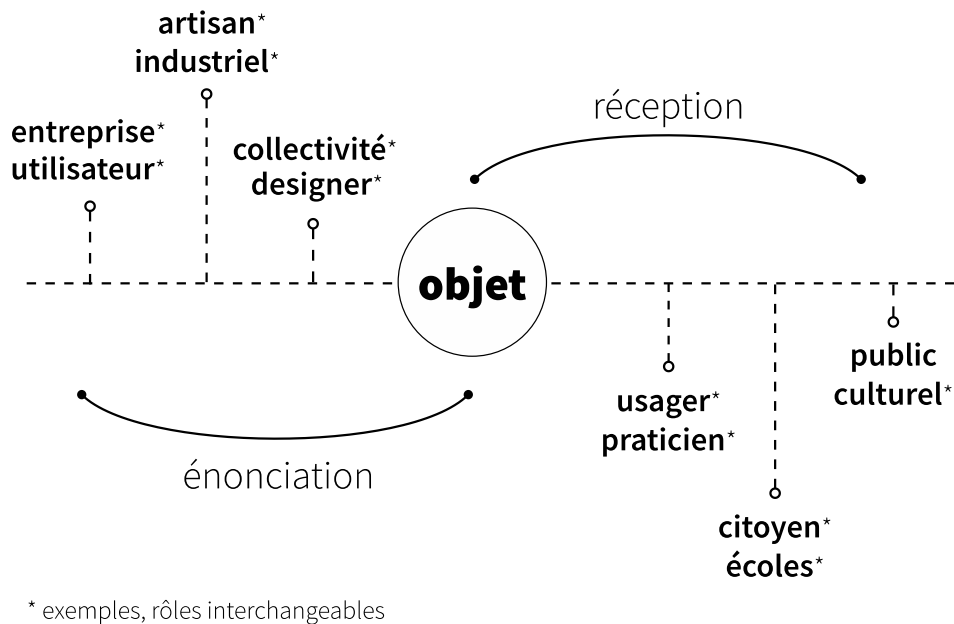
Mots-clés : exposition, design, altérité, musée, hybridation, implémentation, innovation sociale.

Enonciation et réception du design

De par ses activités de conception, et plus encore en qualité de médiateur (ou connecteur de compétences¹), le designer se pose bien souvent en rapport à un public, usager, praticien ou encore consommateur.

En se basant sur le modèle de Brême, que ce soit en phase d'énonciation ou de réception, l'objet et le designer peuvent être directement ou indirectement confrontés à de nombreuses formes de rencontres, parfois hybrides.

¹ Deni, Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », *Communication et organisation*, n°46, Presses Universitaires de Bordeaux, 2014, pp.129-142.



(Fig1. Schéma basé sur le modèle de Brême, Alain Findeli et Rabah Bousbaci, 2005)

Ces situations sont autant d'occasions pour le designer d'apporter un éclaircissement contextualisé de son travail. De leur côté, les différentes structures culturelles de diffusion du design (galeries, événements, revues, magazines, etc.) ont une opportunité commune de participer à une lisibilité du design au sein du corps social, et donc à sa reconnaissance. Mais elles ne semblent pas s'engager dans une pratique de monstration spécifique². Le design ne parvient pas encore à s'inscrire dans une perception claire et visible de ses champs d'interventions et de leur complémentarité. Ce flou provient notamment d'une sur médiatisation du design en jeu depuis les années 70/80³. La spectacularisation amorcé par la mise en vedettes des designers (pensons à l'expression Starck-system) s'inscrit dans une récupération du mot design par le champ du marketing. Dès lors, ce phénomène a permis l'émergence d'un espace dérégulé où

² Pour une lecture approfondie des recherches en muséographie dédiée au design, cf. Farrelly, Liz et Weddell, Joanna (dir.), *Design objects and the museum*, Londres : Bloomsbury, 2016.

³ Gilles de Bure, « Centro Studie Recherche Busneli », *La critique en design, contribution à une anthologie*, Françoise Jollant-Kneebone (dir.), éd. Jacqueline Chambon, 2003, pp147-157.

chacun serait à même de parler, exposer, écrire sur le design⁴. Pierre Damien Huyghe évoque ainsi un design courtisé⁵. On pourrait également évoquer les défauts de langages qui en résulte comme l'a montré Bruno Remaury⁶ : on entend parler du design en tant que pratique (c'est le design), en référence à un objet (c'est du design) ou en tant que qualificatif de goût (c'est design) faisant ainsi implicitement sous-entendre qu'il relève d'un style spécifique en accord avec le moment.

Design / art au musée

On sait que le design fut appelé dans un contexte industriel, contexte qui marque aussi le cloisonnement entre arts mécaniques et arts libéraux⁷. Ce fait témoigne, selon Marc Le Bot ainsi d'une sorte de *rejet de l'art dans la marginalité. [...] L'art perd ainsi ses anciennes possibilités d'intervention dans la production*⁸ pour aller se réfugier dans les musées. Aujourd'hui cette conception de l'art comme technê, que le design porte en lui mais que le régime esthétique a voilé, est le marqueur d'une confusion sur les modes d'exposition et d'interprétation qu'on peut lui affilier. Les meubles de Jean Prouvé en sont de parfaits exemples : à l'origine dédiés aux ouvriers, ils ont été soustraits de leur finalité pour devenir des objets dont le registre d'interprétation se cloisonne à une valeur souvent contemplative⁹. Sans indices supplémentaires, le contexte social lié à ces objets est perdu, une partie de sa raison d'être ne fait plus sens. L'action de synthèse et de catégorisation propre au mode d'attention profonde¹⁰, lui-même recherché par l'exposition¹¹, est dès lors brouillée.

Le musée ne fait donc pas exception et les formes d'exposition explorées oscillent entre approches tournées vers des démarches artistiques ou vers des considérations techniques ou scientifiques¹². Le design ne semble pas avoir d'épaisseur identitaire suffisante au sein du musée.

⁴ Colin, Christine, « Inventorier, classer et exposer », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd.IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, pp.133-145.

⁵ Huyghe, Pierre-Damien, *A quoi tient le design*, conférence au Centre Pompidou, Paris, 18 mars 2015.

⁶ Remaury, Bruno, « Les usages culturels du mot design », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd.IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, pp.101-11

⁷ Dans son *Discours sur les sciences et les arts*, Rousseau désigne d'industriel le mode de production artisanal (donc poïétique, l'art comme technê).

⁸ Le Bot, Marc, « Art/Design », *La critique en design, contribution à une anthologie*, Françoise Jollant-Kneebone (dir.), éd.Jacqueline Chambon, 2003, p.216.

⁹ Beyaert-Geslin, Anne, *Sémiotique du design*, Paris : PUF, 2012.

¹⁰ Galligo, Igor, « Muséographie et attention : vers un art de l'ambiance », *3rd international Congress on Ambiances : Projecting and manufacturing the ambiances of tomorrow*, Volos, 2016.

¹¹ Davallon, Jean, « L'exposition : un fonctionnement médiatique », *MédiaMorphoses*, n°9, INA, 2003, pp. 27-30

¹² Ce constat provient d'un ensemble d'analyses d'expositions de design entre 2013 et 2015, non monographiques, choisies dans différents contextes de monstration.

La nécessité d'explorer les modalités de diffusion, de reconnaissance et de compréhension du design s'avère donc un champ de recherche essentiel pour ce dernier tout en se demandant ce que nous entendons derrière intelligibilité du design.

Le musée comme extension de la recherche en design

Selon Annie Gentès, les designers sont pris entre deux modes de conception¹³ : un raisonnement holistique produisant une expérience esthétique lors de la rencontre avec l'artefact et un raisonnement séquentiel soulignant en premier lieu une perspective fonctionnel de la relation entre l'homme et son monde. Dès lors, comment cette tension entre ces deux pôles peut amener à une compréhension du design qui serait elle-même en tension ?

Nous prenons le parti de considérer l'exposition comme le moment où l'intelligibilité du design peut atteindre son plein potentiel. Une exploration des conditions d'exposition du design nous permet d'envisager un décloisonnement sémantique du mot *exposer* au sein même du musée. L'objectif serait ainsi d'exposer le design afin qu'il produise non pas du savoir descendant mais de la réflexion sur l'état même du design.

Cet objectif fait écho à l'état de la recherche quant à sa compréhension même du design, car même s'il existe des départements à l'université, comme le dit Alain Findeli, *cela ne signifie pas que le travail d'éclaircissement épistémologique ait été effectué convenablement*¹⁴. Ainsi pourquoi et comment les structures culturelles peuvent-elles s'emparer de cette opportunité de lisibilité sans imposer de discours univoque ?

On part ainsi du postulat qu'il y a dans cette absence de formalisation une occasion d'échange et de participation à la construction de son intelligibilité. Il s'agit de voir le musée comme une agora¹⁵ où les connaissances/publics circulent, évoluent et se confrontent pour entrer dans un mode d'altérité et non plus seulement comme un lieu de transmission ou de médiation de savoirs et pratiques.

Explorer les conditions d'exposition du design

Interroger ce qui, dans les modes d'expositions actuels, détermine ou non des conditions de monstration spécifique constitue l'occasion d'élaborer une grille d'analyse des expositions de design. Dès lors, nous portons notre attention sur deux expositions : « Imprimer le monde » qui s'est tenu au Centre Pompidou (mars/juin 2017) et « B.E.A.U », réalisé par l'association Carton Plein, qui a pris place lors de la Biennale Internationale de design de Saint-Etienne (mars/avril 2015 – 9^{ème} édition). A partir de ces deux modèles d'exposition très différents, nous souhaitons déterminer si de

¹³ Gentès, Annie, *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Springer International Publishing, 2017, p.6.

¹⁴ Findeli, Alain, « Qu'appelle-t-on théorie en design ? », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd.IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, p.81.

¹⁵ Grenier, Catherine, *La fin des musées ?*, Paris : Éditions du Regard, avril 2013

nouveaux formats de monstration agirait sur une meilleure intelligibilité (à savoir altérité) du design.

Selon le communiqué de presse, *Imprimer le monde* part du constat que *Les technologies numériques ont bouleversé la conception et la fabrication des objets. Quel est le statut de l'auteur à l'ère de la production d'objets « non standards ? Quel est le statut de cet objet « imprimé » en 3D, tout à la fois objet du quotidien, objet technologique, œuvre d'art, objet de design, prototype d'architecture ?* L'exposition cherche ainsi à répondre à ces questions en faisant intervenir une génération d'artistes, designers et architectes qui s'est emparée de l'impression 3D.

L'intention de l'exposition n'est pas de dresser un panorama complet des usages et des pratiques de l'impression 3D mais plutôt de voir comment cette "poussée technique"¹⁶ peut se rendre transversale et critique quand elle se trouve dans les mains de designers, architectes et artistes. A ce titre, une bonne partie des pièces présentées est en attente de statut. La question est de savoir si le musée, l'exposition, leur en donne un et lequel mais également de comprendre ce dont a besoin le visiteur pour saisir l'intention de l'exposition ?

L'entrée de l'exposition engage le visiteur dans la lecture d'une frise chronologique de l'impression 3D remontant jusqu'au 19^{ème} siècle. Cet accès à un registre textuel rythmé par la présence d'objets et d'éléments graphiques amène les visiteurs dans une perspective historique. Cette dernière constitue le point d'horizon passé duquel l'ensemble des pièces de l'exposition fait écho. Cette approche présente les clés d'une interprétation historique de l'impression 3D et agit comme élément de contextualisation.

Par la suite, l'espace se structure sur un rythme linéaire qui le partage en trois parties : sol, mur et plafond. Les variations de hauteur des socles apportent une lecture supplémentaire pour l'œil, lui permettant de faire rapidement circuler son regard sur l'ensemble des pièces.

En contrepoint, le travail de mise en espace et de mise en lumière a fait l'objet d'une attention toute particulière : certains objets sont placés sur des socles miroirs ou au milieu des flux de circulation naturels de l'exposition dans le but d'accentuer les aspects formels de ces projets (volumes, couleurs, matières). En complément, l'exposition propose une compréhension ponctuelle des contextes, acteurs et/ou valeurs de certaines œuvres en création à travers des documents audio-visuels.

En se basant sur l'ouvrage *Sémiotique du design* d'Anne Beyaert-Geslin¹⁷, on pourrait dès lors, penser ces objets comme des « presque-sculpture ». Si le visiteur adopte une conduite de visite basée sur l'appréciation visuelle des pièces, la scénographie lui permet de comprendre ces objets comme des volumes sollicitant un point de vue mobile tout en le maintenant à bonne distance. Dans un autre temps, les documents

¹⁶ Huyghe, Pierre-Damien, *À quoi tient le design*, Saint Vincent de Mercuze : De l'Incidence, 2014.

¹⁷ Beyaert-Geslin, Anne, *Sémiotique du design*, Paris : PUF, 2012.

audiovisuels apportent un degré d'animation de ces objets à travers des gestes de production, d'observation et de prise en main. Dès lors, ces objets dont la pratique n'a pas encore traversé l'espace domestique, demandent au visiteur une attention approfondie.

Deux sous-espaces amènent toutefois une attention différente. Le premier propose aux visiteurs de construire un modèle 3D d'un objet à partir d'un algorithme permettant de faire varier virtuellement une forme manuellement à partir de curseurs¹⁸. Conçu comme un espace d'expérimentation ponctuelle de la mise en 3D de l'objet et de ses possibilités d'interaction, il s'accompagne d'un ensemble de documents visuels contextualisant le projet dans sa genèse. Le deuxième espace propose un ensemble de matières à toucher et de prototypes industriels actionnables. Cette ouverture vers des expérimentations industrielles vient ainsi en contrepoint du reste des productions et engage le visiteur dans une perspective d'usage pouvant amener à la possibilité de penser une répétition de l'habitude¹⁹ de l'impression 3D.

Imprimer le monde oscille donc entre deux modes d'attention : celui de l'objet sculpture et celui de l'objet domestique. L'équilibre des modes de présentation influe dès lors sur l'aura de ces objets qu'Anne Beyaert-Geslin différencie de l'aura benjaminienne. L'aura de l'objet domestique dépendrait d'une mémoire involontaire, lié aux gestes et à l'habitude à la différence de l'aura de l'œuvre qui dépendrait d'un discours pouvant être reconstruit et trié à tout moment.

Dès lors, revenir sur les enjeux de l'exposition nous permet de mieux saisir cette double approche curatoriale : n'ayant pas encore investis l'espace quotidien (celui dont se réclame le design), les conditions d'exposition favorisent ainsi une prise de recul qui se double d'éléments de contextes ponctuels (frise chronologique et espaces d'interactions) qui rabattent le mode d'interprétation des pièces au plus proche des considérations quotidiennes des visiteurs. Ces allers-retours réflexifs doivent nous interroger sur le rôle du designer dans des processus de conception et fabrication peu matures et dont il s'agit de rendre intelligible de façon critique et expérimentale.

Cette approche curatoriale est à mettre en regard d'une approche différente de l'exposition de design. Nous concentrons maintenant notre attention sur le B.E.A.U : bureau éphémère d'activation urbaine. Ce projet constitue un ensemble de propositions s'articulant autour de l'activation citoyenne des rez-de-chaussée vacants du quartier Jacquard de Saint Etienne. Anciennement considéré comme le poumon commercial de la ville, ce quartier est aujourd'hui délaissé (dû à une déprise commerciale et une fuite des habitants vers la périphérie). L'objectif de cette expérimentation territoriale était de cultiver la potentielle vitalité du territoire dans le but de faire émerger de nouveaux services et de nouvelles manières d'habiter des espaces délaissés. Dès lors, l'association a décidé de collaborer avec des acteurs de la création d'entreprise, des designers et des dynamiques associatives et habitantes.

¹⁸ Installation réalisée par les Arts Codés à l'occasion de l'exposition.

¹⁹ *Op.cit*, p.54.

Cette exposition de trois semaines s'articule sur des lignes de temps et des espaces différents et se compose d'un ensemble d'activités proposant aux habitants du quartier et à des designers d'y participer activement. Chacune des semaines était thématisée selon une entrée spécifique permettant une progression des modes d'intervention et une réflexion stimulée durant toute la durée du projet : « Fabrique citoyenne de l'espace public », « Quel avenir pour les RDC vacants ? » et « Des vitrines pour la ville cosmopolite ».

Des boutiques éphémères ont ainsi été installées dans plusieurs RDC vacants (cinéma de quartier, espaces d'ateliers pour enfants, studio d'enregistrement) permettant d'engager une convention spécifique qui engage le propriétaire à une remise en eau/électricité et pour les occupants, une remise en propre et la rédaction d'un bilan de la boutique et de ses potentiels. De cette façon le quartier génère des données empiriques exploitables et diffusables pour favoriser son attractivité pour de potentiels propriétaires.

En complément de ces propositions, des boutiques outils ont permis d'inviter des designers et architectes à réaliser de micro-interventions dans l'espace public : tandis que TYPOTOPY proposait aux graphistes et typographes (sur l'invitation de Costanza Matteucci) de produire des enseignes pour le quartier, les Vieux Beaux invitait le collectif Etc. à créer des installations à partir du mobilier municipal mis au rebut. Ces micro-attention/transmutations s'inscrivent ainsi dans une activation des espaces interstitiels, des seuils du quartier, entre boutique et rue afin d'investir et engager de nouveaux usages.

De son côté, l'agence (hihi)mobilière permettait de mettre en lien (physiquement) porteurs de projets et boutiques vacantes pour impulser des outils de collaborations locaux, ateliers et projets coopératifs. L'agence proposait également des diagnostics sociaux, économiques, urbains, etc. pour inciter les propriétaires à faire partie de cette dynamique. Cette approche systémique, comparable à celle d'un designer, pouvait ainsi s'infuser dans les pratiques et le regard des habitants et visiteurs de la biennale.

Le B.E.A.U permettait ainsi de comprendre, via cette expérimentation à ciel ouvert, en quoi le design peut contribuer à redynamiser le territoire. Mais cette compréhension se fait dans l'action, dans la construction de récits, d'artefacts, de souvenirs et la découverte sensible d'un territoire. OVNI (Office de Voyage Naturellement International), servait ainsi d'outil de médiation entre le quartier et ses imaginaires. Sous forme de balade urbaine (parfois déguisée), les participants étaient invités à se mettre en situation de vol, de voyage (par l'intermédiaire d'artefacts symbolisant l'aéroport) au sein même du quartier.

D'autres interventions ont également parcourues l'ensemble des trois semaines (speed-dating, débats, chorales, etc.) et ont permis de former un modèle d'exposition éclaté, décentralisée, constitué d'actions courtes et décalées au service d'un objectif commun, celui de la redynamisation du quartier. L'emprise avec le quotidien est ici constitutive du projet d'exposition : ce dernier agit directement sur le propos qui le définit. Par ailleurs, l'ensemble du projet et ses résultats ont été publiés sur le wiki movilab, la plateforme

d'information des tiers-lieux. Durant ces trois semaines le projet a ainsi permis une nouvelle dynamique sur le territoire. Une dizaine de boutiques se sont transformées temporairement pour tester les activités. Elles ont permis aux porteurs de projets de venir tester leurs intuitions grandeur nature tout en étant accompagné par des designers. Une mission d'accompagnement a également été lancée en 2016 pour renouveler les outils opérationnels de l'EPASE sur la question des rez-de-chaussée et tenter de poursuivre la dynamique²⁰.

L'ancrage territoriale du projet d'exposition, inscrit cependant dans un événement international, permet ainsi de faire émerger des réflexions plus globales (à raccrocher avec le propos général de la biennale et à sa disposition permettant au visiteur de marcher dans la ville avec un regard attentif) sur l'habitat, l'habitabilité, les dynamiques territoriales, la participation/construction citoyenne et le design. L'exposition oscille donc elle aussi entre projet d'exposition culturelle arrêtée dans le temps et répondant à une thématique globale et des actions situées sur un territoire précis participant directement au développement de sa vitalité au long terme.

Ce projet hybride, proche des formes de l'innovation sociale par le design, place, au cœur de sa proposition, la connaissance que les publics ont du quartier et de sa situation. La co-construction du projet se fait en même temps qu'une meilleure compréhension de comment faire pour mieux l'habiter et en quoi le design peut-il intervenir ici. La connaissance acquise se fait ici dans l'agir, dans la confrontation aux autres, à leurs points de vue et valeurs, en somme l'altérité crée la compréhension.

Graphique des expositions de design

Au regard de la description de ces deux modes d'exposition, nous pourrions les placer sur deux axes afin d'identifier des conditions d'exposition du design spécifiques.²¹

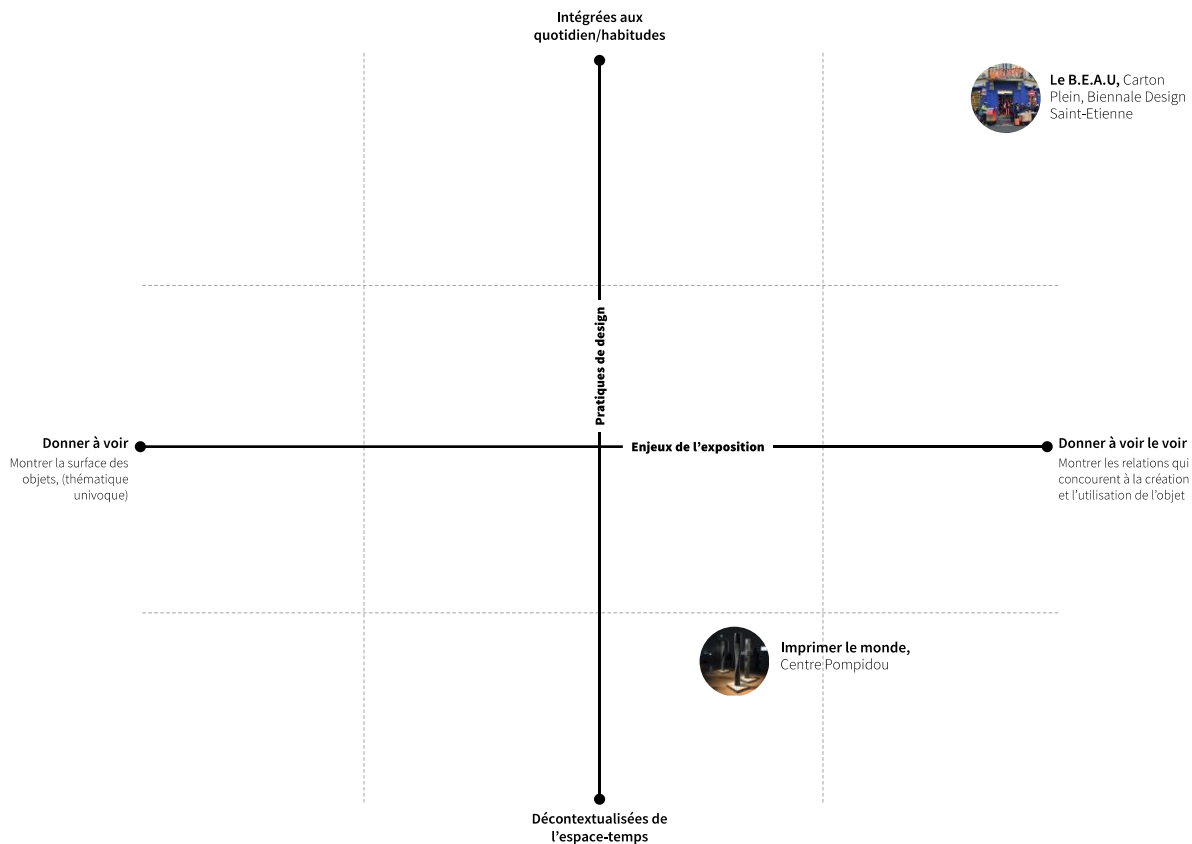
D'un côté, il s'agit de qualifier l'exposition, à savoir donne-t-elle seulement à voir l'objet, sa dimension formelle dans une approche de surface directe ou démontre-t-elle ce qu'implique l'objet dans sa relation avec un contexte économique, technique, symbolique, social, etc., des acteurs et valeurs spécifiques ? C'est-à-dire donne-t-elle à voir le voir²² ?

De l'autre côté, nous nous intéressons aux pratiques du design : les différentes pratiques évoquées à travers les objets exposés sont-elles intégrées aux habitudes et au quotidien des publics ou sont-elles déconnectées de leur espace-temps ?

²⁰ Les résultats de cette mission et les actions menées (en cours aujourd'hui) sont disponibles à cette adresse : epase.fr/les-amenagements/les-quartiers/jacquard

²¹ Le graphique engage ainsi de nombreuses possibilités d'analyses croisées afin de déterminer si, selon l'angle souhaité, le mode d'exposition choisi met à défaut ou non ses enjeux. La notion d'exposition s'ouvre ainsi à de nombreuses autres formes possibles.

²² Berger, John, *Voir le voir*, Paris : B42, trad. de Monique Triomphe, 2012 (1972).



(Fig.2 Graphique des expositions de design permettant l'émergence de micro-analyses comparées)

Le graphique nous permet ainsi de comprendre rapidement qu'Imprimer le Monde opère avec des enjeux différents du B.E.A.U. Dès lors, sur la base de l'analyse produite, il serait intéressant d'inverser les modèles : qu'est-ce qui serait en jeu si *Imprimer le monde* adoptait le modèle du B.E.A.U et inversement ? Cette question nous permet de porter notre attention sur la destination de l'exposition de design : dans quel environnement doit-elle faire sens, dans quel milieu le design peut-il être au mieux activé ?

Activation du design

Il nous semble toutefois que le B.E.A.U offre un moment de discussion incarnée qui va davantage dans le sens d'un processus collectif d'altérité. L'exposition se fait agora, expérimentation publique et sort des approches curatoriales classiques. Le citoyen/public²³ construit sa connaissance du design en la basant sur sa pratique et

²³ DiSalvo, Carlo, Design and the construction of publics, *Design Issues*, Volume 25, n° Winter, MIT, 2009. Le rapprochement qu'effectue DiSalvo fait ainsi écho aux enjeux de cette communication : la vision de John Dewey se rapproche d'une posture que nous tentons de faire émerger : celle du citoyen/public.

celle de l'autre mais aussi sur sa connaissance empirique d'un contexte. Avec le B.E.A.U, l'objet « exposé » (les rez-de-chaussée vacants du quartier Jacquard) est implémenté au fur et à mesure qu'il se découvre aux personnes. Les nombreuses interprétations et reformulations permettent de faire émerger une critique de son statut et de ses possibilités à venir. On participe ainsi à sa construction en même temps qu'à sa compréhension. On pourrait dès lors parler d'activation du design. De cette perspective fonctionnaliste, nous pourrions faire appel à Nelson Goodman²⁴ qui dans *Manières de faire des mondes* dit : *pour fonctionner, un roman doit être publié. La publication, l'exposition, la production devant un public sont des moyens d'implémentation.*

Cette notion d'implémentation de l'objet/œuvre (dont le statut est ce dont nous discutons maintenant) ne peut se penser que dans un certain contexte de monstration qui peut être très varié lorsqu'il s'agit du design.

Innovation sociale par le design

Il s'agit bien de poser la question d'un autre rôle pour le designer, inscrit cependant depuis toujours mais peu évoqué : donner de la forme aux relations pour donner la possibilité de construire de la perspective. C'est ce qui se passe d'ailleurs au sein de l'innovation sociale par le design dont les projets répondent tous à un problème d'ordre social et surtout local²⁵. Les communautés formées autour de ces questions vont ainsi à l'encontre des modèles dominants de production et de consommation en recombinaison de manière collective des produits, services et savoirs déjà existants. Cette pensée systémique assure une compréhension profonde des champs d'actions possibles du design. C'est aussi un changement d'échelle : l'exposition s'envisage comme un moment de débat collectif mais pas de masse. La notion de « grand public », indicateur de performance par excellence, semble ainsi se substituer à une considération pour les publics au sens de John Dewey. Selon ce dernier, le public est une entité qui naît de questions identifiées dans la société dans le but d'agir dessus dans le présent et dans l'anticipation de leurs conséquences²⁶. L'exposition au design serait donc indissociable d'un agir sur ce que la société propose au quotidien.

Processus collectif d'altérité

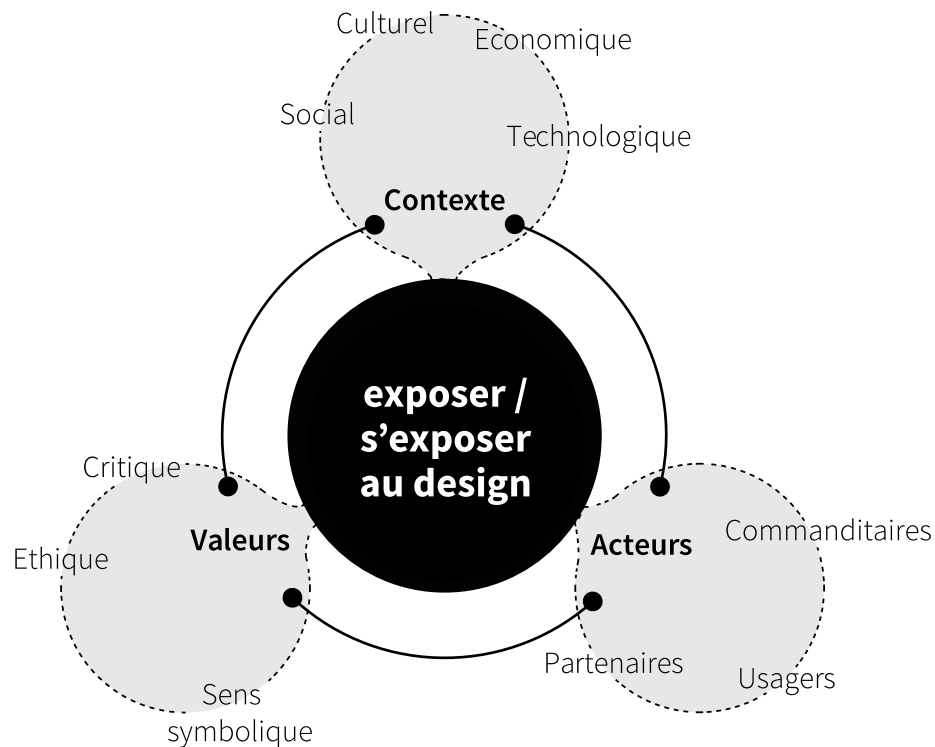
Nous faisons donc ressortir que l'intelligibilité du design pourrait advenir si l'on choisit d'exposer et de s'exposer – donc de considérer l'exposition comme un moment d'altérité de nos valeurs - à tout ce qui le constitue (constituants esthétiques et techniques, valeurs sociales, politiques, économiques, etc.) et non plus seulement de chercher dans la juxtaposition d'objets, la validation d'un discours préétabli²⁷. A ce titre, nous pourrions visualiser ce « mode » d'exposition comme suit :

²⁴ Goodman, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Folio Essais, 2006 (1978). 101010

²⁵ Manzini, Ezio « Making Things Happen : Social Innovation and Design », *Design Issues*, Volume 20, n°1, MIT, 2014, p.57-66.

²⁶ Dewey, John, *The Public and Its Problems*, Athens, OH: Swallow Press Books, Henry Holt & Company, 1927.

²⁷ Displays Ensadlab, *Versions*, Colloque international de recherche, Maison populaire de Montreuil, septembre 2016.



(Fig.3 Schéma de l'approche systémique de l'exposition au design)

S'exposer au design reviendrait donc à saisir un état de réflexion comparable au designer. Cet état correspond avant tout au fait de concevoir et réaliser des objets (par exemple, le vélo en libre service) en mettant en relation des contextes (à quelles technologies fait-on appel ? En quoi cela influence sur les pratiques de la mobilité douce et des interactions sociales ?), des acteurs (comment se gère l'appropriation des utilisateurs de ces vélos en zone urbaine et semi-urbaine et au regard des politiques locales de mobilité ?) et des valeurs (que dit le vélo en libre service sur la privatisation de l'espace public ?). De ces relations, le designer va tirer ce qui lui semble le plus pertinent en termes d'inspirations, d'idées, etc. et le matérialiser dans un objet à travers des formes, des mécanismes, etc.

Cette pratique induit une attention profonde à ce qui nous entoure et permet au designer de proposer des alternatives qui lui semble souhaitable et ainsi engager une proposition d'habitabilité²⁸. Il convient donc de parler d'approche systémique de l'exposition, proche des enjeux de l'exposition d'art à son apparition, dans la deuxième moitié du XVIIIe

²⁸ Manzini, Ezio, *Vers une Écologie de l'environnement artificiel*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1991.

siècle. L'exposition, dit d'art, a radicalement transformé artistes et publics. Comme le dit Oscar Batschmann : *le public est devenu un nouveau corps social qui s'est constitué en tant que contre-autorité*²⁹. L'exposition permettrait ainsi de rendre possible une « pratique cognitive » qui provoque la pensée plutôt que la représenter³⁰.

Qu'il s'agisse d'Imprimer le Monde ou du B.E.A.U, les conditions de l'exposition pourraient avoir un même objectif : rendre possible une « pratique réflexive » du design³¹ : l'exposition se fait interface et provoque une réflexion par et sur le projet d'exposition.

Dorian Reunkrilerk
Doctorant CIFRE
Telecom ParisTech – CoDesign lab
EXALT Design lab

²⁹ Batschmann, Oskar, *Ausstellungskünstler: Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Cologne, DuMont Buchverlag, 1997, p. 14. Traduction Emil.J Sennewald et Thierry Fournier et Pauline Gourlet.

³⁰ Thierry Fournier, J. Emil Sennewald et Pauline Gourlet, Recherche par l'exposition et condition post-numérique, *Proteus Journal*, n°10, 10 juillet 2016.

³¹ Schön, Donald.A, *The Reflective Practitioner: How professionals think in action*, Temple Smith, London, 1983. Nous nous approchons également des considérations portées par le design fiction. Voir Gentès, Annie, Mollon, Max, « Critical Design : a delicate balance between the thrill of the uncanny and the interrogation of the unknown », *Empowering Users through Design : Interdisciplinary Studies and Combined Approaches for Technological Products and Services*, Springer, 2015.

Bibliographie :

Bätschmann, Oskar, *Ausstellungskünstler: Kult und Karriere im modernen Kunstsystem*, Cologne, DuMont Buchverlag, 1997, p. 14.

Berger, John, *Voir le voir*, Paris : B42, trad. de Monique Triomphe, 2012 (1972).

Beyaert-Geslin, Anne, *Sémiotique du design*, Paris : PUF, 2012.

le Bot, Marc, « Art/Design », *La critique en design, contribution à une anthologie*, Françoise Jollant-Kneebone (dir.), éd. Jacqueline Chambon, 2003, p.216.

de Bure, Gilles « Centro Studie Recherche Busneli », *La critique en design, contribution à une anthologie*, Françoise Jollant-Kneebone (dir.), éd. Jacqueline Chambon, 2003, pp147-157.

Colin, Christine, « Inventorier, classer et exposer », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd. IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, pp.133-145.

Davallon, Jean, « L'exposition : un fonctionnement médiatique », *MédiaMorphoses*, n°9, INA, 2003, pp. 27-30

Deni, Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », *Communication et organisation*, n°46, Presses Universitaires de Bordeaux, 2014, pp.129-142.

Dewey, John, *The Public and Its Problems*, Athens, OH: Swallow Press Books, Henry Holt & Company, 1927.

DiSalvo, Carlo, Design and the construction of publics, *Design Issues*, Volume 25, n° Winter, MIT, 2009.

Displays Ensadlab, *Versions*, Colloque international de recherche, Maison populaire de Montreuil, septembre 2016.

Farrelly, Liz et Weddell, Joanna (dir.), *Design objects and the museum*, Londres : Bloomsbury, 2016.

Findeli, Alain, « Qu'appelle-t-on théorie en design ? », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd. IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, p.81.

Fournier, Thierry, Sennewald, J. Emil et Gourlet, Pauline Recherche par l'exposition et condition post-numérique, *Proteus Journal*, n°10, 10 juillet 2016.

Galligo, Igor, « Muséographie et attention : vers un art de l'ambiance », *3rd international Congress on Ambiances : Projecting and manufacturing the ambiances of tomorrow*, Volos, 2016.

Gentès, Annie, *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Springer International Publishing, 2017, p.6.

Gentès, Annie, Mollon, Max, « Critical Design : a delicate balance between the thrill of the uncanny and the interrogation of the unknown », *Empowering Users through Design : Interdisciplinary Studies and Combined Approaches for Technological Products and Services*, Springer, 2015.

Goodman, Nelson, *Manières de faire des mondes*, Folio Essais, 2006 (1978). 141414

Grenier, Catherine, *La fin des musées ?*, Paris : Éditions du Regard, avril 2013

Huyghe, Pierre-Damien, *A quoi tient le design*, conférence au Centre Pompidou, Paris, 18 mars 2015.

Manzini, Ezio « Making Things Happen : Social Innovation and Design », *Design Issues*, Volume 20, n°1, MIT, 2014, p.57-66.

Manzini, Ezio, *Vers une Écologie de l'environnement artificiel*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1991.

Remaury, Bruno, « Les usages culturels du mot design », *Le design, essai sur des théories et pratiques*, (dir.) Brigitte Flamand, Paris : éd.IFM/Du Regard, 2^{ème} édition, 2013, pp.101-11

Schön, Donald.A, *The Reflective Practitioner: How professionals think in action*, Temple Smith, London, 1983.