



HAL
open science

Rendre visible // Se rendre visible au design

Dorian Reunkrilerk

► **To cite this version:**

Dorian Reunkrilerk. Rendre visible // Se rendre visible au design. Figures de l'art - Revue d'études esthétiques, 2021, Exposer/S'exposer, 38, pp.175-190. hal-03277174

HAL Id: hal-03277174

<https://hal.science/hal-03277174v1>

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.

Dorian Reunkrilerk

Rendre visible // Se rendre visible au design

Résumé

L'augmentation de l'espace de visibilité du design en France nous amène à poser la question de l'intelligibilité du design (comment ce dernier est saisi et identifié par l'intelligence) lorsqu'il est montré. En explorant 4 modalités du visible, cet article souhaite explorer en priorité celle de l'exposition et comprendre les conditions de visibilité (propriétés formelles, matérielles, symboliques) qui vont influencer sur la perception, la représentation et l'interprétation d'un objet (au sens large), en somme déterminer une certaine façon de se saisir des enjeux que portent le design dans une situation d'exposition. Pour ce faire, nous analyserons un terrain provenant de l'innovation sociale par le design, le projet de la 27^{ème} Région « Habiter Wazemmes ». La situation de visibilité du design ici n'est pas directe, elle se fait dans le temps et à double sens : les participants rendent visible le design en l'appliquant à leur environnement, et, se rendent visible au design en se saisissant d'enjeu et de problématique liées au design.

1. Introduction

L'objet de ce numéro de Figures de l'Art nous amène à poser la question de la visibilité du design sous l'angle de son exposition dans un contexte plus étendu que celui des musées, à savoir celui de l'expérience quotidienne. Aujourd'hui, l'espace de visibilité du design s'étend largement et ce à deux niveaux. D'une part il est rendu visible par de plus en plus d'acteurs notamment au sein des institutions culturelles : pour exemple le programme Mutations/ Créations du Centre Pompidou qui, chaque année, met en avant une thématique (impression 3D, le langage de programmation et le vivant) avec, pour une grande part, des projets de design qui investissent l'exposition. On peut aussi rappeler en 2018 la nouvelle antenne du Victoria & Albert Museum à Dundee en Écosse, ou encore l'expansion du Thailand Creative and Design Center de Bangkok. D'autre part, son intégration est de plus en plus marquée et encouragée dans de nombreux secteurs. Au sein des entreprises, il y a bien une multiplication des modules de formation voire d'insertion de pratiques labellisées « design ». Autre secteur, celui des politiques publiques où le design se structure de plus en plus solidement : on peut prendre l'exemple de la dilution des activités du Mindlab au Danemark dans les services administratifs du pays montrant que le format laboratoire n'est plus nécessaire pour faire découvrir les pratiques de design.

Cette augmentation de l'espace de visibilité du design témoigne ainsi des enjeux d'intelligibilité (comment le design est saisi et identifié par l'intelligence) que cela implique. Pour Pierre Damien-Huyghe, les nombreux appels faits au design aujourd'hui construisent ce qu'il nomme un design courtisé¹ : il fait ainsi référence aux nombreux usages du mot (labellisations ambiguës ou récupérations forcées) qui le dévoieraient historiquement². Il s'agit donc de faire preuve de discernement face ce qui est aujourd'hui appelé design, l'exemple le plus frappant pouvant être celui de certaines stratégies publicitaires³.

Ce qui nous intéresse dans cet article, c'est de quoi peut dépendre l'intelligibilité du design dans une situation d'exposition. Par ce « quoi » nous faisons référence aux conditions de visibilité (propriétés formelles, matérielles, symboliques) qui vont influencer sur la perception, la représentation et l'interprétation d'un objet (au sens large), en somme déterminer une certaine appréhension, une certaine façon de se saisir des enjeux que portent le design. Pour ce faire, il nous faut d'abord interroger ce mot « exposition » puis comprendre ce qui relève véritablement de l'exposition dans une situation de visibilité du design.

¹ Pierre-Damien Huyghe, *À quoi tient le design*, conférence au Centre Pompidou, Paris, 2015.

² Sur ce point, l'article de Bruno Remaury propose trois usages culturels du mot design 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. Bruno Remaury, « Les usages culturels du mot design », dans Brigitte Flamand éd. *Le design : essais sur des théories et des pratiques*. Paris : Institut français de la mode & Éditions du Regard, 2006, p. 101-112

³ Nous pouvons penser à la publicité de la banque N26 en 2018 dont le slogan principal était : « Votre banque peut aussi être design » ou encore à la campagne d'Habitat en 2017 dont l'un des blocs typo les plus récurrents était : « Le design est notre ami ».

2. Modalités du visible en design

2.1 Les parents proches

Qu'est-ce qui peut être identifié comme exposition en dehors du contexte muséal ? Nous souhaitons repartir d'un aspect développé dans la proposition du séminaire « Anthropologie de la montre » de l'ESBA de Nîmes avec Christian Besson en tant que chercheur invité en 2015⁴. Ce travail correspond à une « exploration désinhibée du mot exposition, de ses acceptions et de ses synonymes approximatifs ». Lors de ce séminaire, cette recherche a permis d'explorer 13 modalités du visible : la monstration, l'ostension, la présentation, etc⁵. Les auteurs proposent « une approche qui déplace la question de l'exposition du champ strictement artistique vers une problématique plus large, plus quotidienne, des modalités d'apparition et de monstration du visible ». L'expérience quotidienne ayant une relation étroite avec le design, ce travail nous paraît pertinent à tenter d'appliquer à la question de sa visibilité. Nous souhaitons donc repartir de trois de ces entrées, et de leurs définitions afin de les mettre en regard de l'exposition.

Une des modalités travaillées par les auteurs est celle de la présentation, définie comme « la manière dont une chose se présente à une personne ou encore comme l'apparence en société » (le fameux : bien présenter). La présentation en design est une situation que l'on retrouve très souvent dans des rapports marchands (nous pouvons ainsi penser aux vitrines de la boutique du Centre Pompidou. Ainsi vitrines et étalages sont des supports de présentation dont les propriétés matérielles s'attachent à décontextualiser l'objet de son milieu pour mieux valoriser ses caractéristiques formelles. Avant tout, l'objet est donc à investir personnellement à travers ses qualités stylistiques et fonctionnelles. Même dans la reconstitution d'environnement domestique, comme c'est le cas dans les espaces d'IKEA, la visibilité des objets reste soumise à ce même rapport puisque la documentation des objets est basée sur des informations techniques et tarifaires⁶. De plus, l'attention portée aux objets est liée à une stratégie de contrôle des déplacements par IKEA. Ce rapport à l'objet est également présent sur internet. Sur le site de la boutique en ligne *Flat and Design*⁷, la présentation de la table du projet Autoprogettazione d'Enzo Mari est réalisée au travers d'images d'environnement pseudo-domestique mais aussi totalement décontextualisé. Cette présentation vient troubler le discours d'origine du projet en se concentrant sur des qualités formelles (vues de détails par exemple). A l'opposé de cette esthétisation du faire, le projet de Mari, était de produire avant tout une critique du champ de la distribution et de la conception des années 70 en donnant aux particuliers un accès direct aux plans constructifs d'une série de meubles réalisables par tout un chacun. Ces plans proposaient ainsi d'instaurer une autre relation à la marchandise en court-circuitant les différents acteurs de l'industrie et de la distribution. Enzo Mari disait même : « J'ai pensé que si les gens étaient encouragés à construire de leur main une table, ils étaient alors à même de comprendre la pensée cachée derrière celle-ci ». Le projet d'Enzo Mari témoignait ainsi, dès son origine, d'une volonté d'intelligibilité du design.

Pour la modalité « examen », les auteurs emploient la définition suivante : « considérer, observer avec attention en vue d'un jugement de valeur. Se faire examiner (physiquement) ». Nous pouvons donc s'attacher à analyser, par exemple, des situations de défilé où un design, de mode ou textile, est scruté et observé en détails. Prenons l'exemple du défilé printemps-été 2013 de la designer Iris Van Herpen et sa collection Voltage. Cette situation d'examen du design constitue une situation classique de défilé avec des gradins de part et d'autre où les spectateurs peuvent scruter les pièces présentées, en mouvement, sur des mannequins. Les temps de pose de chaque mannequin, le son ambiant ainsi que la lumière, tout est fait pour que l'attention se dirige vers les tenues. Par ailleurs, le parcours des mannequins se termine dans un sous espace circulaire où elles se placent autour d'un totem central qui n'est pas sans rappeler certains présentoirs de grands magasins. Or, cette collection comporte une pièce très spécifique, réalisée en collaboration avec la designer Neri Oxman. Elle a la particularité d'avoir été imprimée en 3D à partir de plusieurs matériaux, le tout en un seul bloc. La tenue combine des matériaux souples et rigides qui suivent les mouvements du corps tout en agissant comme une armure. Les designers ont ainsi pu penser la forme du vêtement mais aussi son mouvement. Neri Oxman explique ainsi : « les possibilités offertes par les technologies comme l'impression 3D nous ont permis de réinterpréter la tradition

⁴ Jean-Marc Cerino, Hubert Duprat et Natacha Pugnet et Christian Besson (dir.), *Anthropologie de la montre*, séminaire/ARC, Esban, 2015-2016.

⁵ Les treize modalités étaient : Apparition, Exposition, Présentation, Représentation, Manifestation, Monstration, Ostension, Exhibition, Examen, Observation, Démonstration, Distraction, Dévoilement

⁶ Et lorsque l'enseigne décide de mettre en avant sa collaboration avec le designer Virgile Abloh, la présentation se fait au travers de signes graphiques imposant et une publicité accrue, donnant, par ailleurs, lieu à des comportements extrêmes, à savoir des émeutes.

⁷ Page internet disponible sur : <https://www.flatlanddesign.nl/portfolio/enzo-mari-autoprogettazione-table/>

de la couture où la délicate broderie et le travail à la main sont remplacés par du code. ». Cette tenue fut pourtant présentée de la même façon que les autres, sans indices visuelles quant à la façon dont elle se distingue.

Enfin, la modalité « démonstration », est définie comme : « raisonnement, explication d'une théorie ou du fonctionnement d'un appareil, montrer une expérience ». La démonstration en design est une situation que l'on retrouve de plus en plus dans les documents de communication que certaines agences réalisent pour schématiser leur activité. Les moteurs de recherche regorgent d'infographies censés expliquer les champs d'intervention du design, les disciplines qu'il recoupe voire même, démontrer d'un processus unique de conception. Ce constat est particulièrement présent dans le domaine de l'UX Design. Or, ce type de représentation insiste sur une pensée du design qui serait entièrement explicable. Il présenterait dès lors le design comme le produit d'étapes logiques et progressives, de choix formels et techniques successifs. La difficulté de s'appuyer uniquement sur ce type de démonstration réside dans le fait qu'elle oublie dans le design, toute la matérialité du projet donnant corps à des pratiques qui sont en réalité hétérogènes et autour desquelles gravitent nombre de débats.

Dans chacune de ces modalités, nous observons la présence d'un ensemble de conditions matérielles qui sont à voir comme un ensemble de supports tangibles, que nous souhaitons appeler des documents et dont l'intention est de placer l'attention du regardeur vers un centre : les images de détails de la table, les gradins, ou encore des éléments graphiques spécifiques (fig.1).

Nous parlons de documents puisque ces supports, même s'ils ne sont pas des supports papier, constituent, selon Suzanne Briet⁸, des signes physiques ou symboliques, préservés ou enregistrés, destinés à représenter, à reconstruire ou à démontrer un phénomène physique ou conceptuel. Ainsi, tout objet peut être considéré comme un document dans la mesure où la situation de « lecture » de cet objet le considère comme tel. Briet indique : « Une étoile est-elle un document ? un galet roulé par un torrent est-il un document ? un animal vivant est-il un document ? Non. Mais sont des documents les photographies et les catalogues d'étoiles, les pierres d'un musée de minéralogie, les animaux catalogués et exposés dans un zoo »⁹.

⁸ Suzanne Briet, *Qu'est-ce que la documentation ?*, Paris : Editions documentaires et industrielles, 1951, p. 7.

⁹ Ibid., p. 7.

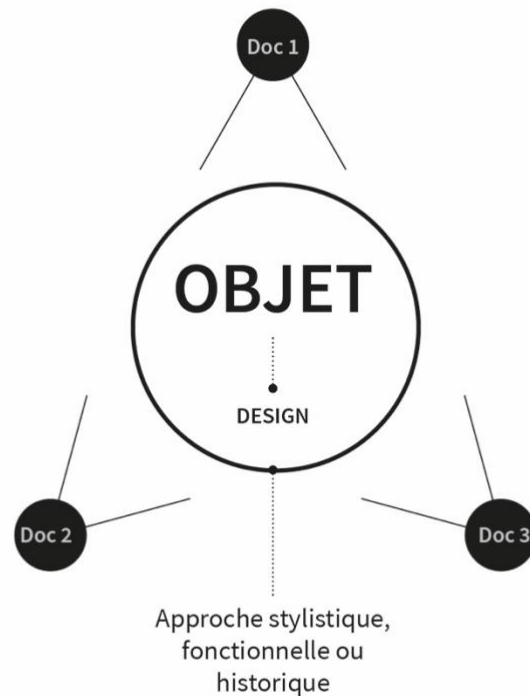


Fig.1 : schéma de fonctionnement des modalités présentation, examen, démonstration pour le design

Ces documents agissent comme des signes qui vont donc contraindre le sens de l'objet¹⁰ (Buckland, 2014). Ils vont organiser une situation d'interaction tournée vers un objet et ses caractéristiques fonctionnelles ou formelles avant tout.

Les stratégies muséographiques des expositions de design actuelles reprennent pour la plupart cette approche en instaurant une relation didactique entre les curateurs et les visiteurs. La recherche actuelle insiste sur le fait que les publics sont invités à interpréter le design à partir de ses résultats, à savoir les productions (et même quand ces objets ne constituent pas directement l'élément exposé, par exemple : croquis, schéma de processus, etc.) sans permettre toutefois de remonter à ses pratiques¹¹ ou à ses contextes¹². Dès lors, ce qu'on peut nommer aujourd'hui exposition, dans certains cas, pourrait plutôt s'envisager dans l'une de ces modalités (ou dans les 9 autres que nous n'avons pas traité ici).

2.2 Explorer l'exposition

Si l'on s'intéresse maintenant à la modalité exposition, l'approche des auteurs fait écho à une acception peu évoquée dans les définitions usuelles en muséographie mais qui nous semble être fondamentale, à savoir « action de disposer de manière à soumettre à l'action de »¹³. Prenons un exemple : nous sommes en juillet, grand soleil et je suis à la plage. Je dispose alors ma serviette de façon à être totalement soumis à l'action du soleil dans le but de bronzer. J'utilise de la crème solaire pour gérer mon exposition au soleil et je déplace mon

¹⁰ Michael K., Buckland, « Documentality Beyond Documents ». dans *The Monist*, 97/2, 2014, p. 179-186.

¹¹ Voir Liz Farrelly, et Joanna Weddell éd. *Design objects and the museum*, Londres : Bloomsbury, 2016. ed. Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz éd. *Strange Design*, Villeurbanne : it: éditions, 2015.

¹² Adrian Forty, *Objects of Desire: Design and Society since 1750*, Londres : Thames and Hudson, 2005.

¹³ « Exposition », dans *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* : lexicographie, Nancy, CNRS Nancy Université, 2012, [en ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/exposition> (page consultée le 9 avril 2020).

corps de temps en temps pour obtenir un bronzage uniforme. Je mets donc en place un ensemble de conditions matérielles, temporelles, spatiales et sociales afin de me soumettre à l'action du soleil. Je fais donc en sorte d'exposer le soleil à mon corps et donc de m'exposer à ses effets. C'est cette réciprocité de l'action qui nous intéresse ici et qui, sans elle, nous semble rendre la définition de l'exposition incomplète. Une exposition au design, à la différence d'une exposition de design, serait donc composée de documents qui ne soient pas centrés sur un objet mais qui dans leur façon de les disposer ferait advenir ou activerait, au sens de Nelson Goodman l'intelligibilité d'un objet relevant du design et donc du design¹⁴.

Goodman envisage toute chose exposée non pas comme déconnectée de tout contexte mais bien implémentée dans des réseaux de relations, d'interactions et d'expériences donc dans des modes d'existences. Ainsi, une œuvre qui n'est pas implémentée dans un certain mode d'existence ne fonctionne pas comme œuvre et donc n'existe pas en tant que tel. Dans *L'art en théorie et en action*, il dit :

Le fonctionnement d'une œuvre consiste dans la réponse d'un public ou d'un auditoire appelé à la saisir [...] Un vaste mélange bigarré de facteurs, de l'encadrement à la lumière, en passant par l'exposition, la publication, l'éducation et la publicité, peut intervenir dans la façon dont une œuvre agit dans le déclenchement, l'activation, etc. de son fonctionnement [...] Je considère davantage les œuvres comme des machines ou des personnes, c'est-à-dire comme des entités dynamiques qui ont souvent besoin d'être mises en marche, remises en marche et maintenues dans leur fonctionnement¹⁵.

L'activation correspond donc au processus d'appréhension d'une œuvre en contexte d'exposition. L'activation dépend de conditions non seulement matérielles (scénographie), culturelles (références communes ou non), institutionnelles (statut du musée) mais également relationnelles et comportementales : la chose exposée n'est saisie que si elle est reçue, par le public, de manière intégrale avec l'attention requise.

3. L'exposition au design

3.1 L'innovation sociale par le design : un exemple

Cette activation correspondrait donc à ce moment où le design viendrait à être saisi par l'intelligence grâce à un ensemble de conditions qui rendraient visibles non pas nécessairement les résultats du design mais ses processus voire même les enjeux qu'ils portent. Nous avons observé que ce type de démarche se développe de plus en plus au sein du format « atelier / workshop » que les champs de l'innovation sociale par le design ou celui du design des politiques publiques développent depuis quelques années. Depuis 2014, le réseau Human Cities recense plus de 90 études de cas dans le domaine de l'innovation sociale par le design dans toute l'Europe. A chaque fois, les participants de ces micro-projets, même s'ils ne sont pas gérés par des designers, tendent à suivre des démarches et façons de penser, caractéristiques de celles des designers. En France, la 27e Région réinterroge la façon dont sont conçues et mises en œuvre les politiques publiques au travers de projets similaires mais avec des designers. Dans ces situations, le designer joue un rôle de « connecteur de compétences »¹⁶ par le biais de la maîtrise d'outils de représentation et d'expérimentation et le développement de modèles favorisant la conceptualisation.

Le projet « Habiter Wazemmes » est la première résidence de La 27e Région en partenariat avec la Ville de Lille. Cette résidence avait pour ambition de réfléchir et proposer des projets sur la thématique de l'espace public et de la participation des habitants. Durant 3 semaines, il s'agissait d'interroger le sentiment d'habiter le quartier de Wazemmes, chez ceux qui y vivent, avec, en ligne de mire, l'espace public comme lieu possible pour inventer de nouvelles manières d'habiter ensemble. Ce qui nous intéresse dans ce projet c'est l'influence des conditions,

¹⁴ Nous pouvons citer l'exposition *The coalition of Amateurs* de Jerszy Seymour au Mudam (Luxembourg) en 2009. Seymour disposa dans la galerie du musée un stock de matériaux (planches de bois, tubes, mousse, peinture, etc.) et de la cire. Les visiteurs étaient invités à produire, collectivement, des objets, à partir de ces matériaux tout en produisant des échanges et débats sur la notion d'amateur et ainsi activer une compréhension du design qui est vécue par le visiteur directement. Une expérimentation d'exposition au design que nous avons conduit nous a permis d'identifier les opérations médiatiques qui permettent cette activation. Voir Dorian Reunkrilerk et Annie Gentès, « L'exposition au design : Amorcer la pratique du design par la documentalisation des objets », dans Eleni Mitropoulou, Fabien Bonnet et Carsten Wilhelm éd. *Interfaces numériques*, 8(1), 2019, p. 113-133.

¹⁵ Nelson Goodman, *L'art en théorie et en action*, Paris : Gallimard, 2009, p. 145.

¹⁶ Deni Michela, « Le design de services : projeter le bien-être », dans *Communication et organisation*, 46, 2014, p. 129-142.

notamment matérielles, dans le développement d'une appropriation du design (de façon intelligible) par des non designers. Nous ne présentons pas l'entièreté du projet mais seulement des points particuliers de la résidence qui témoignent d'une exposition au design.

3.2 Favoriser une intelligibilité du design

La première semaine a servi à prendre le pouls du quartier. Installée dans un local, l'équipe a mis en place une vitrine participative afin de demander aux passants ce que signifiait, pour eux, habiter Wazemmes (fig.2). Cette vitrine agissait comme une première amorce en poussant les habitants à prendre un premier recul sur leur propre environnement. C'est aussi pour l'équipe une façon de se présenter et de préparer le terrain à l'exposition.



Fig.2: vitrine du local de travail où s'est installé l'équipe de la 27e Région. *(nom du fichier: Residence_Wazemmes_selection_1)*

De façon plus active, l'équipe est aussi partie à la rencontre de certaines associations pour ouvrir d'autres espaces de participation au moyen d'outils d'expression facilitant le témoignage des habitants. Durant ces deux moments, l'utilisation de templates, micro-histoires à compléter (Fig.3), la conduite d'entretiens ou d'un dispositif de vote collectif a permis de collecter des données non factuelles sur le quartier, sa situation et ses imaginaires.

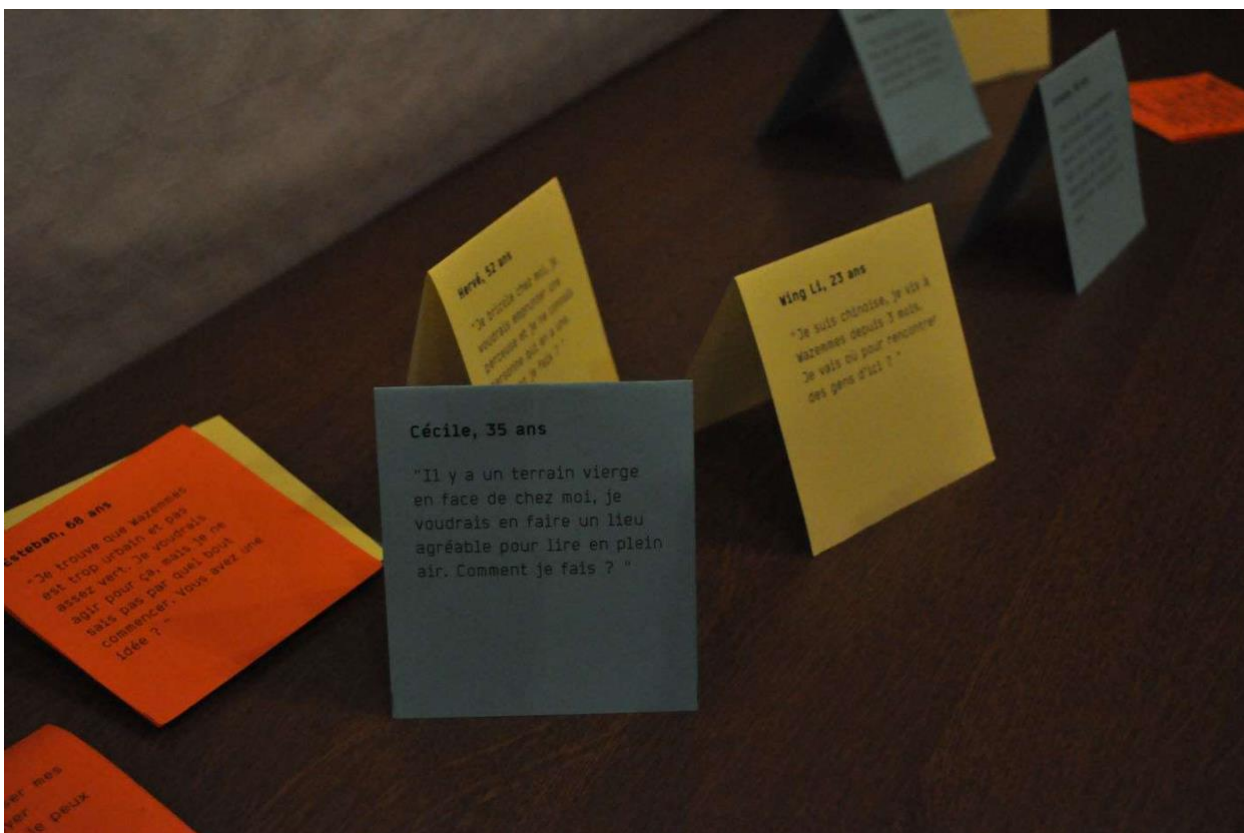


Fig 3. : un des outils de collecte des imaginaires du quartier, des micro-scénarios à compléter. (nom du fichier : *Residence_Wazemmes_selection_7*)

Lors de la deuxième semaine, l'équipe a mené plusieurs ateliers invitant les habitants à imaginer des réalisations concrètes à partir de 3 pistes de projets que l'équipe avait élaboré sur la base de la première semaine.

- « Espaces publics à partager », ou comment permettre aux habitants de Wazemmes de disposer d'un « morceau » d'espace public pour mener une action collective ;
- « Un média de rue », ou comment faire parler le quartier au quartier en trouvant un moyen d'expression qui puisse devenir un élément identitaire ;
- « Les balades de Wazemmes », ou comment inventer de nouvelles manières de découvrir le quartier et ses habitants.

Des fiches-projets étaient ainsi distribuées aux participants leur permettant de s'exprimer individuellement sur ces thématiques. Les fiches étaient ensuite affichées et présentées afin d'être soumises à débat (Fig.4). Les fiches de la piste de projet n°1 demandaient aux participants d'exprimer individuelle une action spécifique, le type d'espace nécessaire, la durée et la saison envisagée pour l'action. Pour les fiches des pistes n°2 et n°3, il s'agit de proposer un sujet, une forme et un processus.



Fig 4. : Fiches-projets permettant aux habitants d'exprimer des idées pour le quartier et d'en débattre. (nom du fichier : *Residence_Wazemmes_selection_8*)

Par la suite, des explorations du quartier furent organisées avec des wazemmoises afin d'identifier des espaces que les habitants auraient envie d'investir. Les participants ont ainsi pu coller des autocollants dans les espaces choisis et noter dessus ce qu'ils souhaiteraient y faire tout en laissant des autocollants vierges pour de futurs passants. Ce repérage permettait, durant l'exploration, d'amener des discussions sur la manière dont ces idées pourraient devenir réalité.

Dans ces différentes situations, on serait tenté d'identifier la présence d'objet intermédiaire à savoir des objets traces qui ont participé à l'émergence de la version considérée comme finale¹⁷. Toutefois, il vaudrait mieux parler d'objets frontières¹⁸ qui favorise la circulation et la compréhension d'une information entre plusieurs personnes de mondes sociaux différents. A la différence de l'objet intermédiaire que l'on retrouve dans la pratique du designer seul, les objets frontières sont équipés d'éléments permettant une action conjointe (par exemple les *templates* de stickers invitant tout à chacun à s'exprimer ou encore les fiches idées affichées). Le design est ainsi médiatisé non seulement par les personnes qui animent les activités mais aussi par ces documents qui sont à la fois des témoignages de l'activité du projet et une ouverture aux possibles dans le projet lui-même, ils aident les non designers à le faire avancer. Ainsi, dans les fablabs, outre les machines, de nombreux modes d'emplois, panneaux, ouvrages plus ou moins finalisés sont présents. Le design est ainsi médiatisé — non seulement par des personnes comme celles qui animent ces lieux de conception mais aussi par des documents qui sont comme autant de témoignages de l'activité des lieux mais aussi d'incitation à entrer dans un mode de conception.

¹⁷ Stéphane Mer, Alain Jeantet et Serge Tichkiewitch, « Les objets intermédiaires de la conception : modélisation et communication », dans Jean Caelen et Khaldoun Zriek éd. *Le communicationnel pour concevoir*, Paris : Europa, 1995, p. 21-41.

¹⁸ Dominique Vinck, « De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière », dans *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3/1, 2009, p. 51-72.

Certains de ces objets frontières, comme une cartographie des problématiques locales (Fig.5), invitaient les participants à la manipuler, à la spatialiser et l'organiser de différentes manières, en somme à créer une conversation entre eux et le projet. À travers la manipulation, le filtrage et l'organisation de ces documents, les participants les spatialisaient, réarrangeaient, plaçant des éléments l'un à côté de l'autre, juxtaposant, etc.



Fig. 5 : cartographie des problématiques locales du quartier. (nom du fichier : Residence_Wazemmes_selection_6)

Le local de l'équipe, dans lequel se passait la majeure partie des activités est ainsi devenu une sorte de "trame de fond" permettant de créer des situations spontanées d'échange collectif, d'idées à soumettre, de réflexions individuelles¹⁹. Le design s'active donc non pas dans un objet spécifique (une production finale ou une maquette, un prototype) mais dans ces suites de manipulation/création de documents (objets frontières) qui mettent la pensée en mouvement. Cette phase de recherche de sens (sensemaking) est, selon Kolko²⁰, essentiel dans la tenue d'une activité de design. À travers la manipulation, le filtrage et l'organisation de données différentes, le designer les spatialise et produit des connexions. Par ailleurs, les murs affichant les fiches idées ont permis aux participants de poursuivre, collectivement, les échanges et la construction du sens au sein du projet (Fig.6) puisque leur format engageait de façon publique une lecture et écriture du projet en cours²¹.

¹⁹ Ianus Keller, Gert Pasma et Pieter Jan Stappers, « Collections designers keep: Collecting visual material for inspiration and reference », dans *CoDesign*, 2/01, 2006, p. 17-33.

²⁰ Jon Kolko, « Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis », dans *Design Issues*, 26/1, 2010, p. 15-28.

²¹ Bas Leurs, Jasper Schelling et Ingrid Mulder, « Make space, make place, make sense », dans *Proceedings of E&PDE 2013, the 15th international conference on engineering and product design education* (colloque, 2013, Dublin), 2015, p. 844-849.



Fig.6 : local de l'équipe de la 27e Région. (nom du fichier : Residence_Wazemmes_selection_9)

Tout se fait donc dans l'action. Les activités successives et la place laissée aux publics permet, petit à petit, de construire/d'activer collectivement un point de vue, une réflexion sur le design, ici appliquée à la question de l'habitat, l'habitabilité ou la participation/construction citoyenne et le design. L'enjeu ici est bien de provoquer la pensée plutôt que de seulement la représenter à travers un ensemble de documents. Le document est là pour activer et saisir des rapports critiques aux objets vécus et permettre aux publics de prendre de la distance par rapport à ces objets (le quartier). L'exposition ne correspond donc pas seulement à un thème général qu'il faudrait expliquer à travers des objets. Le thème est un point de départ pour une pratique réflexive du thème en lui-même réinvesti par les habitants (il ne s'agit donc pas de susciter un usage mais une discussion sur l'usage).

L'analyse de cette expérimentation menée par la 27e Région nous permet d'identifier plus précisément encore la place et le rôle des documents dans ces situations d'exposition au design. En premier lieu, les conditions de visibilité du design dépendent d'une stratégie que les designers ont pensé en amont du projet. Certaines stratégies d'expositions de design cherchent à présenter le design à travers la figure héroïque du design ou au travers des propriétés stylistiques d'objets²². Dans le cadre d'« Habiter Wazemmes », on peut observer deux types de stratégies, relevant, selon nous, d'une exposition au design : faire advenir les matériaux d'un processus de design et apporter un éclairage sur les raisons qui pourraient amener ce processus à faire sens dans des contextes socio-culturels, mais aussi politiques, technologiques, etc. spécifiques. Ce qui nous intéresse, c'est de quelle manière ces stratégies se matérialisent concrètement. Pour résumer notre contribution, nous présentons nos points d'analyse en les regroupant sous deux questions (fig.7).

<p>Comment l'aménagement de</p>	<p>Choix spécifique du matériel et mobilier dédiés et mise en place</p>	<p>Identification de micro-espaces d'échanges incarnés dans des objets ou des groupes d'objets</p>	<p>Flexibilité des formats d'écriture et de lecture pensée en amont.</p>
--	---	--	--

²² Joanna Bletcher, « The Constellation: a framework for conceptualising design as a process of innovation ». dans *The Design Journal*, 20/1, 2017, p. S4552-S4564.

l'espace doit être pensé ?	d'une temporalité dédiée.		
De quelle façon l'information doit être organisée ?	Mise en forme au préalable d'objets intermédiaires à manipuler dans l'espace et le temps de l'activité.	Rendre chaque média clair pour chacun (en tant qu'objet frontière) : labellisation, étiquetage, classification sur les <i>templates</i> .	Privilégier une pratique de composition, manipulation, filtrage, organisation de données diverses.

Fig.7 : Résumé des conditions matérielles de l'exposition au design

L'espace tout autant que l'information qui y circule constitue les deux éléments clés pour l'exposition au design. Si l'espace est suffisamment travaillé de sorte qu'il favorise une activité de recherche de sens où l'information est disposée pour être manipulée, juxtaposée, révélée, il permettra à une abduction projective (Gentès, 2017), d'émerger, c'est-à-dire que les médias présents permettront de faire émerger des relations possibles, des rencontres spontanées, des confrontations forcées qui sont autant de sources pour mieux se projeter et faire l'expérience du design.

3.3 Participation et intelligibilité

L'exposition rendrait donc sensible le design en favorisant un espace-temps qui autorise une « réflexion dans l'action ». Les participants font advenir, consciemment, les matériaux d'un processus de design au sein de leur propre environnement habitable. Ils activent donc le design en lui accordant l'attention adéquate, une attention profonde et impliquée car concernée.

La situation de visibilité n'est pas directe, elle se fait dans le temps et à double sens : les participants rendent visible le design en l'appliquant à leur environnement, et, se rendent visible au design en se saisissant d'enjeu et de problématique liées au design. L'exemple de Wazemmes fait ainsi écho aux nombreux projets du même type qui essaient en Europe depuis quelques années et qui témoignent d'une réelle opportunité pour le développement de l'intelligibilité du design.

Un lien profond s'instaure entre les notions d'intelligibilité et de participation. Nous suivons ici Robert Sommer qui déjà en 1972 dans son ouvrage *Design Awareness* disait : « Il n'y a pas de logique à rendre les personnes conscientes de leur environnement de vie s'ils n'ont aucun moyen de l'influencer. La participation sans conscience produit de l'ignorance et du laid, la conscience sans participation produit de la frustration et de l'aliénation. »²³. Dans ces situations d'exposition au design, l'aménagement matériel est donc un vecteur de participation favorisant une prise de conscience sur le design.

3.4 Temps d'exposition

Ce lien avec la notion de participation doit nous rappeler que les conditions de l'exposition ne sont pas seulement spatiales mais aussi temporelles. L'exposition au design se pense aussi dans le temps.

Sur ce point, les acteurs du projet insistent sur l'importance de la transmission de la démarche, permettant son appropriation et sa pérennisation. Ainsi certaines associations se sont engagées dans quelques-unes des expérimentations en prenant en charge leur animation, comme celle du crieur public, signe fort d'une possible pérennisation du projet. De son côté, l'équipe a mis en place deux scénarios illustrant deux procédures à suivre par les habitants auprès des instances légales, afin de demander l'autorisation d'occuper temporairement le domaine public, documents qui n'existaient pas jusqu'alors. Ces scénarios permettaient aussi de révéler là où les procédures pouvaient être simplifiées.

²³ Robert Sommer, *Design Awareness*, San Francisco : Rinehart Press, 1972, p.7

Enfin, l'influence du projet s'est matérialisée dans la mise en place de « La Veilleuse »²⁴. A la fois espace physique, virtuel, réseau et groupe d'habitants, « La Veilleuse » fut mise en place dans Wazemmes afin de combiner les rôles de relai d'information, de médiateur et d'animateur. Il s'agit d'une cartographie en ligne permettant de localiser des équipements et événements du quartier (à une échelle donc plus locale que la ville). Elle est donc un support actif qui permet aux habitants de prendre part à la vie de leur quartier et qui révèle les compétences et savoir-faire présents localement.

4. Conclusion

Il semble que la visibilité du design soit aujourd'hui moins portée par la modalité exposition que par celle de ses parents proches : la présentation, la démonstration, l'examen, ou encore l'ostension, la monstration, etc. Or, l'exposition semble apporter des éléments clés pour une intelligibilité du design. Elle induit un rapport à l'action réciproque permettant d'aménager une situation d'interaction de sorte que du design devienne visible autrement. Les projets d'innovation sociale par le design, plaçant au cœur de leur proposition la connaissance que les publics ont de leur environnement, semblent être des terrains propices à une exposition au design. Dans ces projets, les designers facilitent le dialogue au sein de différentes parties prenantes tout en se portant garant de la bonne marche du projet. On pourrait donc se demander si en mettant en place les bonnes conditions d'exposition auprès de non-designers, ils permettent à la matière du projet d'advenir plus facilement et donc, par effet retour, ils permettent à eux-mêmes de s'exposer à une possibilité de design. Une recherche plus approfondie permettrait ainsi d'identifier, à partir d'une grille d'analyse, si des aspects d'exposition au design sont présents dans la pratique du designer, seul.

²⁴ Pour une description approfondie du projet et de ses suites, un livret est disponible sur le site de la 27^{ème} Région : <http://www.la27eregion.fr/publications/livret-habiter-wazemmes/>