



HAL
open science

FORMES ET FONCTIONS DE LA PARTICIPATION DANS LE DESIGN FICTION

Estelle Vanwambeke, Sabine Forero Mendoza, Marion Hohlfeldt, Pascale
Peyraga

► **To cite this version:**

Estelle Vanwambeke, Sabine Forero Mendoza, Marion Hohlfeldt, Pascale Peyraga. FORMES ET FONCTIONS DE LA PARTICIPATION DANS LE DESIGN FICTION. L'ART EN PARTAGE CITOYEN, Orbis Tertius, pp.197-219, 2023, Universitas, 978-2-36783-300-2. hal-04531980

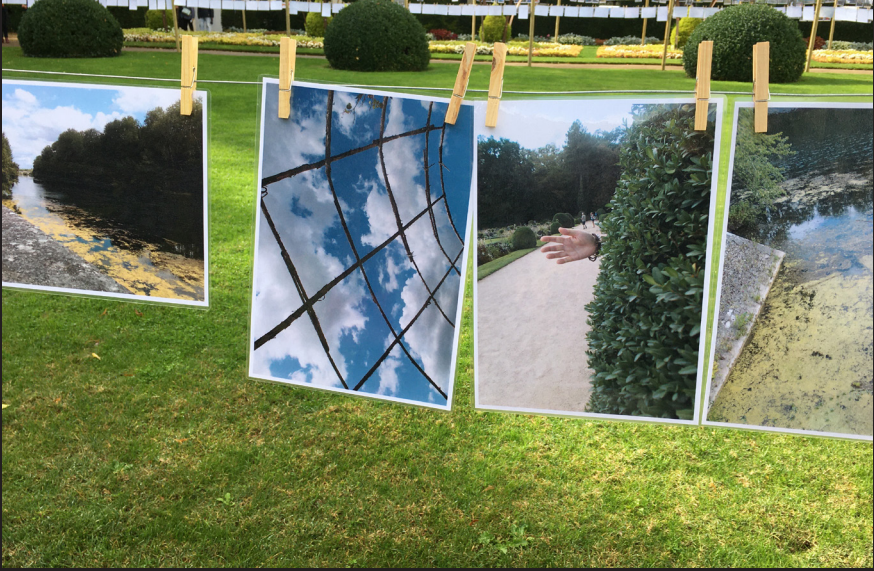
HAL Id: hal-04531980

<https://hal.science/hal-04531980>

Submitted on 4 Apr 2024

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.



L'ART EN PARTAGE CITOYEN

SABINE FORERO MENDOZA, MARION HOHLFELDT
& PASCALE PEYRAGA (ED)

ÉDITIONS ORBIS TERTIUS

FORMES ET FONCTIONS DE LA PARTICIPATION
DANS LE DESIGN FICTION

Estelle VANWAMBEKE

*Chercheuse en Design et Sciences Humaines et Sociales
Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles*

Le design, entendu dans son acception la plus large de « conception », entretient un rapport singulier avec la fiction. Par opposition aux œuvres de la nature, les scénarios et artefacts du design sont le résultat d'un art de faire mêlant invention et feintise, caractéristiques de la fiction. Ils sont capables de préfigurer des comportements et des usages, au point de modifier nos environnements, pour le meilleur, et parfois pour le pire lorsqu'ils participent à l'appauvrissement des conditions d'existence sur terre. Face au pire, précisément, de l'industrie, du libéralisme et du consumérisme, des designers se positionnent, critiquent, et suscitent le débat avec les outils de création qui leur sont propres. Dans ces démarches critiques du design, on assiste ces dernières années à un engouement grandissant pour la fiction comme sujet et méthode de recherche et d'expérimentation, lorsqu'il s'agit par exemple d'adapter les territoires aux nouveaux risques climatiques, d'imaginer un futur plus inclusif, ou encore d'anticiper les transformations nécessaires de l'action publique et les nouvelles formes de la participation citoyenne. À travers la fiction, ces designers testent des passages entre des mondes réels et imaginaires, via des scénarios spéculatifs et futuristes, de nature ludique et à portée hautement politique, pour mieux problématiser les enjeux du présent et leur apporter des réponses soutenables. Cet article propose de parcourir le lien qu'entretient le design avec la fiction, en particulier dans les pratiques contemporaines définies comme « design fiction », d'analyser ce qui les caractérise, et par quels procédés elles agissent pour activer l'engagement et la participation citoyenne dans la redéfinition collective des problèmes sociaux contemporains.

CONCEVOIR DES NARRATIONS ALTERNATIVES AUX RÉCITS DOMINANTS

Des *Nouvelles de nulle part* de William Morris (1890)¹, au projet

1. William MORRIS, *News from Nowhere, or, An Epoch of Rest: Being Some Chapters from a Utopian Romance*, London, Bombay, Longmans, Green and Co., 1908

de design anti-industriel *Autoprogettazione* d'Enzo Mari (1974)², en passant par les 12 contes urbains prémonitoires de Superstudio (1971)³, on constate que les postures critiques dans les métiers du design ne sont pas récentes, et que le débat sur la portée politique du design s'est élargi corrélativement à l'accélération des crises sociales et sociétales⁴. Mais c'est au tournant des années 2000 qu'ont été théorisées les pratiques (déjà existantes) de design critique, design spéculation et design fiction, notamment par les travaux et publications des designers britanniques Anthony Dunne et Fiona Raby, aujourd'hui incontournables sur le sujet. Désignant à la fois une posture, une approche et un champ d'expérimentation, l'appellation « design critique » convoque toute la dimension éthique et politique du design, celle portant la vocation de « dessiner le dessein d'un monde partageable » – suivant Bruno Latour⁵ –, c'est à dire de composer un monde commun, aussi pluriel soit-il, aussi diversifiés que soient ses publics, et divergents leurs intérêts. Dans ce terrain de recherche, la discipline même du design devient un objet de discussion, voire de dispute, au regard de sa capacité à contribuer au débat public sur les défis d'habitabilité du monde. En effet le design critique, comme le précisent Dunne et Raby, se construit « en opposition au design affirmatif, ou conformiste, s'arrangeant du statu quo⁶ ». Il a pour vocation d'interroger les grands présupposés narratifs qui orientent nos modes de vie et organisent les rapports de pouvoir en société. Il questionne les choses et les discours qui, sous couvert de liberté individuelle et de promesses de développement infini, soutiennent autant de servitudes économiques et sociales, et appauvrissent les

[en ligne]. URL : <[https://en.wikisource.org/wiki/ News_from_Nowhere](https://en.wikisource.org/wiki/News_from_Nowhere)>, consulté le 14/10/2021.

2. Virgilio VERCELLONI, Enzo MARI, *Proposta per un'autoprogettazione* [mostra], Galleria Milano, Milano, 8 aprile 1974, Milano, Galleria Milano, 1974.
3. SUPERSTUDIO, « Twelve Cautionary Tales for Christmas. Premonitions of the mystical rebirth of urbanism », *Architectural Design* 12, 1971, p. 737-742.
4. Voir Alexandra MIDAL, *Politique Fiction*, St-Étienne, Éditions EPCC Cité du design – ESADSE, 2012.
5. Bruno LATOUR, « An Attempt at a “Compositionist Manifesto” », *New Literary History*, 2010, vol. 41, p. 471-490.
6. Anthony DUNNE, Fiona RABY, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2013, p. 34-35.

conditions d'existence de l'ensemble des vivants par la dégradation accélérée des ressources dont nous dépendons pour vivre.

Sans contester le rôle qu'a le design dans la recherche de solutions fonctionnelles face aux problèmes engendrés par des décennies d'industrie prédatrice et de surconsommation, le design critique centre plutôt son approche sur la production de fictions de design, à savoir de « propositions de conception spéculative⁷ » dont la vocation première est d'interpeller un public sur des enjeux partagés, de l'inviter à la réflexion et à l'action. La pensée spéculative – nous enseignent Isabelle Stengers et Didier Debaise en suivant les traces de Alfred North Whitehead –, davantage encore que la pensée critique, permet d'« intensifier le sens des possibles » dans les interstices d'une situation problématique, d'en explorer « d'autres trajectoires possibles⁸ ». Dès lors, la spéculation comme méthode de réflexion, de recherche et d'action permet aux designers de s'emparer des questions sociales et sociétales par des moyens détournés, souvent ludiques, et de faire dialoguer des points de vue différents ou divergents, pour envisager un avenir préférable, voire peut-être un « développement désirable⁹ ».

Dans le prolongement de cette réflexion critique a été développée l'appellation « design fiction » (*Fiction Design* en anglais), que Julian Bleeker – designer, ingénieur et co-fondateur du Near Future Laboratory –, définit en 2009 comme une pratique d'auteur combinant la narration science-fictionnelle, les faits scientifiques réels et la confection matérielle d'objets¹⁰. Si la fiction, et en particulier la science-fiction – genre narratif où prennent forme les imaginaires

-
7. Anthony DUNNE, Fiona RABY, « Critical Design FAQ » [en ligne]. URL : <<http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>>, consulté le 14/10/2021.
 8. Didier DEBAISE, Isabelle STENGERS, « L'insistance des possibles. Pour un pragmatisme spéculatif », *Multitudes*, 2016/4, n° 65, p. 82-89.
 9. Titre du « Graduation show » qui s'est tenu en septembre 2021 sur le thème de « Vivement Demain » présentant à la Sorbonne 14 projets de diplômés en Création industrielle et en Design textile de l'ENSCI, consultable en ligne. URL : <https://www.ensci.com/fileadmin/user_upload/ENSCI_VIVEMENT_DEMAIN.pdf>.
 10. Nous traduisons. Julian BLEECKER, *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction*, Near Future Laboratory, Mars 2009, p. 7-8 [en ligne]. URL : <https://systemsorienteddesign.net/wp-content/uploads/2011/01/DesignFiction_WebEdition.pdf>.

d'anticipation du futur en lien avec le développement technoscientifique –, a su anticiper des innovations et de nouveaux usages techniques et technologiques au cours de l'histoire¹¹, elle peut aussi servir à la réflexion critique, et encourager l'imagination de nouveaux modes de production et de consommation garants de l'habitabilité du monde. On distingue de cette manière la fiction au service de l'industrie (*fiction for design*), des usages imaginés dans la fiction d'anticipation (*design in fiction*), et de la fiction comme outil de spéculation critique des designers (*design as fiction*)¹². Dans ce cas le design, « comme la science-fiction [...], crée des conversations imaginatives sur des possibles mondes futurs¹³ », à travers les outils propres à la discipline (recherche par la création et l'expérimentation, scénarisation, modélisation, dessin et prototypage 2D et 3D, tests...), suivant une logique dialectique et itérative, où imagination et matérialisation sont intimement liées. Ainsi le design fiction est – suivant l'acceptation proposée par Bleecker –, une pratique à la fois spéculative et critique, tournée vers la création d'opportunités pour engager la réflexion sur les enjeux sociétaux d'aujourd'hui, et mieux concevoir la vie collective de demain¹⁴.

Dans la pratique, tous les projets se définissant comme « design fiction » n'ont pas automatiquement recours à la science-fiction, comme nous le verrons plus bas. Ce choix terminologique révèle un intérêt grandissant des designers pour l'emploi de la fiction dans la conception de nouveaux discours et dispositifs permettant de rendre visibles et intelligibles les problématiques sur lesquelles ils et elles travaillent. Il n'est pas sans évoquer la relation étroite que le design entretient avec la fiction. En effet, l'étymologie nous rappelle que « fiction » vient du latin *figgere*, qui renvoie à un art de « façonner »,

11. Sur le sujet, voir l'exposition *Sens Fiction* imaginée par RF Studio et son Bureau des Usages, présentée au Tri Postal de Lille du 16/09/2020 au 15/11/2020 dans le cadre de la programmation Lille Capitale Mondiale du Design 2020 [également disponible en ligne]. URL : < <https://sens-fiction.org/fr/>>, consulté le 16/12/2020.

12. RF Studio, *op. cit.*

13. Julian BLEECKER, *op. cit.*, p. 7-8.

14. En écho au slogan du Near Future Laboratory : « Clarify today, design tomorrow » [en ligne]. URL : <<http://nearfuturelaboratory.com/>>, consulté le 30/11/2021.

de donner forme, mêlant invention et feinte¹⁵, deux gestes sollicités dans la pensée prospective et la modélisation d'objets et d'espaces. Par opposition aux œuvres produites par des phénomènes naturels, les artefacts du design, ces objets transformés par la main humaine, peuvent être considérés comme étant des produits de fiction¹⁶, capables de préfigurer des comportements et des usages et de transformer nos environnements.

Par conséquent, le terme « design fiction » employé dans la suite de ce texte recouvre une diversité de pratiques critiques qui travaillent à partir de la fiction, sans forcément avoir recours à la science-fiction. Cette vision élargie du design fiction est particulièrement intéressante pour analyser les différentes formes que peuvent prendre les fictions du design, et leurs mécanismes d'action sur la participation citoyenne.

FONCTION SOCIALE ET PORTÉE POLITIQUE DE LA FICTION EN DESIGN

À travers sa dimension critique et autocritique, largement discursive et très souvent participative, le design fiction entre dans la famille des pratiques hétérogènes du « design du politique¹⁷ » qui s'efforce de questionner les approches conventionnelles des questions politiques¹⁸, et d'interroger des sujets hautement polémiques de l'actualité comme

-
15. François TRÉMOLIÈRES, « Fiction », *Encyclopædia Universalis* [en ligne]. URL : <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/fiction/>>, consulté le 20/04/2021.
 16. François TRÉMOLIÈRES, *idem*.
 17. Le designer Maxime Mollon distingue six propriétés essentielles communes aux pratiques du « design du politique », à savoir : 1) le design comme medium pour instaurer le politique ; 2) la diffusion de discours (comme usage premier, primant sur l'exécution d'une fonctionnalité) ; 3) la mise en jeu de positions adverses ; 4) la dimension participative ; 5) critique ; 6) et réflexive sur le design lui-même ainsi que sur des enjeux sociétaux. Max MOLLON, *Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus)*, Art et Histoire de l'art, Université Paris Sciences et Lettres, 2019, p. 562 [en ligne]. URL : <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-03120398>>, consulté le 12/04/2021.
 18. Max MOLLON, *idem*, suivant Carl DiSALVO, *Adversarial Design*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2012.

l'effondrement, la collapsologie, le transhumanisme par exemple, notamment en réinvestissant les formes et tactiques de l'activité politique (représenter, débattre, argumenter, faire dissidence...). C'est un des champs de travail de l'agence de « design d'intérêt général » Vraiment-Vraiment¹⁹ qui explore, dans le cadre d'ateliers participatifs, des « tactiques hypothétiques pour des futurs incertains », en s'aidant de la science-fiction. Dans « AP2042²⁰ » singulièrement, le groupe de designers invite le public à imaginer et débattre, par le jeu, autour de la forme que pourrait prendre l'action publique en 2042, à l'aide de cartes-scénarios tirées au sort (allant du scénario le plus optimiste au plus alarmiste, en passant par la situation actuelle), sur toute une série de thématiques comme les énergies, les transports, l'agriculture, la culture et l'éducation. Le jeu suit une démarche évolutive, au cours de laquelle les scénarios inventés dans une première phase sont discutés et élargis dans une seconde phase où les joueurs, incarnant le rôle d'acteurs de l'action publique du futur, doivent imaginer des projets à construire entre eux, en tenant compte de leurs affinités et de leurs divergences. Par exemple : comment concevoir les politiques publiques et leur gouvernance si l'on imagine que, en 2042, les populations et les services seront rassemblés autour des principaux axes de transport fluvial et routier, que face à la disparition progressive des voies de transport, les soins médicaux deviendront itinérants ? Comment s'organisera la culture en 2042 si elle doit être assurée par de « nouveaux troubadours » allant de ville en village, pour raconter les œuvres artistiques du passé, détruites par le pillage urbain ? Comment fonctionnerait la nouvelle « Direction Interministérielle de l'Empathie Publique²¹ » ? Face à ces défis futuristes, les joueurs ont toujours la possibilité d'activer en joker un « super lieu », un « objet salvateur », ou encore un « animal magique », pour se sortir d'une situation, trouver une réponse à un problème ou retrouver une « bonne raison de

19. VRAIMENT-VRAIMENT, *Design d'Intérêt Général* [en ligne]. URL : <<https://vraimentvraiment.com/>>.

20. VRAIMENT-VRAIMENT, « AP2042 », *Voilà Voilà* [en ligne]. URL : <<http://www.xn--voilavoil-2yae.be/publications/VV-AP2042-jeu-complet.pdf>>.

21. La « Direction Interministérielle de l'Empathie Publique » est une nouvelle instance créée dans le jeu « AP2042 » pour « garantir plus d'empathie, de savoir-être et de non-verbal dans les échanges agent public – usager », *op. cit.* p. 58.

continuer »²². Les scénarios fictifs, écrits et dessinés à mesure qu'ils sont narrés collectivement, forment une base pour la réflexion prospective de l'agence de design qui travaille sur ces questions à travers ses projets.



© Vraiment-Vraiment, « AP2042 », jeu de prospective sur l'action publique, 2019.

C'est dans une démarche similaire que les designers de Polymorphe Design²³ réfléchissent à l'accessibilité des territoires pour les personnes en situation de handicap, en s'appuyant sur la science-fiction. Dans le cadre d'ateliers participatifs, des équipes composées aléatoirement sont invitées à se projeter en 2050, en qualité de gestionnaires d'une agence de tourisme spécialisée dans les voyages individuels pour personnes présentant un handicap. Elles doivent imaginer des programmes de voyage originaux (comprenant les moyens de transport, les activités et l'hébergement) adaptés aux besoins et aux attentes des clients. Le jeu, intitulé « ÉPATen2050 » (Événement Permanent pour l'Accessibilité du Territoire en 2050)²⁴, prévoit de travailler sur deux scénarios futuristes au

22. L'ensemble des scénarios et les règles du jeu peuvent être consultés en ligne, dans « AP2042 », *op. cit.*
23. Voir le site *Polymorphe Design, agence de design d'information sensoriel* [en ligne]. URL : <<http://www.polymorphe-design.fr/>>.
24. POLYMORPHE DESIGN, « EPATen... » [en ligne]. URL : <<https://www.epaten2024.info/>>. Voir également la vidéo d'un atelier réalisé en juin 2021 avec les personnes directement concernées : <https://youtu.be/ijH2bybwFTI>.

choix parmi plusieurs proposés (dont un stage de langue dauphin dans une cité sous-marine, la découverte d'un État africain 100% durable, ou encore une escalade sportive en forêt verticale de 3000 étages), pour des clients aux profils psychique et/ou physique divers (trouble obsessionnel de l'ordre, tétraplégie ou électro-sensibilité par exemple) décrits sur la base de données scientifiques réelles. Les scénarios des différentes équipes, construits en un temps compté, sont débattus en fin de séance avec les designers ainsi qu'avec des professionnels de la santé.



©Polymorphe Design, « EPATen... Événement Permanent pour l'Accessibilité du Territoire », 2021.

Le design fiction n'est jamais très loin non plus du « design social » lorsqu'il s'empare de sujets qui concernent le bien-être d'une communauté – ou qui en affectent le statut et modifient ses perspectives –²⁵, autant par les problématiques sociales qu'il aborde, que par les méthodes employées. Ces dernières se caractérisent souvent par la participation des usagers-habitants-citoyens, dans un processus de co-design qui conjugue les outils de conception en design avec les outils d'enquête en Sciences Humaines et Sociales. Les pratiques de design social peuvent être spéculatives, dès lors qu'elles choisissent de ne pas se restreindre aux « limites de la réalité telle qu'elle est²⁶ », et de faire un détour par la fiction pour aborder la problématique partagée – s'écartant de ce fait de la distinction que dressent Dunne

25. John DEWEY, *Le public et ses problèmes*, traduit de l'anglais et préfacé par Joëlle Zask, Pau, Publications de l'Université de Pau ; [Tours], Farrago ; [Paris], Léo Scheer, 2003, p. 6.
26. Anthony DUNNE, Fiona RABY, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, op. cit., p. 12.

et Raby²⁷. C'est ce qu'expérimente par exemple Faubourg 132 dans une recherche sur les manières de « questionner et réinventer » les paysages des territoires des Hauts de France avec leurs habitants. Ces derniers sont invités à regarder leur territoire autrement, au travers d'une « machine à voir le futur²⁸ » que le collectif d'artistes-designers installe dans l'espace public. Par l'intermédiaire du dessin, les riverains racontent et partagent leurs « mirages », c'est à dire leurs visions et désirs d'avenir portant sur l'évolution de leur terrain de vie. Ce dispositif est à la fois un outil de diagnostic de la réalité, un activateur d'expression citoyenne, et un outil de prospective stimulant l'exercice créatif pour de futurs projets collectifs.



©Faubourg 132, « Mirages, regards vers le futur », 2020 à aujourd'hui.

27. *Idem.*

28. « Mirages, regards vers le futur. Dispositif Plaines d'été de la DRAC Hauts-de-France », *Faubourg 132, Art, design et recherche*, 29 septembre 2021 [en ligne]. URL : <<https://www.faubourg132.fr/mirages-regards-vers-le-futur-dispositif-plaines-dete-de-la-drac-hauts-de-france/>>, et « Mirages, regards vers le futur », *Faubourg 132, Art, design et recherche*, 2020 [en ligne]. URL : <<https://www.faubourg132.fr/works/mirages-regards-vers-le-futur/>>, consulté le 28/10/2021.

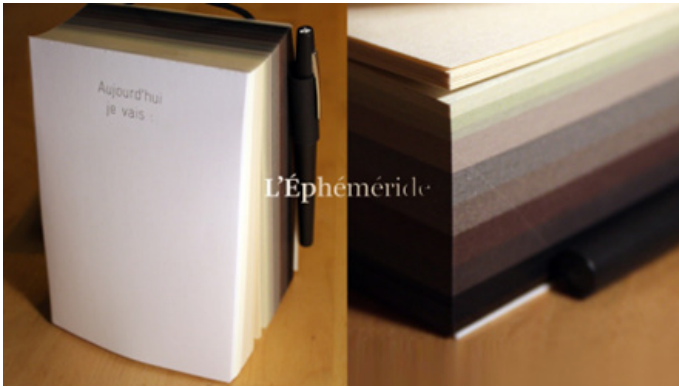
Les dispositifs ludiques et les artefacts du design fiction sont conçus dans le but d'une provocation créative²⁹. Ils intriguent, et parfois dérangeant, pour produire de nouvelles façons de penser, critiques et optimistes, en relation avec un problème situé dans le futur proche. Ils ne sont pas nécessairement développés par la suite, et peuvent jouer un rôle d'intermédiation et de mise à distance entre le public et le problème, comme dans le cas du projet l'« Éphéméride » développé en 2015 par le designer Max Mollon. L'« Éphéméride » est le fruit d'une recherche-expérimentation réalisée en résidence à l'Espace Éthique Île-de-France, une commission rattachée à l'Hôpital St-Louis de Paris, dédiée à la recherche sur les questions éthiques concernant les Maladies Neuro-Évolutives (MNE) telles que les maladies d'Alzheimer, de Parkinson, d'Huntington, ou la sclérose en plaques. L'enjeu du projet consistait à « utiliser le design fiction, pour mettre en valeur les problèmes éthiques spécifiques et/ou communs des malades et acteurs impliqués dans les MNE³⁰ ». Le designer s'était fixé le défi de puiser dans le quotidien des malades et des soignants pour créer des objets fictionnels capables de stimuler la critique et le débat avec eux sur ces problèmes, sans recourir à la spéculation futuriste ni aux nouvelles technologies. Après une série de prototypes et de tests, Mollon a abouti à un calendrier destiné aux malades et à leurs proches, ayant la particularité de ne contenir aucune date. Le passage du temps était marqué par un dégradé des couleurs allant de plus clair au plus foncé. Par cette création, le designer souhaitait souligner la difficile question du temps qui passe pour les personnes atteintes de MNE, s'accompagnant d'une dégénérescence des capacités motrices ou psychiques et d'une perte de l'autonomie, commune aux différentes MNE. Il invite cependant à la réflexion sur l'éphémère et sur la possibilité de l'action, même restreinte, en inscrivant sur chaque page « Aujourd'hui je vais³¹ ». Par cet objet porteur d'une

29. Julian BLEEKER, *op. cit.*, p. 7-8.

30. Max MOLLON, « L'Éphéméride - ACE de Nantes », *Espace Éthique Région Ile-de-France*, 26 novembre 2015 [en ligne]. URL : <<https://www.espace-ethique.org/lepheméride-ace-de-nantes>>, consulté le 12/04/2021.

31. Max MOLLON, *Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus)*, *op. cit.*, p. 218 et p. 578.

série de valeurs sociales et morales ambivalentes, le designer cherche à créer les conditions permettant au public cible l'expression d'une opinion et d'un choix, en privilégiant la « dissonance soignante » plutôt que la provocation. Il définit sa démarche comme relevant du « design pour débattre », qui lui-même appartient à la famille du « design discursif », où les artefacts ne sont pas nécessairement mis en fonction, mais permettent au public de se projeter dans une narration³².



©Max Mollon, « L'Éphéméride », 2015.

Les exemples cités illustrent combien le design fiction se définit, dans une large mesure, par la relation singulière qu'il entretient avec les temps présents et futurs, et avec le public. En effet, il ne s'intéresse pas au possible-impératif (celui qui nous empêche de penser, faisant autorité selon les lois du marché³³), ni au probable (ce qui va vraisemblablement se passer), ni encore au plausible (ce qui pourrait se passer), mais aux possibles désirables, c'est à dire à la construction de futurs imaginaires où les citoyens jouent un rôle actif³⁴. Le futur n'est pas une destination dans les fictions du design, mais une tactique de

32. Max MOLLON, *ibid.*, p. 579-580.

33. Didier DEBAISE, Isabelle STEGERS, *op. cit.*

34. Anthony DUNNE, Fiona RABY, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, *op. cit.*, p. 2-9.

projection, un espace-temps spéculatif devant permettre de soulever des questions pressantes, d'interroger le présent et de le « mettre en tension³⁵ » pour redéfinir collectivement un futur partagé qui soit préférable durablement. Même s'il n'est pas forcément tourné vers la production d'une solution, le détour par des futurs hypothétiques mis en scène à travers des scénarios fictionnels est, par conséquent, un levier pour l'action individuelle et collective sur le présent. Il permet de construire des passerelles entre les espaces-temps du réel et de l'imaginaire, et ouvre la possibilité d'une simultanéité de plusieurs réels, au-delà des futurs inatteignables de l'utopie et de ceux, appauvris et rétrécis, de la dystopie³⁶. C'est là que le design fiction revêt son rôle critique et politique, misant sur l'imaginaire comme terrain et objet privilégié d'expérimentation. On rejoint ainsi l'argument de Jean Marie Schaeffer selon lequel « dans certaines situations, l'imaginaire, non seulement ne nous empêche pas d'atteindre le réel, mais est une condition indispensable pour l'atteindre³⁷ ».

LA FICTION AU SERVICE D'UN ÉLARGISSEMENT DES MODES DE PARTICIPATION

Schaeffer – spécialiste d'esthétique philosophique et des arts de la fiction – apporte des arguments utiles à la compréhension du fonctionnement des fictions du design, en établissant une distinction entre les fictions « instrumentales » et les « jeux fictionnels et des arts de la fiction », dans leur manière de rencontrer un public et de créer des bascules entre les mondes du réel et de l'imaginaire. Les premières (comme par exemple le contrat social, les fictions juridiques et les nombres imaginaires en mathématiques) relèvent d'une activité sérieuse, là où les secondes (qui concernent les œuvres artistiques tels que les romans et les films) s'inscrivent dans le champ du ludique,

-
35. Donato RICCI, « Tensing the Present: An Annotated Anthology of Design Techniques to Inquire into Public Issues », *Diseña*, vol. 14, 2019, p. 77. DOI : <<https://doi.org/10.7764/disena.14.68-99>>.
36. Alexandra MIDAL, « Design et Science=Fiction : un futur sans avenir », in *Space Oddity : Design/Fiction*, catalogue d'exposition, [s.l.], Grand-Hornu Images, 2012, p. 13-14.
37. Jean-Marie SCHAEFFER, « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 2002 [en ligne]. URL : <<http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html>>, consulté le 19/04/2020, p. 2.

« au sens où nous nous y engageons librement et pour la satisfaction intrinsèque qu'elles nous apportent³⁸ », précise le philosophe. Ces deux catégories se différencient en outre par le cadre représentationnel dans lesquelles les fictions prennent place. Certaines sont « délimitées à l'intérieur d'un argumentaire qui traite de cas réels », quand d'autres fonctionnent à l'intérieur du processus de la mimesis, « clos sur lui-même ». Les jeux fictionnels et les arts de la fiction « sont à eux-mêmes leur propre fin³⁹ ».

Les fictions ludiques – catégorie à laquelle nous admettons que les fictions du design appartiennent – fonctionnent, toujours selon l'auteur, grâce à trois mécanismes mimétiques indissociables, à savoir la feintise ludique, l'immersion mimétique et la modélisation analogique. La feintise ludique pose un contrat, une sorte de pacte narratif selon lequel les parties engagées dans la fiction ont conscience d'être immergées dans un univers partagé où elles acceptent de coopérer. Ce « contrat de feintise ludique » est indispensable pour assurer la bonne marche de l'immersion mimétique donnant accès à des semblants de réalité. Qu'ils soient visuels, sonores, ou encore verbaux, ces derniers représentent autant de modalités d'accès au réel. Ce faisant, feintise ludique et immersion mimétique installent un nouveau modèle analogique, autrement dit la fiction crée un nouveau modèle de réalité, et peut, en tant que « vecteur cognitif analogique », donner accès à un univers fictionnel d'où l'on peut tirer des exemples sur d'autres manières d'être dans le monde, capables d'« intervenir sous de multiples formes dans nos interactions futures avec la réalité⁴⁰ ». C'est là que se situe la force de transformation sociale de la fiction. Par les images et actions qu'il met en scène, le récit fictionnel est capable d'entrer en résonance affective et émotionnelle avec la réalité telle que nous la vivons, et donc d'influer sur notre jugement, nos choix, notre capacité d'agir sur le réel. Les dispositifs fictionnels du design activent cette fonction cognitive de la fiction, afin de faire participer un public à une réflexion critique, levier possible d'un changement futur.

38. *Ibid.*, p. 8.

39. *Ibid.*, p. 10.

40. *Ibid.*, p. 12.

L'analyse du philosophe nous enseigne par ailleurs que la fiction ne résulte pas uniquement de la capacité d'invention et de feintise de ses concepteurs, mais aussi d'une rencontre intentionnelle avec les récepteurs, et de la décision de ces derniers de suspendre volontairement l'incrédulité et de croire en la représentation proposée⁴¹. Dans le pacte narratif, ce qui importe n'est pas tant « de savoir si ses représentations ont ou n'ont pas une portée référentielle, mais d'adopter une posture intentionnelle dans laquelle la question de la référentialité ne compte pas⁴² », souligne Schaeffer. Cette condition est manifeste dans les règles du jeu fictionnel mis en place par le design fiction. En effet, comment engager une réflexion sérieuse sur la possibilité d'enseigner le langage de cétacés à une personne tétraplégique en 2050 dans le cadre d'un stage sous-marin, ou encore sur l'existence d'une Direction Interministérielle de l'Empathie Publique en 2042, si l'on n'adhère pas à la feintise ? Proche du « *serious game*⁴³ », le jeu participatif en design fiction est un outil de problématisation sur un sujet très sérieux, qui permet à un public de « s'initier de manière ludique et inclusive aux exercices souvent difficiles de la prospective⁴⁴ », souligne Vraiment-Vraiment. Par le truchement de scénarios futuristes utopiques ou dystopiques, parfois saugrenus, les designers mettent en forme l'intention réfléchie d'augmenter collectivement les connaissances sur un problème, en misant sur la possibilité de projection vers un futur proche et sur la capacité d'empathie des joueurs, pour envisager des pistes de réponses très concrètes.

Néanmoins, peut-on considérer ce mode particulier d'implication d'un public (centré sur une discussion régie par un contrat de feintise), comme relevant de la participation ? Peut-on admettre que l'action du public en amorce du processus de conception relève

41. *Ibid.*, p. 7-8. En narratologie, la suspension volontaire de l'incrédulité définit l'opération cognitive consistant à accepter de vivre une fiction comme s'il s'agissait de la réalité, pour mieux ressentir ce que pourrait être la situation évoquée

42. *Idem.*

43. Marie-Haude CARAËS, Élodie JOUVE, Claire LEMARCHAND, *Création et ville solidaire. État de l'art des dispositifs créatifs*, Saint Etienne, Cité du Design, avril 2014, p. 286-287.

44. VRAIMENT-VRAIMENT, « AP2042 », *Voilà Voilà*, *op. cit.*

de la participation ? Le public est-il acteur, voire co-créateur dans le processus de design fiction ? La même question s'est posée plus tôt pour les designers partis enquêter sur le terrain social pour concevoir des réponses nouvelles à des besoins sociaux mal satisfaits. L'innovation sociale par le design s'est effectivement assortie, au tournant des années 2000, d'une participation plus ou moins étendue des habitants-usagers dans la recherche de solutions, sous des formes variables invitant à la co-création, à la co-production, ou encore au *do-it yourself*⁴⁵.

Une manière de répondre à cette question est de se demander dans quelle mesure la participation sollicitée dans le design fiction permet de construire des communs/en commun, en suivant le raisonnement d'Estelle Zhong Mengual. De manière singulière, l'historienne de l'art construit un mode d'analyse de « l'art en commun » à partir des relations que l'œuvre instaure entre les individus – et plus précisément entre l'artiste et les « volontaires » –, plutôt que sur les « caractéristiques formelles et les qualités visuelles d'une œuvre », comme il est d'usage traditionnellement en histoire de l'art⁴⁶. Zhong Mengual remarque en effet que dans l'art en commun, les formes des relations prennent le dessus sur les considérations formelles et esthétiques propres à l'œuvre. Elle identifie par ailleurs la « conversation » comme étant une des modalités de participation caractéristique de l'art en commun. La conversation est, suivant l'autrice, une forme de relation permettant aux artistes de « décadrer le problème » (souvent social) que le projet artistique cherche à résoudre. Dès lors, le savoir-faire de l'artiste consiste à imaginer et établir un cadre pour que s'amorce la conversation, et que se déploient les formes et les conditions favorables à une « participation collaborative⁴⁷ ». Toutefois, la conversation ne saurait suffire à définir l'art en commun, car elle ne conduit pas automatiquement à la co-production d'une

-
45. Olivier ASSOULY, Marie-Haude CARAËS, Paul KENDIRGI, Claire LEMARCHAND, *L'innovation sociale, Mode de recherche*, n° 17, Paris, IFM, 2012, p. 6 et CARAËS ET AL., *Création et ville solidaire. État de l'art des dispositifs créatifs*, op. cit., p. 216-217.
46. Estelle ZHONG MENGUAL, *L'art en commun – Réinventer les formes du collectif en contexte démocratique*, Paris, Les presses du réel, 2019, p. 33.
47. Terme que choisit Zhong Mengual pour parler de la participation dans l'art en commun. *Ibid.*, p. 35-55.

réponse au problème, cette dernière condition étant indispensable à la participation dans l'art en commun. En effet, parmi les dispositifs variés de participation que déploie l'art en commun, l'autrice distingue trois caractéristiques communes, à savoir l'activité réalisée en dehors de l'atelier d'artiste, la participation comme co-production de l'œuvre, et la collaboration en présence de l'artiste. La participation collaborative, démontre ainsi Zhong Mengual, implique un rapport de coopération entre participants et artistes sur un temps long, reposant sur un contrat de confiance tacite basé sur le consentement et la bienveillance⁴⁸.

À cet égard, la designer Marine Royer remarque que l'atelier de co-conception est la figure de proue du « design de la participation ». Cette famille du design, précise-t-elle, regroupe des formes diffuses et des pratiques variées, mais ayant toutes en commun la mise en place d'expérimentations construites sur-mesure face à un problème donné, via lesquelles les designers tenteront de fédérer les différents acteurs concernés pour « construire des intérêts partagés et bâtir des communs⁴⁹ ». Dans ces ateliers, la co-conception implique de reconnaître, d'activer et d'intégrer les compétences des participants volontaires, et non pas uniquement de les mettre en situation de débattre. Ces arguments permettent de cerner les limites de la participation telle qu'elle se définit dans le design fiction, où les dispositifs fictionnels mis en place pour la conversation ont ce caractère « clos sur eux-mêmes » décrit par Schaeffer. En effet, on observe à travers les projets développés plus hauts (parmi de nombreux autres, tout aussi intéressants pour la discussion), que le rapport de collaboration dans le design fiction repose plutôt sur un temps court, contrairement à la participation collaborative analysée par Zhong Mengual. S'il existe un savoir-faire indéniable des designers pour mettre en place des conditions originales et inédites de conversation par la fiction, cette dernière n'aboutit pas,

48. *Ibid.*, p. 55-65.

49. Marine ROYER, « Concevoir en portant attention aux milieux. Étude sur les modalités d'exposition du design de la participation », *Revue Design Arts Medias*, 12/2020 [en ligne]. URL : <<https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieux-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation>>, consulté le 11/02/2021.

ou rarement, à la co-conception et co-production d'une réponse à un problème partagé. Le public est sollicité principalement au moment qui précède la conception, au rythme de discussions ponctuelles et souvent éphémères, servant à stimuler l'imagination de futurs désirables.

Le design fiction est donc davantage un design de la conversation sur des enjeux socio-politiques partagés, que de la participation dans la fabrication collective de communs. Cependant, il porte aussi dans sa définition l'ambition d'une mise en action individuelle et/ou collective insufflée par la réflexion critique, comme il a été décrit précédemment. Dès lors, il est pertinent de s'intéresser aux mécanismes mis en place pour revenir au réel, après la fiction. En effet, bien que les designers fiction assument le choix porté sur la réflexion plutôt que sur la solution, et sur la fiction plutôt que sur la fonction, la question du retour vers la réalité ne peut être négligée. À quoi la fiction laisse-t-elle place ? Les modèles narratifs alternatifs proposés par les fictions du design sont-ils suffisamment solides pour agir sur le présent au moyen de nouveaux outils d'action citoyenne ? Ces fictions du design sont-elles en mesure de dépasser le caractère ludique de la mimesis et d'influer sur les fictions « instrumentales » du contrat social et de la machine politique ? Comment dépasser le stade du débat et intégrer les idées du public dans la fabrication des alternatives désirées ? Lorsqu'elles soutiennent l'ambition d'activer un changement social ou sociétal, les fictions du design ne peuvent pas être complètement closes sur elles-mêmes. Outre qu'elles soutiennent la réflexion et la création des designers, elles pourraient laisser entrevoir au public les possibilités d'un passage à l'action, voire l'accompagner dans le cadre d'une co-conception, démarche familière au design social et au design de la participation⁵⁰. Une piste, pour ce faire, consisterait à reconnaître et intégrer progressivement les compétences du public dans l'ensemble du processus de design, pour traduire les scénarios futuristes élaborés en possibilités tangibles dans la réalité matérielle sociale, politique et environnementale présente. Voilà qui démontre une nouvelle fois les heureuses porosités possibles entre les différentes pratiques du design.

50. *Idem.*

CONCLUSION

Puissant vecteur de changements de société, le design est aujourd'hui indispensable dans la transition des usages et des comportements collectifs pour composer un monde aussi désirable qu'habitable. Cette transition peut passer par des pratiques de conception liées à l'économie de moyens, de matériaux et d'énergie, comme par le démantèlement des récits dominants à l'aide de contre-modèles narratifs inspirants, capables de susciter le débat et de convoquer de nouveaux imaginaires critiques et optimistes. En ce sens, les pratiques du design fiction sont riches de ruse et d'invention pour élargir les possibilités de faire monde, là où la réalité sociale et politique semble jouée d'avance. À travers des tactiques ludiques, les artefacts et les jeux fictionnels du design parviennent à immerger des publics dans des réalités parallèles et à les engager dans une réflexion collective. Par les moyens détournés de la fiction, ils soutiennent la recherche et la création en design sur des réponses possibles face au futur incertain.

Néanmoins, pour parvenir à engager le débat et la participation citoyenne sur des modèles alternatifs d'existence, les pratiques du design fiction doivent relever plusieurs défis, et non des moindres. Le premier est narratif, en ce sens que les nouveaux patrons fictionnels proposés ou co-crésés doivent être suffisamment solides pour encourager des volontés individuelles et collectives de questionner, de réparer et d'agir sur le réel. Le deuxième est méthodologique, car pour activer la transformation sociale et politique, le design fiction ne peut pas fonctionner en cercle fermé. Il doit pouvoir dépasser la conversation stimulée par la fiction, et envisager le passage de l'imaginaire vers le réel, en impliquant peut-être davantage le public dans la co-conception de communs. Il doit enfin pouvoir s'adresser à un public diversifié, aux expressions et opinions aussi plurielles et divergentes soient-elles, notamment en élargissant les moyens et les milieux de diffusion et de représentation. Ce qui est en jeu, dans le design fiction, reste bien la construction d'un monde réel, le nôtre, à partager durablement.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- ASSOULY Olivier, CARAËS Marie-Haude, KENDIRGI Paul, LEMARCHAND Claire, *L'innovation sociale, Mode de recherche*, n° 17, Paris, IFM, 2012, 67 p.
- BLEECKER Julian, *Design Fiction. A short essay on design, science, fact and fiction*, Near Future Laboratory, Mars 2009, p. 7-8 [en ligne]. URL : <https://systemorienteddesign.net/wp-content/uploads/2011/01/DesignFiction_WebEdition.pdf>.
- CARAËS Marie-Haude, JOUVE Élodie, LEMARCHAND Claire, *Création et ville solidaire. État de l'art des dispositifs créatifs*, Saint Etienne, Cité du Design, avril 2014, 336 p.
- DEBAISE Didier, STENGERS Isabelle, « L'insistance des possibles. Pour un pragmatisme spéculatif », *Multitudes*, 2016/4, n° 65, p. 82-89.
- DEWEY John, *Le Public et ses problèmes*, traduit de l'anglais et préfacé par Joëlle Zask, Pau, Publications de l'Université de Pau ; [Tours], Farrago ; [Paris], Léo Scheer, 2003, 207 p.
- DUNNE Anthony, RABY Fiona, « Critical Design FAQ » [en ligne]. URL : <<http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>>, consulté le 14/10/2021.
- DUNNE Anthony, RABY Fiona, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2013, 240 p.
- « EPATen... Événement permanent pour l'accessibilité de votre territoire. Participez à inventer l'accessibilité aux personnes handicapées en 2050 ! », *Polymorphe Design*, 27 septembre 2021 [en ligne]. URL : <<http://www.polymorphe-design.fr/>> et <<https://www.epaten2024.info/>>
- LATOUR Bruno, « An Attempt at a "Compositionist Manifesto" », *New Literary History*, 2010, vol. 41, p. 471-490.
- MIDAL Alexandra, « Design is Fiction », *Maat Extended*, 30 janvier 2021 [en ligne]. URL : <<https://ext.maat.pt/longforms/design-fiction>>, consulté le 10/10/2021.
- MIDAL Alexandra, « Design et Sciences-Fiction : un futur sans avenir », in *Space Oddity : Design/Fiction*, catalogue d'exposition, [s.l.], Grand-Hornu Images, 2012, p. 9-14.

- MIDAL Alexandra, *Politique Fiction* [catalogue d'exposition, Saint-Étienne, Cité du design, 11 mai 2012-6 janvier 2013], St-Étienne, Éditions EPCC Cité du design – ESADSE, 2012, 154 p.
- « Mirages, regards vers le futur. Dispositif Plaines d'été de la DRAC Hauts-de-France », *Faubourg 132, Art, design et recherche*, 29 septembre 2021 [en ligne]. URL : <<https://www.faubourg132.fr/mirages-regards-vers-le-futur-dispositif-plaines-dete-de-la-drac-hauts-de-france/>>, consulté le 28/10/2021.
- MOLLON Max, *Design pour débattre : comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus)*, Art et Histoire de l'art, Université Paris Sciences et Lettres, 2019, 627 p. [en ligne]. URL : <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-03120398>>, consulté le 12/04/2021.
- MOLLON Max, « L'Éphéméride – ACE de Nantes », *Espace Éthique Ile-de-France*, 26 novembre 2015 [en ligne]. URL : <<https://www.espace-ethique.org/lephemeride-ace-de-nantes>>, consulté le 15/12/2021.
- MORRIS William, *News from Nowhere, or, An Epoch of Rest: Being Some Chapters from a Utopian Romance*, London, Bombay, Longmans, Green and Co., 1908, 238 p.
- RICCI Donato, « Tensing the Present: An Annotated Anthology of Design Techniques to Inquire into Public Issues », *Diseña*, vol. 14, 2019, p. 68-99. DOI : <<https://doi.org/10.7764/disen.14.68-99>>.
- ROYER Marine, « Concevoir en portant attention aux milieux. Étude sur les modalités d'exposition du design de la participation », *Revue Design Arts Medias*, 12/2020 [en ligne]. URL : <<https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieux-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation>>, consulté le 08/11/2021.
- SCHAEFFER Jean-Marie, « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 2002 [en ligne], URL: <<http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html>>, consulté le 19/04/2020.
- SUPERSTUDIO, « Twelve Cautionary Tales for Christmas. Premonitions of the mystical rebirth of urbanism », *Architectural Design* 12, 1971, p. 737-742.

TRÉMOLIÈRES François, « Fiction », *Encyclopædia Universalis* [en ligne]. URL : <<http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/fiction/>>, consulté le 20/04/2021.

VRAIMENT-VRAIMENT, « AP2042 », *Voilà-Voilà* [en ligne]. URL : <<http://www.xn--voilvoil-2yae.be/publications/VV-AP2042-jeu-complet.pdf>>.

SOMMAIRE

Introduction..... 9

PARTAGER, PARTICIPER, TRANSFORMER

QUAND LE PUBLIC DEVIENT ACTEUR

Joëlle ZASK	
Du spectateur au regardeur : l'« art citoyen » en question.....	29
Aline WIAME	
Le geste, les effets et le remembrement : Dewey, les Nouveaux commanditaires et la revivification d'enquêtes artistiques et démocratiques	49
Marion HOHLFELDT	
Contribuer, bénéficier. Quelques réflexions sur la participation citoyenne d'un art en partage.....	69

PROPOSITIONS EN CONTEXTE(S)

Klaus FRUCHTNIS	
L'art comme instrument de consolidation sociale.....	91
Elizabeth AUCLAIR et Anne HERTZOG	
L'implication des habitants dans les projets artistiques : vers des projets citoyens ? L'exemple de la Scène nationale de l'Essonne	113
Ramon PARRAMON, Eugènia AGUSTÍ, Jo MILNE et Eloi PUIG	
La production artistique fondée sur des processus faisant cohabiter temporairement des contextes.....	135

PROJETER, EXPÉRIMENTER, RÉSISTER

AILLEURS, ICI, AUTREMENT

Antoine CHAUDET et Gudrun LEDEGEN	
L'Encyclopédie des migrants ou l'art comme vecteur de connaissance, de reconnaissance, et d'interconnaissance.....	163
Joëlle GONTHIER	
La Grande Lessive® : œuvrer avec le vivant.....	179

Estelle VANWAMBEKE	
Formes et fonctions de la participation dans le design fiction.....	197

AU RISQUE DE L'INSTITUTIONNALISATION

Éric VAN ESSCHE	
De l'ensauvagement à la domestication : les enjeux de l'art « partagé » à l'ère du capitalisme culturel.....	223
Mercedes GONZÁLEZ BRACCO	
Politiques esthétiques et esthétique politique : tourisme et art urbain dans les processus de résistance populaire dans le quartier de La Boca (Buenos Aires).....	247
LES AUTEURS.....	267

L'ART EN PARTAGE CITOYEN

SABINE FORERO MENDOZA, MARION HOHLFELDT
& PASCALE PEYRAGA (ED.)

Depuis trois décennies environ, les pratiques artistiques collaboratives se multiplient. Parce qu'elles reposent sur la mise en commun des ressources et des savoir-faire, qu'elles privilégient le partage des expériences et la coopération, elles remettent profondément en question les notions d'auteur, d'œuvre et de public auxquelles se substituent celles de co-production, de projet et de participation. En proposant de nouvelles formes de convivialité et d'organisation collective, elles contribuent à redéfinir les contours du politique. Ce volume, qui fait alterner réflexions générales et études de cas, s'attache à cerner l'aspiration au « partage citoyen » dont témoignent de telles évolutions, indissociablement artistiques, sociales et politiques.

ISBN : 978-2-36783-330-9

info@editionSORBISTERTIUS.com

www.editionSORBISTERTIUS.com