

# au bord du gouffre

le rôle du design en temps de crise

Mémoire d'accompagnement de projet  
Elissa Ferjani, design produit

2021

Sous la direction de Bruno Lavelle et Cécilia Gurisik

Cet ouvrage sera rythmé par des images extraites des journaux *Le Miroir*, datant de la première guerre mondiale, étalés entre 1914 et 1920, participant à l'ambiance de mon projet.





# SOMMAIRE

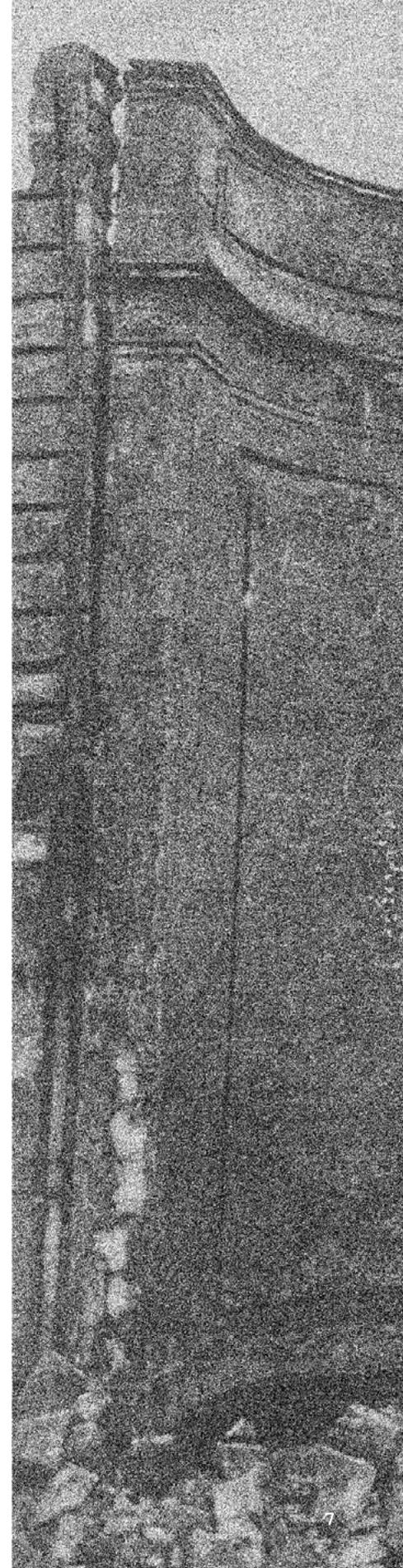
<b>avant propos</b>	6
<b>introduction</b>	8
<b>01. la théorie de l'effondrement</b>	10
01.1 qu'est ce que l'effondrement?	11
01.2 fin du monde ou fin de notre monde	16
01.3 survivalisme	20
01.4 chute des piliers de notre civilisation thermo-industrielle	23
<b>02. l'esthétique et le design post-effondrement</b>	28
02.1 design de l'effondrement	29
02.2 esthétique de l'effondrement	31
02.3 esthétiques et design post-effondrement au service d'Au bord du gouffre	41
<b>03. la fiction comme outil déclencheur d'une prise de conscience collective</b>	44
03.1 design critique et design fiction	46
03.2 utopie et dystopie	49
03.3 fictions et design	56
<b>04. produire en situation de crise</b>	66
04.1 productions et ressources alternatives	68
04.2 une crise qui nous pousse à faire autrement	82
04.3 production du faire, comment faire société	86
<b>conclusion</b>	88
<b>remerciements</b>	90
<b>glossaire</b>	92
<b>annexes</b>	96
<b>références</b>	106

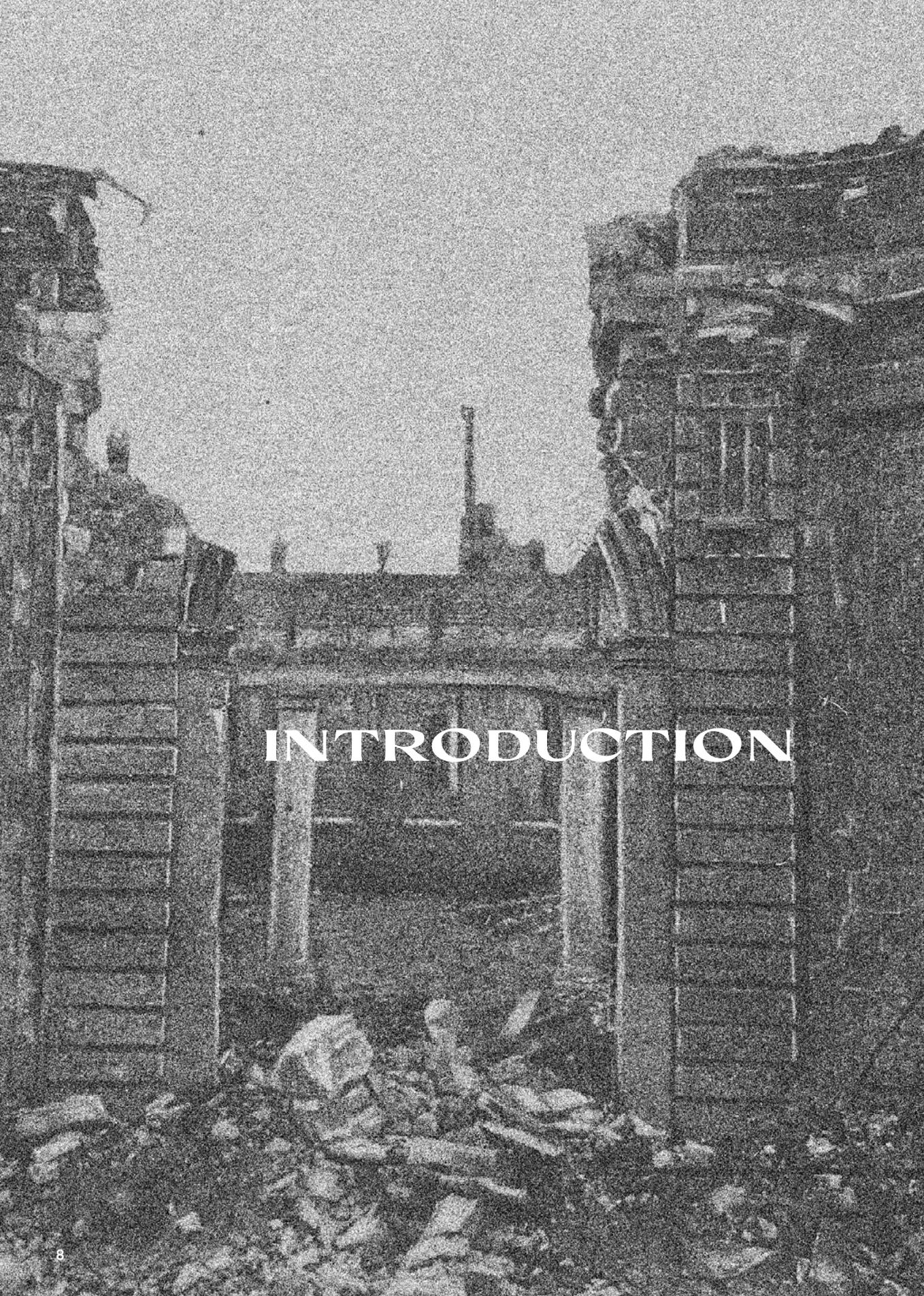
Automne 2057: nous sommes dans la Sauer-Pechelbronn, du moins ce qu'il en reste.

Il y a 30 ans, nous avons dû faire face à de nombreuses catastrophes qui ont changé le monde que l'on connaissait, de façon irréversible. Malgré les efforts de plusieurs associations de protection de l'environnement, de scientifiques et d'ingénieurs, pour ralentir les différents cataclysmes climatiques, ceux-ci se sont enchaînés et aucun pays n'a été épargné. S'ajoutaient à cela de nombreuses pénuries en ressources énergétiques, notamment en pétrole ayant entraîné la disparition des transports, des matières plastiques... Chaque crise en entraînait une autre.

Les gens ont tous commencé à disjoncter, plus rien ne tournait rond.. Rapidement, la communauté de communes a pris la décision radicale de fermer ses frontières pour préserver ses ressources. Nos vies ont changé du tout au tout. Dans la précipitation, nous avons dû faire des choix draconiens et définitifs, comme rester vivre dans la Sauer-Pechelbronn plutôt que d'aller rejoindre nos familles. Ça a été un déchirement pour nous, mais les risques étaient trop grands et après la fermeture des frontières, aucun retour en arrière n'aurait été possible. Nous avons donc choisi de rester et de reconstruire avec ce qu'il nous restait, nous avons appris à nous creuser les méninges, à nous entraider et à devenir ingénieux<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>Extrait de mon récit et scénario de la Sauer-Pechelbronn 2057 post-effondrement - Au bord du gouffre.





# INTRODUCTION

L'écriture de ce récit fictif, dans lequel s'ancre et se déroule mon projet de diplôme, m'a permis de trouver un moyen d'associer mes ambitions et engagements personnels à ma pratique du design. Il a toujours été impensable pour moi de ne pas remettre en question ce qui m'entourait, ce que l'on m'apprenait. C'est, je pense, ce besoin de contester et d'interroger l'environnement dans lequel j'évolue, qui m'a amené à développer une manière d'aborder le design plus critique et engagée. J'aime voir ma pratique du design comme une façon, non plus d'apporter des solutions, mais plutôt de poser des questions, de soulever des problèmes et de proposer des alternatives.

Et c'est au travers du récit relatant la vie post-effondrement d'*Au bord du gouffre*, que j'ai trouvé le moyen de mettre en exergue des problématiques qui me tenaient à cœur.

Celui-ci me permet d'immerger les habitants de la Sauer-Pechelbronn dans un environnement et une atmosphère dystopique afin de les amener à re-questionner leurs modes de vie actuels, ce qu'ils connaissent et ce qu'ils considèrent comme la "normalité".

Ce récit m'offre l'opportunité, grâce à son caractère fictif et dystopique, de traiter le sujet de nos modes de consommation et de productions actuels, mais il est également un médium à utiliser comme outil déclencheur d'une prise de conscience collective.

Après m'être plongée dans l'écriture de ce récit fictif relatant la vie sur le territoire de la Sauer-Pechelbronn en 2057, après avoir essayé d'imaginer les premiers outils et objets qui composeraient cette vie, je me demande, de mon point de vue de designer:

***De quelle façon, l'immersion dans le récit d'un futur dystopique, nous pousse à imaginer les outils d'une vie post-effondrement et à re-questionner nos modes de consommation actuels?***

C'est donc par le prisme du récit fictif et dystopique, que j'essaierai de répondre à cette question qui irriguera mon mémoire d'accompagnement et contribuera ainsi à positionner plus précisément mon projet.

Afin de ne perdre personne, je m'appliquerai, dans un premier temps, à parcourir la théorie de l'effondrement et les causes qui pourraient, dans un futur plus ou moins proche, conduire à la chute de notre société thermo-industrielle. Il me semblait également important, dans un second temps, de mettre en lumière le lien entre effondrement et design, et surtout les liens que j'ai tissés entre ce contexte d'effondrement et les intentions de mon projet de diplôme. Et notamment l'aspect esthétique et sémantique de ce que je définis comme l'esthétique et le design post-effondrement.

La fiction est évidemment un sujet crucial de ce mémoire d'accompagnement de projet, qui sera alors présentée dans une troisième partie pour essayer de comprendre tous les enjeux et ambitions qui se cachent derrière cette notion et qui nourrissent la réflexion autour de mon projet de diplôme. Pour finir, et puisque ce projet souhaite soulever des questions de production et proposer des alternatives, j'aborderai différentes pratiques de production alternatives et frugales.

## 01.1 qu'est ce que l'effondrement?

Yves Cochet, Homme politique et mathématicien français, membre des Verts puis d'Europe Écologie Les Verts, écrit en 2011 dans son article *L'effondrement, catabolique ou catastrophique?* que l'effondrement est "un processus à l'issue duquel les besoins de base (eau, alimentation, logement, habillement, énergie, mobilité, sécurité) ne sont plus fournis à une majorité de la population par des services encadrés par la loi".

En 2015 Pablo Servigne<sup>1</sup> et Raphaël Stevens<sup>2</sup> sortaient leur livre *Comment tout peut s'effondrer* préfacé par Yves Cochet. Il aura fallu quatre ans à ce manuel de collapsologie pour devenir un best-seller.

La théorie de l'effondrement est de plus en plus connue du grand public. Pour certains elle est absurde, d'autres la trouvent angoissante, mais que se cache-t'il derrière cette notion d'effondrement?

Aujourd'hui, beaucoup de catastrophes isolées se produisent dans différents pays (guerre en Syrie, ouragans, cyclones, tsunami...), nous sommes donc assez régulièrement, par le biais des médias, confrontés à l'effondrement de différentes communautés. Ce sont des effondrements localisés et ponctuels, mais qu'en serait-il si nous arrivions à un effondrement mondial? Et si nous vivions l'effondrement systémique de notre civilisation thermo-industrielle<sup>3</sup>? De notre société construite sur l'utilisation des énergies fossiles, sur la consommation d'énergies et de ressources limitées?

Grâce à la diffusion croissante de ces questions et préoccupations autour de l'effondrement, notamment des urgences écologiques (un dérèglement climatique de plus en plus visible : sécheresses, fonte des neiges en montagne...), politiques, sanitaires... Malgré la réticence, les critiques et le sarcasme de certaines personnes à

l'égard de l'effondrement et des annonces faites par les collapsologues, eux-mêmes caricaturés de survivalistes, une partie de la population mondiale commence à prendre conscience du danger et du point de non-retour que nous allons bientôt franchir, si ce n'est pas déjà le cas...

Considérer l'effondrement, le prendre en compte et l'envisager comme probable et imminent nous permet de l'anticiper, d'imaginer d'autres avenir, d'autres manières de vivre. Comme l'expliquent Pablo Servigne et Raphaël Stevens "il s'agit de mieux comprendre les conséquences de la trajectoire insoutenable de nos sociétés afin que nous puissions agir et ainsi retrouver l'espérance, ouvrir des horizons."<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pablo SERVIGNE, auteur et conférencier français. Il s'intéresse tout particulièrement aux questions de transition écologique, d'agroécologie, de collapsologie et de résilience collective. Il est aussi qualifié de théoricien de l'effondrement.

<sup>2</sup>Raphaël STEVENS éco-conseiller. Expert en résilience des systèmes socio-écologiques, il est cofondateur du bureau de consultance Greenloop.

<sup>3</sup>Notre civilisation est appelée thermo-industrielle puisque c'est une ère géologique caractérisée par le recours massif aux énergies fossiles.

<sup>4</sup>Introduction de Pablo SERVIGNE et Raphaël STEVENS dans *Aux origines de la catastrophe*, édité par Les liens qui libèrent, paru le 11 novembre 2020.

## PARTIE 01: théorie de l'effondrement

Il n'y a pas UNE cause de ce futur effondrement, il y en a bien évidemment plusieurs: capitalisme<sup>5</sup>, patriarcat<sup>6</sup>, extractivisme<sup>7</sup>, croissance démographique forte...

Cependant, ces causes ont toutes un point commun: l'Homme. Ce sont les actions de l'Homme sur la planète et sur la société qui nous ont menées ici aujourd'hui. Si à l'heure actuelle et depuis plusieurs années maintenant de nombreux scientifiques, chercheurs, anthropologues, sociologistes et

j'en passe, se rassemblent et essaient de trouver des solutions pour éviter l'effondrement, c'est bel et bien la faute de l'Homme et notamment de son désir de consommation infinie des ressources de notre planète.

C'est d'ailleurs pour cette raison qu'aujourd'hui beaucoup considère notre ère, non plus comme celle de l'Holocène<sup>8</sup> mais bien comme celle de l'Anthropocène<sup>9</sup>, l'ère de l'Homme et de son impact sur le monde. La notion "**d'effondrement anthropocénique**" énoncée par Laurence Allard et Alexandre Monnin dans *Anthropocène et effondrement*<sup>10</sup> est d'ailleurs intéressante et pertinente à retenir pour évoquer un effondrement dont la cause serait exclusivement humaine.

Comme le dit René Barjavel dans son livre *Ravage*:

**"Les hommes ont libéré les forces terribles que la nature tenait enfermées avec précaution. Ils ont cru s'en rendre maîtres. Ils ont nommé cela le Progrès. C'est un progrès accéléré vers la mort. Ils emploient pendant quelques temps ces forces pour construire, puis un beau jour, parce que les hommes sont des hommes, c'est-à-dire des êtres chez qui le mal domine le bien, parce que le progrès moral de ces hommes est loin d'avoir été aussi rapide que le progrès de leur science, ils tournent celle-ci vers la destruction."**<sup>11</sup>

Pour évoquer ces questions d'effondrement au sein de mon projet de diplôme je m'applique à mettre en place une méthodologie singulière qui est celle du design fiction.

Le design fiction est une pratique du design qui permet aux designers de spéculer sur un ou des futurs plus ou moins probables afin d'aborder des questions sur des thématiques assez variées comme l'environnement, l'urgence climatique, les nouvelles technologies ou encore le sexisme. Le design fiction fait naître des scénarios spéculatifs et critiques, son but est de créer du débat, de provoquer, d'interroger et de secouer afin de pousser son public à se poser des questions auxquelles il n'était pas forcément sensible.

C'est une pratique qui reste très ouverte et dont les applications sont variées, elle sera donc évoquée plus en détails dans la troisième partie de mon mémoire.

Voici le début du récit fictionnel que j'ai écrit et dans lequel j'ancre le contexte mon projet *Au bord du gouffre*:

**"L'effondrement est mondial. Nous sommes sur le territoire de la Sauer-Pechelbronn. Tout a commencé à partir des années 2035, débutant notamment par l'enchaînement de plusieurs catastrophes naturelles (cyclones, sécheresses, pluies torrentielles...). De nombreuses pénuries liées à l'agriculture se sont alors produites à la suite de ces dérèglements climatiques. Quelques mois après les premières catastrophes naturelles est survenue la plus grosse pénurie en énergie fossile jamais connue, notamment en pétrole. Plus aucun puits n'arrivait à extraire cette précieuse substance noire. Face à ces pénuries de masse et à l'effolement de sa population, la communauté de communes Sauer-Pechelbronn a décidé de fermer ses frontières pour conserver le peu de ressources qui leur resteraient"**

Grâce à ce scénario j'aimerais pouvoir imaginer la "vie d'après", en 2057.

Comment la population se serait-elle adaptée? Quels seront alors les nouveaux modes de vie? Comment les habitants continueront-ils à produire les objets et outils nécessaires à leur quotidien? Quel sera leur quotidien? Comment auront-ils trouvé des solutions pour continuer à faire communauté? Et comment auront-ils, peut-être, réinventé notre société?

<sup>5</sup>Système économique dont les traits essentiels sont l'importance des capitaux techniques et la domination du capital financier - Source Dictionnaire Larousse.

<sup>6</sup>Forme d'organisation sociale dans laquelle l'homme exerce le pouvoir dans le domaine politique, économique, religieux, ou détient le rôle dominant au sein de la famille, par rapport à la femme - Source Dictionnaire Larousse.

<sup>7</sup>L'extractivisme est l'exploitation massive des ressources de la nature ou de la biosphère - Source Wikipédia.

<sup>8</sup>Ère géologique encore officiellement en place depuis les 11 000 dernières années.

<sup>9</sup>Nouvelle époque géologique marquée par les conséquences de l'activité industrielle.

<sup>10</sup>Ouverture: Ce que le design a fait à l'anthropocène, ce que l'anthropocène fait au design dans Anthropocène et effondrement (sous la direction d'Alexandre Monnin et Laurence Allard), Sciences du design, mai 2020.

<sup>11</sup>René BARJAVEL, extrait de *Ravage*, 1943, Folio, pages 85-86.

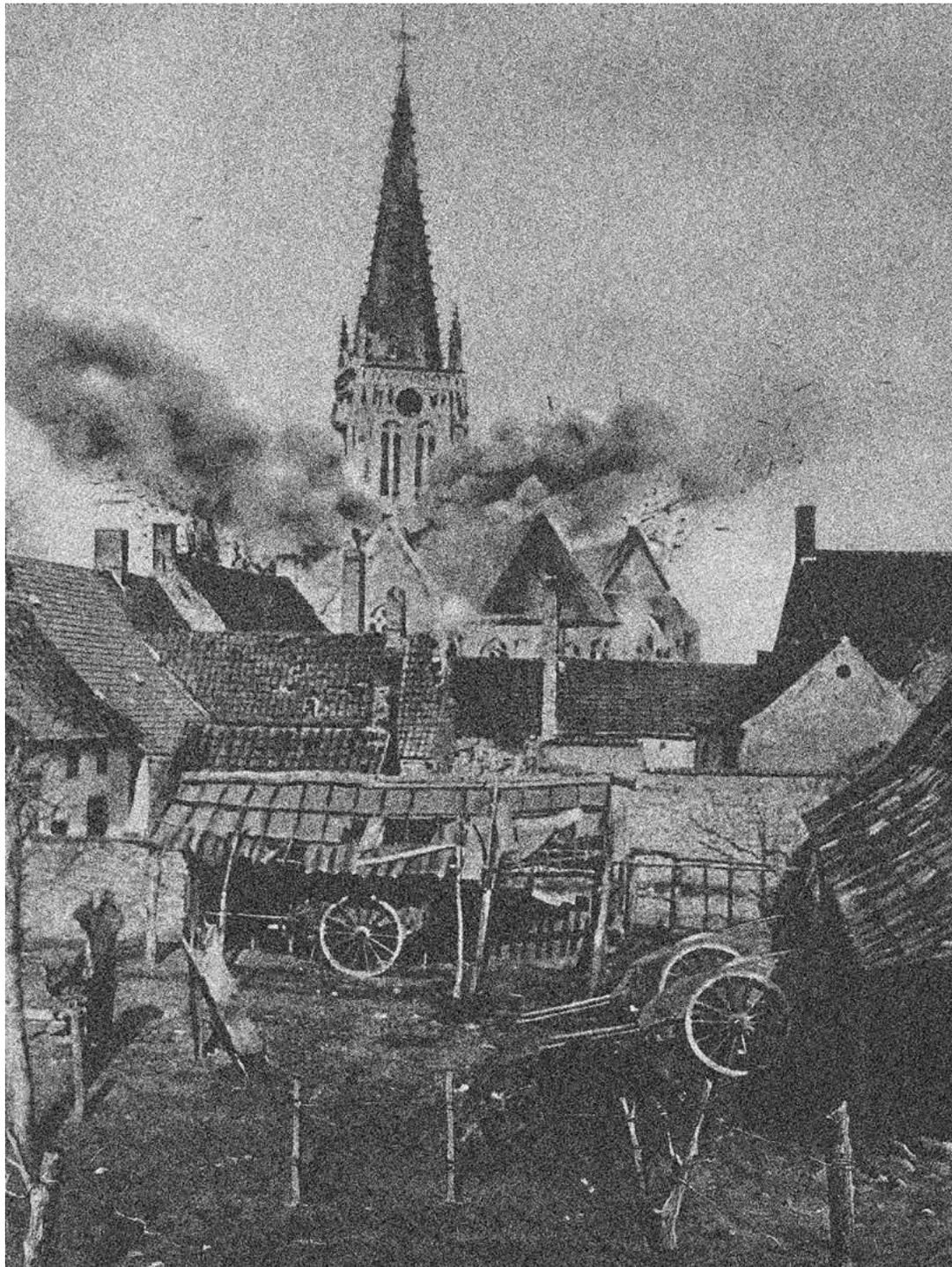


Image du village de Goesdorf  
dans la Sauer-Pechelbronn,  
29 janvier 2021.

## 01.2 fin du monde ou fin de notre monde

### prophétie ou pronostic fiable?

Il y a une différence notable entre la fin du monde et la fin de notre monde. Quand on parle de la fin du monde, on évoque plutôt la fin de l'Univers, et dans ce cas de figure beaucoup de scénarios ont été envisagés<sup>12</sup>, mais ceux-ci ne devraient pas se produire avant plusieurs milliards d'années.

Pour ce qui est de la fin de notre monde, cependant, de nombreuses recherches font état des différentes menaces d'extinction de notre espèce.

Un des scénarios envisagés, et évoqué notamment dans l'article *La/Les fin(s) du monde* du n°43 d'*Azimuts*<sup>13</sup>, est celui de l'épuisement du pétrole, ressource aujourd'hui encore indispensable au fonctionnement de notre société. Dans un premier temps, on pourrait imaginer une raréfaction du pétrole, on peut d'ailleurs observer le début de ce phéno-

mène depuis quelques années avec les différentes crises provoquées par celui-ci. Cette raréfaction entraînerait de gros changements sociétaux et sociaux, dus à l'accès difficile à cette ressource si prisée. Pour les pays développés, cela aurait surtout un impact sur le budget accordé aux déplacements automobiles pour les pays émergents, par contre on peut très facilement imaginer une réduction de l'éclairage ainsi que des moyens pour manger des repas chauds et cuisinés.

Cet épuisement du pétrole pourrait également provoquer de nombreux conflits entre les différentes puissances mondiales, qui pourraient se

battre pour obtenir le peu de pétrole restant, celui-ci revenant bien évidemment au plus offrant.

Dans une deuxième hypothèse, un peu plus radicale, on peut imaginer une disparition totale du pétrole. On assistera alors à la fin de l'industrie telle qu'on la connaît, à la fin des transports et de notre société automobile ou encore de l'agriculture, s'enchaîneraient alors des crashes immobiliers et économiques qui mèneraient à l'incapacité mondiale de nourrir la population.

Un grand nombre de scénarios sont envisagés et leur point commun est leur issue: la disparition d'un grand nombre d'êtres humains, la chute de notre civilisation et l'anéantissement évident de toutes nos structures économiques, politiques, écologiques, sociétales et agroalimentaires.

Les théories liées à la fin du monde ne datent pas d'hier, les révolutions et guerres ont déjà plusieurs fois plongé le monde dans des situations de crises presque post-apocalyptiques.

Le premier mythe de la fin du monde est apparu en 167 av., J.C. Il a été renseigné dans le livre de Daniel<sup>14</sup> dans l'ancien testament, à la suite de la profanation du Temple de Jérusalem par le roi Antiochos IV<sup>15</sup>. Cet événement déclencha la colère du peuple juif et déclencha la révolte des Maccabées. Le prophète Daniel annonça alors la fin des temps et l'avènement d'un temps meilleur pour les Juifs, où aurait lieu le règne éternel de Dieu.

Les premières prophéties de fin du monde connues sont, pour la plupart, tournées autour de la religion, qui avait une



La peste de Jérusalem, gravure de Gustave DORÉ. Le peuple d'Israël souffrent avec la peste Dieu a envoyé sur eux comme une punition.



La comète de Halley, publicité issue du *Progrès de l'Est*, 17 mai 1910.

place très importante au sein de la société à cette époque.

En 1910 apparaît la première annonce de fin du monde basée sur des faits et recherches scientifiques. Des astronautes avaient prédit que la queue de poussière de la Comète de Halley traverserait la Terre, ils avaient aussi précisé que celle-ci pouvait contenir un gaz toxique, le cyanogène, susceptible de les intoxiquer. Ces annonces très médiatisées ont provoqué d'importants mouvements de panique et d'affolement de la population.

De nombreuses prophéties ont été annoncées depuis plusieurs années et n'ont finalement pas eu lieu, la dernière en date: le 21 décembre 2012, basée sur la mythologie maya et son calendrier qui annonçait l'achèvement du quatrième cycle de la Terre à l'issue duquel devait se produire la destruction de notre monde.

Au-delà de ces prédictions de la fin du monde, d'autres événements

marquants ont eux aussi permis d'imaginer et de prévoir la fin du monde.

Rien qu'à l'échelle de notre pays on peut notamment évoquer la révolution française de 1789 ainsi que les deux guerres mondiales.

À l'échelle mondiale, l'année 1945 a aussi connu les bombardements d'Hiroshima et Nagasaki. En 1995 une guerre nucléaire potentielle entre les États-Unis et l'Union soviétique a failli éclater et conduire à la destruction totale de la civilisation.

De nombreux temps forts dans l'histoire de l'humanité ont donc déjà plongé le monde dans des situations que l'on aurait pu qualifier d'apocalyptiques. Ce moment intense où la survie de la population mondiale est mise en danger questionne énormément de choses préétablies sur lesquelles reposent notre société.

<sup>12</sup>Parmi ces scénarios: La mort thermique est une hypothèse probable de la fin du monde qui provient de William Thomson, physicien britannique du XIXe siècle. Elle est caractérisée par la perte d'énergie et la chute des températures à zéro. Un autre scénario envisagé est celui de la destruction.

<sup>13</sup>Camille CHATELAINE, *La/Les fin(s) du monde, The end of the world as we know it*, Revue *Azimuts*, n°43, paru le 1 mars 2016.

<sup>14</sup>Le Livre de Daniel, écrit en hébreu et en araméen, fait partie de la Bible hébraïque et de la Bible chrétienne.

<sup>15</sup>Le roi Antiochos IV, qui règne sur l'empire des séleucides, tente d'éradiquer le judaïsme et applique une politique d'hellénisation forcée de la Judée. Il interdit le sacrifice juif, les fêtes et la circoncision, avec peine de mort pour ceux qui font *chabbat*.

*"Le motif de la fin du monde serait donc un instrument de critique historique"*



Image du bombardement de Nagasaki 9 août 1945, tiré d'un article du Figaro.



Image du bombardement d'Hiroshima, 6 août 1945.

<sup>16</sup>The end of the world as we know it, Revue Azimuts, n°43, paru le 1 mars 2016.

## 01.3 survivalisme

Au départ, le survivalisme définit le mode de vie des pionniers de l'Ouest Américain, les personnes qui composent cette communauté sont caractérisées par leur ingéniosité, leur aptitude à survivre en milieu hostile et à valoriser la rencontre de l'Homme et de la nature. Aujourd'hui, les survivalistes se préparent à tout un éventail de scénarios catastrophiques. À travers ces scénarios et leur réflexion, ils développent une pensée hypercritique qui anticipe l'effondrement de nos modes de vie actuels. Ils anticipent déjà leur vie dans un futur où la sécurité et le confort auront disparu. Comme le dit Bertrand Vidal dans l'article *Into the wild, L'imaginaire de la subculture survivaliste et prepper* "le survivalisme est une forme de pragmatisme spéculatif"<sup>17</sup>

Quand on parle d'effondrement, d'anticipation de la fin de notre monde et de modes de vie alternatifs pour "l'après", on pense immédiatement aux survivalistes.

Ils sont définis comme "un groupe d'individus se préparant à une catastrophe éventuelle à l'échelle locale ou globale, voire à un événement potentiellement cataclysmique, ou plus généralement à un effondrement de la civilisation industrielle"<sup>18</sup>. Ils font l'objet de nombreux clichés. Les premières images qui nous viennent lorsqu'on évoque

les survivalistes sont celles d'un bunker rempli de stock de boîtes de conserve et d'armes en tout genre.

La société les voit comme des extrémistes, cependant leurs craintes sont fondées, et les différents scénarios d'effondrement qu'ils élaborent deviennent de plus en plus probables. Comme le souligne Sonia Kronlund<sup>19</sup> dans son podcast "se préparer pour survivre", il existe plusieurs types de survivalistes. Certains d'entre eux comme Nicolas, un survivaliste dit "prepper"<sup>20</sup>, qu'elle a eu l'occasion de rencontrer et d'interviewer, est tout à fait conscient des problèmes écologiques et de ce qu'il "laissera" à ses enfants. Cependant, pour ce survivaliste, l'espoir d'un rétablissement de notre environnement est inconcevable, il ne voit donc pas l'intérêt de contribuer à l'effort collectif (tri, réduction de la consommation...).

Nicolas a déjà tout planifié et organisé: lui et sa famille s'entraînent à bivouaquer dans la nature, ils échafaudent des scénarios et les mettent en pratique, ils prévoient du stock alimentaire, et imaginent la vie d'après comme un retour à la nature de la même façon que nos ancêtres.

Étant préparé au monde d'après, et ayant déjà anticipé et rassemblé tout ce dont sa famille et lui ont besoin, il n'a pas peur de l'effondrement, il l'attend. Selon lui, être survivaliste c'est être égoïste, c'est se recentrer sur soi et sur sa famille.

On pourrait souligner ici une différence notable entre la vision que Nicolas a de la vie post-effondrement: des modes de vie très individualistes et qui s'orientent vers un "retour en arrière", "un retour à la nature", contrairement aux ambitions de mon projet qui reposent sur une vision plus communautaire de l'effondrement.



Abri anti-atomique, Garden City, New York c. 1955.

*Au bord du gouffre* est tourné sur l'entraide et la réunion des savoir-faire et compétences de chacun. La vie post-effondrement est alors pensée non pas comme un retour à la nature mais comme une avancée vers de nouveaux modes de vie, de production et de nouvelles façons de faire communauté.

D'autres survivalistes, faisant partie de la catégorie que l'on qualifie de "solidaires", ont une façon de penser qui se rapproche plus de mes préoccupations. Ils ont le désir de reconstruire une société ou micro-société à plusieurs et ne voient pas l'intérêt de survivre seuls.

Certaines personnes, même sans se qualifier de survivalistes, prennent part à ces initiatives plus conscientes et communautaires. Comme les créateurs des écolieux: résidences regroupant plusieurs personnes et familles vivant ensemble. Les habitants de ces lieux communautaires partagent et mutualisent leurs biens et dépenses dans une démarche de sobriété.

<sup>17</sup>Bertrand VIDAL, *Into the wild, L'imaginaire de la subculture survivaliste et prepper*, *The end of the world as we know it*, Revue Azimuts, n°43, paru le 1 mars 2016.

<sup>18</sup>Source Wikipédia.

<sup>19</sup>Sonia KRONLUND est une documentariste et productrice de l'émission *Les Pieds sur terre* sur France Culture, depuis 2002.

<sup>20</sup>Les *preppers* sont une catégorie de survivalistes adeptes de la "préparation", d'ordinaire plutôt appliquée à des situations d'urgence comme des tremblements de terre. Les *preppers* anticipent l'effondrement en se préparant à tout: apprendre à cultiver son jardin, à élever des animaux, à soigner, réparer, tricoter et même à se battre.

## 01.4 chute des piliers de notre civilisation thermo-industrielle

### anticipation et calcul de ce qui nous mènera à la fin de notre société

La première prise de parole sur le sujet de la limite des ressources de notre planète remonte à 1798, par Thomas Malthus<sup>21</sup>. Il considérait que comme les rendements agricoles croissent de façon linéaire alors que la population croît de façon exponentielle, celle-ci finirait par se heurter aux limites des capacités de la terre à pourvoir à ses besoins.

Abri anti-atomique de la famille Sinclair en sous-sol, bien équipé, construit avec l'aide de l'Agence de défense civile de Seattle-King County. (Archives du Seattle Times), 1952.



**Le bulletin of the Atomic Scientists:** revue bimestrielle publiée depuis 1945 et fondée par les physiciens du Projet Manhattan. Elle est aujourd'hui publiée par SAGE Publishing.

Depuis 68 ans, le *Bulletin* a changé l'heure de l'horloge de la fin du monde 21 fois.

Cette horloge aussi appelée *the Doomsday clock* est une métaphore qui nous informe de l'urgence dans laquelle se trouve l'humanité. Elle n'est pas un outil de prédiction à prendre au pied de la lettre, cependant elle s'inspire des événements environnementaux, politiques, sociétaux... passés pour établir ce que l'on pourrait considérer comme un diagnostic. Et cela afin d'alerter et sensibiliser le monde au déclin de notre planète.

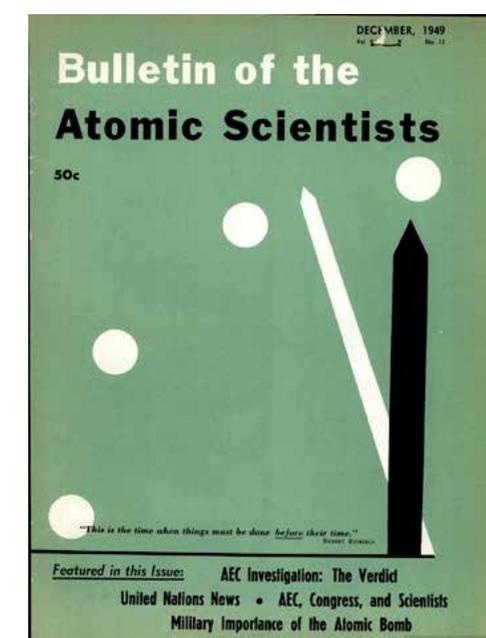
*The Doomsday clock* est donc là pour créer l'alerte, pour interpeller les pouvoirs publics et politiques, pour déclencher une prise de conscience collective et citoyenne. Une fois son compte à rebours atteint, celui-ci signera la fin de notre civilisation.

1972 a été une année essentielle dans l'analyse et l'anticipation de la fin de nos ressources et des limites terrestres.

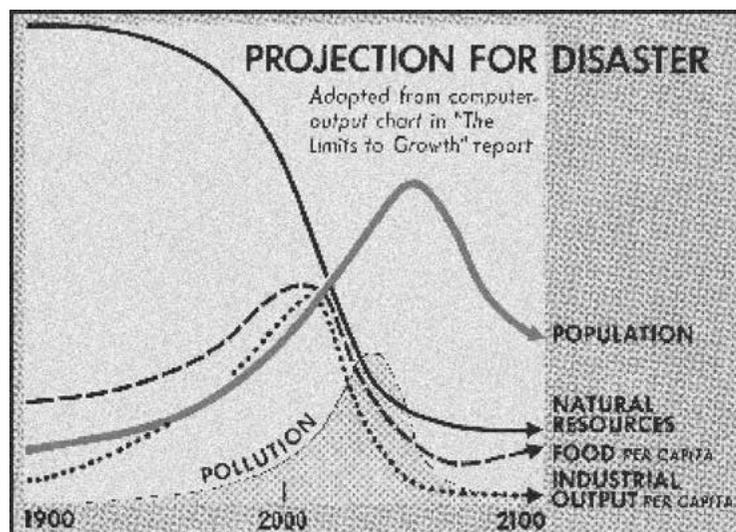
**Le rapport Meadows:** en 1972 le Club de Rome<sup>21</sup> demande au MIT<sup>22</sup> d'étudier les perspectives de la croissance à long terme. Le rapport du MIT intitulé *Les limites à la croissance* (dans un monde fini) paraît en 1972. Les chercheurs du MIT ont, à travers huit scénarios différents, analysé et étudié l'évolution de notre civilisation en prenant en compte:

<sup>21</sup>Le Club de Rome est un groupe de réflexion réunissant des scientifiques, des économistes, des fonctionnaires nationaux et internationaux, ainsi que des industriels de 52 pays.

<sup>22</sup>Massachusetts Institute of Technology.



Couverture du *Bulletin of the Atomic Scientists*, de 1949.



Le rapport au Club de Rome  
The Limits to growth ou  
«rapport Meadows»

la population, les stocks de ressources non-renouvelables, la pollution globale, la nourriture par habitant, les services par habitant, la production industrielle par habitant ou encore l'espérance de vie. Dans un des huit scénarios appelé "business as usual" dans lequel nos habitudes et modes de consommation ne changeraient pas, il resterait un peu moins d'un siècle à l'humanité en 1972 avant d'atteindre le

point de rupture, un point de non-retour qui nous plongerait dans l'effondrement. Ce rapport a bien évidemment été remis en question, il reste malgré tout une référence dans le domaine de la collapsologie. Pour certains, les technologies high-tech sont la solution aux prévisions d'une rupture imminente. Selon John Maddox<sup>23</sup> par exemple, les ordinateurs nous permettraient de simuler le fonctionnement d'une ville qui serait capable de s'adapter aux changements et d'anticiper les problèmes liés à la surpopulation.

**Design pour un monde réel, Victor Papanek**<sup>24</sup> : Dans son livre Victor Papanek<sup>24</sup> pointe du doigt les designers et les accuse d'être trop passifs face à la réalité des problèmes environnementaux, causés notamment par les grosses industries. Il dit même, je cite: "**ce que les architectes, les designers industriels, les planificateurs, etc. pourraient faire de mieux pour l'humanité serait de cesser complètement leur travail**"<sup>25</sup>. Il nuance tout de même son propos par la suite en ajoutant que le design se doit de permettre aux jeunes de participer à l'évolution de notre société.

<sup>23</sup>John MADDOX, physicien de formation, également écrivain et journaliste britannique du XX<sup>e</sup> siècle, membre de la Royal Society.

<sup>24</sup>Victor PAPANEK designer, auteur, enseignant et militant du XX<sup>e</sup> siècle. Selon lui, le design avait une portée hautement politique. Pour cet esprit indocile, intransigeant et généreux, la notion de responsabilité sociale, éthique et morale était intrinsèque à la profession de designer. Ce dernier se devait aussi de respecter les questions de l'environnement dans ses projets. Présentation tirée de la Revue du Design de Laurence MAUDERLI, 2019.

<sup>25</sup>Victor PAPANEK, *Design pour un monde réel: écologie humaine et changement social*, Collection Essais, Mercure de France, 1974.

"Les effondrements à venir créeront des configurations inédites du monde auxquelles les designers pourraient apporter de nouvelles manières d'habiter en cohérence avec les problématiques spécifiques de chaque terrain, de chaque territoire, et avec l'aide de l'économie, si elle devient une discipline d'aide à la gestion des ressources"<sup>26</sup>

## les énergies fossiles

Les énergies fossiles (pétrole<sup>27</sup>, gaz naturel et charbon) ont alimenté la révolution industrielle du XX<sup>e</sup> siècle, elles représentaient la prospérité économique, permettant le développement des usines, des machines et des transports. Cependant, à partir de 1950, les scientifiques ont commencé à constater l'impact de l'utilisation de ces énergies sur notre environnement. Notamment les changements de la concentration de dioxyde de carbone dans l'atmosphère, ce qui ne laissait rien présager de bon pour notre planète. Au fil des années, les sécheresses à répétition, les tempêtes, les périodes de moussons de plus en plus instables ainsi que les inondations fréquentes des villes côtières, leur ont donné raison.

À l'heure actuelle les énergies fossiles sont encore massivement utilisées dans notre quotidien: déplacement, production, habitat... En 2016, elles représentaient encore plus des trois-quarts de la consommation mondiale d'énergie primaire<sup>28</sup>. Pourtant, il faudrait prendre en compte dans les années à venir de potentielles pénuries en énergies fossiles, notamment en pétrole.

Aujourd'hui, nous pourrions voir dans les biotechnologies ou encore dans les énergies renouvelables un espoir, une solution pour échapper à la rupture imminente de notre société ainsi que de nos modes de vie. Cependant, malgré le fait que ces avancées soient encourageantes, elles peuvent également s'avérer inquiétantes. Notre système capitaliste n'a eu que très peu de difficultés à se réapproprier ces innovations pour les intégrer au marché du greenwashing.

Ces nouvelles technologies sont-elles la solution aux problèmes environnementaux causés par notre surconsommation et cette infinie croissance? Ou sont-elles seulement les pansements qui permettront à notre génération de tenir encore quelques décennies avant de rompre?

L'économie mondiale actuelle, qui s'inscrit dans une volonté de croissance et de développement infini gagnerait à se détacher de cette idéologie, chose qui pourrait peut-être être atteinte grâce notamment, au rôle des designers pour imaginer et proposer différentes alternatives.

<sup>26</sup>Élise RIGOT et Jonathan JUSTIN STRAYER dans l'article *Retour vers 1972: rouvrir les possibles pour le design et l'économie face aux effondrements, Anthropocène et effondrement* (sous la direction d'Alexandre Monnin et Laurence Allard), Sciences du design, mai 2020.

<sup>27</sup>La première extraction de pétrole par forage remontait à 1859, par l'Américain Edwin L. DRAKE.

<sup>28</sup>Selon l'article *Les énergies fossiles*, de Planète Énergies, 2016.

## Quelques chiffres sur la situation environnementale et sociétale

Si l'on veut faire état des problèmes environnementaux et sociétaux qui pourraient nous conduire à un effondrement dans les années à venir, la liste est longue. Je me permets donc de faire un bref résumé en quelques faits et chiffres.

-Le jour du dépassement écologique planétaire qui arrive un peu plus tôt tous les ans  
Le jour du dépassement écologique planétaire c'est quoi? C'est la date à partir de laquelle l'empreinte écologique dépasse la biocapacité de la planète.

En 2020, il arrive le 22 août (plus en retard que l'année précédente probablement en raison du confinement).

En 2019: le 29 juillet.

En 2018: le 1er août, alors qu'en 1970 il était le 23 décembre...

-Le pic pétrolier a été atteint en 2006.

Le processus d'extraction du pétrole est représenté par une courbe, qui commence à zéro au début et finit à zéro. On atteint généralement le pic d'extraction au milieu du processus, c'est-à-dire qu'à partir de ce moment-là on considère que l'activité d'extraction ne fera que décroître pour se rapprocher petit à petit du moment où elle reviendra à zéro.

-Ce pic pétrolier entraîne avec lui le déclin des énergies renouvelables Les énergies renouvelables n'étant pas assez puissantes aujourd'hui pour compenser le déclin des énergies fossiles.

-L'effondrement de la biodiversité:

Entre 13 et 15 millions d'hectares de forêts disparaissent chaque année, auxquels il faut ajouter 60% des populations d'animaux sauvages qui ont disparu en 44 ans. Le rythme est 100 à 1 000 fois supérieur au taux naturel.

-L'épuisement des ressources en eau: 80% de la population mondiale est exposée à des risques de pénurie En 2019, 40% de la population du globe n'avait pas accès à de l'eau propre et potable. En 2030, on annonce 40% de la demande mondiale en eau qui ne sera pas couverte.

-Le réchauffement climatique:

En 2030 sont prévus des pics de chaleur à 45°C dans le Nord et l'Est de la France. En 2050 des pics à 50, voire 55°C dans le Nord et l'Est de la France  
Et en 2100: Plus 3 à 5°C en moyenne sur le globe, soit 6-8 à 10-12°C de plus sur les continents .

<sup>29</sup>Selon Jean JOUZEL, Climatologue et Glaciologue, ex Vice-Président du GIEC de 2002 à 2015.



## PARTIE 02: esthétique et design post-effondrement

J'aimerais maintenant, après avoir évoqué de façon théorique la notion d'effondrement, exposer son rapport au design.

**Design et effondrement, quelle esthétique? Quels usages? Quel sens?**

### 02.1 design de l'effondrement

L'effondrement de notre société thermo-industrielle basée sur le capitalisme remet en cause notre rapport au monde: notre rapport aux ressources, à la nature ou à la consommation de biens et services.

Aujourd'hui nous expérimentons les limites de nos modes de vie. Un potentiel effondrement remettrait en question notre quotidien, et par quotidien j'entends: notre alimentation, notre façon de nous déplacer, nos loisirs, nos manières de produire, de consommer, d'échanger de l'information, nos façons de travailler ou encore d'organiser nos espaces communs.

Tout cela remet en cause notre manière d'habiter la Terre, dans ce contexte les designers sont invités à proposer des solutions face à la crise du vivant, pour proposer un design oeuvrant à l'habitabilité du monde, comme le disent Alexandra Monnin et Laurence Allard dans l'ouverture du livre *Anthropocène et effondrement*, il faut miser sur "une économie de la ressource et non de la croissance"<sup>1</sup>. Il faut penser le rôle du design, de ses productions, de ses processus ainsi que de ses modèles, au regard des formes de vie possibles sur une planète endommagée. Le design pourrait alors permettre de créer et d'imaginer de nouveaux modes de vie pour habiter le trouble<sup>2</sup>.

Le design doit s'affranchir du modèle économique capitaliste pour privilégier les actions et initiatives plus critiques et pragmatiques qui ne sont pas fondées sur la vision d'un futur utopique dans lequel une croissance infinie est possible.

Notre devoir aujourd'hui est de pratiquer un design plus conscient, un design qui favorise le collectif, un design qui nous permet d'aller vers des modes de vie qui nous offrent la possibilité d'habiter le monde en prenant en compte les limites de nos ressources et de notre planète. L'arrivée imminente d'un effondrement ne nous permettrait-elle pas de repenser nos façons de vivre et de consommer? De quelle façon le designer peut-il s'emparer de cet événement pour s'autoriser à aller dans des endroits autres que la forme, à penser plus loin et plus grand? Son rôle serait alors de permettre une prise de recul ainsi que de proposer des outils de gestion de crise ou des facilitateurs de mise en place de nouvelles pratiques.

<sup>1</sup>Alexandre MONNIN et Laurence ALLARD, *Anthropocène et effondrement*, Ouverture, p.23, Sciences du design n°11, mai 2020.

<sup>2</sup>Terme repris depuis de plusieurs écrits de Donna J. Haraway, notamment: *Habiter le trouble et Vivre avec le trouble*.

## 02.2 esthétique de l'effondrement

Depuis plusieurs années maintenant, les objets qui nous entourent et qui rythment notre quotidien sont éphémères, ils s'inscrivent dans un cycle de vie relativement court. Dès les phases de conception et de production, leur échéance est prévue et programmée.

De façon assez violente, la mort ou la fin de ces produits devient presque leur but avant même une quelconque question d'usage. Ils seront de toute façon très rapidement remplacés par des exemplaires plus récents et optimisés.

Cette production volontairement fragile et éphémère affaiblit de plus en plus rapidement nos objets, elle rend leur survie, dans ce monde consumériste, impossible.

*"La vérité c'est que la production produit ses déchets comme les déchets de demain, que la production est une production de déchets" azimut 43<sup>3</sup>*



Ana Lily AMIRPOUR, *The bad batch*, 2016

*The bad batch* relate l'histoire d'une jeune américaine jetée dans une gigantesque prison à ciel ouvert dans le désert près de la frontière texane. Dans ce lieu coupé du monde et où les ressources tant matérielles qu'alimentaires sont très limitées, il est intéressant de voir comment les différentes personnes et communautés évoluent. Au fur et à mesure du film on découvre alors différents personnages et différentes communautés avec des

pratiques de survies différentes mais toutes aussi extrêmes. Les cannibales qui, pour survivre, traquent et dévorent les derniers arrivés, on voit alors une évolution de leurs pratiques, de leurs mœurs, mais aussi de leur apparence physique. Dans un autre style on découvre "Le rêve", une communauté qui vénère un gourou qui les berce d'illusions et de drogue afin que leur quotidien soit un peu plus facile à accepter. Ce qu'il est intéressant de relever et de retenir de ce film, c'est

<sup>3</sup>The end of the world as we know it, "l'obsolescence des produits", azimut 43, p.25.



la façon dont il donne à voir les différentes évolutions et communautés, les évolutions et des pratiques quotidiennes et des mœurs dans un contexte de restrictions intenses que l'on pourrait presque rapprocher dans notre imaginaire d'un environnement "post-apocalyptique".

À travers *The bad batch*, Ana Lily AMIRPOUR propose des éléments de réponses à des questions intéressantes: Comment faire pour survivre dans un milieu si hostile? Quels types de communautés se créent? Et autour de quoi ceux qui la composent se regroupent-ils? De quelles façons évoluent nos mœurs et pratiques? Qu'est-ce qui entraîne et influence ces différentes transitions?

En plus de cela, on peut aussi relever des choix esthétiques forts dans la fabrication du décor et des éléments qui le composent. Dans un environnement aux ressources plus que limitées, comment continuer à produire les objets nécessaires à notre vie quotidienne? Dans *The bad batch* quelques

scènes mettent en avant la pratique de la récolte de matières premières dans ce que l'on pourrait considérer être leur décharge. Chaque objet représenté est fait de bric et de broc, par assemblage de différentes typologies d'objets ou bien de différents matériaux. Et c'est, je crois, assez caractéristique de l'image préconçue que l'on se fait d'un monde post-effondrement.

George MILLER, George OGILVIE, *Mad max: Fury road*, 2015

Une esthétique que l'on retrouve également dans les Mad Max, notamment dans *Fury Road*. Un film qui se déroule dans un contexte post-apocalyptique dans un monde où règne la terreur et la guerre. Une société patriarcale au capitalisme corrompu où la classe supérieure boit du lait maternel quotidiennement tandis que l'eau est *dealée* au peuple comme une drogue. Une dystopie où le pétrole, les armes de guerre et les balles sont au centre des préoccupations.

Le message est clair: les hommes ont tué le monde.

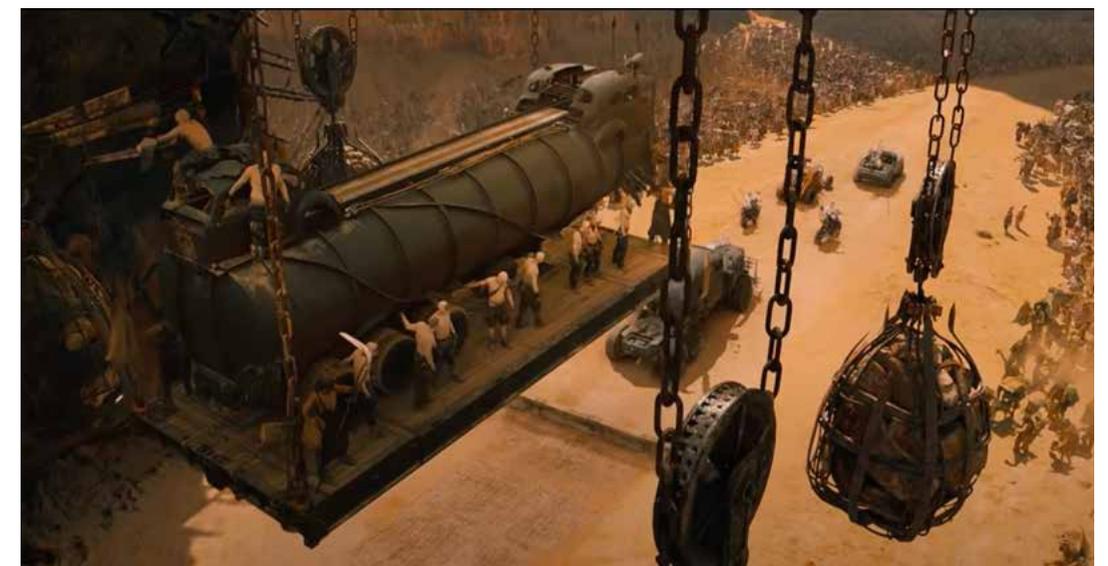
Pour ce qui est de l'esthétique du film dans sa globalité on retrouve quelques ressemblances avec *The bad batch* notamment pour ce qui est de l'environnement désertique dans lequel cette communauté vit, mais aussi pour les couleurs qui se dégagent du film: très chaudes et sombres.

Néanmoins dans *Fury Road* les objets et structures mettent en avant des assemblages plus techniques et poussés. On relève malgré tout beaucoup d'objets désossés et ayant été ré-assemblés, greffés à d'autres objets ou bouts d'objets existants.



**"quand le monde s'est effondré chacun de nous à sa manière a été brisé"**

**"guerrilla thermo nucléaire"**





Simon STARLING, *Carbon (Pedersen)*, 2003, exposition Utlralocal, CEEAC, 2016

Simon STARLING<sup>4</sup>, *Carbon (Pedersen)*, 2003, exposition Utlralocal, CEEAC, 2016

Par le biais de son installation *Carbon (Pedersen)* Simon Starling plonge son public dans une atmosphère pré ou post catastrophique où l'artiste "dépeint notre «Conte Moderne», par la transformation, le mélange et le recyclage d'éléments manufacturés et naturels pour créer un véritable kit de survie"<sup>5</sup>.

On retrouve ici également une sensibilité pour les objets hybrides, désossés et recomposés. Cependant à la différence des autres références présentées auparavant, ici l'artiste met en avant un retour à la nature. Au travers de son installation, le public découvre notamment un grand nombre d'objets ou dispositifs faits de bois. La tente ainsi que les éléments autour rappellent le camping et nous laissent alors imaginer une vie au cœur de la nature.



<sup>4</sup>Simon STARLING est un artiste contemporain anglais ayant un intérêt pour les problèmes de globalisation et d'environnement. Ses créations résultent toujours d'une situation et d'une rencontre avec un récit, des personnages ou encore des faits historiques, relatifs à l'histoire des sciences et des technologies - source <https://ceaac.org/fr/artiste/simon-starling/>

<sup>5</sup>Tiré du site: CEEAC <https://ceaac.org/fr/artiste/simon-starling/>



### Église des réfugiés, Calais, La jungle.

L'Église des réfugiés, n'était pas une structure d'un décor de science-fiction, elle n'avait pas été créée dans le contexte d'un film dystopique et post-apocalyptique mais dans le contexte bien réel de la jungle de Calais. L'église orthodoxe du camp de migrants, détruite par les autorités en 2016, avait été construite avec des matériaux de récupération tels que des bâches, des draps, et avait été montée grâce à une structure en bois. À l'intérieur les vieilles icônes de papier sont collées aux murs, un crucifix est posé sur la table à côté d'une statuette de Marie, des draps de diverses couleurs sont étendus par terre.

Un lieu de culte construit en situation de crise et dans un contexte où les usagers et personnes concernés par la vie dans cette jungle n'étaient pas considérées par les autorités qui les laissaient sans solution.

C'est à ce moment là, et dans des situations similaires de crises graves que l'on voit apparaître des formes d'ingéniosité collective et de l'entraide. Cette solidarité et cette cohésion des forces et savoirs se sont naturellement développées pour permettre à la communauté de la jungle de retrouver une vie et des pratiques ordinaires mais surtout semblables à celles de leur "vie d'avant".

Dans ce même esprit de crise et de faire avec ce qu'il reste, on peut aussi évoquer les objets réinventés d'Ernesto Oroza<sup>6</sup> dont l'esthétique est proche de ce que l'on imagine pouvoir créer dans un contexte post-effondrement.

Ces objets ont été fabriqués à Cuba pendant la période spéciale, nom donné par le gouvernement cubain pour désigner la crise des années 90. Cette crise a été causée par l'embargo décrété par le gouvernement américain en 1962 et s'est aggravée lors de l'effondrement de l'URSS en 1991. Cet isolement et l'étranglement de l'île ont conduit le pays à d'énormes pénuries, notamment de matières premières et de produits de première nécessité. Ces pénuries ont provoqué l'effondrement des réseaux commerciaux de Cuba, en plus de cela le manque de carburant a entraîné une baisse du trafic de transport public et du réseau électrique de l'île.

<sup>6</sup>Ernesto Oroza est un artiste et designer cubain. Il est l'auteur de plusieurs livres : *Rikimbili. Une étude sur la désobéissance technologique en quelques formes de réinvention* (Saint-Étienne, Cité du design, 2008), *Objets réinventés. La Création populaire à Cuba* (Paris, Alternatives, 2002), ainsi que du texte « Architecture de la nécessité ». Il travaille depuis 1996 à répertorier les inventions vernaculaires à Cuba. Depuis 1959, les Cubains font face à des désorganisations industrielles sans précédent. La situation de crise économique et politique du pays a contraint la vie insulaire à s'adapter aux pénuries successives - source interview *Création en chaîne* par Baptiste Menu en 2009.

Les objets produits à Cuba reflètent cette esthétique d'urgence, de situation de rupture, de catastrophe. Et cela en raison de la situation d'urgence et des besoins pressants, dans lesquels ils ont été créés, avec des ressources limitées, des matériaux restreints, et des compétences limitées...

Ce contexte spécifique et délicat a donné naissance à ces objets singuliers, fabriqués à partir d'objets industriels mis au rebut qui ont été déconstruits pour en recréer de nouveaux en réutilisant chacune de leurs différentes parties pour produire des objets de besoins réels.

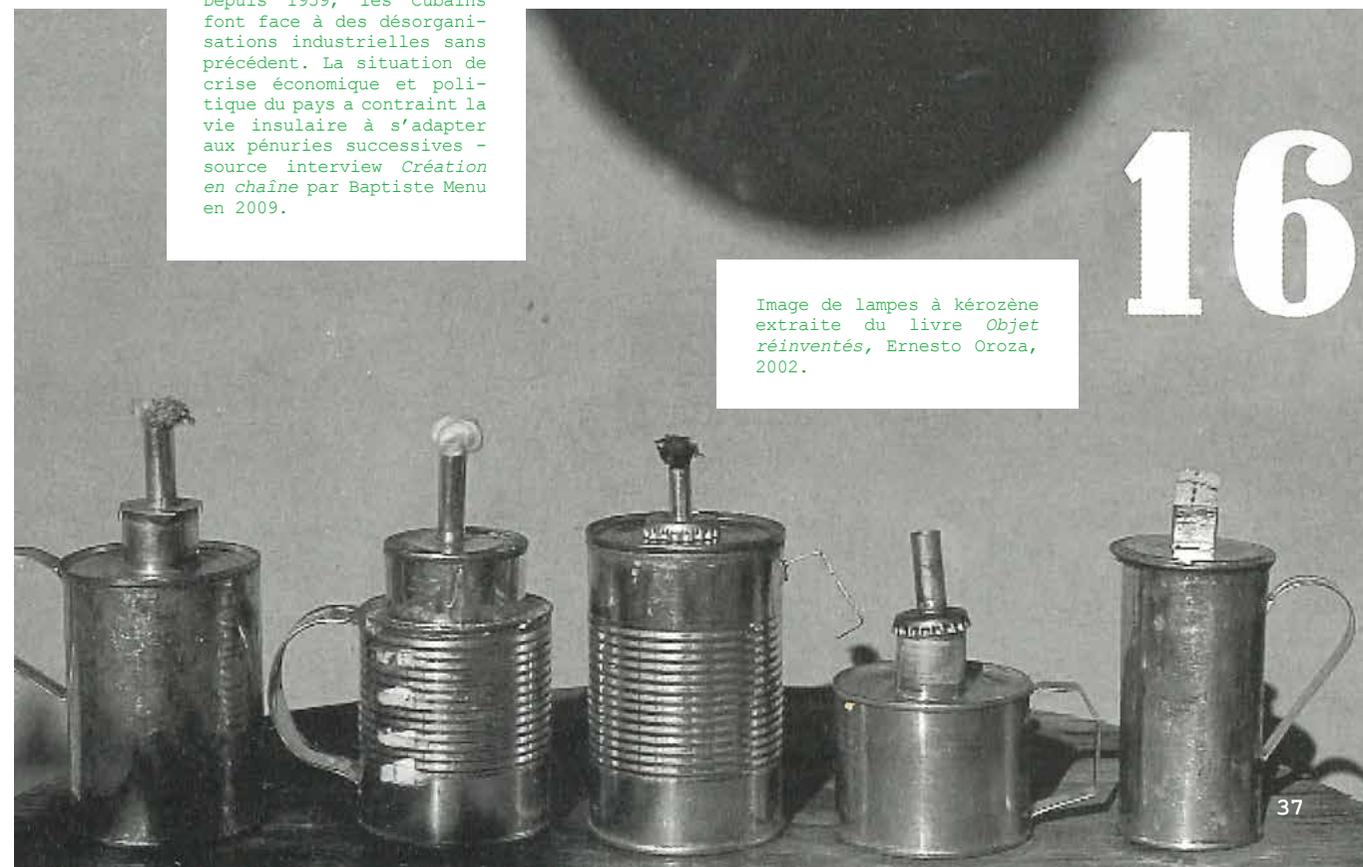


Image de lampes à kérosène extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

# 34

Image d'un ensemble de verres, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.



Image d'un ensemble de lampes, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

# 35



# 56

Image d'un ventilateur orbita, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

## 02.3 esthétiques et design post-effondrement au service d' Au bord du gouffre

Ces objets, que j'ai imaginé comme les objets d'un quotidien post-effondrement, ont été produits dans le cadre d'un exercice de production rapide et spontanée. Par le biais de mon projet de diplôme je souhaite poser des questionnements autour d'une vie future, évoluant dans un contexte post-effondrement et ayant été touchée par de nombreuses pénuries énergétiques et catastrophes naturelles.

Dans ce contexte si particulier, comment faire avec ce que l'on a sous la main? Avec ce qu'il reste? Comment faire ensemble?

Les matériaux utilisés sont principalement des matériaux de récupération : bout de bois, boîte de conserve, textile inutilisé, fil de fer, fil à coudre, scotch...

Je tiens à insister sur le fait que cette production, autant technique qu'esthétique, était spontanée.

Il était important pour moi de pouvoir exprimer matériellement la plasticité des différents objets qui composeront mon écosystème de projet.

Grâce à cet exercice, j'ai pu prendre du recul autant sur l'esthétique rendue que sur ce que je souhaitais transmettre et mettre en avant par le biais de mes objets.

Tout d'abord le choix des couleurs, pourquoi?

Parce qu'en premier lieu, il me semblait évident que l'alimentation et les objets qui gravitent autour de cette pratique journalière seraient essentiels si je parlais de quotidien, puisque manger est un besoin primaire.

Je suis naturellement allée vers la fabrication d'objets qui rythment mon quotidien et qui sont liés à des pratiques qui me sont familières, car elles sont ma "normalité". Cependant ce sont là tous les enjeux de mon projet de diplôme, remettre en question ces pratiques et objets du quotidien.





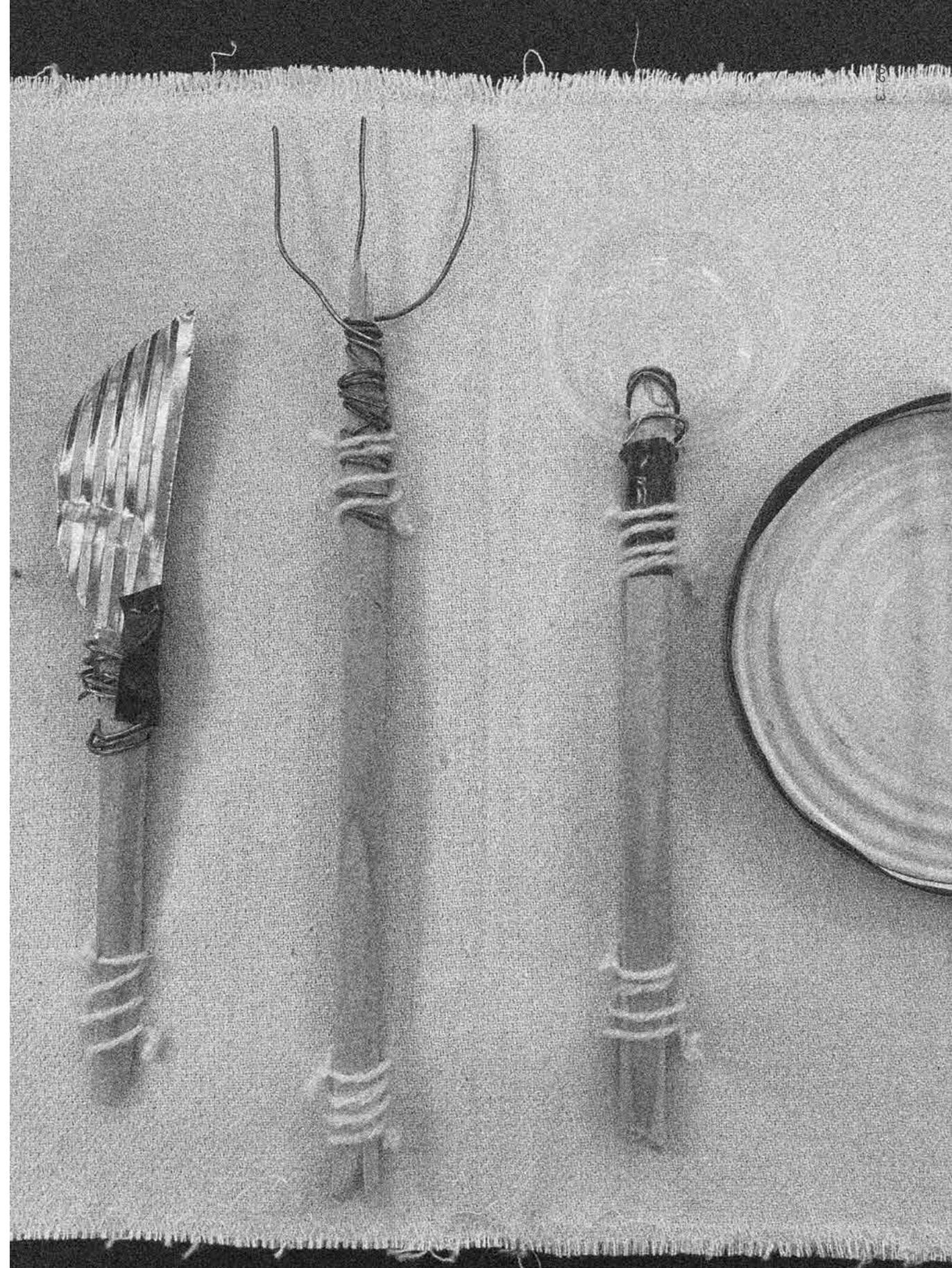
Cet exercice m'a permis de me questionner sur ce que j'imaginerais en termes de futur et de vie post-effondrement.

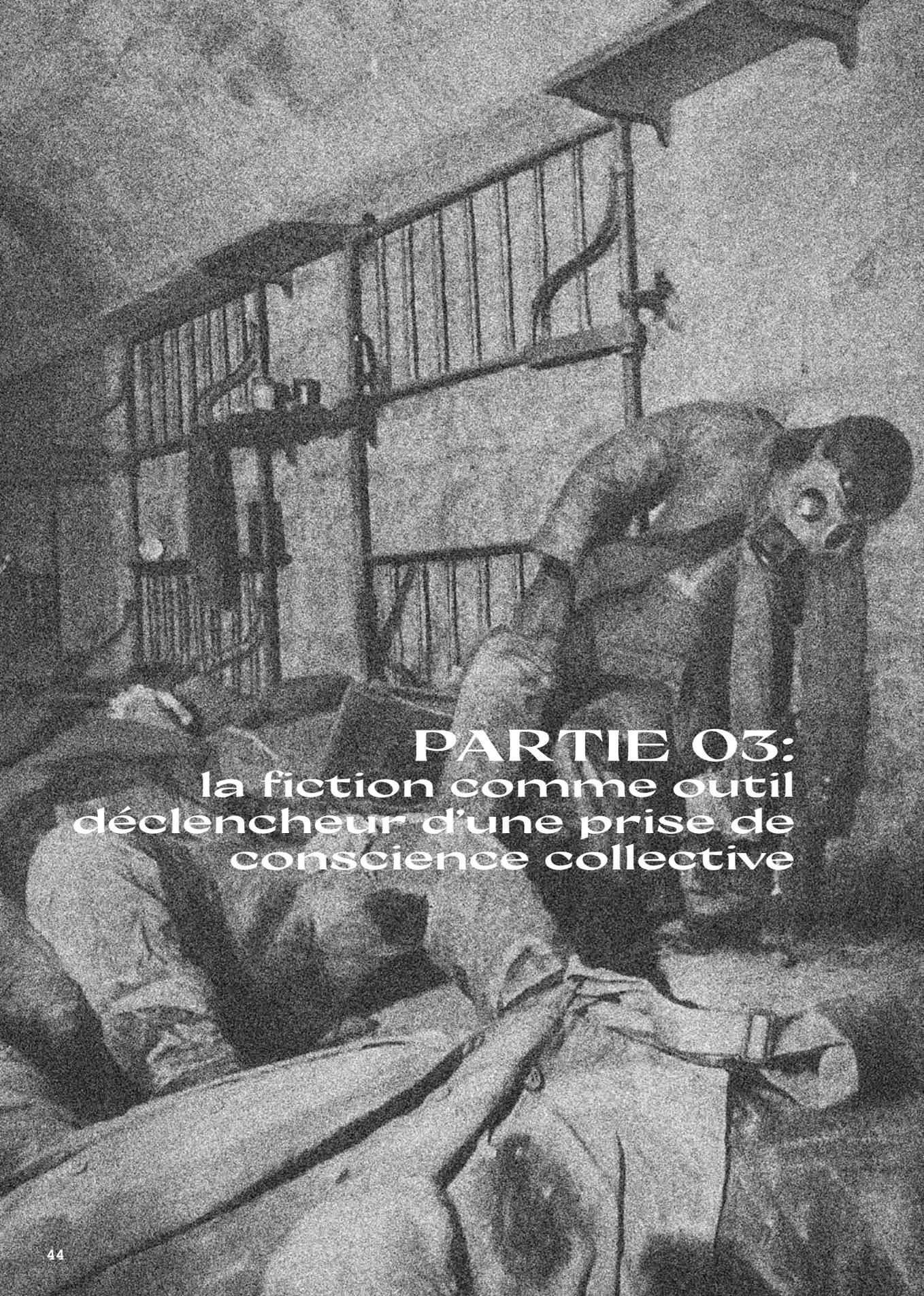
**Aurons-nous réellement toujours les mêmes pratiques quotidiennes? Aurons-nous encore accès aux mêmes matériaux et outils pour produire nos objets?**

Ma réponse est: "sûrement pas" puisque dans le contexte évoqué, il serait question de rupture et de déconstruction de notre quotidien ainsi que de nos routines. Alors, de quelle façon serons-nous contraints de réinventer nos systèmes et techniques de production? Comment utiliserons-nous nos objets du quotidien? Sera-t-il toujours pertinent d'utiliser une fourchette et un couteau? Je pense justement que mon rôle en tant que designer, et l'ambition que je souhaite donner à mon projet, est de provoquer le débat quant à nos pratiques et modes de vie actuels.

Il serait donc judicieux, afin de pousser à la discussion et aux questionnements, de produire des objets révélateurs de ces nouvelles pratiques quotidiennes. Des pratiques qui s'ancrent dans un contexte et un environnement de crise et d'urgence, quelles techniques et esthétiques seraient alors produites par ces contraintes et restrictions?

L'analyse de ces différentes études de cas et le regard critique porté sur mes premières expérimentations et productions révèlent une envie personnelle de pousser plus loin l'esthétique post-effondrement, l'esthétique en situation de crise. En donnant aux artefacts qui seront produits une esthétique plus proche des nouvelles pratiques qui seront imaginées dans un contexte post-effondrement en 2057 sur le territoire de la Sauer-Pechelbronn.





## **PARTIE 03:** **la fiction comme outil** **déclencheur d'une prise de** **conscience collective**

La fiction fait partie intégrante de mon projet de diplôme, elle est un outil indispensable pour immerger les usagers et participants à mon projet dans l'univers d'*Au bord du gouffre*.

Par le biais de cette fiction, dans laquelle ils seront immergés lors des ateliers organisés sur le terrain, je les pousse à imaginer avec moi, un futur possible mais pas nécessairement souhaitable, appelé alors, une dystopie. Cette fiction prendra différentes formes et sera transmise aux habitants par différents biais, elle pourra être illustrée, écrite, contée. Elle pourra se raconter à travers la mise en scène de la vie post-effondrement et des artefacts qui la composent. Une partie des acteurs de mon projet par exemple, ayant participé aux premières phases d'*Au bord du gouffre*, a déjà eu l'occasion de se plonger dans le scénario que j'ai écrit, à travers différents outils de projection et de récolte de leur imaginaire<sup>1</sup>.

La fiction me permet d'amener un regard critique sur le récit déroulé, ainsi que sur les artefacts produits, afin de remettre en question les causes de cet effondrement.

Effondrement dû aux modes de surconsommation et de surproduction actuels présents au sein de notre société thermo-industrielle.

<sup>1</sup>Outils qui seront présentés et expliqués plus en détail à la fin de cette partie 03.

## 03.1 design critique et design fiction

### design critique: contester, critiquer, questionner

Le terme de design critique est apparu dans les années 90 grâce au duo Dunne and Raby<sup>2</sup>.

Les deux designers ont développé cette vision singulière du design face à l'absence de critique vis-à-vis des nouvelles-technologies, présentées comme solutions miracles pour "sauver le monde".

Le design critique a pour but de développer un engagement social fort, c'est une nouvelle manière d'aborder le design permettant de détourner et re-questionner l'existant.

Il met en lumière les faiblesses de ce qui sont aujourd'hui les fondements de notre société, qui régissent nos lois, nos systèmes économiques, politiques, etc, jusqu'à nos pratiques quotidiennes.

Comme le disent Dunne & Raby:

**"Les projets critiques sont des témoignages de ce qui pourrait être"**<sup>3</sup>.

Le design critique ne doit pas être perçu comme une analyse négative de ce qui nous entoure, en réalité il donne à voir une vision

plutôt positive et surtout idéalisée des choses. Cette façon de pratiquer le design impulse une dynamique de changement de nos façons de faire et de vivre. Elle permet d'imaginer et d'offrir des alternatives à des questions sociétales, politiques ou encore idéologiques. Il est intéressant d'utiliser le design critique pour impliquer les gens, pour leur permettre de remettre en question et de déconstruire leur vision du monde et de notre société mais aussi et surtout

pour proposer des alternatives. Le design critique m'a permis de mettre des mots et des idées plus précises sur ce que j'avais l'envie de transmettre par le biais de mon projet de diplôme.

À travers ce projet je mets en exergue une volonté qui m'anime, celle de confronter la société et l'environnement dans lesquels nous évoluons à un monde dystopique et fictif au sein duquel serait développé des pratiques et besoins alternatifs.

Les artefacts imaginés et produits par anticipation pour ce nouveau monde ainsi que ces nouveaux modes de vie, posent alors la question de l'émergence de ces besoins et pratiques, pour l'instant fictionnels.

Il est nécessaire de produire à l'aide de conditions établies, par exemple avec des objets issus du circuit de la récupération, qui en l'état ne sont ni fonctionnels ni réparables pour remplir leur fonction première. Ou encore avec des matériaux uniquement récoltés sur le territoire.

**"Quand le design résout des problèmes, le design critique pose des questions"**<sup>4</sup>

<sup>2</sup>Dunne & Raby sont les pionniers du design critique, ils ont créé leur studio basé à Londres en 1994.

<sup>3</sup>Dunne & Raby, *Speculative everything, Design fiction and social dreaming*, Chapitre III, "Design as critic", mit Press, 2013, p.33-36, traduction par Marc Monjou du Azimut n°44, *Le design comme critique*.

<sup>4</sup>Max MOLLON est l'un des pionniers français du design fiction, il a récemment fini sa thèse *Design for debate* qui met en lumière une nouvelle approche du design qui est celle du design pour débattre. Cette méthodologie permet d'utiliser le design comme un levier de mise en débat auprès d'un public pas ou peu sensibilisé aux questions abordées.



Dunne and Raby, *Huggable atomic mushroom*, 2004-05, projet faisant partie de la série *Designs for Fragile Personalities in Anxious Times*.

### design fiction: provoquer, interroger, secouer

Le design fiction peut finalement être considéré comme une branche ou un maillon du design critique. Il a donc des ambitions similaires comme celle de faire naître des scénarios critiques et spéculatifs.

C'est un design de questionnement, son but est de soulever des problèmes et ainsi, de renforcer la capacité d'agir, de réfléchir et d'anticiper les problèmes identifiés. Il peut aussi prendre une forme plus participative, c'est d'ailleurs le parti-pris de mon projet.

Il était essentiel pour moi que mon récit, ainsi que les artefacts qui composeront mon écosystème de projet, soient ancrés sur le territoire et surtout qu'ils aient été imaginés et même construits avec les habitants.

En tant que designer utilisant la méthodologie du design fiction, il est important pour moi de créer des scénarios en fonction des personnes que je souhaite toucher et impliquer, mais aussi en fonction des situations et de l'environnement dans lequel mon projet évolue.

Le territoire d'implantation de mon projet reste vaste, et il sera difficile de pouvoir mobiliser et toucher tous les habitants de la Sauer-Pechelbronn sur un temps aussi court. Il est donc important d'identifier précisément les personnes que je souhaite impliquer dans mon projet, et de pouvoir, malgré son nombre restreint, avoir une communauté constituée d'acteurs aux profils et sensibilités variés.

Le design fiction, autant que le design critique, a la volonté de pousser plus loin la démarche et méthodologie du designer habituelles, de

développer un design décentré sur l'usage ou l'utilisateur et d'embrasser une vision plus transversale. De faire entrer en considération dans le champ de vision et d'action du designer d'autres éléments comme la faune, la flore ou encore la politique.

L'objectif est en fait de penser et d'imaginer les futurs. Et cela, avec une intention d'anticipation et d'adaptation aux différentes transformations et mutations à venir de notre monde.

S'il peut permettre d'envisager différents futurs, il offre aussi l'opportunité de mettre en exergue des questions ou situations problématiques encore bien trop présentes dans notre environnement quotidien. On pourrait par exemple citer le sexisme dans le milieu professionnel ou encore l'urgence environnementale..

Les artefacts produits à l'issue d'une démarche de design fiction n'ont, pour la plupart, aucune ambition de production ou d'édition, ils n'ont pas vocation à être mis sur le marché.

Leur finalité est de nous mettre dans des situations de débat et de questionnement.



Gravure du frontispice d'Utopia.

Le mot utopie est formé à partir du grec *ou-topos*, qui a deux significations: "nulle part" et "lieu du bonheur".

Thomas More est le premier à utiliser le terme d'utopie pour parler de la société idéale qu'il imaginait dans son livre *Utopia* paru en 1516.

*Utopia* est un contre-pied à L'Angleterre de l'époque et surtout à son système économique ainsi qu'à sa gouvernance.

Dans son livre Thomas More imagine une île composée de cinquante villes gérées de façon similaire, grandes et belles, où la langue, les lois, les mœurs et les institutions sont identiques. Une île ayant son propre système économique basé sur la propriété collective, une île

sur laquelle chaque croyance et pratique religieuse a sa place. Ce nouveau concept de l'Utopie, proposé par Thomas More permet de dénoncer, ainsi que de remettre en question, les systèmes et coutumes, de façon détournée.

En dressant ce tableau de la cité idéale, l'auteur souhaite mettre en avant l'inégalité des richesses et l'intolérance religieuse due au système de gouvernance de l'époque.

Comme Thomas More le rappelle à la fin de son ouvrage, l'île de l'Utopie n'est pas un lieu réel, mais bien un espace imaginaire visant à nous faire réfléchir. Cette utopie critique pourrait finalement aussi être perçue comme une dystopie.



*Futurama, conçu par le scénographe et décorateur de théâtre Norman BEL GEDDES et produit par General Motors 1939, New-York, exposition universelle Building the World of Tomorrow.*

À partir du 18e siècle, le concept d'utopie devient de plus en plus répandu et considéré. Notamment par le biais de différentes constructions mettant en scène la vie idéale dans les cités ouvrières. À cette époque, l'utopie tourne surtout autour de la révolution industrielle et des innovations scientifiques et technologiques.

Durant l'exposition universelle de New-York en 1939 est présenté **Futurama**: l'utopie de la ville du futur.

Dans un décor futuriste, Norman BEL GEDDES et Albert KAHN dévoilent une représentation visionnaire de l'avenir.

**Futurama** est présentée comme une ville débarrassée des nuisances de l'âge industriel grâce aux technologies de pointe, aux véhicules semi-automatisés télécommandés, aux centrales électriques et autres fermes aux cultures artificiellement produites. Toutes ces choses façonnent la ville d'un futur rêvé, en 1939.

Dans cette ville seront rassemblées les différentes catégories de travailleurs pour une vie meilleure. L'objectif des créateurs de cette fiction était de réformer la société et présenter la ville pétrolière de demain répondant aux critères du nouveau système économique et productiviste.

L'expérience était si immersive et grandiose qu'on aurait pu croire à de la science-fiction, un spectacle futuriste des progrès technologiques et scientifiques des années 30. Si l'utopie racontée par le biais de cette "attraction" a si bien fonctionné c'est surtout parce que ses créateurs ont su la rendre accessible et compréhensible par tous.

Ces utopies parfois poussées à l'extrême pourraient presque ressembler à des dystopies.

Le terme de dystopie est l'antonyme de l'utopie.

Les récits dystopiques dépeignent en général des situations extrêmes, non-souhaitables. Les fictions dystopiques sont, la plupart du temps, basées sur les craintes présentes au sein de notre société, elles anticipent les dérives possibles de notre civilisation sous différents angles qui peuvent être politiques, environnementaux ou encore sociaux...

L'ambition d'un récit dystopique est bien souvent de mettre en garde, de produire une critique à l'encontre de notre système actuel afin de provoquer des réactions.

Ayant fait le choix de faire reposer mon projet sur une fiction dystopique dépeignant la Sauer-Pechelbronn post-effondrement en 2057, j'ai été amenée à écrire, dans un premier temps, le récit dystopique d'*Au bord du gouffre* puis d'autres histoires qui gravitent autour de mon projet, mettant en scène différents personnages et situations plus ou moins dystopiques. L'une d'elle s'avère même être une utopie de l'histoire dystopique d'*Au bord du gouffre*.

**“ Nino, 14 ans, 23 mars 2042, Preuschdorf :**

Aujourd’hui encore, je suis réveillé par le lever du soleil, je ne sais pas exactement quelle heure il est, sûrement aux alentours de 07h du matin. Ça fait bien longtemps qu’on ne peut plus utiliser de réveil. Si je suis motivé et que le ciel est dégagé, je pourrais peut-être utiliser ma *pendule solaire*, mais pour l’instant je n’en ai pas vraiment l’utilité.

Si vous n’êtes pas encore au courant de ce qu’il s’est passé, je vais rapidement vous expliquer.

Moi, c’est Nino, j’avais 7 ans quand la catastrophe s’est produite, maman disait que de toute façon ça arriverait un jour ou l’autre. Je ne me souviens plus de tout, juste que les gens étaient tous devenus fous, les magasins étaient vides, les voitures et les camions ne pouvaient plus rouler, tout le monde se battait pour ce qu’il restait de nourriture.

On ne pouvait plus utiliser les téléphones. Ça je m’en rappelle, parce qu’on avait essayé plusieurs fois d’appeler mamie Odette pour la prévenir...

En tout cas, c’était la panique ici. Alors que, du peu que je me rappelle, Preuschdorf c’était quand même plutôt calme. Beaucoup de gens ont quitté la ville, comme si on pouvait échapper à ce qui était en train de se passer. Certains voulaient rejoindre leur famille, ou migrer dans leur maison secondaire au fin fond de l’alsace. Nous, on a décidé de rester, maman disait que ça ne servait à rien d’essayer de fuir et que c’était partout pareil.

Alors on est restés et on s’est adaptés. Au début on a rationné ce qu’il nous restait nourriture et puis on a fini par comprendre qu’on allait devoir en produire et en cultiver avant de tomber complètement en rade.

Alors on a planté ce qu’on avait sous la main, ce qu’il restait, ce qu’on trouvait.

On a dû imaginer des solutions pour que l’eau arrive jusqu’au petit jardin qu’on avait construit. Parce que l’eau se fait de plus en plus rare, surtout l’eau potable.

Mais comme maman le dit si bien nous, on est *des inventeurs de l’extrême*, on s’adapte, on réfléchit et on imagine: des nouveaux outils, des nouveaux objets avec ce qu’on a et ce qu’on trouve sur notre chemin. Alors au fur et à mesure, on s’est adapté à cette nouvelle vie et à ce nouveau monde.

D’ailleurs ce matin je vais faire ma *randonnée de récolte hebdomadaire*, je prends mon *sac à dos d’aventurier*. C’est moi qu’il l’a fabriqué et il est super pratique. Il a plein de poches et de cachettes dans lesquelles je peux ranger tout ce que je trouve.

La semaine dernière la récolte n’avait pas donné grand chose, j’avais seulement ramené quelques bouts de bois, un peu de terre et des restes de bouteilles en plastique.

J’espère qu’aujourd’hui elle sera meilleure.

J’emporte aussi avec moi *ma pelle* et *mon sifflet*, ça, c’est au cas où. Maman est toujours plus rassurée quand je le prends avec moi. C’est elle qui me l’a fait avec un bout de bois et des fils plastiques.

Créer des outils, ça occupe une grosse partie de nos journées et c’est pour ça que la récolte est très importante. Au début on les faisait entre nous et au fur et à mesure des gens ont commencé à nous rejoindre, à construire avec nous. Certains d’entre eux sont vraiment très forts pour ça, ils m’ont dit qu’avant c’était leur métier, avant tout ça, avant la catastrophe.

**Maurice, 57 ans, 23 mars 2042, Preuschdorf :**

La nuit a été un peu rude, les températures ont baissé et le toit de fortune qu’on avait construit avec les bâches récupérées la semaine dernière n’a malheureusement pas tenu le coup.

On se lève malgré la fatigue et le froid. Passage obligatoire par ce qui ressemble à une salle de bain.

Mais avant, il faut aller tirer un peu d’eau au *puits* pour pouvoir se faire un brin de toilette.

On récupère ce dont on a besoin : *bloc de savon, brosse à dent, pâte à dent* et quelques *vêtements de rechange*.

Ce n’est pas exactement comme ce qu’on a connu avant mais ça fait l’affaire.

On ne sent pas la fleur d’oranger ou la coco. Ça change des petits marseillais qu’on trouvait dans le commerce mais au moins on est propres. D’ailleurs le savon va bientôt manquer.

Aujourd’hui on a prévu d’aller construire des outils avec Alma et Nino, ce sera l’occasion de leur emprunter le *kit de fabrication du savon*.

Eux, ils sont là depuis le début, ils n’ont pas bougé, quand tout le monde a paniqué, ils n’ont pas bougé. Ils ont réussi à garder leur petite maison à peu près intacte.

Nous on est arrivés plus tard, on a pas mal baroudé avant d’atterrir à Preuschdorf.

On s’est installés dans ce qu’il restait d’une modeste maison de campagne.

En plus des pénuries de nourriture, de ressources énergétiques et minérales, le climat a changé et plusieurs catastrophes naturelles se sont produites. Ici c’étaient surtout les tornades, elles ont détruit une grosse partie des habitations existantes. Comme Alma le dit “Il fallait s’y attendre, notre système consumériste et capitaliste ne pouvait pas éternellement durer”.

J’aurais aimé la rencontrer plus tôt, cette petite, elle a une vision très pragmatique de ce qu’il se passe. Elle n’en reste pas moins une grande optimiste qui déborde d’imagination. Avec son fils Nino, ils passent leurs journées à construire de nouveaux outils pour améliorer un peu notre vie ici. Moi avant, j’étais ébéniste, alors fabriquer des outils avec eux ça me rappelle le bon vieux temps. Là, c’est une autre façon de faire, on récolte différents matériaux et déchets et en fonction des outils ou dispositifs dont on a besoin, on construit, on fabrique. Par exemple si on a besoin d’une arme pour la chasse, on désosse un couteau électrique, inutilisé car plus d’électricité depuis le début de la catastrophe, on récupère ses grandes lames métalliques et on les assemble avec du fil de fer et des vieilles gaines électriques au bout d’un manche à balais en bois.

On fait avec ce que l’on a sous la main, on va au plus simple, au plus efficace et au plus rapide. Les premiers temps on a surtout dû bricoler les objets du quotidien dont on manquait, puis on a commencé à diversifier notre production, à construire les outils de ce nouveau monde, pour pouvoir commencer à revivre et non plus survivre.”

“ Bienvenue dans mon journal de bord de l’année de 2057,

Nous sommes le 04 janvier, j’ai commencé cet exercice il y a 15 ans maintenant. Il m’a permis dans les premiers temps de rester lucide, de ne pas me détacher trop du monde réel et surtout de ne pas tomber dans la folie.

Ces carnets, je les écris pour raconter mes journées, mes semaines, mes nouvelles trouvailles et idées. Ils me permettent de garder trace de ma vie dans un monde devenu bien particulier.

À toi qui me lis peut-être, je ne sais pas de quelle façon tu es tombé.e sur ce carnet, ou même si tu as lu ceux qui le précède, alors je me permets rapidement de t’expliquer les péripéties des dernières années et de me présenter. Peut-être es-tu déjà au courant des événements de juin 2037 ou peut-être n’en as-tu jamais entendu parler.

Je m’appelle Gabriel et le monde dans lequel je suis né a bien changé. Jusqu’à mes 17 ans tout se passait plutôt bien pour moi, évidemment à l’échelle mondiale c’était autre chose : épidémie de covid-37, des camps de concentration high-tech mis en place dans la plupart des pays d’Orient, des incendies désastreux en Suède, les violences et dérives policières accentuées par les nouvelles technologies: drones, reconnaissance faciale, surveillance...

Il y avait effectivement de quoi redouter le pire, mais tel l’adolescent nombriliste que j’étais, je n’étais qu’à moitié conscient de tout ça. Un jour les choses ont commencé à réellement s’aggraver, de plus en plus de catastrophes climatiques se sont produites et aucun pays n’a été épargné, ajouté à cela de nombreuses pénuries en ressources énergétiques, notamment en pétrole. Chaque crise entraînait une autre.

Les gens ont tous commencé à disjoncter, plus rien ne tournait rond... Rapidement la communauté de commune dans laquelle je vivais a pris la décision radicale de fermer ses frontières pour préserver ses ressources. À cette époque-là, il y avait encore quelques dirigeants qui ont pris la décision de construire un barrage tout autour de la Sauer-Pechelbronn.

Cela me paraît tellement loin maintenant, depuis 20 ans nous vivons reclus sans jamais vraiment savoir ce qu’il se passe en dehors des murs. Année après année nous avons donc dû nous adapter, nous avons dû changer radicalement nos façons de vivre et de produire pour réussir à survivre dans ce nouveau monde. L’une des choses les plus importantes que nous avons apprises au fil des années a été tout d’abord de redécouvrir les richesses de notre territoire et les ressources que nous avons à notre disposition. Des ressources que nous n’exploitions plus depuis de longues années.

Nous avons dû devenir ou redevenir ingénieurs, nous avons allié nos forces et nos savoirs pour fabriquer et bidouiller les objets et outils dont nous manquions. Nous sommes tous devenus des inventeurs de l’extrême.

Nous avons mis sur papier et mutualisé tous nos savoirs passés, ainsi que ceux développés au fil des années. Nous les avons expliqués, détaillés et illustrés pour qu’ils puissent être mis à disposition de tous et transmis facilement aux prochaines générations.

Ces encyclopédies du nouveau monde ont été regroupées au même endroit, dans un ancien moulin désaffecté devenu aujourd’hui, bibliothèque.

Je vous présente un des derniers outils que nous avons construit, avec mon amie Romy, et que nous avons récemment pu ajouter à la collection de la bibliothèque des inventeurs. Il s’agit d’un sac de collecte que nous utilisons lors de notre récolte hebdomadaire

de matériaux. Ce sac est un outil indispensable de la récolte, il était donc nécessaire qu’il soit robuste et pratique. Avec Romy on a donc utilisé des bouts d’anciennes bâches de transport qu’on a fait assemblé par Madeleine la meilleure couturière du territoire. Après ça nous avons ajouté une ossature en bois tout autour du sac afin de le rendre encore plus résistant, mais aussi pour nous permettre de fixer notre invention: les bras de récolte métalliques !

Cette récolte est très importante car elle nous permet de rassembler toutes les ressources nécessaires pour reconstruire de nouveaux objets et dispositifs pour la communauté. Jusqu’à présent nous avons du mal à être efficaces, car malgré toute notre bonne volonté nous passions à côté de nombreux potentiels matériaux.

Nous avons donc décidé d’améliorer nos sacs à dos et de leur intégrer des bras télescopiques dotés de différents détecteurs: métaux, plastiques, fibres végétales, bois, minéraux, etc. Rien ne leur échappe. La force dont ils ont besoin pour se déployer est générée par l’énergie mécanique produite par notre simple marche, impossible alors de tomber en panne !

Une fois tous ces matériaux récoltés, nous rentrons les rapporter au centre de fabrication et bricolage. Là-bas ils seront minutieusement triés et mis à disposition pour être réutilisés.

En ce moment avec Romy on travaille sur une nouvelle machine révolutionnaire, il ne faut pas trop en parler pour l’instant. Cette machine permettrait de construire différents objets simples de façon rapide et accessible à tous. Il suffit de mettre tous les matériaux nécessaires à l’intérieur, de sélectionner l’objet dont nous avons besoin et la machine le construit pour nous instantanément. Elle n’est pas encore au point et nécessite quelques modifications, mais nous avons pour l’instant réussi à fabriquer une lampe et un mixeur.

D’ailleurs je dois aller rejoindre Romy qui m’attend pour continuer nos expérimentations !”

Les utopies et les dystopies permettent de s’inscrire en faveur, ou non, des évolutions sociétales. L’une pourrait alors, proposer un récit embrassant l’idéologie des modèles en place, en les idéalisant et les poussant à l’extrême. Tandis que l’autre, *a contrario*, proposerait des alternatives contestant le fonctionnement systémique actuel, et permettant de spéculer et d’anticiper les futurs non-désirables auxquels pourrait être confrontée notre civilisation.

Dans tous les cas, ces deux situations demandent de laisser transparaître un engagement fort et une opinion tranchée.

### 03.3 fictions et design

Lorsque la fiction prend part au design, il en résulte souvent une forme de design considérée comme conceptuelle. Les projets fusionnant fiction et design n'ont pas pour but de résoudre des problèmes, ils apportent les outils pour appréhender le monde d'une autre façon.

Pour être pertinente, la fiction employée dans le domaine du design requiert plusieurs éléments: un récit pour immerger le public dans l'histoire de cette fiction, qui peut alors être utopique ou dystopique, des artefacts, afin de rendre le récit plus crédible et matériel et enfin une situation de communication qui permettra d'atteindre l'échange et le débat avec le public de manière à soulever des questions et d'entraîner peut-être des prises de conscience.

Pour le travail fourni autour du récit et des artefacts, les designers, et autres experts avec lesquels ils mènent ces travaux de fiction, doivent être dans la mesure et l'équilibre.

Comme l'explique Dunne and Raby dans *Strange design*<sup>5</sup>, si le récit et les artefacts sont trop extrêmes et provocants ou si au contraire ils sont trop ordinaires, ceux-ci risquent d'entraîner un sentiment de rejet chez le public ciblé.

La fiction, comme évoquée précédemment lors de la présentation du design critique et du design fiction, a une grande place à jouer au sein du design.

Elle a déjà été utilisée par de nombreux designers pour interroger et traiter diverses problématiques, notamment car elle permet, de manière détournée, de prendre position de façon franche et marquée. La fiction peut être mise en place de différentes

façons et prendre différentes formes, certains travaillent la fiction dans le design par le biais de workshop ou d'ateliers, en faisant participer diverses personnes et experts immergés dans un scénario établi. D'autres créent des artefacts pour plonger le public dans la fiction et laissent alors leurs productions déroutantes questionner et ouvrir le débat.

La fiction est une manière d'ouvrir les réflexions sur ces sujets parfois sensibles que l'on pourrait presque considérer comme défendus et intouchables, de notre posture de designer.

Immerger des thématiques telles que la politique dans une forme de fiction, permet d'ouvrir la parole, de lancer les débats et de donner la possibilité à chacun d'exprimer son opinion.

Max Mollon et l'équipe de *Design Friction*<sup>6</sup> ont développé *Politique fiction*, un projet traitant des questions politiques en employant une méthodologie de design fiction. Dans une approche frontale du sujet, les designers ont travaillé sur la question des élections présidentielles de 2017. En utilisant la fiction, ils ont, par exemple, imaginé de nouveaux programmes électoraux pour chaque candidat, avec d'un côté un scénario idéal, et de l'autre un scénario critique.

**"et si l'on imaginait la démocratie de demain?"<sup>7</sup>**

**"Politique Fiction et ses expérimentations vous permettent de relire et questionner la politique d'aujourd'hui à la lumière de demain."<sup>8</sup>**

Dans son livre et l'exposition *Politique-fiction*<sup>9</sup> à la Cité du design, Alexandra Midal<sup>10</sup> remet en cause les idées reçues sur le design et met en avant une pratique du design fondamentalement engagée et contestataire. Son ouvrage et l'exposition questionnent indirectement la relation entre politique et design. Deux sujets que l'on pourrait penser complètement à l'opposé l'un de l'autre, et pourtant il est absolument évident que nous ne pouvons pas ou plus faire du design sans prendre en compte les conditions politiques. Le design est politique, le design est un acte politique. Depuis plusieurs années, un certain nombre de designers ont tissé des liens entre leur pratique et cette dimension politique, qui fait, parfois malgré nous, partie de nos vies.

**Il est essentiel de "mesurer l'importance et le pouvoir de la fiction mis au service de la contestation par les designers"**  
Alexandra Midal.

<sup>8</sup>tiré du site <http://www.politique-fiction.fr/>

<sup>9</sup>Alexandra MIDAL, *Politique-Fiction*, Cité du design, 2012.

<sup>10</sup>Alexandra Midal est une historienne et théoricienne du design, elle est rectrice du Fonds Régional d'Art Contemporain de Haute-Normandie et mène de front son travail de recherche en histoire et théorie du design en tant qu'auteur et commissaire d'exposition. Elle est l'auteur de *Design Introduction à l'histoire d'une discipline*, paru en 2009, ouvrage incontournable dans le domaine du design.

<sup>5</sup>Anthony DUNNE & Fiona RABY, *Prologue: Objet critiques, Strange design* (sous la direction de Jehanne DAUTREY et Emanuele Quinz), It: éditions, 2014.

<sup>6</sup>Studio de design fiction basé à Nantes et Paris, qui produit des scénarios spéculatifs et critiques pour les présents à venir, afin d'explorer les enjeux liés aux transformations sociales, culturelles et technologiques. Design friction est composé de trois designers: Léa Lippera, Estelle Hary et Bastien Kerspern.

<sup>7</sup>tiré du site <http://www.politique-fiction.fr/>

Dans *Politique-fiction*, sans parler de manière frontale de politique, Alexandra Midal laisse aux artistes et créatifs la possibilité d'exprimer leur prise de position et engagements.

Plusieurs d'entre eux questionnent la parole "véritable" de l'Histoire et posent des questions de valeur et de réalité, à travers des démarches créatives de fiction.

Comme le font Noam Toran<sup>11</sup> avec *I cling to virtue*<sup>12</sup>, projet dans lequel il utilise le cinéma comme un moyen historique pour recontextualiser le design, ou encore Marguerite Humeau avec *The rebirth of prehistoric creatures*. Marguerite Humeau envisage la vie comme une fiction permanente, son projet est de reconstituer les sons émis par les animaux préhistoriques. Son travail est accompagné d'un large panel d'experts : paléontologistes, zoologistes, vétérinaires, ingénieurs, explorateurs, chirurgiens. À travers *The rebirth of prehistoric creatures*, l'artiste se place à la frontière de la science et de la fiction. Elle met en lumière l'interstice entre récit et réel par le biais d'animaux semi-réels.



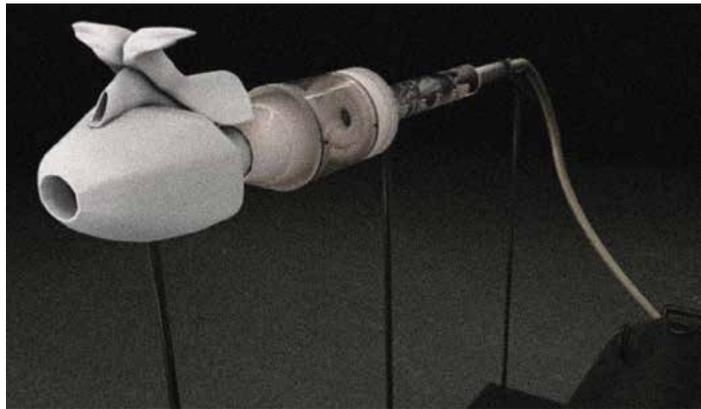
Noam TORAN, *I cling to virtue*, 2010



Noam TORAN, *I cling to virtue*, 2010

<sup>11</sup>Noam TORAN, artiste américain, né en 1975, il produit des narrations imbriquées les unes aux autres, qui font écho aux corrélations entre histoire, cinéma, littérature et mémoire. Ses œuvres questionnent l'influence de la fiction sur la conscience collective, en tant qu'histoire, que mythe, ou encore dans la formation d'une mémoire collective

<sup>12</sup>Noam TORAN, *I cling to virtue*, projet dans lequel il utilise le cinéma comme un moyen historique pour recontextualiser le design. En partant d'archives fictives de la famille Lövy Singh (marlant une lignée d'indiens à des juifs lituaniens) il collecte des histoires, des films et des objets ayant appartenu à cette famille. Afin de créer une fantaisie historique



Marguerite HUMEAU, *The rebirth of prehistoric creatures*, 2010

La fiction permet de poser un regard critique sur un éventail de thématiques très vastes, au-dessus étaient évoquées la politique ou encore l'Histoire, mais de façon plus globale, la fiction est une manière de questionner nos vies, nos comportements. C'est d'ailleurs dans cette posture ci, que *Strange design*<sup>13</sup> aborde le design "Du design des objets au design des comportements".

À travers *Strange design*, on découvre la pratique du design critique: un design dit spéculatif et réflexif. Cette vision du design permet de déconstruire les idées pré-conçues ainsi que les préjugés sur le statut des objets dans notre vie quotidienne.

Cet ouvrage évoque la manière dont sont détournés les objets du quotidien par les designers qui abandonnent les formes ordinaires et les fonctions utilitaires des produits, pour en faire des artefacts aux formes étranges et ambiguës.

Ces objets dysfonctionnels et énigmatiques nous laissent imaginer de quelle façon ils pourraient, dans un futur plus ou moins proche, remplacer les objets qui composent aujourd'hui notre environnement.

L'objectif à travers cette pratique du design est de provoquer des comportements inhabituels et ainsi de faire émerger des usages détournés et inattendus.

Ces résultats conduisent alors à poser des questions plus profondes, des questions de valeurs sociales ou politiques, par exemple.

Les objets ne sont alors plus de simples objets, ils deviennent des outils à travers lesquels on revendique, on provoque... Ce sont des objets qui permettent de transmettre les intentions et questionnements des designers.

L'aspect esthétique et plastique de ces objets est d'ailleurs tout autant important que leur sémantique et que les questions qu'ils transportent. C'est par le biais de leurs formes et de leur matérialité qu'un univers se dégagera et touchera alors la sensibilité et curiosité du spectateur.

En se détachant totalement des objets ordinaires auxquels nous sommes accoutumés, ces objets critiques, ces objets de l'étrange et du trouble, engendrent un décalage fort entre forme et fonction qui permet au public de se plonger dans une fiction. Cela laisse alors imaginer la multitude d'applications possibles de ce concept de "légère étrangeté"<sup>14</sup> à différents niveaux du champ disciplinaire qu'est le design.

**"incarner des valeurs singulières sous forme de produits peut faire du design un puissant outil de critique sociale"**<sup>15</sup>

Après avoir parcouru les différentes façon de faire fiction, ainsi que les différentes fins qu'elle offre, mais aussi après avoir compris et embrassé tout son potentiel, j'ai pu trouver et développer les différents moyens de l'appliquer à mon projet de diplôme. Il était très important pour moi d'ancrer ma fiction sur mon terrain de projet qui est le territoire de la Sauer-Pechelbronn.

En plus d'avoir un ancrage fort sur le terrain, il était aussi primordial que les éléments composant mon récit proviennent des habitants du territoire.

Durant les premières semaines de mon projet, je me suis donc attelée à créer différents outils avec lesquels il me serait possible de récolter l'imaginaire des habitants, mais aussi leur expérience du terrain et leur vision du territoire.

C'est donc par le biais d'un livret et d'une cartographie narrative que j'ai amorcé cette démarche.

J'ai demandé à chaque habitant contacté de se plonger dans le récit fictif de la Sauer-Pechelbronn afin de m'expliquer textuellement ou visuellement ce qu'ils imaginaient.

**Que restera t-il de la communauté de communes? De quels outils ou pratiques aura-t-on besoin? De quel lieu se serviraient-ils comme refuge...?**

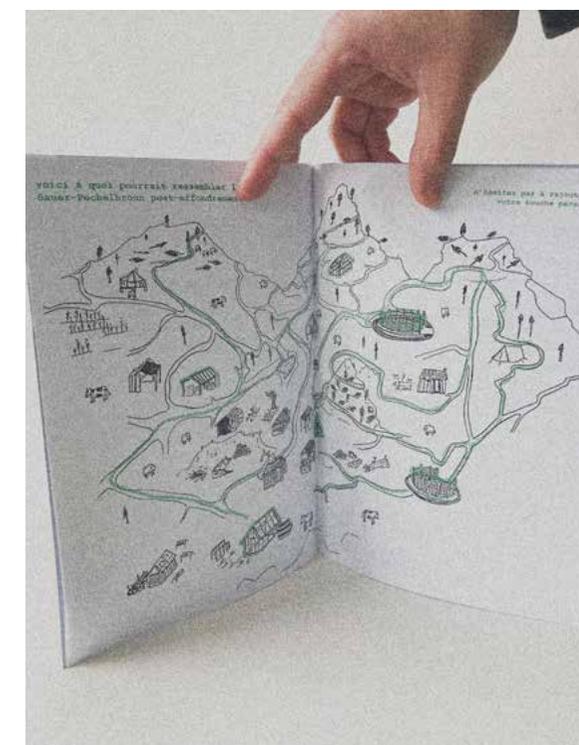
**outils de récolte de l'imaginaire des habitants dans le but de créer et d'ancrer ma fiction sur le territoire**

Carnet de récolte La Sauer-Pechelbronn vue et imaginée par..., envoyé sur le terrain en novembre 2020

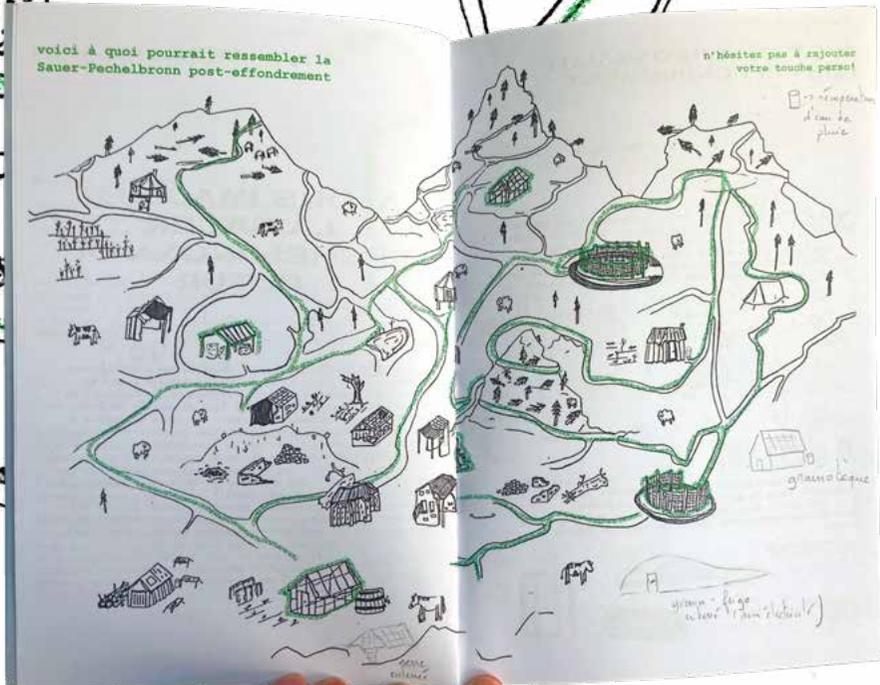
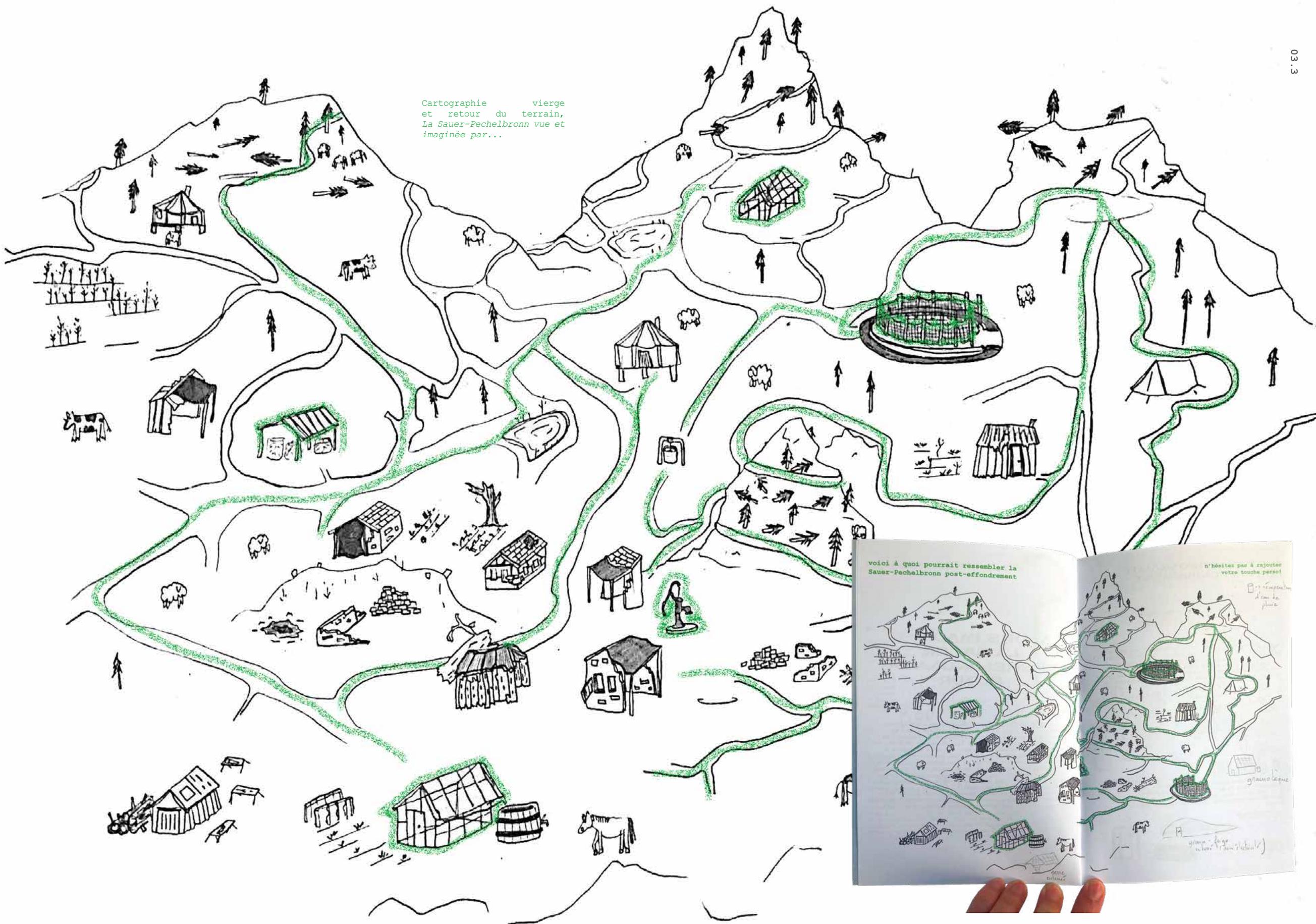
<sup>13</sup>Strange design (sous la direction de Jehanne DAUTREY et Emanuele Quinz), It: éditions, 2014.

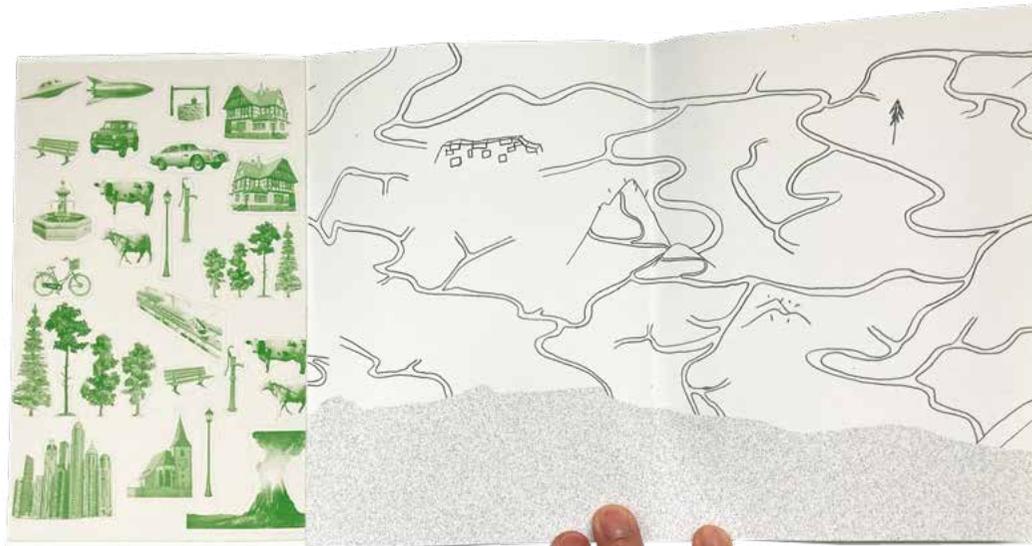
<sup>14</sup>Anthony DUNNE & Fiona RABBY. *Design Noir : The Secret Life of Electronic Objects*, Bâle: Birkhauser, 2001, p. 63 ; cité dans *Strange Design : du design des objets au design des comportements*, Villeurbanne, It:éditions, 2014, p. 166.

<sup>15</sup>Anthony DUNNE & Fiona RABBY, *Prologue: Objet critiques, Strange design* (sous la direction de Jehanne DAUTREY et Emanuele Quinz), It: éditions, 2014.



Cartographie vierge et retour du terrain, La Sauer-Pechelbronn vue et imaginée par...





Cartographie narrative du territoire et autocollants envoyés sur le terrain en novembre 2020



Retour de la cartographie narrative du territoire



Cartographie narrative du territoire et autocollants envoyés sur le terrain en novembre 2020



Après ces premières démarches de récolte auprès des habitants qui m'ont permis d'écrire et d'étoffer mon récit, j'ai pu me questionner sur les enjeux que je voulais soulever à travers mon travail et l'utilisation de la fiction dans ma pratique du design.

Notamment le fait que je souhaitais questionner et mettre en lumière les problèmes liés aux pratiques consuméristes actuelles qui touchent nos manières de vivre et de consommer les objets qui nous entourent.

J'ai le désir, à travers les artefacts qui composeront mon écosystème de projet, de provoquer et d'ouvrir les débats ainsi que de permettre, notamment aux habitants de la Sauer-Pechelbron, d'envisager leurs objets quotidiens autrement, de re-questionner leurs usages et moyens de production.

Les prochaines phases de mon projet de diplôme seront centrées sur la participation des habitants à différents ateliers immersifs organisés sur le territoire. Leur implication et le rôle que chacun d'entre eux jouera au sein de ma fiction et de la production de mes différents artefacts se précisera

au fil de mon projet. Néanmoins plusieurs possibilités sont envisagées. Une des formes de participation qui leur demanderait le plus d'investissement serait de les faire directement produire les artefacts avec moi, grâce à différents outils et méthodologies que j'aurais préalablement pensés et fabriqués. Je pourrais également leur demander de participer avec moi à la récolte de matériaux sur le territoire me permettant par la suite de produire mes différents artefacts. Ils pourraient également intervenir dans le storytelling de mes objets, en leur demandant de me raconter l'histoire de chacun des artefacts que j'aurais produit en se basant sur la fiction d'*Au bord du gouffre*.

Une chose est sûre l'immersion dans la fiction de mon projet sera au centre de ces ateliers. Cette méthodologie de design fiction et participatif permettra aux artefacts présentés et relatant mon récit d'être d'autant plus pertinents et ancrés sur le territoire.

## quelles pratiques pour produire dans un contexte post-effondrement?

La prise de conscience croissante des problèmes liés à nos systèmes de consommation et de production ainsi que l'impact qu'ils ont sur notre environnement mais aussi sur nos modes de vie ont permis le développement et la réflexion de plusieurs concepts, modes de pensées et savoir-faire alternatifs.

Il existe de multiples manières de produire de façon alternative, de contourner les diktats que nous impose la société consumériste et industrielle dans laquelle nous avons tous grandi. Dans cette partie, il sera également essentiel de mettre en lumière la relation entre alternatives et situations de crise ou de rupture. Il est important de souligner qu'en temps de crise, les objets produits résultant des différentes pénuries ou privations pourraient nous sembler revendiquer une forme de contestation à l'égard de notre système de production et de consommation. Cependant, même s'il est intéressant de les mettre en lumière lorsque l'on aborde les questions de surproduction et d'éthique, il est nécessaire de rappeler que leur but premier était essentiellement de répondre aux besoins primaires dans un contexte de crise.

"Consommer est devenu l'unique "effort" et nos quêtes individuelles paraissent être un sujet étranger, puisque d'autres croient savoir de quoi nous avons réellement besoin"<sup>1</sup>

## PARTIE 04: produire en situation de crise

<sup>1</sup>Ernesto OROZA, *Objets réinventés*, éditions alternatives, 2002.

## 04.1 productions et ressources alternatives

### le concept de l'innovation frugale

L'innovation frugale est une manière de penser et de produire assez récente, le but est d'utiliser des moyens de production simples, peu coûteux et disponibles. Ce concept consiste à faire mieux avec moins, c'est une pratique très connue dans les pays émergents où les habitants ont très peu de ressources mais beaucoup de besoins. Notamment de besoins primaires comme l'accès à l'eau, aux énergies et à la santé, ces personnes puisent donc dans leur ingéniosité et dans leur résilience pour créer des solutions simples avec très peu de ressources.

Dans un contexte où nos moyens deviennent de plus en plus limités, l'innovation frugale prône la "débrouille" et les systèmes D.

Les objets qui sont produits sont pensés pour répondre aux besoins réels de l'utilisateur, sans superflu, sans ajout de service inutile, cette méthodologie mise tout sur la sobriété autant esthétique que technique de ses produits.

Par le biais de cette méthodologie de production on arrive alors à créer des produits et services qui ont une valeur économique, sociale et écologique plus élevée tout en minimisant l'utilisation des ressources rares.

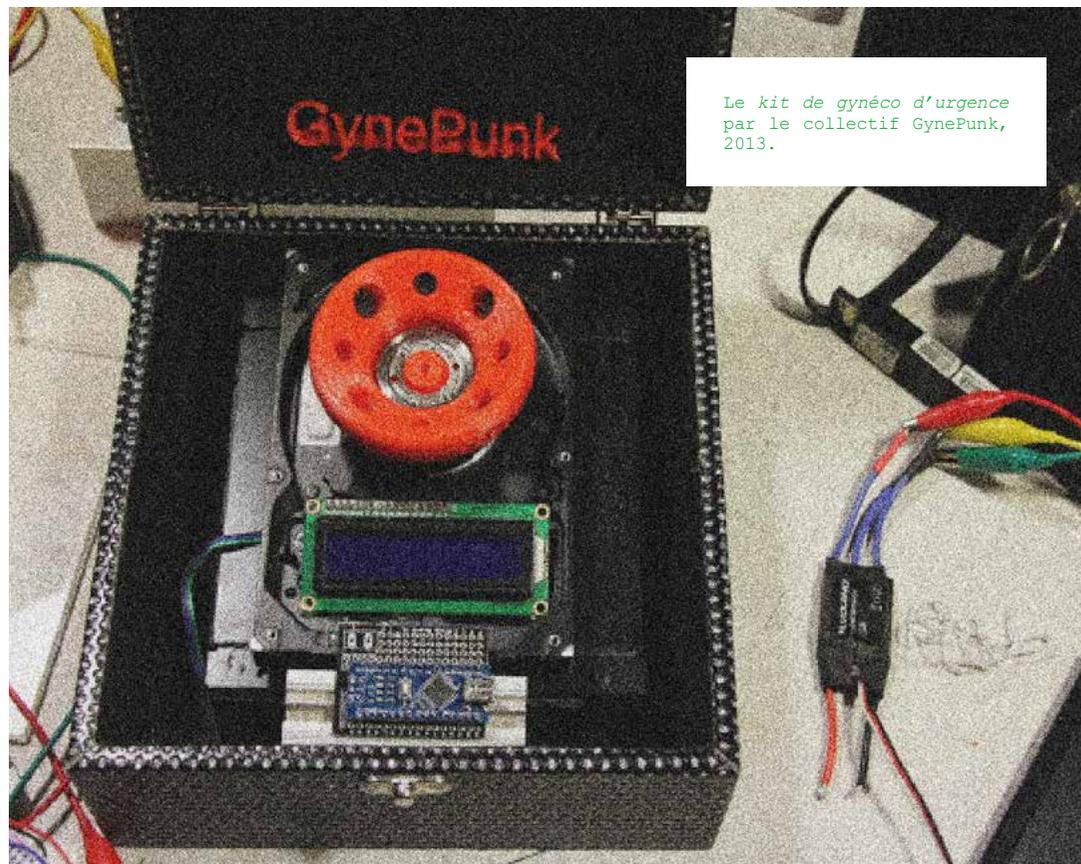


Le kit de gynéco d'urgence par le collectif GynePunk, 2013.

Ce kit est composé d'une centrifugeuse, d'un incubateur et d'un microscope. Tous les objets et appareils composant le kit sont faits à partir de matériel de récupération. Par exemple, la centrifugeuse a été fabriquée à partir d'un lecteur dvd récupéré sur un ordinateur qui partait à la casse, et quelques pièces manquantes réalisées en impression 3D.

Dans la continuité de cette méthodologie sobre et consciente chaque production se doit d'être durable, c'est-à-dire qu'il est nécessaire qu'elle soit réparable et indémodable pour qu'elle puisse durer le plus longtemps possible.

L'innovation frugale est un concept, une façon de penser et d'envisager la production de nos biens, de façon plus sobre et plus consciente. Il est intéressant de le citer dans cette partie puisque que l'on pourrait imaginer cette manière d'envisager de nouvelles formes de productions futures possibles à plus grande échelle.



Le kit de gynéco d'urgence par le collectif GynePunk, 2013.

## la production low-tech

Low-tech signifie littéralement "basse technologie", terme formé par antonymie avec le *high-tech*. Comme l'explique l'article de Youmatter<sup>2</sup> les *low-tech* sont des technologies **simples**, qui se doivent d'être **durables** et **accessibles** à tous autant d'un point de vue technique que financier.

À travers le développement des *low-techs*, le but est aussi et surtout de lutter contre l'obsolescence programmée de nos appareils. De développer des technologies sobres et résilientes.

À plus grande échelle, l'objectif de cette dynamique *low* et auto-suffisante est d'éviter les chocs des pénuries à venir. Aujourd'hui beaucoup de produits, ou même au sens plus large de méthodologies de conception et d'innovation, font appel à des ressources limitées qui s'avèrent coûteuses financièrement, mais surtout environnementalement et humainement. Pour contrer cette "fuite vers l'avant" qui est la solution miracle des technologies *high-tech* aujourd'hui, la démarche *low-tech*, elle, privilégie le réemploi et la réhabilitation. Les *low-tech* seraient là pour nous permettre de retrouver de

l'autonomie et de la résilience<sup>3</sup>.

Ces valeurs portées par les *low-tech* sont aussi partagées par un grand nombre de designers. Aujourd'hui il est impératif de penser les objets que nous produisons de façon globale, et de réfléchir à leur place au sein de notre cycle de consommation.

Pour aller encore plus loin et s'opposer au système de consommation de masse, certains designers et artistes développent par exemple des appareils *low-tech*, en *open source* dont les pièces peuvent être facilement changées voire même reconstruites par leur propriétaire.

Le projet *Hacking Households*<sup>4</sup> par exemple, développe cette pensée et ce mode de conception *open source* et *low*, il permet de fabriquer des appareils électroménagers couramment utilisés dans un foyer. Le matériel nécessaire pour la construction de ces appareils est standard, il permet au propriétaire de pouvoir changer et adapter les appareils à sa guise, de les réparer ou remplacer très facilement, mais aussi de les réutiliser pour créer un tout autre objet, passer, par exemple, d'un ventilateur à un mixeur. L'objectif à travers ce projet étant de s'éloigner du schéma de production systémique actuel de l'entreprise industrielle au consommateur et de passer à une approche où les objets sont conçus, développés et produits démocratiquement au sein de communautés ouvertes.

## Hacking Households

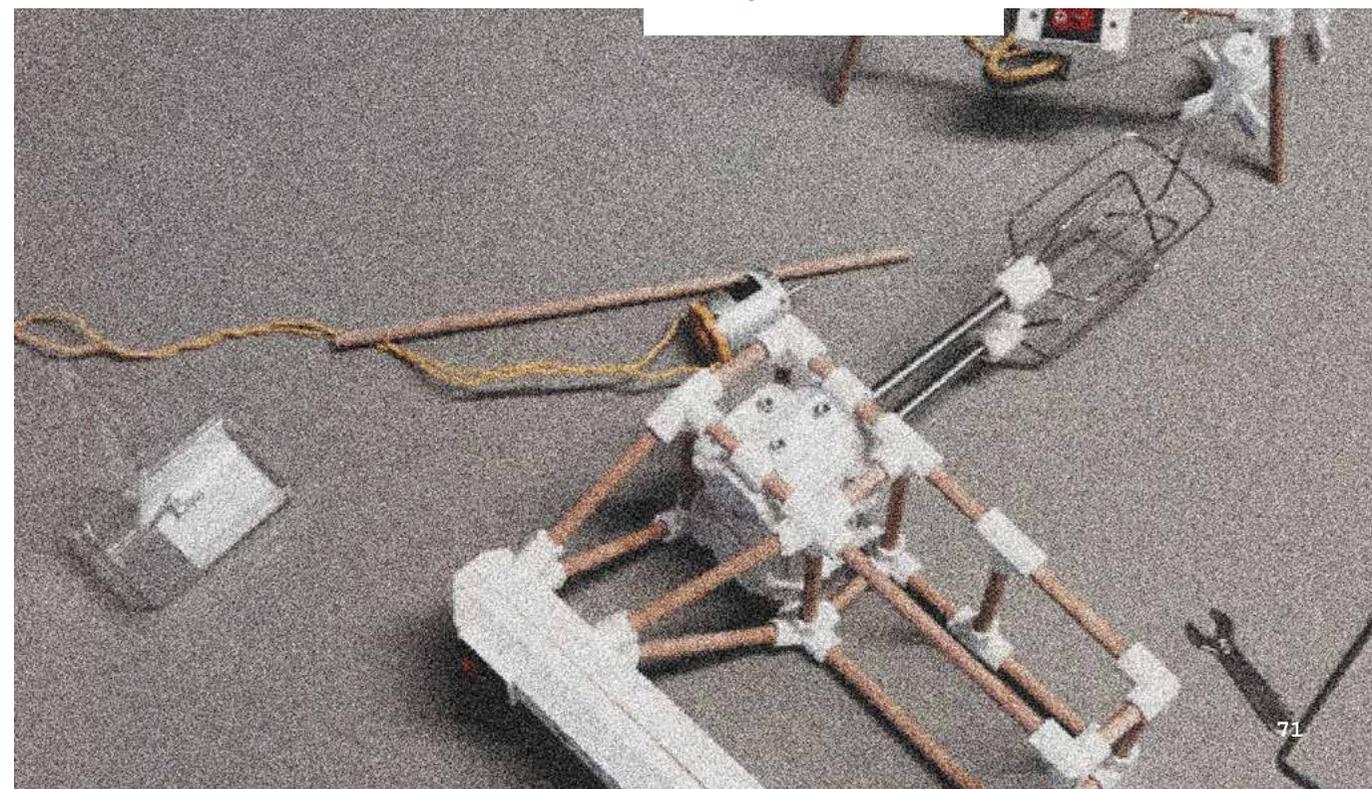
En plus du fait que les *low-tech* apportent des solutions à des problématiques actuelles, et qu'ils sont de plus en plus présents et envisagés dans notre quotidien, ces systèmes de production, et la façon dont les objets, leurs mécanismes et leurs esthétiques sont réfléchis peuvent tout à fait être appliqué à une production en situation de crise.

Les maîtres-mots de l'innovation frugale et des *low-tech* sont de produire moins, avec ce que l'on a, sans intégrer de technologies lourdes et consommatrices d'énergies fossiles.

Ce sont également les problématiques que je souhaite soulever et questionner par le biais de mon projet.



Différents objets du projet *Hacking Households*



<sup>2</sup>YOMATTER, "Qu'est-ce que le low-tech : définition, exemple et mise en pratique", <https://youmatter.world/fr/definition/low-tech-definition-exemple-270059/>, consulté le 14 novembre 2020.

<sup>3</sup>Définition construite à partir de l'article de YOMATTER "Qu'est ce que le low-tech: définition, exemple et mise en pratique" et d'extraits du livre "L'âge des low-tech" de Philippe BIHOUIX, publié en mars 2014.

<sup>4</sup>projet présenté à la Biennale de Ljubljana - BIO 50 par Leonardo Amico, Thibault Brevet, Coralie Gourguechon, Jesse Howard, Jure Martinec, Nataša Mušević et Tilen Sepič.

## matériaux alternatifs

En plus des formes de production évoquées ci-dessus, on peut aussi mentionner certains matériaux alternatifs à un état plus ou moins avancé de recherche, mais qui nous laissent imaginer de potentielles futures applications à plus grande échelle.

Le mycélium de champignon est un matériau qui m'a toujours beaucoup intéressé, il a d'ailleurs été une de mes premières pistes de recherches pour mon projet de diplôme.

Il est, à l'heure actuelle, toujours en cours de développement. Un grand nombre de chercheurs et designers se penchent sur le sujet et mènent des recherches et tests à des stades plus ou moins avancés.

Le designer néerlandais Eric Klarenbeek<sup>5</sup>, par exemple, a créé différents objets, en petite série jusqu'à présent, par le biais d'un système classique d'impression 3D utilisant le mycélium comme matériau principal.

Pour mettre ces objets en forme, il utilise ensuite un ensemble de déchets organiques, la plupart du temps agricoles, qui sont mélangés au mycélium servant alors de liant.

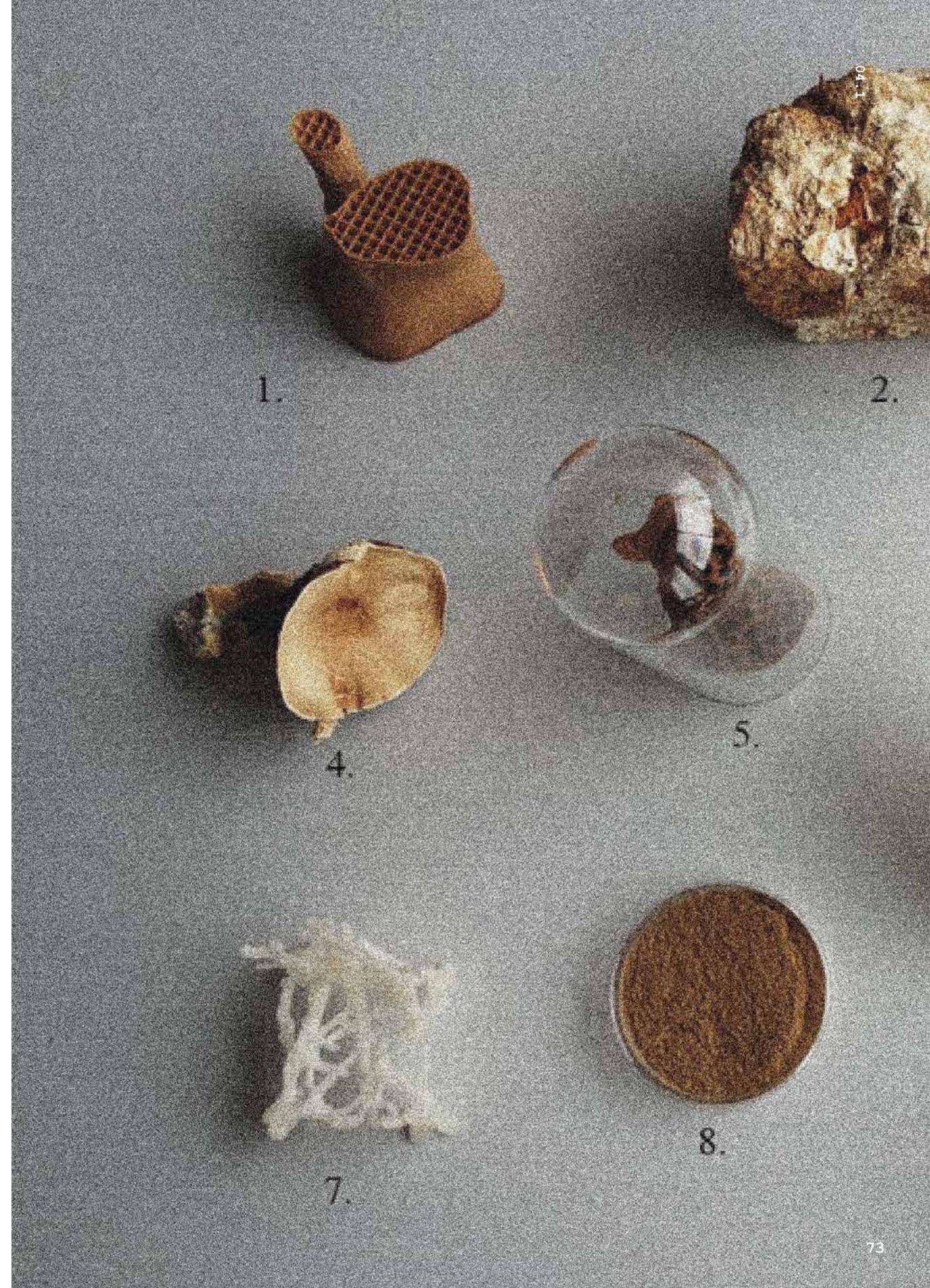
L'imprimante 3D met en forme l'extérieur de l'objet grâce à une bobine de fil en amidon de pomme de terre et envoie simultanément le mélange déchet organiques et mycélium pour le remplir.

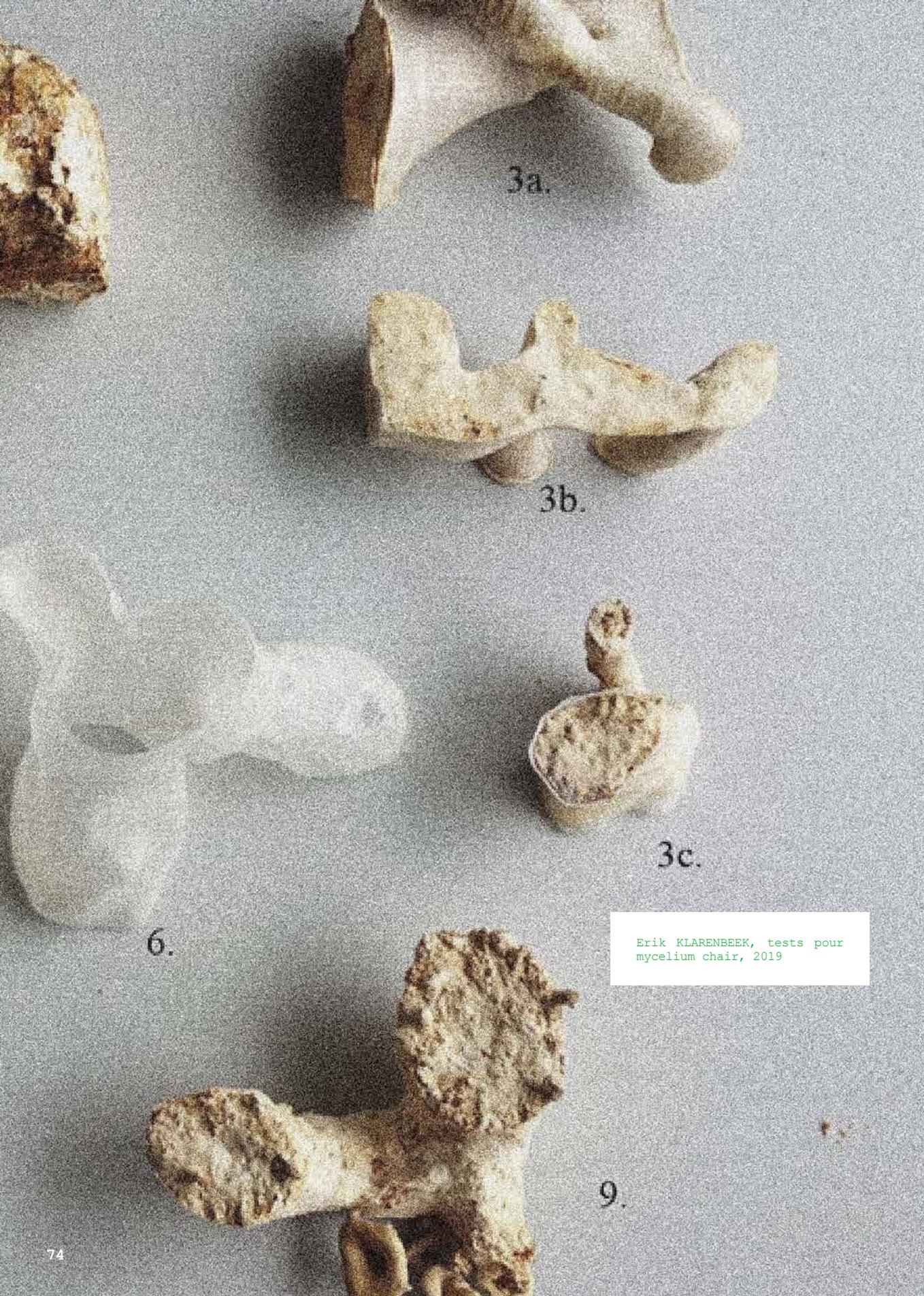
Ce principe de production d'objets grâce à une matière organique, peu utilisée, est intéressante à envisager dans un contexte de production restreint ou les matières premières pourraient venir à manquer. Il est difficile de savoir si l'utilisation d'une imprimante 3D serait encore possible dans le contexte post-effondrement que je dépeins, cependant ce réemploi du champignon reste très intéressant et pourrait très probablement être détourné et réutilisé.

Il existe bien sûr d'autres tests de production d'objets à partir de matériaux organiques comme les algues. Si ici, je m'intéresse et m'interroge brièvement sur les potentiels du champignon, c'est aussi car il est fortement présent sur le territoire de la Sauer-Pechelbronn.

Erik KLARENBEEK, mycelium chair, 2019

<sup>5</sup>Eric KLARENBEEK est un designer néerlandais, diplômé de la Design Academy d'Eindhoven, il monte ensuite le studio *Designers of the Unusual* avec son partenaire et designer Maartje Dros. Ils travaillent ensemble au développement de projets autour de la nature et de la (bio) technologie, afin d'arriver à de nouvelles solutions éco-technologiques apportant une contribution positive tant socialement que écologiquement.





3a.

3b.

3c.

6.

9.

Erik KLARENBEK, tests pour mycelium chair, 2019



Phases de recherche du projet de diplôme, tests mycélium de champignons, novembre 2020.

### matière objet:

Dans le contexte de crise à Cuba, Ernesto Oroza<sup>6</sup> a mis en place le concept de la *matière objet*. Une situation de crise et de pénurie peut nous amener à décupler les potentiels des matières et objets qui nous entourent. N'importe quel objet ou déchet peut être considéré comme une matière première, une matière à fabriquer.

Il est rapidement aisé d'envisager l'utilisation de matériaux restants, matériaux déchets pour fabriquer les objets de première nécessité que nous ne pourrions plus nous procurer.

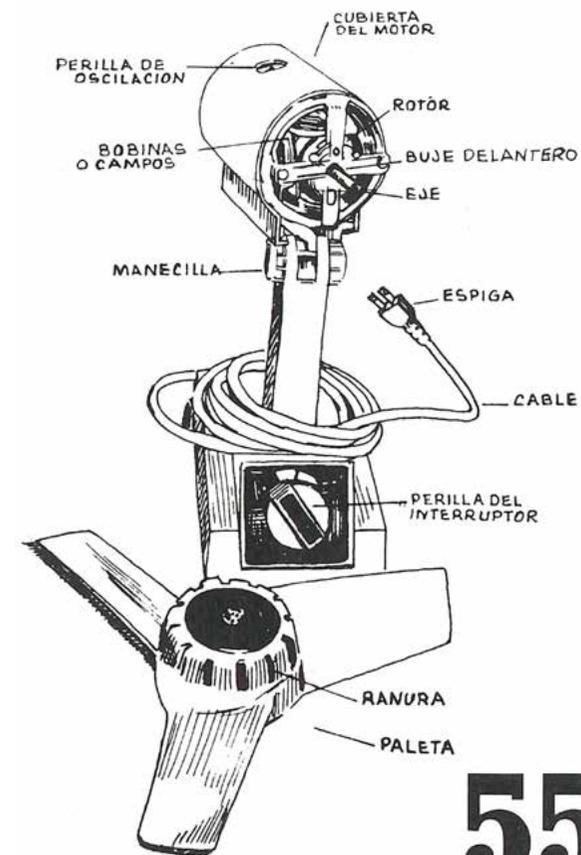
Tous les objets qui nous entourent peuvent alors être désossés et déconstruits, afin de multiplier leur potentiel et d'utiliser chaque partie et matériau pour recomposer de nouveaux objets. L'accumulation des objets qui nous entourent et de leur potentiel est le point d'entrée de cette pratique de réparation, réhabilitation et réemploi de la *matière objet*.

La base d'un téléphone cassé, gardé dans le grenier depuis plusieurs années, pourrait alors devenir une pièce indispensable lors de la réparation du ventilateur familial.

Ernesto OROZA, *objets réinventés*, 2002, ventilateur fait à partir d'un vinyle et d'une base de téléphone fixe.



<sup>6</sup>cf partie 2: esthétique et design post-effondrement p. ? ou Ernesto Oroza est un artiste et designer cubain. Il est l'auteur de plusieurs livres : Rikimbili. Une étude sur la désobésissance technologique en quelques formes de réinvention (Saint-Étienne, Cité du design, 2008), Objets réinventés. La Création populaire à Cuba (Paris, Alternatives, 2002), ainsi que du texte « Architecture de la nécessité ». Il travaille depuis 1996 à répertorier les inventions vernaculaires à Cuba. Depuis 1959, les Cubains font face à des désorganisations industrielles sans précédent. La situation de crise économique et politique du pays a contraint la vie insulaire à s'adapter aux pénuries successives - source interview *Création en chaîne* par Baptiste Menu en 2009.



# 55

Ernesto OROZA, *objets réinventés*, 2002, ventilateur fait à partir d'un vinyle et d'une base de téléphone fixe.

Ces réparations, assemblages et processus de fabrication de nouveaux objets, inscrits dans le quotidien des Cubains, sont très pragmatiques. Le but premier est d'aller à l'essentiel, de répondre aux besoins de première nécessité.

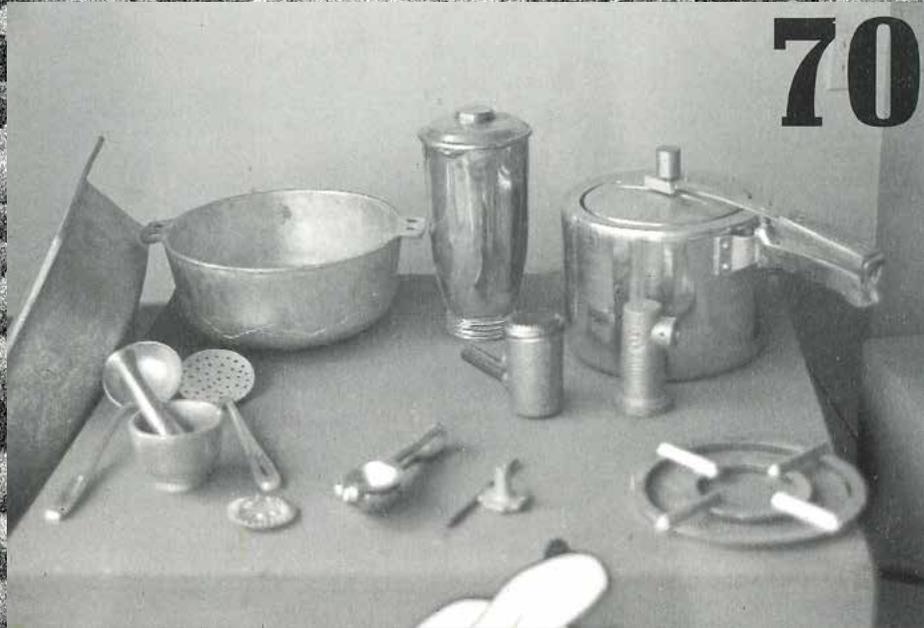
Lorsque les habitants du pays se retrouvent face à un besoin ou problème auquel ils doivent rapidement trouver une solution, ils utilisent la première chose qui résout ce problème sans penser aux connotations ou significations esthétiques.

**"Les associations symboliques qui pourraient apparaître après la réparation sont invisibles pour lui"**<sup>7</sup>

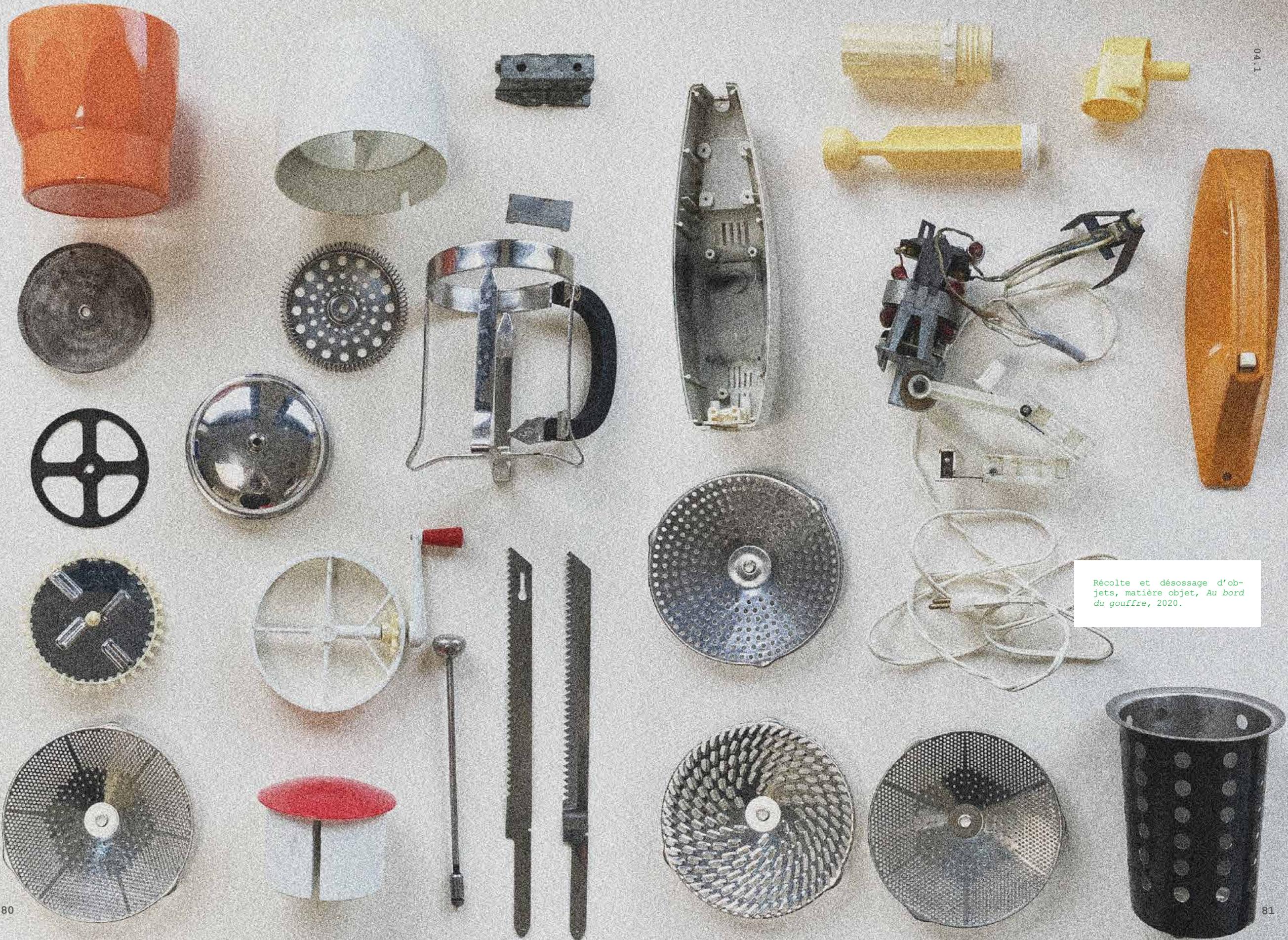
Ce concept de *matière objet* fait écho aux enjeux convoqués au sein de mon projet de diplôme. La crise de Cuba et l'effondrement dépeint au sein de mon récit *Au bord du gouffre* n'ont ni les mêmes

causes ni les mêmes conséquences. Cependant la situation de crise et le contexte de pénurie rejoignent mon récit. Cette *matière objet* fait partie intégrante de ma réflexion autour des ressources et moyens de production qu'il serait possible d'envisager dans un contexte post-effondrement.

<sup>7</sup>E.OROZA, interview *Création en chaîne* par Baptiste MENU, 2009.



Ernesto OROZA, objets réinventés, 2002, matière objet.



Récolte et désossage d'objets, matière objet, Au bord du gouffre, 2020.

## 04.2 une crise qui nous pousse à faire autrement - design de la nécessité

### crise de Cuba

La crise de Cuba a finalement poussé les habitants du pays à réinventer leur système de production grâce à leur adaptation ainsi qu'à leur capacité d'improvisation et de réappropriation créative des objets de leur quotidien.

**"Pour quelqu'un qui vient de la société industrielle, la réalité artisanale où nous nous trouvons immergés peut sembler saine ou salubre"**<sup>8</sup>

Tout le pays a été touché par ce ralentissement considérable, et tous les habitants ont dû y faire face, quelle que soit leur position sociale. La situation était la même pour tous: artisans, musiciens, médecins... Ils partageaient un objectif commun: trouver des solutions, trouver une façon créative et collective de produire les objets quotidiens dont ils avaient besoin. Les Cubains ont développé une véritable économie indépendante et centralisée.

La *Période spéciale* dure depuis le début de l'embargo américain de 1962. Cela fait donc presque 60 ans que le pays tout entier doit s'adapter et faire autrement. Faire autrement c'est faire avec mais en employant de nouvelles pratiques, de nouveaux matériaux, en mettant en place de nouveaux processus de fabrication, en inventant de nouveaux usages et en créant de nouvelles significations aux objets qui rythment le quotidien. Les maîtres-mots de cette situation de crise dans laquelle est plongée Cuba sont: **improvisation, provisoire, invention et collectif.**

Les Cubains réinventent le feu, l'électricité, ils réinventent leurs contenants,

leur vaisselle, leurs lampes. Les objets et dispositifs fabriqués touchent différents domaines de la vie quotidienne: logement, électricité, transport public, biens domestiques primaires. Chaque artefact produit est révélateur de la situation économique et donc sociétale du pays.

Face au mur l'Homme est contraint de trouver des solutions pour "survivre" et continuer de produire les objets nécessaires à ses besoins primaires. Pour Cuba, cela passe par une production nationale d'objets marginaux, d'objets à caractère non-officiels qui finalement, sans le vouloir, prennent le contre-pied de la production industrielle classique et inventent un nouveau système de production nationale populaire.



Image d'un allume gaz électrique à alcool, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

<sup>8</sup>extrait d'une intervention du critique d'art Juan Antonio MOLINA pour l'exposition *Agua con azúcar* tiré de l'ouvrage *Objets réinventés*, d'Ernesto OROZA.

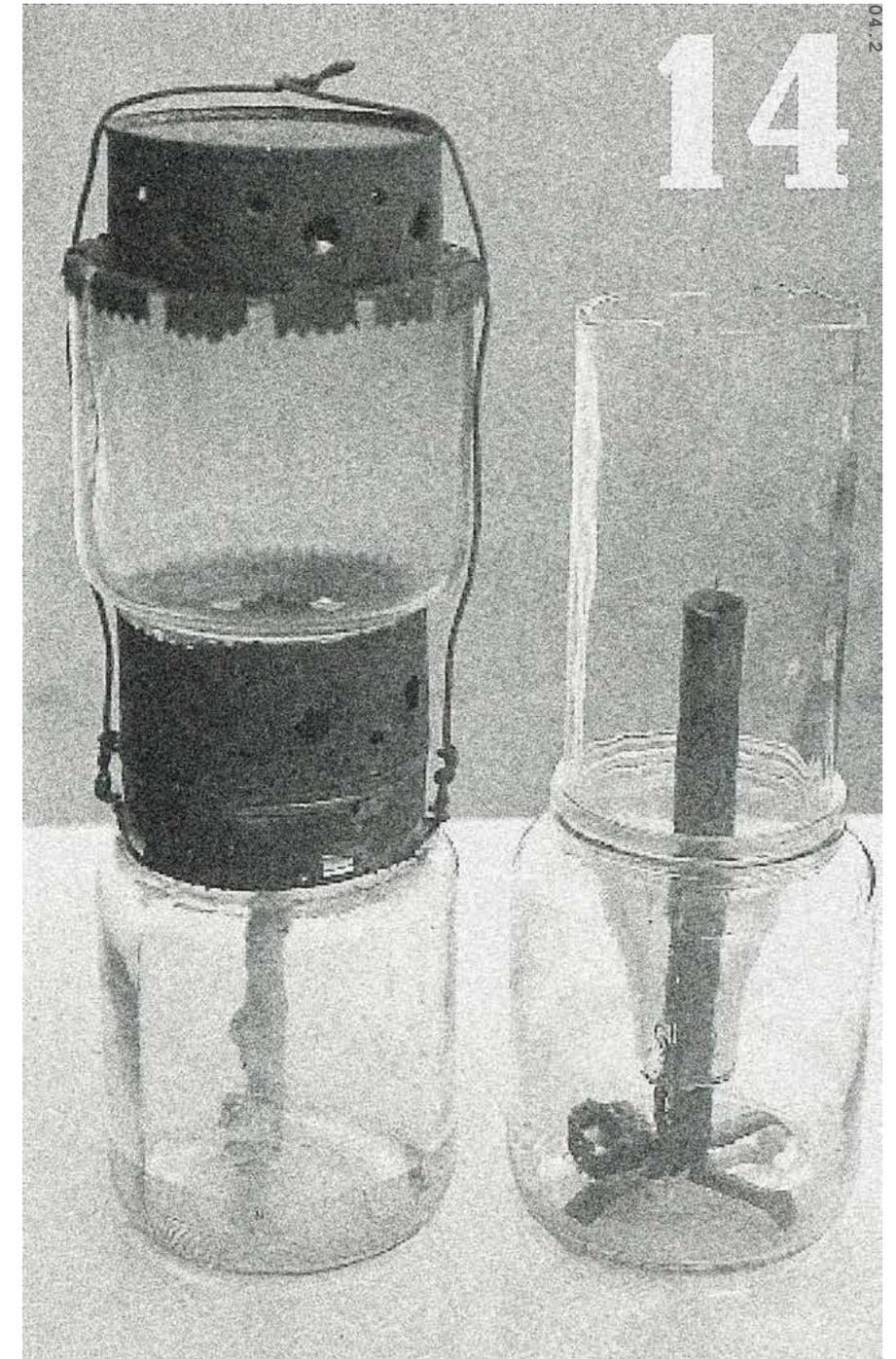


Image d'une lanterne et d'un bougeoir, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

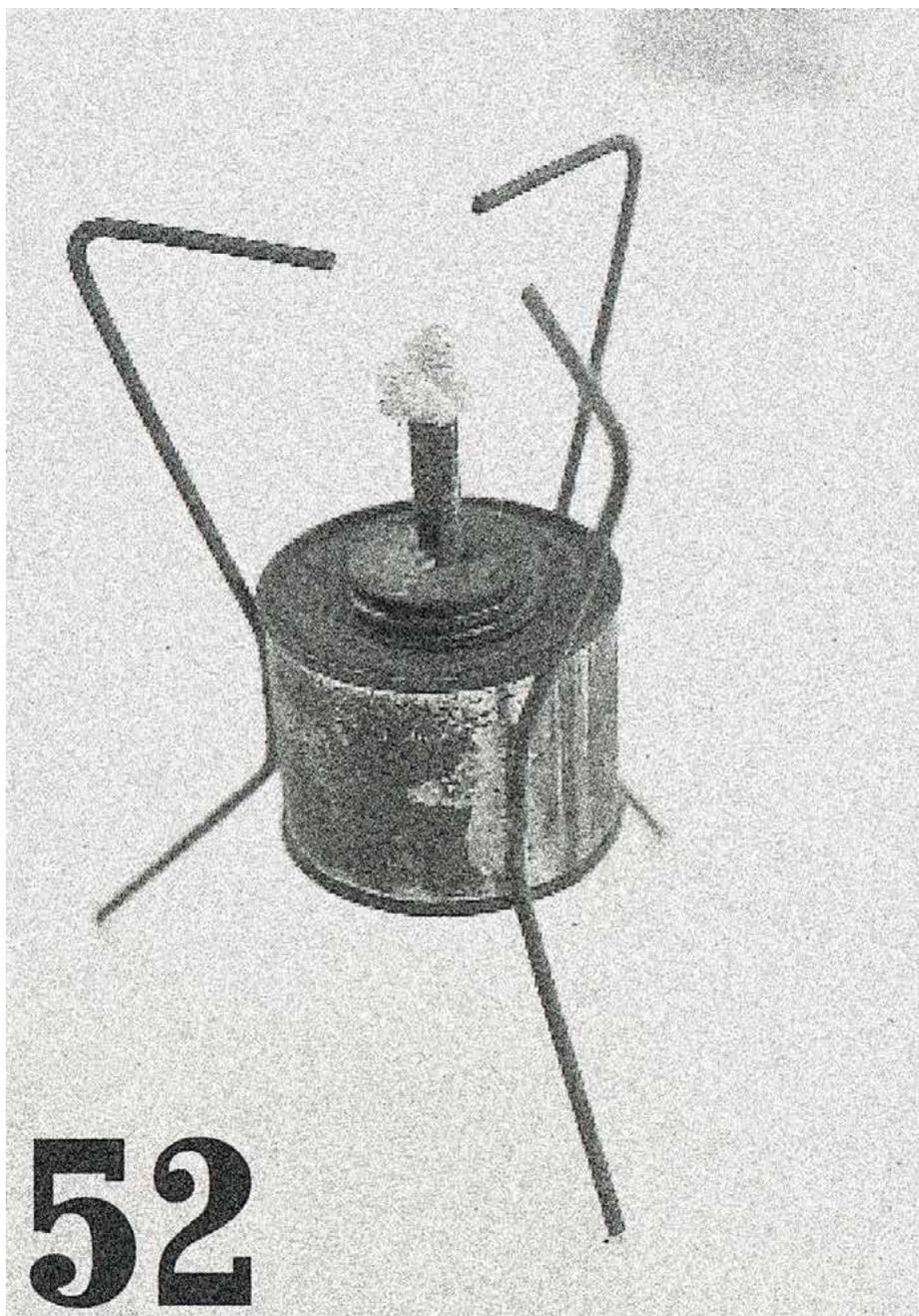


Image d'un chauffe plat araignée, extraite du livre *Objet réinventés*, Ernesto Oroza, 2002.

Une nouvelle forme de production industrielle que l'on pourrait qualifier de domestique ou de familiale puisque les ateliers dans lesquels chaque artefact est produit prennent place dans les maisons, caves, garages, etc. La créativité et l'entraide développées par la communauté cubaine arrivent finalement à dépasser les limites, contraintes et pénuries du pays.

Les objets produits, appelés par Ernesto Oroza, *objets de la nécessité* sont le fruit d'hybridation de matériaux, de techniques et d'expertises.

Cette pratique de détournement des objets permet de reconsidérer les produits issus de la production industrielle sous un angle artisanal. Ces nouvelles techniques de production, notamment la réparation et le réemploi, favorisent les pratiques astucieuses plus humaines.

**Les habitants du pays ont dû trouver des "astuces (...) pour adoucir les aspérités de la pénurie"<sup>9</sup>**

<sup>9</sup>Ernesto OROZA, avant propos, *Objet réinventés*, éditions alternatives, p.9, 2002.

### 04.3 production du faire, comment faire société

#### Comment le fait de produire (en situation de crise) nous permet de faire société?

Les différentes étapes de production et d'assemblage apparentes, permettent aux objets produits à Cuba, de refléter la collaboration entre les personnes qui les ont fabriqués. Ces artefacts donnent à voir la manière dont les différentes compétences et expertises en matière de fabrication ont fonctionné ensemble, mais aussi de quelle façon la nécessité de produire ces objets a créé des relations sociales et lié les gens entre eux.

Il a été plusieurs fois prouvé que les situations de grandes crises favorisent l'entraide et le lien social au sein d'une communauté.

**"Dans toutes les catastrophes brutales (tsunamis, attaques terroristes, crashes d'avions, incendies, tremblements de terre, etc) le comportement majoritaire, c'est l'entraide et l'auto-organisation. Plus on va à l'épicentre, plus il y a du silence, pas du tout de panique, de l'auto-organisation et des actes d'altruisme extrême"**<sup>10</sup>

L'effondrement de notre société thermo-industrielle, les pénuries en énergies fossiles, notamment la disparition de l'or noir, les pénuries en ressources et matières premières plongeraient la communauté de communes

Sauer-Pechelbronn dans une situation de crise et de rupture. Ce contexte pourrait être le déclencheur d'un mouvement de solidarité et d'entraide fort au sein de la communauté de commune.

Comme en témoigne la période spéciale à Cuba, la nécessité de pallier les besoins primaires et de produire ces objets de

première nécessité permet de faire communauté. Le pays tout entier s'est auto-organisé et a réinventé le système cubain d'un point de vue social et productif.

Ce qui développe ces initiatives de collaboration et d'entraide, c'est aussi le besoin de l'autre. Dans des contextes drastiques et brutaux, confrontés au pire, il est nécessaire et inévitable de demander l'aide et l'expertise des gens qui nous entourent.

**"Reconstruire c'est d'abord rétablir une confiance entre les gens et les lieux"**<sup>11</sup>

Ces formes d'entraide et de réinvention des communautés, développées dans des conditions de restrictions et de privation, m'ont amené à interroger la place de la collectivité et du designer au sein de mon récit.

Comment s'intégrer et jouer un rôle dans une communauté soudée par la crise, quelle place et importance peut prendre le designer?

À quels niveaux différents peut-on intervenir?

En tant qu'accompagnateur, apportant des outils et méthodologies spécifiques aux habitants? En tant que concepteur ou créateur, en définissant les besoins, usages et esthétiques des objets de vie post-effondrement?

Les objets qui composent mon projet sont pensés sous un angle de production alternative, fabriqués grâce aux dernières ressources restantes du territoire. Au-delà des objets produits, il est nécessaire d'envisager l'environnement dans lequel la communauté évolue afin de pouvoir préciser le contexte de production dans lequel ces nouveaux artefacts, composant la vie d'après, seront fabriqués. Comment les habitants de la communauté de communes pourront-ils s'organiser? De quelle façon seront-ils amenés à réinventer le fonctionnement social de la Sauer-Pechelbronn? Les systèmes hiérarchiques seront-ils toujours d'actualité ou les habitants iront-ils vers une vision plus transversale et collaborative de leur système de vie au quotidien? Et donc de leur système de production?

Autant de questions qu'il me tient à cœur d'intégrer et de traiter par le biais de mon projet de diplôme.

<sup>10</sup>Pablo Servigne, *Effondrement de la civilisation?* Thinkerview, février 2018 réflexion faite par Pablo Servigne à partir des écrits de Rebecca SOLNIT, *A paradise built in hell: The Extraordinary Communities That Arise in Disaster*, 2010 et Jacques LECOMTE (psychologue), *La bonté humaine Altruisme, empathie, générosité*, Odile Jaob, 2014.

<sup>11</sup>Dans le dossier de SERONPIERRE, Catherine, *Reconstruire face à l'urgence*, Le moniteur, Paris, n°218, 2012, p. 83.



# CONCLUSION

## *vers les objets d'une vie post-effondrement*

À l'issue de toutes ces recherches, de toutes ces réflexions, remises en question et prises de recul, que m'a apporté l'écriture de ce mémoire, j'ai pu préciser mes intentions. J'ai pu clarifier mes enjeux ainsi que les ambitions que je souhaitais porter à travers ce projet. Il me tient à cœur de mettre mon expertise et mes compétences de designer produit ainsi que mon regard critique et la méthodologie du design fiction à contribution pour faire bouger les choses et re-questionner nos modes de vie.

Nous arrivons à un point de non-retour, nous allons vers une rupture, il est très certainement déjà impossible de l'éviter, nous devons alors vivre avec. Il est essentiel d'ouvrir les débats, d'éclairer les consciences pour permettre à chacun de se préparer au mieux et de voir dans cette nouvelle ère, une forme d'espoir et de renouveau, pour faire autrement, consommer autrement, produire autrement.

Dans l'intention de transmettre l'ensemble de mes réflexions et questionnements, il est essentiel de donner à voir mes productions ancrées dans ce contexte post-effondrement. Comme je l'ai abordé dans la partie 3 qui traite de *la fiction comme un outil déclencheur d'une prise de conscience collective*, la finalité d'un projet convoquant la méthodologie du design fiction est un temps d'échange et une situation de communication autour du projet.

Il est donc nécessaire que soient réfléchis et travaillés mes médiums de restitution ainsi que l'environnement dans lequel mon projet sera présenté. La scénographie ainsi que la mise en scène par le biais de laquelle je présenterais les artefacts *Au bord du gouffre* deviennent alors l'enjeu final de ce projet.

Ce temps d'échange et d'exposition sera un moment crucial pour déclencher le débat, pour faire émerger et mûrir des questions dans la tête du public. Il est important que l'ensemble de mon récit ainsi que les questions que je soulève puissent être appuyées par les artefacts produits tout au long de mon projet et immergés dans une ambiance telle que l'on pourrait imaginer la vie post effondrement.



## REMERCIEMENTS

Tout d'abord, il me tient à cœur de remercier l'équipe enseignante de l'Insitulab pour leur méthodologie et vision du design si singulière, mais aussi pour leur soutien et leur bienveillance.

Je tiens à remercier plus particulièrement Bruno Lavelle, mon directeur de mémoire, ainsi que Cécilia Gurisik ma deuxième lectrice, mais également Gwénaëlle Plédran pour ses précieux conseils de lectures et de références.

Merci à tous les acteurs du territoire ayant contribué à l'avancée de mon projet, merci d'avoir répondu présents et d'avoir joué le jeu malgré les difficultés de rencontre sur le terrain. Je pense notamment à Adeline Schwander ma marraine de projet et à tous les autres habitants de l'Écolieu: Jérôme, Steeve, Philippe et Christine, mais aussi à Julie Melis et Nathalie Hoch.

Merci à la communauté de communes Sauer-Pechelbronn de nous avoir permis de prendre part à un projet portant autant de valeurs et ayant autant d'ambition.

Je tiens également à remercier ma promo 2021, pour leur énergie et leur détermination à toute épreuve, qui rendent ces temps difficiles un peu plus joyeux. Merci pour l'émulation créative et inspirante qui règne au sein du groupe.

Merci à mes trois acolytes Sophie Perrin, Louise Tudela et Lorenzo Cerami, de me supporter au quotidien depuis presque deux ans, merci pour votre soutien sans faille, vos précieux conseils et votre humour douteux.

Une pensée très forte à ma famille qui a toujours cru en moi, merci pour l'intérêt que vous avez toujours porté à mon travail et à mes (més)aventures!

Un grand merci à mon papi qui a précieusement conservé les journaux *Le miroir*, datant de la première guerre mondiale et dont les visuels m'ont permis d'alimenter ce mémoire.

Merci à mes parents et à ma petite sœur qui m'ont toujours soutenus et épaulés dans mes choix.

Merci aussi à mes ami.e.s qui apportent toujours une bouffée d'air frais à ma vie. Et merci à mon partenaire d'aventures, qui aura été mon soleil pendant l'orage.

*Un grand merci également à mes deux relecteurs de l'ombre Mathilde Manier et Simon Deneux. Merci aussi à Léa Bergougnoux pour ses conseils et son œil avisé de graphiste.*

Enfin, ma dernière pensée sera pour Fanny avec qui j'aurais aimé pouvoir partager cette année intense et bien d'autres, merci d'avoir toujours été aussi fière de moi.

# GLOSSAIRE

## effondrement et collapsologie:

Le terme de collapsologie nous vient de l'anglais "to collapse" qui signifie s'effondrer.

la collapsologie est un mouvement apparu dans les années 2010, qui a pour préoccupation l'effondrement probable et imminent de notre civilisation.

On peut citer Pablo Servigne comme pionnier du mouvement français de collapsologie, qui a déjà écrit plusieurs ouvrages sur le sujet: Comment tout peut s'effondrer - 2015, Une autre fin du monde est possible - 2018..

Les prémices de la collapsologies proviennent notamment des recherches faites par les chercheurs du MIT et de l'élaboration en 1972 du rapport Meadows dont le titre était "The limits of growth".

## survivalistes:

Ils sont définis comme "un groupe d'individus se préparant à une catastrophe éventuelle à l'échelle locale ou globale, voire à un événement potentiellement cataclysmique, ou plus généralement à un effondrement de la civilisation industrielle".

## anthropocène:

Nouvelle époque géologique marquée par les conséquences de l'activité industrielle et l'impact de l'Homme.

## utopie:

Représentation d'une réalité idéale et sans défauts. Une utopie est liée aux notions de société, de système politique, de communauté, elle n'a pas de lieu et renvoie à l'imagination, la fiction.

## dystopie:

Vient du préfixe dys- est emprunté au grec δυσ-, et signifie négation, malformation, mauvais, erroné, difficile. Topie signifie le lieu. La dystopie pose un regard fictionnel inquiétant sur un monde futur. Une utopie non désirable, une critique de l'utopie. Représentation de ce que l'on ne veut pas avoir. Au contraire de l'utopie, la dystopie relate une histoire ayant lieu dans une société imaginaire difficile ou impossible à vivre, pleine de défauts, et dont le modèle ne doit pas être imité. C'est un principe de projection dans un avenir néfaste à un ensemble ou à une partie de ces habitants. Certaines de ces problématiques dystopiques sont probables comme la pollution de l'air, la pénurie d'eau ou l'impact inconnu des nanoparticules. Il s'agit par ce moyen de sensibiliser la population à des problématiques contemporaines.

La dystopie est une anticipation sociale décrivant un futur sombre. Une société imaginaire organisée pour que ses membres ne puissent pas accéder au bonheur. Elle est la conséquence de la mise en application intégrale d'une idéologie.

**fiction (design fiction) :**

"Le design fiction ou design spéculatif, ou encore design critique, est une pratique du design qui consiste à explorer les implications d'évolutions futures. Il peut s'agir de futur probable, possible, ou complètement spéculatif." La Gaîté Lyrique , Design fiction club, 2017. Le design fiction ne cherche pas à répondre un à problème ou aux besoins d'un usager, son but est de soulever et de mettre en lumière des problèmes sociétaux, environnementaux, politiques...

Le design fiction propose des scénarios utopiques ou dystopiques ainsi que des artefacts qui composent et appuient ces scénarios, et cela dans le but de provoquer, d'ouvrir le débat et de remettre en question ce qui est actuellement perçu comme la "norme".

**design critique :**

Le design critique existe depuis plusieurs années déjà, et cela, sous plusieurs formes, on peut tout d'abord parler du design radical italien (1970) qui faisait déjà une critique très tranchée des valeurs sociales et idéologies du design. C'est ce que le design critique fait et essaye d'étendre de nos jours.

Dans les années 90, le design conceptuel est arrivé et a ouvert le design à des formes non-commerciales.

Mais la première fois que le terme de design critique a été employé se fut dans le livre d'Anthony Dunne «Hertzian Tales» en 1999.

Aujourd'hui Dunne & Rabby sont les designers les plus connus dans ce domaine, ils enseignent également ce mode de pensée au Royal College of Arts. Mais beaucoup d'autres designers font du design critique sans le revendiquer comme Natalie Jeremijenko ou encore Marti Guixe.

Le design critique utilise des propositions de design spéculatives pour questionner les hypothèses et idées préconçues sur le rôle des produits dans notre vie quotidienne.

Sa finalité est de nous faire réfléchir sur nos pratiques et notre façon de consommer le design. Le but étant de partager une perspective critique et de sensibiliser aux questions sociales, culturelles et éthiques en mobilisant le sens critique du public

Le design critique fait partie des mutations que subit le design contemporain et notre société, il permet d'être en phase avec les changements sociaux et technologiques actuels.

**frugalité :**

La frugalité ou l'innovation frugale est une manière de penser et de produire assez récente, le but est d'utiliser des moyens de productions simples, peu coûteux et disponibles. De redevenir ingénieux, de faire plus avec moins.

**low-tech :**

*Low-tech* signifie littéralement "basse technologie", terme formé par antonymie avec le *high-tech*.

Comme l'explique l'article de Youmatter les *low-tech* sont des technologies **simples**, qui se doivent d'être **durables** et **accessibles** à tous autant d'un point de vue technique que financier.

À travers le développement des *low-tech* le but est aussi et surtout de lutter contre l'obsolescence programmée de nos appareils. De développer des technologies sobres et résilientes. À plus grande échelle l'objectif de cette dynamique *low* et autosuffisante est d'éviter les chocs des pénuries à venir. Aujourd'hui beaucoup de produits, ou même au sens plus large de méthodologies de conception et d'innovation font appel à des ressources limitées qui s'avèrent coûteuses financièrement mais surtout environnementalement et humainement. Pour contrer cette "fuite vers l'avant" qui est la solution miracle des technologies *high-tech* aujourd'hui, la démarche *low-tech*, elle, privilégie le réemploi et la réhabilitation.

Les *low-tech* seraient là pour nous permettre de retrouver de l'autonomie et de la résilience.

<sup>2</sup>YOMATTER, "Qu'est-ce que le low-tech : définition, exemple et mise en pratique", <https://youmatter.world/fr/definition/low-tech-definition-exemple-270059/>, consulté le 14 novembre 2020.

corpus d'hast - UTOPIES/DYSTOPIES: Fiction

## ANNEXES

## INTRODUCTION

La fiction permet de spéculer à propos de notre futur, du devenir de notre société et de notre planète. Elle offre la possibilité d'immerger le spectateur ou le lecteur dans un avenir plus ou moins souhaitable, dans un contexte précis imaginé par l'artiste. Par le biais de cette immersion, la fiction permet aussi de poser des questions, de dresser une critique sur un sujet précis, d'établir des hypothèses et surtout d'ouvrir le débat.

À travers ce corpus j'ai souhaité réunir des œuvres provenant de domaines artistiques divers et mettant en scène des récits fictifs qu'ils soient utopiques ou dystopiques, dévoilant une vision idéale et désirable du monde à venir ou bien donnant à voir l'univers sombre d'une société mise à feu et à sang.

*Utopies/Dystopies: Fiction* met en avant différentes façon de faire récit grâce au cinéma, à la mise en scène, la scénographie, la chorégraphie...

Cette fiction et l'immersion qu'elle provoque est déclenchée par un univers visuel fort et une ambiance prenante, presque envoûtante, le spectateur est alors immédiatement embarqué dans le récit fictif de l'artiste.

**RONE (production musicale) LA HORDE (troupe de danse)  
Alain Damasio (scénographe), ROOM WITH A VIEW,  
représentations 2020-21, pièce chorégraphique.**



*Room with a view* embarque son public dans un univers sombre, inquiétant presque effrayant. Dans un environnement détruit qui nous laisse imaginer une vie difficile, où l'espoir d'un avenir meilleur est mort.

*Room with a view* convoque un ensemble d'expertises artistiques différentes: production musicale, chorégraphie, scénographie...

À travers tous ces médiums notamment sonores et visuels l'objectif de chacune de leur représentation est de nous immerger dans un chaos collectif. Un chaos ressenti et éprouvé surtout par la jeune génération. S'en dégage un sentiment d'impuissance face au monde qui se dessine devant elle. La colère et la rage, un cri d'alarme d'une génération qui ne sait que faire à part constater les dégâts irréversibles provoqués par ses aïeux, constater qu'il n'y a pas de retour possible, que nous sommes bel et bien au cœur de l'effondrement.

Cette ébullition au fond d'eux les artistes de La Horde la retranscrivent par la danse, une danse de contestation, de rébellion.

Par le biais de ces différentes pratiques artistiques *Room with a view* souhaite embarquer le public dans un univers dystopique afin de le mettre face à une fin du monde imminente n'étant que la suite logique du désastre politique, social, sociétal, environnemental et économique que nous vivons aujourd'hui.

Toute cette mise en scène ayant pour but de déclencher une prise de conscience collective et peut être même, par la suite, une forme d'espoir naissant après la fatalité d'un effondrement imminent ou déjà en cours.

*"Nous voilà à la fois au volant et à la place du mort de la voiture-ballet d'un monde qui se délite : le moteur surchauffe, l'essence va bientôt manquer et la durite s'apprête à péter."*

<sup>1</sup> Alain DAMASIO (scénographe) à propos de *Room with a view*



Thomas MORE, gravure de l'édition d'UTOPIA de Louvain, 1516.

Le mot utopie est formé à partir du grec «ou-topos», qui a deux significations: "nulle part" et "lieu du bonheur". Thomas More est le premier à utiliser le terme d'utopie pour parler de la société idéale qu'il imaginait.

L'île de l'Utopie représentée sur cette gravure est un contre-pied à L'Angleterre de l'époque et surtout à son système économique ainsi qu'à sa gouvernance.

Dans son livre Thomas More imagine une île composée de cinquante villes gérées de façon similaire, grandes et belles où la langue, les lois, les mœurs et les institutions sont identiques.

Une île ayant son propre système économique basé sur la propriété collective, une île sur laquelle chaque croyance et pratique religieuse y a sa place.

Ce nouveau concept de l'Utopie mis en place par Thomas More permet de dénoncer, ainsi que de remettre en question les systèmes et coutumes, de façon détournée. En dressant ce tableau de la cité idéale,

l'auteur souhaite mettre en avant l'inégalité des richesses et l'intolérance religieuse dû au système de gouvernance de l'époque.

Cette île fictive raconte une vie idéale, cependant ce qui est présenté pourrait également être contredit et critiqué. Selon son auteur, le bon fonctionnement de l'île est basé sur l'isolement qui est essentiel au développement

de la société idéale, mais qu'en est-il alors du reste du monde?

Cette utopie prône un système égalitaire, chaque ville suit des règles identiques, il n'y a donc pas d'expression individuelle?

En analysant un peu la gravure faite de ce récit fictif, cette île est dessinée en forme de croissant, la capitale au centre, ses rivières qui la traversent, le placement des bateaux... L'ensemble de ces formes laisse apparaître un crâne.

Comme la signification d'ou-topos l'île de l'Utopie aurait peut-être elle aussi une double signification.

Thomas More rappelle à la fin de l'ouvrage que cette île n'est pas un lieu réel, mais bien un espace imaginaire visant à faire réfléchir ses lecteurs.

**le collectif Les Parasites: Guillaume DESJARDINS, Jérémy BERNARD et Bastien UGHETTO, L'EFFONDREMENT, série canal+, novembre 2019.**



Cette courte série de huit épisodes nous est présentée par le collectif Les Parasites. *L'effondrement* nous plonge dans une crise sociétale sans précédent, dans une ambiance apocalyptique et survivaliste.

Elle nous raconte le quotidien de personnes avec des profils très variés et faisant face à l'effondrement à des temporalités différentes.

Deux jours après le début de la catastrophe, 25 jours après, 170 jours après, le dernier épisode finit même par nous plonger 5 jours avant l'effondrement. Différentes situations, différentes façons d'agir et de survivre. Le spectateur est plongé dans ce récit, entre panique des uns, entraide, égoïsme des autres et solidarité à toute épreuve. L'effondrement est brutal, la représentation des Parasites pourrait être qualifiée de pessimiste, pour eux elle est surtout réaliste.

La brutalité et la sauvagerie montrée sont utilisées pour saisir le public, pour poser des questions et interroger les limites, à travers des scénarios extrêmes dans lesquels il n'est pas si difficile de se projeter. La réalisation de *L'effondrement* met en scène des occidentaux dépouillés de leurs privilèges, elle met en avant notre dépendance à un système qui, comme le dit Guillaume Desjardins, "s'il ne tient plus la route nous fait perdre tous nos moyens".

À aucun moment les causes de l'effondrement ne sont montrées ou évoquées, dans un premier temps car selon eux "personne n'est d'accord sur ce qui pourrait créer l'effondrement global", mais le parti-pris de ne pas dévoiler les raisons de cette catastrophe laisse alors aux spectateurs la liberté d'imaginer et l'opportunité de se poser des questions quant à notre façon de vivre et de consommer.

<sup>2</sup>extrait de l'interview *L'Effondrement : la société s'écroule dans la mini-série de Canal+* de Guillaume DESJARDINS et Jérémy BERNARD et Bastien UGHETTO du 16 novembre 2020 par CNC

<sup>3</sup>ibid

**Norman BEL GEDDES et Albert KAHN, *FUTURAMA*, Exposition Universelle de New York 1939/1940: "Bâtir le monde de demain"**



Durant l'exposition universelle de New-York en 1939 est présenté *Futurama*, dans un décor futuriste Norman BEL GEDDES et Albert KAHN dévoilent une représentation visionnaire de l'avenir. *Futurama* est présentée comme une ville débarrassée des nuisances de l'âge industriel grâce aux technologies de pointe, aux véhicules semi-automatisés télécommandés, aux centrales électriques et autres fermes pour cultures artificiellement produites. Toutes ces choses façonnent la ville d'un futur rêvé, en 1939.

D'énormes ressources avaient été mises en place pour permettre aux designers industriels de créer cette fiction et d'immerger les visiteurs dans ce fantasme de la ville de demain. Après l'entrée du public, une série de diapositives illuminait la surface intérieure de la sphère, montrant des populations affluer peu à peu vers la ville de l'avenir.

Dans cette ville seront rassemblées les différentes catégories de travailleurs pour une vie meilleure.

L'objectif des créateurs de cette fiction, réformer la société et présentée la ville pétrolière de demain répondant aux critères du nouveau système économique et productiviste.

L'expérience était si immersive et grandiose qu'on aurait pu croire à de la science-fiction.

Les organisateurs de cette exposition ont poussé encore plus loin l'utopie et ont enfermé le film de plusieurs des pièces d'art, de littérature et d'histoire dans une capsule-témoin qui sera ouverte en 6939 soit 5000 ans après l'exposition. Cette année-là, *Futurama* a été l'attraction la plus prisée de cette édition de l'exposition universelle, un spectacle futuriste des progrès technologiques et scientifiques des années 30.

# RÉFÉRENCES

## sitographie

### fictions - utopie/dystopie :

Gwenaëlle BERTRAND et Maxime FAVARD, *Maxwen Studio*, studio fondé en 2011, <https://maxwen-studio.com>

CEEAC, *Ultralocal*, 2016, <https://ceaac.org/fr/exposition/ultralocal/?fbclid=IwAR2LYJaiI0dV4bnCcr5SbqivdV03ojH2VCLusSxDem5t-Dtsq8zQnWiCUWRo>

Compagnie Facteurs communs, *Survivalist kit*, 7, 8 et 9 janvier 2021 La Nef, Relais Culturel Wissembourg, <http://facteurs-communs.fr/spectacle/survival-kit/>

Alain DAMASIO, *Extravaillance Working Dead*, Biennale de St Etienne, 2017, <https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2017/fr/programme/?ev=extravaillances-working-dead-9>

Design Friction, *Utopy/Distopia*, <http://design-friction.com/utopdystopia/>

DUNNE & RABY, *Azimuts 44 - article: Le design comme critique*, 2016, <https://revue-azimuts.fr/numeros/44/le-design-comme-critique>

DUNNE & RABY, *TECHNOLOGICAL DREAMS SERIES: NO.1, ROBOTS*, 2007, <http://dunneandraby.co.uk/content/projects/10/0>

DUNNE & RABY, *United Micro Kingdoms, 2012-2013*, <http://dunneandraby.co.uk/content/projects/666/0>

Judith HILLEBRANT, *Alain Damasio : « Il faut faire le deuil d'une conception totalement absurde du travail »*, Usbek & Rica, mars 2017, <https://usbeketrica.com/fr/article/alain-damasio-il-faut-faire-le-deuil-d-une-conception-totalement-absurde-du-travail>

La Horde, Alain DAMASIO, *Room with a view*, 2020, <https://www.collectiflahorde.com/>

Valérie LION, *Navi Radjou: "L'innovation frugale est une affaire d'ingéniosité humaine"*, 2015, [https://lexpansion.lexpress.fr/actualite-economique/navi-radjou-l-innovation-frugale-est-une-affaire-d-ingeniosite-humaine\\_1722847.html](https://lexpansion.lexpress.fr/actualite-economique/navi-radjou-l-innovation-frugale-est-une-affaire-d-ingeniosite-humaine_1722847.html)

Ewa maria MACH, *Calcaire noir Debnicki - son potentiel caché*, 2016, <https://www.behance.net/gallery/37678567/Calcaire-noir-Debnicki-son-potentiel-cach>

Baptiste MENU, *Création en chaîne*, 2009, [http://www.echo-system.fr/files/le-design-symbiotique\\_v2.pdf](http://www.echo-system.fr/files/le-design-symbiotique_v2.pdf)

Max MOLLON, *Aa thèse: Design pour débattre*, <http://www.ensadlab.fr/fr/max-mollon/>

Nicolas NOVA, *Near future laboratory*, <http://nearfuturelaboratory.com/>

Noam TORAN, *The Jungle*, 2017, <http://noamtoran.com/NT2009/projects/the-jungle-solo-show>,

Superflux, Design fiction Studio, 2009, UK, <https://superflux.in/#>

Collectif Zanzibar, ZANZIBAR, <http://www.zanzibar.zone/>

#### production alternative - low, réemploi:

Basile DE GAULLE, Romée DE LA BIGNE, *La Gambiarra, Objets potentiels, une utopie de designers*, mars 2014, <https://madd-bordeaux.fr/expositions/la-gambiarra>,

Erik DE LAURENS, *Plastiques alternatifs*, septembre 2011, <http://strabic.fr/Plastiques-alternatifs>,

Low-Tech Lab, <https://lowtechlab.org/fr/le-low-tech-lab/presentation>

Julien PHEDYAEFF, *L'incroyable*, 2014, <https://www.lincrevable.com/fr/>

GUY TARRANT, *Exposition au V&A Museum of Childhood*, juin 2014, <https://arts.konbini.com/photo/un-prof-expose-tous-les-objets-confisques-a-ses-eleves/>

Thomas THWAITES, *How I built a toaster*, TEDSalon London 2010, [https://www.ted.com/talks/thomas\\_thwaites\\_how\\_i\\_built\\_a\\_toaster\\_from\\_scratch?language=fr](https://www.ted.com/talks/thomas_thwaites_how_i_built_a_toaster_from_scratch?language=fr)

## bibliographie

#### effondrement :

COLLECTIF, *The end of the world as we know it*, TEOTWAWKI, Revue Azimuts n°43, Cité du design, paru le 1 mars 2016

COLLECTIF, *Anthropocène et effondrement* (sous la direction d'Alexandre MONIN et Laurence ALLARD), éditions Science du Design, mai 2020.

Jared DAIMOND, *Effondrement. Comment les sociétés décident de leur disparition ou de leur survie*, Folio essais, Gallimard, février 2009

Noëlle MAMÈRE et Raphaëlle MACARON *Les terrestres*, septembre 2020

Eva ROUSSEL, Bruno ISNARDON, *Tout va bien enfin, ça va aller*, La relève et la peste, 2019

Yannick RUMPALA, *Hors des décombres du monde: Ecologie, science-fiction et éthique du futur*, éditions Champ Vallon, 2018

Philippe SQUARZONI, *Saison brune*, éditions Delcourt, 2012

#### entre fiction et effondrement:

Donna J. HARAWAY, *Vivre avec le trouble*, Duke University Press, Durham and London, 2016.

#### fictions - utopie/dystopie :

René BARJAVEL, *Ravage*, éditions Denoël, 1943

Enki BILAL, *BUG*, Casterman, 2017

COLLECTIF, *Strange Design* (sous la direction de Jehanne DAUTREY et Emanuele QUINZ), It: éditions, 2014

Anthony DUNNE & Fiona RABY, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press, 2013

Hugh HOWEY, *Silo*, Actes sud, 2014

Alexandra MIDAL, *Politique-fiction*, Cité du design, 2012

Thomas MORE, *Utopia*, 1516

#### production alternative - low, réemploi:

Philippe BIHOUIX, *L'Âge des low tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, éditions Seuil, mars 2014

Pénélope DE BOZZI, Ernesto OROZA, *Objets réinventés*, éditions Alternative, mars 2012

Ernesto OROZA, *Rikimbili: une étude sur la désobéissance technologique et quelques de formes de réinvention*, Cité du design, PU St Etienne, 2009

Roger MARCEL MAYOU, *Objets de prisonniers: collection du Musée international de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge*, Five continents éditions, 2017

## filmographie

Patrice LALIBERTÉ, *Jusqu'au déclin*, février 2020

Collectif Les Parasites : Guillaume DESJARDINS, Jérémy BERNARD et Bastien UGHETTO, *L'effondrement*, série Canal +, novembre 2019.

George MILLER, George OGILVIE, *Mad max 4: Fury Road*, 2015

Max MOLLON, *2049: Les conséquences du réchauffement climatique*, TED Talk, mai 2018, [https://www.ted.com/talks/max\\_mollon\\_2049\\_les\\_consequences\\_du\\_rechauffement\\_climatique](https://www.ted.com/talks/max_mollon_2049_les_consequences_du_rechauffement_climatique)

Ana Lily AMIRPOUR, *The bad batch*, 2016,

Ron HOWARD, *Apollo 13*, 1995

Thinkerview, Pablo SERVIGNE, février 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=5xziAeW7l6w&t=666s>

We are Leonard, avec la participation de Romain Gonzalez du Point, Bastien Kerspern, agence Design Friction, Marion Waller, Mairie de Paris et Jean-Marc Fourès, Ladyss, *La ville à l'heure de l'anthropocène*, juillet 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=zdenWpgvMZw>

DESSIN DESSEIN // EP22 Fiction - Partie 3 : Design Friction, le dé-centrement au centre, janvier 2021, <https://soundcloud.com/user-804925852/dessin-dessein-ep21-fiction-partie-3-design-friction-le-de-centrement-au-centre>

## émissions radio et podcasts

### effondrement :

Tiphaine DE ROCQUIGNY, Série: Le capitalisme sur le banc des accusés, Episode 4: *Les scénarios d'effondrement*, France culture, octobre 2019.

<https://www.franceculture.fr/emissions/entendez-vous-leco/le-capitalisme-sur-le-banc-des-accuses-44-les-scenarios-de-leffondrement-0>

DESSIN DESSEIN / EP17 CUBA P.3 FR, *E.Oroza, designer chercheur & penseur : design de la nécessité*, 29 juillet 2020  
<https://soundcloud.com/user-804925852/dessin-dessein-ep17-cuba-p3-fr-eoroza-designer-chercheur-penseur-design-de-la-necessite>

Sonia KRONLUND, *Se préparer pour survivre, 2020*, [https://www.france-culture.fr/emissions/les-pieds-sur-terre/leffondrement-et-moi-44-se-preparer-pour-survivre?utm\\_medium=Social&utm\\_source=Facebook&fbclid=IwAR1QLQJNC49Bd4KnACgaBsQT6dkIdehbqX9OoLKV EajX45N800LHfhewBgQ#Echobox=1610800363](https://www.france-culture.fr/emissions/les-pieds-sur-terre/leffondrement-et-moi-44-se-preparer-pour-survivre?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR1QLQJNC49Bd4KnACgaBsQT6dkIdehbqX9OoLKV EajX45N800LHfhewBgQ#Echobox=1610800363)

### fiction :

Fabrice CAPIZZANO, *La Volte - Apissa*, 2017, <http://www.ecribouille.net/extravaillances-fictions-audio-a-ecouter-a-prix/>

DESSIN DESSEIN // EP22 Fiction - Partie 1 : Nicolas Nova, le chercheur du futur proche, janvier 2021, <https://soundcloud.com/user-804925852/dessin-dessein-ep21-fiction-partie-3-design-friction-le-de-centrement-au-centre>

DESSIN DESSEIN // EP22 Fiction - Partie 2 : Fanny Parise, l'anthropologue a la pensée magique, janvier 2021, <https://soundcloud.com/user-804925852/dessin-dessein-ep21-fiction-partie-2-fanny-parise-lanthropologue-a-la-pensee-magique>

Réalisation des textes:  
Elissa Ferjani

Conception graphique:  
Elissa Ferjani

Typographies:  
Courier New regular, italic, bold, italic bold, Adrian Frutige  
Trixie cameo, plain, Erik van Blokland  
Coconat bold ext, Collectttivo

Impression numérique - avril 2021  
Imprimerie Point Carré, Eckbolsheim

Papier intérieur: Papier recyclé Nautilus superwhite 100g

Papier couverture: Papier recyclé Nautilus super white 300g

