

# grrn\*

\*Gentil Réseau de  
Résistance Nourricière

Engager une communauté rurale dans la résilience alimentaire par le design graphique et la fiction.<sup>1</sup>

1. Lucas Andréa Moreau, *Gentil Réseau de Résistance Nourricière*, Mémoire d'accompagnement de projet, Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués mention Design Graphique, In Situ Lab Lycée Le Corbusier, 2021



# Sommaire

<b>Sommaire</b> .....	<b>3</b>
<b>Avant-propos</b> .....	<b>5</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>7</b>
<b>Donner le pouvoir de l’imaginaire et de l’enchantement à un village</b> .....	<b>9</b>
Crispation des politiques publiques locales .....	10
Une crise de confiance envers l’État .....	12
Désamorcer et ouvrir le champs des possibles par le design .....	13
Vers une politique de la décentralisation et une autonomie territoriale .....	16
Le design fiction comme outil de provocation, de débat et d’ enchantement ..	18
Scénarios et futurs alternatifs .....	20
Le design graphique et la fiction .....	22
Critical design, un pas de côté .....	24
<b>Questionner les outils engagés dans la production</b> .....	<b>25</b>
D’une remise en question de la pratique, aux outils employé .....	26
Design d’utilité publique .....	27
Du design d’utilité publique au design libre .....	30
L’engagement, du commanditaire à l’outil .....	31
Licences libres, un moyen d’expression pour le créateur .....	32
Du commanditaire à l’outil, un placement du designer .....	33
<b>Communautés numériques réelles</b> .....	<b>35</b>
Rassembler autour de valeurs communes .....	36
S’activer par le web .....	37
Faire reconnaître pour lutter .....	38
Re-création d’imaginaires et de collectifs .....	39
Des luttes, des imaginaires et des fictions .....	41
Réalités alternatives .....	42
<b>Conclusion</b> .....	<b>45</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>47</b>
<b>Colophon</b> .....	<b>49</b>



# Avant-propos

En mars 2020, l'In Situ Lab<sup>2</sup> est invité par la communauté de commune Sauer-Pechelbronn, en Alsace du Nord, pour une intervention prolongée sur le terrain. Depuis 2016, elle a signée une convention Territoire à Énergie Positive pour la Croissance Verte (TEPCV) avec l'État<sup>3</sup>, et depuis, elle applique des solutions concrètes pour tendre à ses objectifs afin de devenir plus résiliente, voire autonome en 2037. Les étudiant-e-s designers débutent une première phase de recherche et de rencontre du territoire par le prisme des techniques de conservation alimentaire. En octobre 2020, un premier lieu est activé, pendant une semaine d'échanges, d'actions et de rencontres intenses. Cette résidence prendra le nom de s'bokal<sup>4</sup>, elle prend vie dans un ancien garage de Preuschkorf, petit village de au centre de la com-com. Les installations déployées tentent d'amener le citoyen à se projeter dans une conserverie de territoire. Il s'agit de proposer des ateliers, de faire des projections et de bousculer les imaginaires pour spéculer sur des propositions envisageables. Après cette intervention, fin 2020, débute une nouvelle étape. Il s'agit alors de la poursuite des projets individuels directement en lien avec le terrain, puisque émergents de celui-ci, concernant des axes qui ont révélé un grand intérêt lors du workshop en immersion.

2. L'In Situ Lab est le nom de la formation de DSAA (Diplôme Supérieur en Art Appliquée) spécialisée en design de service public à Illkirch-Graffenstaden (Bas-Rhin, Alsace). Elle se veut toujours en lien avec un terrain, des acteurs locaux et un partenaire sur chaque projet.

3. Sauer-Pechelbronn, Destination TEPOS 2037 – en route pour la transition!, consulté le 20/02/21, source: <<https://www.sauer-pechelbronn.fr/territoire-a-energie-positive-quest-cest/>>

4. <http://sbokalalsace>, Mis en ligne en octobre 2020 [consulté le 07/03/21]. Source: <<http://sbokal.alsace>>

5



L'In Situ Lab au s'bokal installé à Preuschkorf pour un workshop d'une semaine, octobre 2020.

J'aime tout questionner, j'aime redéfinir l'ordre des choses et imaginer des scénarios alternatifs. Encore plus, j'aime troubler les comportements mécaniques habituels et poser une longue réflexion sur nos pratiques quotidiennes qui se doivent d'évoluer. Un de mes points de départ, dans ma vie personnelle, a été l'alimentation. J'ai commencé à redéfinir mes schémas d'achats, de conception du repas ou de lien avec ma nourriture. Je me rappelle d'une figure simple que je convoque de temps à autre. Il s'agit de 2 cercles l'un à côté de l'autre, avec chacun, un objectif en leurs centres. Chaque cercle tourne dans un sens opposé, alors, je choisis si je m'engage dans un cercle vertueux, ou bien, dans un cercle vicieux. Je me demande alors, à qui je veux donner mon argent, à quelle dynamique j'aimerais contribuer, dans quelle trajectoire je veux m'inscrire. Et si j'arrêtais d'aller à Super U, à côté de chez moi, où est-ce que j'achèterais ma nourriture, qu'est-ce que je mangerais et comment ? En fait, c'était assez simple. J'ai regardé autour de moi, j'ai cherché un peu et j'ai rapidement trouvé des solutions pour dépendre de moins en moins de ces grands supermarchés, de l'énorme machine agro-industrielle qui bousille notre planète. De retour en octobre 2020, le maire d'un petit village voisin à Preusdorf vient nous rencontrer et voir ce que l'on propose, les histoires que l'on raconte. Curieux, nous échangeons un peu et petit à petit, le sujet devient fort intéressant. J'entends qu'il aimerait initier, dans son village, une sorte de commerce participatif, une épicerie coopérative, pour retrouver une bribe de vie dans un bourg ayant perdu de son éclat. Bref, je tends l'oreille. Quelques semaines passent, et je recontacte le maire, Freddy Cuntz. Les échanges se passent et les visites commencent, je découvre le village de Gørsdorf-Mitschdorf et ses histoires. Mon imaginaire s'active, je vois des formes, des couleurs et des mots. J'aimerais humblement contribuer à ce beau projet, proposer des solutions qui fassent sens. Mais n'oublions pas, j'aime me poser des questions.

# Introduction

Ce mémoire est multiple. Il est un chemin de réflexion, le récit d'un projet et l'analyse objective d'un contexte global ou plus précis. Il s'articule à l'image de la pensée, bondissante de sujet en sujet, afin d'établir les directions à prendre pour le projet qui le commande. La toile de fond est, en effet, l'intervention graphique au village de Goersdorf-Mitschdorf. Cette argumentation justifie certains choix, mais plus important, elle élargit le champ des possibles et les solutions envisageables. La question sous-jacente s'énonce ainsi, elle devient la colonne vertébrale de ma recherche.

Comment le design graphique et la fiction peuvent-ils permettre d'engager une communauté rurale dans la résilience alimentaire ?

De la conception, à l'outil, en passant par la méthodologie employée, il est évident que les choix sont multiples. Cette exploration multipiste établit une ligne graphique, réflexive et technique définie par mes convictions personnelles, la réponse à une commande, mais aussi, en réaction à un système global, dont les limites ont déjà été amplement démontrées. Ainsi, il est question de la situation générale des milieux ruraux en France, de la façon dont le design peut servir à réinventer la participation citoyenne, le lien avec les institutions publiques, mais aussi entre les villageois. Il s'agit également d'étudier certaines méthodologies de design employées pour répondre à ces contextes complexes, ainsi que de questionner les outils convoqués lors de l'intervention graphique. Finalement, il est intéressant d'observer de manière plus globale, les solutions techniques, numériques et alternatives déployées en France mais aussi à l'étranger.



# **Donner le pouvoir de l'imaginaire et de l'enchantement à un village**

## Crispation des politiques publiques locales

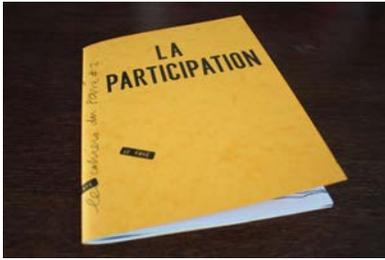
Qu'il s'agisse d'un milieu rural ou urbain, les conflits d'intérêt sont nombreux. Pourtant, par nature, la proximité et l'échelle du village permet une prise de position plus directe et des actions qui l'accompagnent. Mais, une situation géo-politique peut aussi rapidement se crispier. En milieu rural, par la proximité des habitants, des élus ou des associations, il n'est pas rare de constater des points sensibles, voire de rupture vis-à-vis de certains sujets.

Lorsque je me rends à Goersdorf-Mitschdorf, que je rencontre le maire, son adjoint ou quelques habitants, je reste très attentif. Je capte, de manière assez informelle, les histoires qui font le village. Un dimanche matin, plutôt de bonne heure, Freddy nous emmène faire le tour du bourg. Du haut Château du Liebfrauenberg au cimetière de Mitschdorf, en passant par les élevages et les vergers qui font le lien entre les deux villages, il n'y a pas une parcelle qui ne présente pas de passif, avec son lot de spécificités à conjuguer. Nous passons devant la fontaine de Goersdorf, qui elle, ne coule plus. L'histoire suit la visite. Il y a quelques années, le maire précédent avait soulevé une interdiction de terrain non constructible pour autoriser l'installation d'une maison un peu plus haut. Pendant les travaux, la source de la fontaine a été endommagée, bouchée et depuis, l'eau ne coule plus à Goersdorf. Je pourrais évoquer aussi ces glissements de terrain à cause des terres agricoles traitées, des odeurs d'épandages qui font naître des tensions réelles, l'ouverture d'un bout de mur historique qui encercle l'église de Mitschdorf, en somme, une flambée de petites histoires qui font naître des clivages entre les habitants, parfois avec les élus, et même entre les forces politiques locales à différentes échelles.

10

Les conflits sont, la plupart du temps, réglés de force, sans conciliation aucune, et laissent des stigmates importants auprès des populations locales. En pleine crise de la démocratie contemporaine, beaucoup de collectifs, associations et même parfois des entreprises, essaient de repenser les processus démocratiques en insistant sur l'horizontalité et la participation. À partir de 2012, le collectif d'Éducation Populaire Le Pavé (devenu Le Contrepied, puis s'est terminé en 2020) signe une série de cahiers autour de ces thématiques récurrentes: Le Projet, La Participation et Le récit de vie. La mise en forme des trois éditions est confiée à Formes Vives, porté par Adrien Zammit, Nicolas Filloque et Geoffroy Pithon. En 2013, est édité et imprimé *La Participation*, cet ouvrage est distribué gratuitement et librement. Les autrices remontent à la Révolution française pour établir le paysage de l'exercice de la démocratie<sup>5</sup>, de la participation et de leurs liens indissociables de l'action politique. La situation contemporaine résonne ainsi pour elles: « *la participation sur injonction politique sert aujourd'hui d'alibi à la fabrique du consentement de l'opinion publique* ».

5. Alexia et Sylvie (Le Pavé), « Le Concept contemporain de Participation », *La Participation*, Le Pavé, 2013. Page 6-7, source: <<http://www.scoplepave.org/le-cahier-du-pave-no-2-la-participation>>



Les cahiers du Pavé, Numéro 2 : la participation, création graphique par Formes Vives, distribué sous licence CC BY-NC-SA<sup>6</sup>

Cette perte de confiance profonde et l'instrumentalisation de la participation encouragent des citoyennes et citoyens à porter des projets de démocratie alternative comme le groupement Démocratie Ouverte<sup>7</sup>. Depuis 2012, l'association regroupe « *les innovateurs démocratiques avec des chercheurs, des professionnels, des élus, des associations et des citoyens qui cherchent eux aussi à rendre notre démocratie plus transparente, participative et collaborative* ». Elle contribue ainsi à remettre en question les politiques locales, à travailler avec eux, mais aussi avec les habitant-e-s tout en conjuguant les différents groupes. Co-fondateur de Démocratie Ouverte, Armel Le Coz déclare, pendant l'émission Les Rendez-Vous du Futur, « *Les outils du design peuvent apporter beaucoup de choses à cette réinvention de la politique* »<sup>8</sup>. Le terrain se dessine peu à peu, vers plus d'horizontalité, suite à La Crise des Gilets Jaunes, en 2019, le président de la République organise un premier grand débat citoyen Le Grand Débat National. Il donnera naissance à La Convention Citoyenne pour le Climat quelques mois plus tard. Elle se définit comme une « *expérience démocratique inédite en France* »<sup>9</sup> et a pour mission de « *définir une série de mesures permettant d'atteindre une baisse d'au moins 40% des émissions de gaz à effet de serre d'ici 2030 [...] dans un esprit de justice sociale* ».

6. Formes Vives, *Les cahiers du Pavé, Numéro 2 : la participation*, publié le 31/01/2014 [consulté le 21/03/2021], source: <<http://www.formesvives.org/blog/index.php?2014/01/31/877-les-cahiers-du-pav-numro-2-la-participation>>

7. Démocratie Ouverte, [democratieouverte.org](http://democratieouverte.org), [consulté le 02/03/2021], source: <<https://www.democratieouverte.org>>

8. Les Rendez-Vous du Futur *Le First - Armel Le Coz*, source: <<https://www.rendezvousdesfuturs.com/emissions/democratie-ouverte/>>

9. La Convention Citoyenne pour le Climat *La Convention Citoyenne pour le Climat, c'est quoi ?*, source: <<https://www.conventioncitoyennepourleclimat.fr/>>

## Une crise de confiance envers l'État

Aujourd'hui, une certaine défiance vis-à-vis de l'État, des institutions publiques et de la représentation politique est plus qu'assumée par une majorité des français. Les sociétés démocratiques sont en crise politique<sup>10</sup>. D'une part, elles le sont par rapport à la perte de confiance en les institutions, de l'autre, elles tendent vers une volonté d'appropriation des espaces politiques, bien que la politique rebute aussi beaucoup de citoyennes et citoyens, par des mécanismes trop technocratiques. En effet, les mécanismes semblent aussi se complexifier, désintéressant et désengageant la population de ces processus. En 2019, le CEVIPOF (Centre de recherches politiques de Sciences Po) publie une étude sur la confiance des politiques publiques. 88% des français déclarent n'avoir « *pas du tout confiance* » ou « *plutôt pas confiance* » aux partis politiques<sup>11</sup>. Le résultat est semblable, vis-à-vis du Président de la République, du Premier ministre, ou des grandes institutions publiques, généralement appelé dans le vocabulaire commun *L'État*. Cette tendance s'inverse petit à petit en réduisant l'échelle politique, avec 68% des français qui déclarent avoir « *très confiance* » ou « *plutôt confiance* » en leur maire et collectivités locales.

Cette défiance française vis-à-vis des politiques publiques rebute parfois les porteurs de projets publics à proposer, oser mais alimente aussi une certaine peur de l'échec. Celles-ci sont assez propres aux politiques publiques, par leur nature publique. En effet, il est rapidement envisageable d'imaginer des attentes de la part des habitants, des votants, par rapport aux décisions et leurs avancées, souvent jugées trop lentes ou non adéquates. Il est rare de voir un projet public qui ne fait pas clivage dans les populations locales. La venue d'un acteur extérieur peut paraître alors comme une opportunité, une aubaine, ou une lueur d'espoir, mais aussi une inquiétude si cet acteur n'est pas assez connu par la communauté. Comme s'il jouait le rôle de médiateur, il vient apaiser les tensions, d'une part grâce à son statut sans passif, de l'autre, en insufflant un vent nouveau par ses propositions non crispées.

10. lelivrescolaire.fr *La défiance vis-à-vis de la représentation politique*, [consulté en mars 2021], source: <<https://www.lolivrescolaire.fr/page/6661656>>

11. CEVIPOF (Centre de recherches politique de Sciences Po) *2009-2019: la crise de la confiance politique*, [consulté en mars 2021], source: <<https://www.sciencespo.fr/cevipo/sites/default/files/2020/07/11/2019.pdf>>

## Désamorcer et ouvrir le champs des possibles par le design

En 2019, le collectif Atelier NA est invité par le maire de Bernwiller-Ammertzwiller. Entre architectes, designers et en lien avec les acteurs locaux (institutions publics et habitants) ils montent le projet *Maison Fait Quoi ?*. Pendant 9 mois, le collectif établit ses quartiers une semaine par mois, sous forme de résidence, pour étudier l'occupation de lieux vacants, mais le collectif va aussi grandement travailler sur les crispations et opportunités qu'offrent la réunion des deux villages.

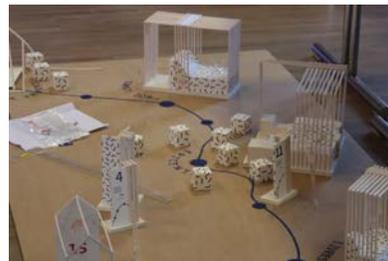


13

Atelier NA, *Maison Fait quoi ?*, mars à novembre 2019

Rémi et Camille de l'Atelier NA viennent nous rencontrer à L'In Situ Lab en septembre 2019. Ils nous missionnent de faire le récit de leurs aventures en milieu rural, à Bernwiller-Ammertzwiller. Nous faisons un voyage, sous forme de cartographie sensible, dans les rues des communes. Tout en nous expliquant leurs aventures, ils nous font part de l'histoire sensible des bourgs, de la situation actuelle et de leur travail sur place. Après quelques semaines de travail en atelier, nous nous rendons sur place et découvrons les lieux. D'une part, il est très drôle de voir la réalité du paysage que nous avons fantasmé, de l'autre,

c'est la réalité qui nous touche en plein cœur. La «voie verte» reliant poétiquement les deux villages nous apparaît alors comme une route goudronnée traversant les champs agricoles qui sentait fortement l'épandage. Autrement dit, ça puait la merde. Nous faisons la visite des trois bâtiments vacants, qui étaient à la base de l'invitation de l'Atelier NA. Il s'agissait d'un presbytère, d'une maison de maître ayant appartenu au peintre Jean-Jacques Henner (1829-1905) et de l'ancienne mairie d'Ammertzwiller.



14

L'In Situ Lab à Bernwiller, invité par l'Atelier NA, du 7 au 12 octobre 2019.

Le collectif, présent sur place, commence à travailler, dès 2019, sous forme de résidence. Par des outils pédagogiques variés, il s'intéresse aux habitants, à leurs pratiques, à leurs déplacements, leurs activités, leurs volontés et leurs désirs. En soit, par leur pratique, ils créent volontairement une dynamique qui tend vers la création de collectifs citoyens, d'associations, d'appropriations de l'espace public, de la création d'une force politique apolitique (voulue ou non) et de questionnement social, écologique et économique. Leurs outils de design sont divers, chacun a sa fonction. Une gazette permet d'informer de leur avancée, de leurs venues, des événements à venir. Certaines installations permettent de communiquer la place de chacun dans le village, d'affirmer une présence citoyenne et tisser du lien avec d'autres habitants. D'autres permettent de voter très visuellement, à l'entrée de la maison Henner. De ce fait, pendant 9 mois, de mars à novembre, après ses 9 résidences sur le terrain, le collectif conclut son occupation par une restitution publique avec les élus et les habitants tous réunis. Les futurs sont envisagés en 3 points<sup>12</sup>. D'une part, on évoque

12. Atelier NA, *Un état des lieux avant la fin du projet*, source: <<https://maisonsfaitquoi.wordpress.com/2019/11/01/etat-des-lieux-avant-la-fin-du-projet/>>

l'inventaire des possibles, avec plus d'une quarantaine de projets différents soutenus par les habitants. De l'autre, le collectif insiste sur la volonté des habitants à pousser les politiques publiques locales vers plus de concertation citoyenne, vers plus de force habitante. Finalement, c'est un lieu collectif, sous forme de « Maison de village » qui éclôt aussi, reflétant les aspects sociaux, écologiques et économiques des villageois. C'est une opportunité localisée et physique qui se conjugue en quatre points. D'une part, un lieu de consommation locale, sous forme d'épicerie coopérative, serait souhaitable. Ensuite, une résidence professionnelle encouragerait le développement des activités au sein même du village. Aussi, une maison de village accueillerait un lieu commun, où les habitants pourraient se retrouver, échanger et mutualiser. Finalement, un désir d'événements, de moments pour fêter, fabriquer ou échanger, émane également.

La situation de Bernwiller-Ammertzwiller n'est pas rare, elle est même très commune. Je retrouve beaucoup de points communs avec Goersdorf et Mitschdorf, les villages sur lesquels je travaille. Les 2 bourgs ont fusionné en 1973 et même plus de 50 ans après, des tensions se font toujours savoir et Mitschdorf se sent lésé par rapport à son nouveau jumeau. Une voie verte relie aussi ces 2 villages, celle-ci est aussi une piste cyclable et piétonne bétonnée qui sent parfois l'épandage. Il y a aussi 3 bâtiments vacants, un presbytère, une ancienne mairie et un restaurant, « L'étoile d'Or ». Le maire, Freddy Cuntz, veut faire bouger les choses. Il est bien entouré et nous rencontre lors de notre résidence s'Bokal dans un ancien garage automobile à Preuschkorf, village voisin à Goersdorf. Il annonce une volonté de commerce participatif, de lieu d'échange et de vie, qui viendrait animer le village, pour lui insuffler un air nouveau et lui redonner vie.

# Vers une politique de la décentralisation et une autonomie territoriale

À partir de 1992, l'État lance le mouvement d'intercommunalité, en poussant les communes à se fusionner pour décharger les dépenses et centraliser les actions des politiques locales. Entre 1992 et 2003, le nombre d'intercommunalités a augmenté de plus 1000%, il est passé de 232 à 2360<sup>13</sup>. En 2016, Franceinfo édite un article qui titre : « *Comment la France des villages devient la France des villes* »<sup>14</sup>. Mathieu Dehlinger, le journaliste, explique qu'en 50 ans, « *plus de 4000 petites communes ont grandi ou fusionné* », d'où leurs disparitions. Il explique, que d'une part, ce phénomène est lié à l'exode rural des années 80 et de l'autre, de la fusion des petits villages. Entre 1971 et 2015, plus de 1000 villages ont donc disparu de cette façon. Depuis la loi du 2 mars 1982 relative aux droits et libertés des communes, des départements et des régions<sup>15</sup>, l'État envisage sa décentralisation, en réduisant les échelles d'actions. Ainsi, localement, les habitants sont plus ou moins sujets aux politiques publiques à différentes échelles, communales, départementales, régionales et nationales. Plus l'institution est importante, plus la machine décisionnelle est lente, les associations, les collectifs citoyens et les organisations locales révèlent alors grandement leur importance et leur pouvoir d'action. Pierre Bernard, pour Formes Vives, souligne l'importance du lien entretenu avec les institutions publiques et les élus avec lesquelles il travaille, au sein de Grapus ou de l'Atelier de Création Graphique. Il déclare : « *C'est très important qu'un tel engagement du graphisme avec une municipalité soit porté par des gens possédant un pouvoir politique – et ce sont seulement les élus qui ont le pouvoir politique dans ce type d'organisation* ».<sup>16</sup>

Les collectifs de design des politiques publiques, conscients des crises que traversent le monde et les politiques publiques, s'intéressent aux façons de repenser leur place, leurs usages et leurs moyens de gouvernance. La 27e Région ouvre le débat « *Comment recréer du sens ? Comment outiller les décideurs publics pour qu'ils soient en mesure de (re)concevoir des politiques publiques plus désirables ?* »<sup>17</sup>. Ce collectif de design se définit comme « *Un Laboratoire pour transformer les politiques publiques* ». D'une part, il s'agit de faire évoluer l'action publique, d'un point de vue interne, avec les élus, mais aussi, en externe, en travaillant des projets avec des acteurs locaux, habitants, administrations, élus ou étudiants. En 2009, la 27e Région lance un premier programme, 'Territoires en Résidences'<sup>18</sup>. Il s'agit d'un mode opératoire simple : « *pendant trois fois une semaine, une équipe pluridisciplinaire part en immersion dans un dispositif local – un quartier, un lycée, une maison de services – et questionne son fonctionnement à travers le point de vue de ses bénéficiaires pour proposer des améliorations concrètes.* » D'une part, il s'agit d'une « *alternative aux ingénieries classiques* », bien trop lourdes, coûteuses et inadaptées aux usages réelles des lieux, de l'autre, il s'agit de démontrer l'efficacité des modes de résidences déployés ici, fondée sur « *l'expertise des citoyens et des professionnels de terrain, le prototypage et la mise en test rapide de politiques publiques* ».

13. Direction Générale des Collectivités Locales / Département des Études et des Statistiques Locales *Le développement de l'intercommunalité depuis 1992*, mars 2003, source : <[https://www.collectivites-locales.gouv.fr/files/files/03\\_developpement](https://www.collectivites-locales.gouv.fr/files/files/03_developpement)>

14. Mathieu Dehlinger pour Franceinfo, *Comment la France des villages devient la France des villes*, 2016, source : <[https://www.franceinfo.fr/societe/carte-comment-la-france-des-villages-disparait-petit-a-petit\\_1250539.html](https://www.franceinfo.fr/societe/carte-comment-la-france-des-villages-disparait-petit-a-petit_1250539.html)>

15. Horia Mustafa Douine pour Le Figaro, *La décentralisation expliquée en 4 graphiques*, publié le 16/10/2019 source : <<https://www.lefigaro.fr/actualite-france/la-decentralisation-expliquee-en-4-graphiques-20191016>>

16. Formes Vives, interview de Pierre Bernard, *Citoyen-graphiste*, 2008, source : <<http://www.formesvives.org/atelier/?category/Citoyen-graphiste/Entretien-avec-Pierre-Bernard>>

17. La 27e Région, *Design des Politiques Publiques*, 2010

18. La 27e Région, *Territoires en Résidences*, 2011, source : <<http://www.la27eregion.fr/residence/>>



La 27e Région, *Territoire en résidence*, à partir de 2009

17



La 27e Région, *Design des Politiques Publiques*, 2010

## Le design fiction comme outil de provocation, de débat et d'enchantement

Dans des contextes anxiogènes, crispés ou compliqués en différents sens, une méthodologie de design émergente peut s'avérer être une solution. Le design fiction peut devenir une réelle bulle de respiration. En offrant une réalité alternative, le designer marque un pas de côté, ce qui permet au public d'analyser une situation d'un point de vue critique et extérieur. À la fois, l'abcès se crève et l'imagination prend le dessus, mais il est aussi question d'une certaine prise de recul par rapport à une réalité bien ancrée. De ce fait, il n'est plus question d'imaginer des solutions dans un monde technique mais d'ouvrir le champ des possibles et de se laisser librement penser un futur alternatif. En 2004, le duo Dunne & Raby (Anthony Dunne et Fiona Raby) monte le projet *Is this your future ?* au Science Museum de Londres<sup>19</sup>. Cette exposition se sert des techniques de design fiction (Critical Design) pour raconter un futur alternatif, spéculant sur les énergies nouvelles qui remplaçaient les actuelles. Le travail est donné à voir sous forme d'exposition, destinée aux enfants de 7 à 14 ans, et elle explore les points de vue éthiques, culturels et sociaux de la mise en place de tels produits. Il est aussi important de souligner que toutes les projections qui sont faites sont toujours justifiées par une invention technique existante et que la question qui est posée invite à se demander ce qu'il se passerait si cette technologie devenait la norme. Ainsi, le visiteur est poussé à se poser des questions sur un futur potentiel, sur sa souhaitabilité. En critiquant un autre futur, ou un futur plausible mais alternatif, les designers poussent aussi le spectateur à poser une réflexion sur sa réalité actuelle, sur son lien aux contextes contemporains. Ainsi, le regard critique ne se pose pas seulement dans la fiction mais s'ancre bien dans le réel, avec des problématiques et des thématiques actuelles. Il ne s'agit pas de faire de la science-fiction mais bien de se servir du design pour créer des objets de fictions qui vont questionner la réalité présente et les possibles futurs. Le design fiction est vecteur de débat.

19. Dunne & Raby, *Is This Your Future ?*, 2004, source: <http://dunneandraby.co.uk/content/projects/critical-design>



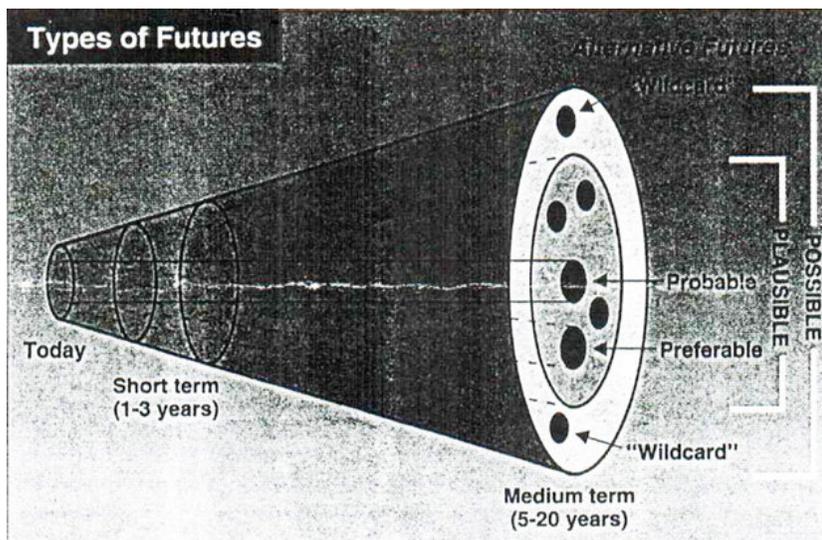
19

Dune & Rabby, *Is this your future?*, 2004

## Scénarios et futurs alternatifs

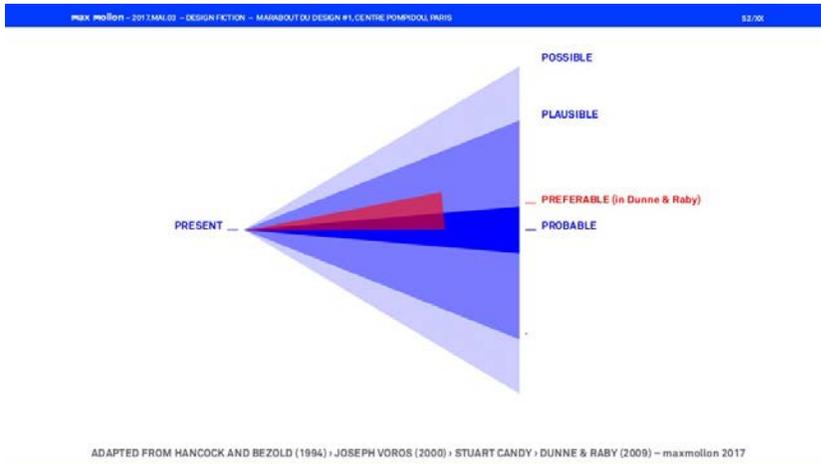
Le designer se base sur un ou plusieurs scénarios techniques basés sur des projections, des recherches ou des technologies potentielles. Quand il s'agit de positionner son discours et inviter le public à se questionner, il doit définir la colonne vertébrale du projet, qui donnera son angle d'attaque, nécessaire à la projection fictionnelle. Hancock et Bezold, missionnés par l'OMS (Organisation Mondiale de la Santé), définissent en 1994, un premier schéma de projection<sup>20</sup>. Ils spéculent sur des futurs en imaginant le système de santé à venir. Par l'image d'un cône qui s'élargit au fur et à mesure du temps, ils marquent des points de projection dans l'espace-temps. Si le futur s'aligne et se projette au présent actuel, alors il est défini comme probable. Avec un pas de côté, il peut devenir préférable. Les 2 théoriciens ajoutent alors aussi des *Wildcard*, des scénarios moins plausibles mais qui révèlent une vraie richesse de questionnement, exploitables par la fiction.

20. Clem Bezold and Trevor Hancock, *An Overview of the Health Futures Field*. WHO Consultation, 1994, source: <[https://www.researchgate.net/figure/Futures-Cone-Source-Bezold-Cand-Hancock-T-1994-An-Overview-of-the-Health\\_fig2\\_338502728](https://www.researchgate.net/figure/Futures-Cone-Source-Bezold-Cand-Hancock-T-1994-An-Overview-of-the-Health_fig2_338502728)>



Clem Bezold and Trevor Hancock, *Futures Cone*, *An Overview of the Health Futures Field* réalisé dans le cadre d'une consultation pour l'OMS, du 19 au 23 juillet 1993

Ce premier schéma de projection alternative sera interprété par Joseph Voros en 2000, par Stuart Candy peu de temps après, par Dunne & Raby en 2009 puis finalement, Max Mollon lui donne une lecture plus complète et accessible. En octobre 2017, il crée et anime le Design fiction club, un séminaire expérimental sur la pratique en question, prenant place à la Gaîté Lyrique de Paris. Chaque année, l'événement réunit un public varié, bien que les designers y trouvent un intérêt bien particulier. Lors du lancement de la première édition, le designer définit alors le design fiction comme une étude des futures émergents, permettant de mieux orienter collectivement le présent pour affecter le futur. Max Mollon établit alors une rétrospective sur le design fiction en distinguant plusieurs types de futurs envisageables. Entre le présent et le point visé, il existe différents scénarios, possibles comme plausibles. Le designer va alors s'engager et se définir dans une lancée préférables ou non qu'il va tenter d'exprimer par des objets de design. Il évoque d'ailleurs, dans sa thèse, un design pour débattre.



Max Mollon, *Marabout du design #1*, Centre Pompidou, Paris, 2017



Design Fiction Club saison 1, La Gaîté Lyrique, 2018

21

Le 13 et 14 janvier 2021, lors d'une visite à Goersdorf-Mitschdorf, nous décidons d'organiser des exercices de projection contextualisés et guidés avec les moyens du bord. Le premier soir, nous sommes une quinzaine, entre designers, habitants et élus locaux. Nous leur proposons de faire un tour de nos projets sous forme de *speed-dating* en s'imaginant déjà en 2023. Ainsi, toutes les 7 minutes, les habitants et les élus changent de place et viennent s'asseoir en face de nous autres, designers. Nous échangeons comme si nous étions au village, 2 ans plus tard, donc au présent, par rapport à nos projets respectifs. Le jour d'après, le 14, nous proposons un autre exercice, cette fois-ci avec un scénario un peu plus précis. Nous sommes en 2024, le prix du pétrole est devenu trop élevé, seuls les transports les plus importants fonctionnent encore. Le Super U de Wœrth, un village voisin, a donc fermé car il n'était plus rentable. Il faut donc trouver des solutions pour être autonome, du moins, plus résilient. Nous créons des cartes sous la formule *Toc ! Toc ! C'est qui ?*, pour arriver à déterminer une personne, un moyen et un artefact. Finalement, nous arrivons à faire exploser les imaginaires et permettre aux habitants et aux élus de se projeter. Les propositions s'enchaînent et se répondent entre elles, les idées fusent et les dialogues s'enchaînent. La séance est vive.

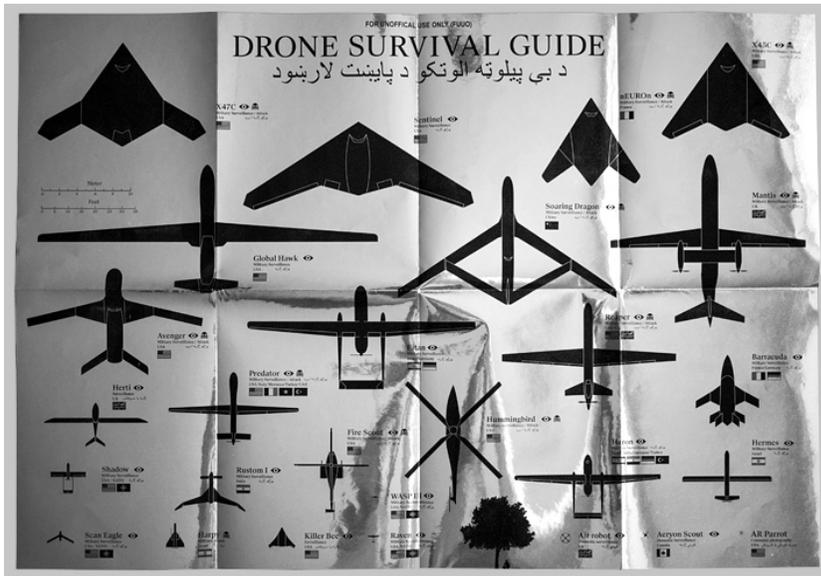
## Le design graphique et la fiction

En général, le design fiction est abordé en grande partie par le champ du design d'objet (design de produit). En effet, celui-ci se prête parfois plus à l'exposition, dans la recherche d'une certaine provocation du public. L'artefact devient alors l'incarnation de cette provocation. L'histoire de son champ disciplinaire se veut aussi, par nature, plus voué à être en réaction à l'industrie et aux consommateurs que le design graphique. En effet, le design de produit est issu, par ses origines, du design industriel. Ainsi, beaucoup de designers de produits, comme Victor Papanek, Collective 1992 ou Droog Design, se placent en tant que critiques de toute la dynamique écologique, sociale, industrielle, technique ou humaine engendrée par le projet. Ils proposent des solutions critiques qui amènent à la réflexion plus qu'à l'utilisation finale de l'objet. Il est aussi plus rare de croiser des objets de design fiction s'inscrivant dans la communication graphique, bien que le graphisme accompagne souvent des projets de design fiction dans la mise en forme. Pourtant, de manière exposée ou plus volatile, certains travaux donnent matière à débattre, mêlant design graphique et fiction afin d'en proposer un design fiction de forme graphique.

Ruben Pater propose, en 2012, le Drone Survival Guide (Guide de Survie Anti-drone) comme objet de réflexion<sup>21</sup>. « *Nos lointains ancêtres pouvaient déterminer beaucoup d'éléments en scrutant le ciel, en observant les oiseaux qui volaient au-dessus de leurs têtes. Ceux-ci arrivaient à prévoir la météo, l'endroit où trouver de la nourriture, ou bien encore, le type de prédateurs qui rôdait dans les parages. Dans notre monde actuel, contemporain et urbanisé, il est difficile pour la plupart d'entre nous de distinguer une aigrette d'un faucon. Pourtant, faire la différence entre la sonnerie d'un Nokia ou d'un iPhone semble très évident.* »<sup>22</sup> Ruben Pater explique que la technologie est, tout simplement, devenue notre habitat naturel. Afin d'évoquer ses idées, basées sur une projection de l'Administration d'Aviation Fédérale Américaine (FAA), il crée et distribue librement un guide fictionnel mettant en forme les silhouettes de drones pouvant généralement être observés dans le ciel. La FAA prévoirait d'ici 2030 environ 30 000 drones en vol au-dessus du sol américain. Le designer imagine alors un document à la fois explicatif, mais aussi défensif, avec un papier couché réflecteur permettant d'aveugler les capteurs de ces objets volants. En somme, l'objet n'a pas pour but de vraiment défendre contre de potentiels drones trop invasifs, mais plutôt de questionner le public sur ces machines et leur place dans notre monde futur. Ainsi, l'objet de design graphique répond à un certain cahier des charges, une problématique précise et un contexte bien réel, mais n'a pas pour but d'être utilisé. C'est un objet graphique qui invite au débat.

21. Ruben Pater, *Drone Survival Guide*, 2012, source: <<http://www.untold-stories.net/?p=Drone-Survival-Guide>>

22. Ibid, traduit de l'anglais, voir source pour se référer au texte original.



23



Ruben Pater, *Drone Survival Guide*, 2013

## Critical design, un pas de côté

Le design fiction est un terme et une méthodologie de design encore très récent. Dans la sphère mondiale, il est souvent défini par des termes alternatifs très proches<sup>23</sup> comme le *Speculative Design*, *Critical Design*, *Design Fiction*, *Discursive Design*, *Interrogative Design* aussi par Krzysztof Wodiczko à la fin des années 90. Beaucoup de projets de ce champ d'action questionnent la vie contemporaine habituelle, en invitant un public varié à se poser des questions sur ses comportements mécaniques. Pourtant, le Critical Design se distingue légèrement du Design Fiction en étudiant la discipline même du design par le champ du design. Le Critical Design se lie un peu plus étroitement au design de recherche, qui étudie le design dans le champ du design lui-même pour en redéfinir les contours, le questionner et le faire progresser. En 1991, Tejo Remy, chez Droog Design, se définissant comme une entreprise de design conceptuel<sup>24</sup>, édite la Rag Chair. Il s'agit d'une chaise réalisée à base de vêtements récupérés et réutilisés, quelques sangles lui donnent sa forme. Certes, il s'agit d'une chaise utilisable, mais aussi commercialisable, mais elle ne revêt pas ce rôle. Il s'agit là d'un objet critique qui interroge la chaîne de production industrielle habituellement sollicitée.

23. Bruce et Stéphanie Tharp, *What is Discursive Design?*, 9 décembre 2015, source: <<https://www.core77.com/posts/41991/What-is-Discursive-Design>>

24. droog.com, site internet, [consulté en mars 2021], source: <<https://www.droog.com/>>



Tejo Remy (Droog), *Rag Chair*, 1991

# Questionner les outils engagés dans la production

## D'une remise en question de la pratique, aux outils employé

Le design et les designers questionnent le monde. En imaginant des solutions alternatives aux frictions quotidiennes, ils redéfinissent aussi un environnement. Une définition très simple de la discipline se trouverait dans la réponse à une problématique du monde technique contemporain. Pourtant, le designer, par sa fonction de "définisseur d'environnement" se retrouve à impacter la réalité d'une manière plus ou moins importante, mais aussi, de manière plus ou moins consciente. Ainsi, il a un affect parfois de façon très palpable dans la vie quotidienne d'un ensemble d'individus. Comme l'individu se forge au monde qui l'entoure, il va se construire aussi autour de l'objet de design. Celui-ci, par sa présence répétée dans une quotidienneté, influencera des comportements qui donneront eux-mêmes naissance à des frictions, des problématiques en plus à traiter par le design. De ce fait, la pratique du design est un acte politique. Elle ne cesse d'évoluer et de se questionner, aussi par les nombreux écrits qui paraissent. D'une part, par le biais de la recherche, le design graphique est voué à se déployer et se redéfinir. Un autre aspect du questionnement se retrouve dans le travail même des designers, parfois aussi dans le design fiction. Les designers s'emploient aussi à redéfinir les bornes de leur travail et leurs propres rôles en proposant des outils qui questionnent celui-ci. Par sa présence dans la vie quotidienne des individus, le rôle du designer le pousse à se rapprocher des questionnements moraux, éthiques, sociaux, économiques et écologiques au quotidien. Il est difficile, aujourd'hui, de ne pas attendre un certain engagement de la part d'un designer évoluant dans le monde actuel, dicté par toutes les crises qu'il traverse. Annick Lantenois, dans *Le Vertige du funambule*, affirme que « *Le design est avant tout une prise de position que le designer affirme par les choix de ses commanditaires et dans les diverses solutions d'un même problème* »<sup>25</sup>. D'un ton plus direct, Vincent Perrottet, interviewé par Nicolas Pasquereau en 2013 affirme: « *Un grand nombre de graphistes produit des messages auxquels il ne croit pas, sans y mettre d'exigence artistique, en calquant et diffusant l'idéologie consumériste, capitale et libérale de leurs commanditaires. [...] La plupart d'entre nous (les graphistes) se comportent soit comme des techniciens de surfaces visuelles soit comme des graphipatéticiens* ».<sup>26</sup>

26

25. Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule, Le design graphique entre économie et morale*, Paris, B42, 2010

26. Nicolas Pasquereau, *Quel design graphique pour une société contributive ?*, Mémoire de fin de cycle, La Hear, 2013

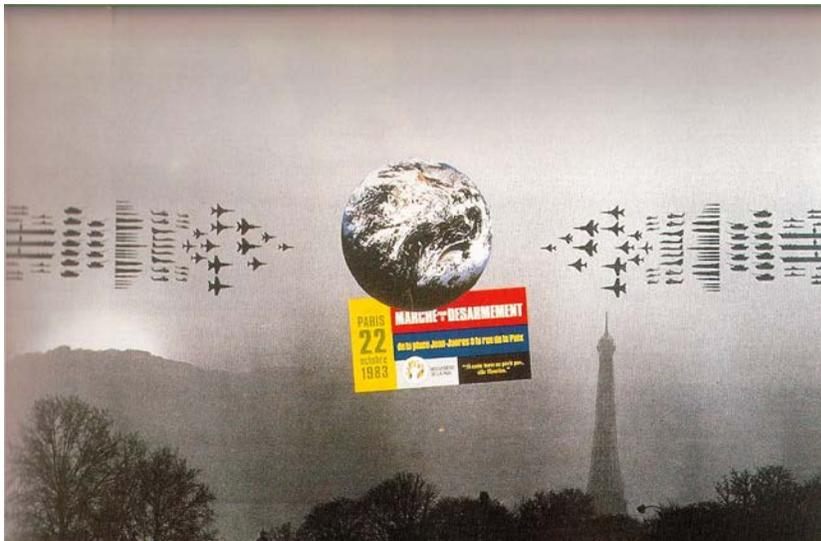
## Design d'utilité publique

En novembre 2015, Pierre Bernard, grande partie de Grapus, laisse notre monde pour rejoindre le ciel. Grande figure du design graphique français, il a contribué à souligner la relation du graphisme avec les institutions publiques, mais aussi de l'engagement social de ses créations au sein de la bête féroce qu'est Grapus (1960). Son engagement se décline de la forme au fond, en ne travaillant qu'avec des acteurs du secteur public, culturel ou social. Dès mai 68, il s'engage au sein des Ateliers Populaires, auprès des Beaux Arts et des Arts Déco de Paris, en créant des affiches pour soutenir la lutte populaire du mouvement étudiant. À contre-courant, dans une France des années 70, envahie par la publicité, Pierre Bernard, avec Grapus, s'engage aussi contre la société de consommation<sup>27</sup>. Il décide de donner son expertise graphique et s'autorise à travailler, pour le Parti Communiste Français (PCF), pour le Secours Populaire Français, pour le Parc de la Villette, avec le Mouvement de la Paix pour le désarmement, en somme, un engagement dans sa pratique quotidienne. Ainsi, le terme de *graphisme d'utilité publique* fait son apparition à la fin des années 80 pour désigner un design qui répond à des critères sociaux, qui tendrait alors vers un *art populaire*<sup>28</sup>, inspiré de l'école polonaise, avec Tadeusz Gronowski, Roman Cieslewicz ou Henryk Tomaszewsky. Le design se veut alors positionné en réaction par rapport au monde qui l'entoure, il est un outil d'interprétation animé par un prisme éthique personnel plus ou moins engagé.

27. Tiphaine Guillermou et Graphéine Pierre Bernard & Grapus, « graphisme d'utilité publique », 1942/2015, publié le 23/03/2016 [consulté en mars 2021], source: <<https://www.graphéine.com/histoire-du-graphisme/pierre-bernard-grapus-graphiste-utilite-publique>>

28. Annick Lantenais, *Le Vertige du funambule, Le design graphique entre économie et morale*, Paris, B42, 2010

27



Grapus, Affiche pour le désarmement, 1983



Grapus, Affiche pour le Secours Populaire Français, 1984-1985



Grapus, Identité graphique de La Villette, 1985



Grapus, Affiche pour Zup, 1985

## Du design d'utilité publique au design libre

Peu à peu, les chemins se croisent entre l'affirmation d'un design graphique d'utilité publique et l'émergence d'une utopie du libre (outils, savoirs, objets). Le choix des commanditaires culturels, publics et sociaux se retrouvent fortement dans l'engagement social défendu par les militants d'un internet inclusif, qui prône l'égalité d'accès, autant dans le fond que dans la forme. Dans les années 1980, la prolifération des logiciels propriétaires pousse les programmeurs de la culture hacker<sup>29</sup> à imaginer des alternatives plus libres. En 1983, Richard Stallman, futur père spirituel du Libre, se retrouve coincé devant son imprimante Xerox.<sup>30</sup> Après des bourrages papier répétés, il lui vient à l'esprit de créer un pilote qui le prévient directement depuis son poste numérique de l'état de l'appareil. En voulant accéder au code source de l'imprimante, il fut grandement surpris de ne pas pouvoir l'éditer, puisque protégé et disponible uniquement sous forme de code binaire. Ses réflexions lointaines autour de la propriété numérique l'amènent, au mois de septembre de cette année 1983, à débiter GNU, un système d'exploitation libre. GNU (littéralement GNU's Not Unix, soit, GNU n'est pas Unix)<sup>31</sup> se voit équipé dès 1989 de la première licence publique GNU GPL (GNU General Public Licence) qui établit les premières conditions d'utilisation, de distribution et de modification libres articulés par le principe de copyleft. En France, il est aussi traduit par<sup>32</sup> une *Gauche d'auteur*, il est le cadre juridique qui permet de dénommer un programme comme logiciel libre et « *d'exiger que les versions modifiées ou étendues deviennent elles aussi des logiciels libres* »<sup>33</sup>. Une telle exigence, par rapport à une distribution publique, sans copyright, permet d'encourager l'amélioration du logiciel et s'assure qu'il ne soit transformé en logiciel privé (propriétaire). La FSF (Free Software Foundation), aussi fondée par Richard Stallman en 1985, s'assure alors de promouvoir le numérique comme une liberté inconditionnelle et mondiale.

29. Hacker Culture: « *a subculture of individuals who enjoy the intellectual challenge of creatively overcoming limitations of software systems to achieve novel and clever outcomes* » (source: Wikipédia). Définition anglophone, dans le sens de s'approprier un outil en l'adaptant à un usage précis, parfois en dépassant les fonctions de bases de l'outil (ou en le détournant de sa fonction initiale).

30. Sam Williams *Free as in Freedom, Richard Stallman's Crusade for Free Software*, Mars 2002

31. Wikipédia, *Richard Stallman*, source: <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Stallman](https://fr.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman)>

32. GNU GPL, *Qu'entends-on par «copyleft» ?*, source: <<http://gnugpl.org/>>

33. Ibid

## L'engagement, du commanditaire à l'outil

Un engagement se doit d'être complet pour qu'il ait un impact certain. Les enjeux sociaux et écologiques qui sont engagés doivent alors être défendus autant dans la forme que dans le fond, autant dans la conception que dans la production. Le 11 février 2021, l'ADDN (Arts et Cultures Numériques), invite le collectif Figures Libres à intervenir lors d'une conférence sur le sujet, Le graphisme libre sans Adobe<sup>34</sup>. Sandrine Ripoll, designer au sein du collectif explique alors, qu'au début, l'engagement dans son travail se trouvait au niveau des commanditaires, dans la sélection qui était faite par le studio. Parmi eux, se retrouvent beaucoup de municipalités, des structures culturelles, des commanditaires publics et des associations de luttes sociales, écologiques ou culturelles. Par la suite, avec les encouragements et l'encadrement de Bachir Soussi-Chiadmi<sup>35</sup>, ils se forment aux logiciels libres tels que Scribus, Inkscape, Gimp, Blender, Krita, etc. Désormais, toutes leurs créations sont « certifiées 100% logiciels libres » avec une gestion de fichiers aux formats standards et ouverts. Le collectif se définit alors désormais comme ceci: « *Figures Libres est un collectif de design graphique et interactif porteur de messages d'utilité publique, sociale et culturelle qui œuvre sur logiciels libres.* »<sup>36</sup>. Ainsi, on retrouve alors une certaine volonté éthique et sociale à se rapprocher des outils libres qui correspond à la mission du design d'utilité publique, ou au moins à la sélection de certains commanditaires. C'est à ce moment-là que la dynamique Open Source épouse la culture du libre. Pourtant, Étienne Ozeray, en 2014, avec *Pour un design graphique libre*, affirme une distinction entre les termes Libre et Open Source. En effet, pour lui, une différence se retrouve dans l'engagement et dans l'éthique défendue. Tandis que l'Open Source n'apparaît que comme un aspect technique de distribution, le terme Libre s'associe aussi à un engagement social et éthique, ce qui justifie son rapprochement au design d'utilité publique.

34. AADN (sous la dir.), avec Jérémie Nuel, Corentin Brulé, et Figures Libres, *Peut-on faire du graphisme librement sans adobe ?* [Conférence, 11 février 2021, en ligne sur Jitsi Meet], source: <<https://aadn.org/evnement/atelier-p2p-peut-on-faire-du-graphisme-librement-sans-adobe/>>

35. Collectif g.u.i (2006), collectif OLA (Outils Libres Alternatifs) (2014) et Figures Libres (2016)

36. Figures Libres, Page d'accueil du site figurelibres.cc, [consulté en mars 2021] source: <<https://figureslibres.cc/>>

## Licences libres, un moyen d'expression pour le créateur

Ainsi, pour avoir une approche éthique complète, les designers cherchent à démocratiser des solutions alternatives. Le monde du Libre et de l'Open, basé sur un engagement des communautés, défend alors des outils accessibles à tous, ouverts et modifiables, sous licence publique. Les ressources tombent alors volontairement dans le domaine public, elles deviennent des biens communs, qui fournissent un accès universel, sans altérer les libertés fondamentales. Les licences libres, en plus d'empêcher la privatisation d'une création, deviennent des terrains d'expression très personnalisables et intéressants<sup>37</sup> sur lesquels les créateurs peuvent jouer. De manière plus ou moins permissive, il existe différents types de licences CC (Creative Commons). Une licence CC BY, autorise alors la distribution, la modification, l'adaptation, le complément tant qu'une attribution de création est faite. Une licence, CC BY-ND 4.0, par exemple, rattachée à la famille de caractères Faune<sup>38</sup> commandée à Alice Savoie par le CNAP (Centre National des Arts Plastiques) en 2017, autorise la copie, la distribution et la communication de la création, même pour une utilisation commerciale. Contrairement à la licence CC BY, les modifications apportées par un tiers ne peuvent pas être distribuées ou mises à disposition librement par la suite. Les typographies de la fonderie Velvetyne, fondée en 2010 par Frank Adebaye, sont alors distribuées, elles aussi, gratuitement<sup>39</sup>, mais sous licence SIL Open Font License<sup>40</sup>. Cette législation (OFL) est propre au dessin de caractère, il permet la modification et la distribution mais à certaines conditions. La modification peut-être distribuée ou promue, mais sans filiation au créateur initial, sauf accord explicite de sa part. Il est aussi entendu que toute redistribution du caractère (The Font Software<sup>41</sup>) doit être distribué sous la même licence OFL. Parfois, il est possible d'aller bien plus loin dans les contrats de licences. En 2017, la fonderie française, 205TF, met à jour son contrat de licence. Dans la partie Cas Particuliers d'Utilisation (Special Use Cases)<sup>42</sup>, il y est stipulé clairement que la fonderie interdit l'utilisation des caractères typographiques dans certains cadres. Toute utilisation « *liée à la promotion d'images racistes, pornographiques, provoquant quelconque mal envers une personne ou un groupe de personne pour quelconque raison* »<sup>43</sup> est prohibée. La déclaration ne s'arrête pas là car il s'agit de l'interdiction de la communication de programmes en lien avec l'armement ou l'industrie nucléaire. La promotion d'un message politique doit être sujet à une demande spéciale auprès de la fonderie, donnant alors son accord. En cas de non-réponse, il s'agirait alors d'un refus et aucune justification ne serait à demander. Finalement, la fonderie souligne qu'elle encourage aussi le développement des énergies renouvelables et la résolution des conflits géopolitiques.

37. Étienne Ozeray, *Pour un design graphique libre*, 2014, source: <<http://www.etienneozaray.fr/libre-blog/>>

38. Centre National des Arts Plastique, *Faune* par Alice Savoie, 2017, source: <<http://cnap.graphismeenfrance.fr/faune/>>

39. Velvetyne, *Why open-source fonts?*, 2020, source: <<http://velvetyne.fr/about/>>

40. Nicolas Spalinger & Victor Gaultney, *SIL Open Font License (OFL)*, 26/02/2007, source: <[https://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site\\_id=nrsi&id=OFL#5667e9e4](https://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&id=OFL#5667e9e4)>

41. Nicolas Spalinger & Victor Gaultney: "Font Software refers to the set of files released by the Copyright Holder(s) under this license and clearly marked as such. This may include source files, build scripts and documentation.", 26/02/2007, source: <[https://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item\\_id=OFL\\_web](https://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL_web)>

42. 205TF, *End User Licence Agreement*, 2017, source: <<https://www.205.tf/data/Licence-205TF.pdf>>

43. Ibid, traduction officielle: « 205TF prohibits the use of the typefaces commercialised on the [www.205.tf](http://www.205.tf) website in the dissemination of words and images of a racist or pornographic nature or harmful - in any way - to a person or a group of persons for any reason whatsoever. 205TF typefaces can not be used for communication, in any manner whatsoever, of endeavors or programs related to the armaments or nuclear industries (205TF does however encourage the development of sustainable energies and the resolution of conflicts!) The use of a typeface sold on the website [www.205.tf](http://www.205.tf) to carry a political message or to serve in the development of the identity of a political organization must be the subject of a prior request to 205TF. The absence of a reply is equivalent to a refusal. Under no circumstances is 205TF bound to give the reasons for its refusal. »

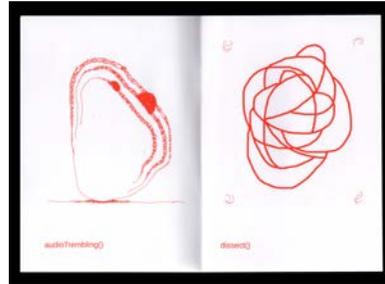
## Du commanditaire à l'outil, un placement du designer

Le designer donne à voir le monde, il le rend lisible, visible possiblespan class="margin-note">>Étienne Ozeray, *Pour un design graphique libre*, 2014, p.41, source:<<http://www.etienneozaray.fr/libre-blog/>>. La portée de son travail n'est pas forcément palpable, quantifiable ou bien visible à première vue, mais elle n'est absolument pas négligeable. Chaque concepteur devrait en prendre la mesure et prendre des engagements et ses responsabilités. L'engagement social, écologique, technique et politique de celui-ci le mènera à se placer. J'entends par la notion de placement la dynamique dans laquelle va évoluer le designer en rapport à sa pratique et de sa place dans la société. En somme, il s'agit de la réponse technique qu'il amène en réaction à sa relation au monde et la place qu'il y cherche. Ce n'est pas forcément faute de volonté, mais plutôt de sensibilisation ou de véritable compréhension, un certain niveau de conscience et de réflexion doit être atteint pour faire émerger ces questionnements. La différence entre un métier non créatif et un métier des arts, des arts appliqués, en l'occurrence, se retrouve dans la nature même de la discipline. En effet, l'Art questionne le monde par nature, il le représente, le caricature, l'exagère, le détraque, le montre dans toutes ses formes. Depuis la fin du 19<sup>e</sup> siècle, l'Art n'a cessé de se réinventer sous des formes très variées, de l'Impressionnisme à l'Art Performatif en passant par le Dadaïsme. Par nature, l'Art est une lecture de son environnement demandant, aussi, un recul nécessaire, qui établit donc le placement de l'artiste en rapport à celui-ci. Les arts appliqués, en soi l'Art appliqué à la vie, dessinent une situation se trouvant entre le monde des arts et la sphère sociétale. Oscillant entre commande technique et recherche sensible, il attribue au designer<sup>44</sup> un certain placement. Visuellement, il serait intéressant et pertinent de le représenter dans un schéma multidimensionnel (X, Y, Z, etc.) selon des critères éthiques, ce qui déterminerait alors, par notation, sa position entre Art et société. Il est important de préciser que le terme société revêt aussi une complexité importante, par sa multitude organisationnelle, ses valeurs divergentes et les différentes représentations qui lui sont rapprochées. En somme, le designer, lecteur et énonciateur du monde, traducteur de son environnement, se place plus ou moins volontairement dans une sphère globale, ce qui définit un ensemble d'engagements écologiques, sociaux, techniques et politiques. Ceux-ci définissent alors l'interaction du designer avec le monde, la conceptualisation du projet, sa production, sa distribution et même son partage.

Dessinant petit à petit mon environnement de travail futur, je comprends les outils que j'ai besoin de mettre en place, ainsi que la dynamique vers laquelle j'essaierai de tendre post-diplôme. Il est aussi important, de l'autre côté, de penser intelligemment les outils que j'emploierai, avec un certain recul pour m'assurer une convivialité d'utilisation mais aussi une efficacité certaine. De ce fait, j'aimerais poursuivre l'engagement que j'aborde ici, autant au niveau de la sélection des commanditaires, de la conception, de la production, des outils employés que de la distribution en aval. Je commence à dessiner un certain processus, entre un travail manuel, couplé à une manipulation contrôlée des outils numériques libres. Il s'agirait de

44. Les 3 grandes disciplines du design (lieu, objet, message) sont reliées à l'industrie de manière assez différentes, c'est pourquoi il faut nuancer l'argumentaire en fonction de celles-ci.

s'inscrire dans une dynamique similaire aux éditions PrePostPrint, ou au travail de Raphaël Bastide. Se servir des logiciels libres, comme Inkscape, Gimp et Scribus, mais aussi convoquer le code brut, sous forme HTML, CSS, simplement mais aussi d'aller chercher des petits environnements de programmation comme Processing ou des bibliothèques javascript comme Paged.js ou Bindery.js.



Raphaël Bastide, *Each Page A Function*, 2019. Travail réalisé en HTML, CSS, Javascript et PHP.

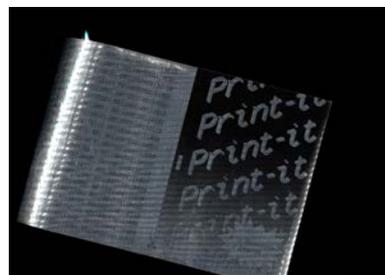


Open Source Publishing, *Each Page A Function*, Belgique, Médor, 2012. Travail réalisé avec HTML2print, Inkscape, Gimp et Scribus.

34



Luuse, *Poisson-Évêque*, Belgique, Stéphanie Vérin, 2017. Travail réalisé en HTML, CSS et avec Pad2print.



Morgane Bartoli Corentin Moussard, *Print-it, let's discover the Internet!*, France, Objet Papier, 2017. Travail réalisé en HTML, CSS, Javascript, Jekyll et avec Netlify.

# Communautés numériques réelles

## Rassembler autour de valeurs communes

L'avènement des premières communautés numériques est intimement liée à la hacker culture, issue elle-même des communautés hippies des années 60, initiée par le AI Lab du MIT, aux États-Unis. La recherche d'informations liée à des valeurs, des recherches ou des problématiques communes mène à une convergence induite par l'immensité des réseaux internet. Ainsi, avec un simple accès à internet, il est possible de rentrer en contact, de nouer des liens, avec des individus ou des communautés à l'autre bout de la planète, ce qui était bien plus compliqué avant, si on fait référence à la complexité non lisible et globalisée du monde pré-internet. Ce réseau mondialisé, pour le pire et le meilleur, à la fois utopique dans sa genèse et dystopique parfois dans l'orientation de certaines appropriations, permet de rassembler des âmes en croisant des valeurs communes, des sujets bien précis ou plus techniques. L'accessibilité grandissante du réseau internet donne accès à un savoir universel astronomique partagé de manière plus ou moins libre. Une des révolutions numériques les plus marquantes concerne l'invention et la démocratisation de l'encyclopédie libre Wikipédia. Œuvre libre, donc accessible à tous, chacun est « *libre de la rediffuser* »<sup>45</sup>. Le principe de l'encyclopédie en ligne est simple, il est convenu que chacun puisse la compléter, à condition de respecter certaines normes. Il faut fournir assez de sources et faire honneur à une certaine neutralité. Jimmy Wales, cofondateur de Wikipédia définit cette neutralité par le fait de « *décrire le débat plutôt que d'y participer* ». Ainsi, des contributeurs du monde entier permettent à des individus d'obtenir des informations sur des sujets qui les intéressent, même parfois pour s'informer de conflits géo-politiques et rejoindre des communautés dédiées. Wikipédia est une source d'information objective, mais qui peut aussi servir de ressource bibliographique, renvoyant vers d'autres sites qui peuvent nourrir une réflexion, ou bien constituer à eux-mêmes, des communautés numériques. Dans la continuité de réseaux communautaires participatifs, en 2005, Steve Huffman, Alexis Ohanian et Aaron Swartz fondent Reddit. Le site web fonctionne sur un principe simple de posts, textuels et iconographiques, soumis à des « *upvotes* » et « *downvotes* » (votes vers le haut ou vers le bas), plus le sujet tire vers le haut, plus il est mis en avant par l'algorithme de Reddit. Ce qui est intéressant à noter, ce sont les sous-parties du site, nommées subreddit. En effet, ces thèmes forment de réelles micro communautés très diverses, allant de r/fermentation (communauté autour de la fermentation, à plus de 112 000 membres), à r/politics (page dédiée aux sujets politiques divers, au plus de 7 millions d'actifs) en passant par r/WatchPeopleDieInside (littéralement « *regarde des gens mourir de l'intérieur* », soit des vidéos d'individus subissant une grosse déception, suivie par plus de 3 millions de membres). Qu'elles soient plus ou moins sérieuses, ces communautés arrivent à rassembler des individus du monde entier par la simple recherche des termes. Ainsi, il existe des communautés autour de la permaculture (150.000), des coopératives (12.000) ou de l'open source (130.000).

45. Auteurs variés Wikipédia, Wikipédia, mis à jour le 15/02/21 [consulté en mars 2021], source: <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>>

## S'activer par le web

Une certaine mobilisation numérique dématérialisée et quantifiable se met alors à exister en ligne, mais elle ne se limite pas uniquement à des réseaux non palpables, elle prend aussi action<sup>46</sup> dans le monde réel. Pierre Rabhi<sup>47</sup>, Isabelle Desplats et Cyril Dion fondent le mouvement Colibris, proposant à chacun de « *faire sa part* », prenant part dans un engagement écologique et humain. Ainsi, le site du mouvement est devenu une vitrine et un lieu de convergence pour les citoyens souhaitant s'engager dans une transition écologique et sociale nécessaire. Le site web met en avant différents projets, comme des Outils Libres, une carte interactive, une Université, une Fabrique et une Agora. Chacun de ces projets a une application bien réelle, même si elle est dématérialisée. La carte Près de Chez Nous, par exemple, permet de recenser, partout en France, les lieux, les collectifs, les commerces, les restaurants ou lieux de convivialité qui correspondent aux engagements de l'association (Charte pour la Terre et l'Humanisme rédigée initialement par Pierre Rabhi). De cette façon, chaque individu doté d'un accès à Internet, soit plus de 80% des français<sup>48</sup>, ou plus de la moitié de la population mondiale en 2019<sup>49</sup> (4 800 000 000 utilisateurs<sup>50</sup> en 2021), peut joindre des communautés et en apprendre plus sur les sujets qui lui sont chers. Le mouvement Colibris encourage alors ses membres à agir directement, par des moyens assez divers. Il est question de se rapprocher de la production locale, de changer de banque, d'éduquer et s'éduquer autrement, de choisir un fournisseur d'énergie indépendant, de jardiner, de se déplacer autrement, en somme, d'amener à un questionnement des comportements mécaniques quotidiens pour concrétiser ses valeurs éthiques. Aujourd'hui, il est question d'activer réellement les communautés numériques, pour éviter une dématérialisation de la lutte, qui ne serait portée que par des valeurs, et non des actes. Dans Revue Économique, il est explicité en 2020, la « *corrélation entre mobilisation online (sur Facebook) et mobilisation offline (blocages des ronds-points)* »<sup>51</sup> par rapport au mouvement des Gilets jaunes dès novembre 2018. C'est une action qui s'est organisée en ligne et qui s'est concrétisée en lutte, en occupation puissante, directement dans la rue.

46. Dans le sens de lutte active, de mise en œuvre de l'engagement, en soit par le *faire*.

47. Autour de Pierre Rabhi, *Pierre Rabhi, Biographie*, [consulté en mars 2021], source: <<https://www.pierrerabhi.org/>>

48. Selon l'UIT, 83% des habitants français avaient accès à Internet en 2012, source: <[https://www.lemonde.fr/technologies/visuel/2012/02/28/accede-a-internet-dans-le-monde\\_3490288\\_651865.html](https://www.lemonde.fr/technologies/visuel/2012/02/28/accede-a-internet-dans-le-monde_3490288_651865.html)>

49. Charlie Perreau pour le JDN, *Plus de la moitié de la population est connectée à Internet*, source: <<https://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/1493209-plus-de-la-moitie-de-la-planete-est-connectee-a-internet-selon-statista/>>

50. Selon Internet Live Stats, [consulté le 17/02/21], source: <<https://www.internetlivestats.com/>>

51. Pierre C. Boyer, Thomas Delemotte, Germain Gauthier, Vincent Rollet, "Benoît SchmutzLes déterminants de la mobilisation des Gilets jaunes", *Revue Économique*, vol.71, p.109-138, janvier 2020, source:<>

## Faire reconnaître pour lutter

52. Étienne Ozeray, *Pour un design graphique libre*, 2014, p.41, source: <<http://www.etienneozaray.fr/libre-blog/>>

53. Ibid

54. Outilleur, subst. masc. *Ensemble des outils nécessaires à l'exercice d'un métier, d'un travail, à la pratique d'une activité manuelle; ensemble des outils et des machines nécessaires à la marche d'une entreprise, d'une exploitation*, Cnrtl, portail lexicographique, source: <<https://www.cnrtl.fr/definition/outilleur>>

55. Norman Potter, *Qu'est-ce qu'un designer: objets, lieux, messages*, 1969, préface de Tony Côme, postface de Robin Kinross, traduit de l'anglais par Gilles Rouffineau et Damien Suboticki, Paris, B42, 2018

56. Super Terrain, *Café Popoï au Jockey Club*, 2020

Le designer graphique rend lisible<sup>52</sup> le monde, il permet de rendre accessible des données indigestes au public. Sans parler de Data Visualization, de manière plus ou moins sensible, il est question, ici, de donner les outils nécessaires à une lutte pour se faire comprendre, mais aussi de s'affirmer visuellement, soit aussi, de la rendre visible<sup>53</sup>. Autant sur le web que sur des supports matériels, aujourd'hui, l'engagement du designer peut se traduire en plus par son fort rapprochement politique assumé, comme le collectif Grapus avec le PCF (Parti Communiste Français) ou la CGT à la fin des années 70. Le design revêt alors le rôle d'outilleur<sup>54</sup>, et se doit de proposer des artefacts<sup>55</sup> qui vont permettre à la communauté de faire communauté, de se créer, de se représenter, d'exister ou de se reconnaître. L'identification est nécessaire, autant réelle que dématérialisée, d'ailleurs, des formats qui sont encouragées à se compléter pour une communication contemporaine complète et efficace. Le design graphique permet l'identification, qui permet l'ancrage et donc, par la suite, l'activation. En milieu rural, comme en milieu urbain visuellement saturé, il est impératif de révéler l'imperceptible, l'habituel ou le nouveau. Dans le design de service public, engageant l'utilisateur final dans sa chaîne de conception, production, distribution, utilisation ou communication, la présence graphique doit accompagner la présence géographique du ou des designers. Une présence matérialisée existe quand le lieu, l'endroit, la dynamique, le sujet, se font connaître et reconnaître de l'extérieur (dans le monde réel ou sur le web). En 2020, Super Terrain réactive le Café Popoï, cette fois-ci à l'ancien Jockey Club de Loireauxence (Pays de la Loire). Pendant 3 semaines, le café est tenu par 10 artistes qui « *peignent, écrivent, enregistrent, brodent, mettent en scène, sérigraphient, construisent [...]* »<sup>56</sup>, de manière ouverte, accessible au public. Les objets graphiques proposés lors de la résidence se veulent très forts, arrivants à porter une identité intérieure et extérieure marquante et efficace. Le lieu devient visible, il est, en quelque sorte, activé pendant une période temporaire. L'espace public devient vivant, il prend, par ailleurs, tout son sens à ce moment-là, car cette activation lui permet d'accueillir du public. L'activation d'un lieu permet à l'espace public de devenir public aussitôt.

## Re-création d'imaginaires et de collectifs

Depuis les Trente Glorieuses, soit les débuts de la société de consommation de masse et le grand exode rural en France, les liens se sont distendus entre les individus. Les organisations intermédiaires et territoriales ont disparu en grand nombre. Il s'agit là des « *syndicats, des partis politiques, des familles ou des communautés religieuses* »<sup>57</sup> qui se sont petit à petit retirés des échanges sociaux entre les individus d'une même société. Ceci contribue aussi aujourd'hui à distinguer le milieu rural du milieu urbain, les individus sont plus proches (géographiquement), mais à la fois, plus éloignés (socialement), à l'inverse du milieu rural. Dans une interview donnée à Radio-Canada en octobre 2020, Hélène Dubé poursuit alors: « *Ils sont très rares les humains qui sont capables de vivre en ermite. Mais, ils sont très rares les humains qui ne vivent pas en ermite quand ils sont dans une ville de 1 million d'habitants.* ». Ce n'est pas la proximité qui forge forcément la communauté, mais plutôt des valeurs, des enjeux et les engagements en communs des individus qui les rapprochent. Les milieux ruraux ont ancré des sentiments identitaires forts et ont, de ce fait, organisé des rites, des traditions ou des célébrations autour de pratiques communes. Pourtant, depuis les années 1950-1960, une grande tendance va vers la perte, la non-transmission des savoirs et la marchandisation des folklores locaux. Ils sont toujours poursuivis, sauvegardés et articulés chaque année. Malheureusement, il le sont plus à des fins pécuniaires qu'à l'honnête célébration de rites ancestraux, par rapport à des traditions identitaires et à la perpétuation d'une mémoire commune, liée à une célébration naturelle ou sociale. Conscients de cette perte de rituels festifs poussant à l'unité, des collectifs s'activent à créer de nouveaux imaginaires, de nouvelles façons de retrouver le collectif et de sublimer le patrimoine commun. Depuis 2014, un collectif bruxellois retrouve de la vie en milieu urbain en proposant le Carnaval sauvage de Bruxelles, « *indépendant, autonome et marginal* », célébrant « *la mort de l'hiver et le retour de la vie* »<sup>58</sup>. Il s'agit là de trouver des nouvelles fêtes libertaires et anticapitalistes. Les exemples sont nombreux, fleurissants et joyeux. Strasbourg, capitale française du vélo, voit naître chaque année en septembre la Fête du Cambouis. Cette fête rassemble les collectifs strasbourgeois centrés autour du vélo et propose des animations, des inventions, des ateliers, des réparations ou bien juste un espace public partagé, plein de vie, de couleurs et de bonnes odeurs. Strasbourg a accueilli aussi La Grosse Entube, un rassemblement d'arts forains alternatifs, en septembre 2020. Sur la seconde page du flyer, il est annoncé: « *Dans un monde où le divertissement a été confisqué par les écrans et les géants de l'entertainment. Dans un monde qui, trop souvent, oublie le sens du «vivre ensemble* ». Une seule solution : La Fête Foraine. Pas celle que l'on parcourt, désenchanté, cherchant de la petite monnaie parce que les manèges sont trop chers, mais celle de notre enfance où les lumières braquées sur un monde nouveau nous envoient. Aujourd'hui, elles éclairent une enseigne où est inscrit: Grosse Entube». Les designers graphiques et collectifs s'attellent donc à outiller ces événements, autant dans leur communication en amont qu'avec des artefacts à manipuler, à intégrer au spectacle lors des manifestations. Super Terrain, Formes Vives ou Les Gens Géniaux s'essayaient aux déguisements graphiques, au design à porter, à déambuler.

57. ...«[...] S'il a été dernièrement vivifié, l'idée que la France est très fracturée tant au niveau social, économique que culturel n'est pas nouvelle. Avant, beaucoup de corps intermédiaires comme les syndicats, les partis politiques, la famille ou encore les communautés religieuses faisaient du lien entre les citoyens. Il nous est apparu que la notion de «faire société» s'était complexifiée.», Dominique Quinio, lors de son entretien avec Pierre Bréchon, 2019

58. Benoit Deuxant pour Pointculture.be, Interview de Julien Celdran (La Société du Carnaval sauvage), publié le 09/01/2017, [consulté le mars 2021], source: <<https://www.pointculture.be/magazine/article/de-julien-celdran-la-societe-du-carnaval-sauvage/>>



Carnaval sauvage de Bruxelles, 2018, photographie: Laurent Orseau



La Grosse Entube, 2019, Rennes, photographie: Said Missou



Formes Vives, *Workshop Manifeste à l'école d'art de Bayonne*, École d'art de Bayonne (ESAPB), janvier 2020

## Des luttes, des imaginaires et des fictions

Il est plus que nécessaire, aujourd'hui, de se raconter des nouvelles histoires, d'imaginer collectivement des futurs alternatifs qui influenceront notre présent. Dans *Socialter*, Alain Damasio écrit : « *Le vrai défi imaginaire aujourd'hui, pour un écrivain, c'est d'affronter ce chaos probable des délitements en les mettant finement et conflictuellement en scène, en récit ou en sons [...] Comment imaginer les renaissances à construire, les évitements fertiles, les combats féroces nécessaires contre l'extractivisme mortel de nos capitalismes tardifs ? Comment en finir avec les mythes technocrétins du transhumanisme en créant nos propres mythes du futur ? Une guerre des imaginaires est déjà engagée. Tous ceux qui entendent nous gouverner, à tous niveaux, ont intérêt à se réapproprier les imaginaires anxiogènes qui rampent aujourd'hui partout. Rien de plus utile pour un pouvoir que la peur parce qu'elle provoque de l'anxiété et surtout de la tristesse. Comme le dit magnifiquement Spinoza, aucun pouvoir ne peut s'exercer sans cette capacité à générer de la tristesse chez les gens. Donc rien de plus révolutionnaire que la joie... Parce que quelqu'un de triste résiste beaucoup moins et obéit par défaut - c'est aussi simple que ça. [...] La qualité d'une lutte ne se mesure pas à ce qu'elle obtient, mais à ce qu'elle fait de nos vies et dans nos vies: un tissage, une fierté immanente, la noblesse de se tenir debout et d'avancer. Le bonheur de défendre ensemble des valeurs partagées.* »<sup>59</sup>. Il continue en imaginant un futur plus solidaire, plus sobre, en convoquant les low-tech<sup>60</sup>, les solutions dégradées ou une certaine décroissance. Il est aussi notoire que les termes qui sont rapprochés de ces notions paraissent péjoratifs ou inférieurs (par rapport à une situation initiale) et qu'il faut absolument conscientiser la sémantique qu'il s'en dégage. Elle contribue grandement à la création d'imaginaires car, vectrice des formes d'imaginaires mentaux très puissants. Par exemple, il peut s'agir du terme de l'Effondrement, Alain Damasio déclare d'ailleurs « *L'Effondrement avec un grand « E » est trop simpliste, trop religieux, il a la force des mauvais récits fondés sur la peur motrice* ». Pablo Servigne, co-auteur de *Comment tout peut s'effondrer ?*, dans son entretien avec Vincent Verza<sup>61</sup> insiste d'ailleurs beaucoup sur la pluralité de ces effondrements et de la désacralisation du mot. Il évoque toute l'imagerie qui est associée à cette idée et ce qu'elle véhicule en réaction. Il s'efforce aussi, après avoir mis en lumière les différentes façons dont le système peut dysfonctionner, de réaffirmer le caractère multiple des effondrements mais aussi l'aspect transitionnel et lent de la rupture, qui paraît sinon brutal, comme si tout allait s'arrêter du jour au lendemain. La sémantique, explorant la signification des langages, est, d'ailleurs, l'outil principal du design graphique, utilisant les formes, les couleurs, les associations d'images, les typographies ou les mises en pages pour signifier, pour faire comprendre une idée initiale. Quand le designer conçoit un artefact, il crée aussi un imaginaire qui sera interprété, lu par le citoyen, de manière plus ou moins inconsciente et qu'il impactera d'une certaine façon, en fonction de ses connaissances personnelles, de son vécu et de son environnement.

59. Interview de Alain Damasio, *Socialter, Le Réveil des Imaginaires*, hors-série n°8, p.8, avril-mai 2020

60. Ibid p.9, Alain Damasio précise en parlant des low-tech : « Le terme « low-tech » me frustre parce qu'il s'oppose à une « high-tech » supposée supérieure »

61. Vincent Verza pour Partager c'est Sympa, *Après le COVID-19 : L'Effondrement ? Avec Pablo Servigne*, 16/02/21

## Réalités alternatives

La nécessité de création d'imaginaires, d'histoires nouvelles ou de réalités alternatives amènent des collectifs de designers, des artistes ou des comédiens à altérer le monde qui les entoure. Le collectif allemand Raumlabor travaille, depuis le début des années 2000, sur la création de ces *utopies réelles*<sup>62</sup> qui encourage à repenser notre rapport au monde. En 2004, les designers et architectes du collectif imaginent Fassadenrepublik à Berlin<sup>63</sup>. Ils ont inondé le Palais de la République (Palast der Republik) et invité les habitants à repenser leur environnement dans une ville immergée. Chacun pouvait s'investir dans la construction de l'image de la ville, avec des jeux de rôles qui stimulaient les débats sur l'architecture et les plans d'urbanismes. Dix ans plus tard, le collectif implante La Maison Fontaine<sup>64</sup> en plein Montréal pour créer un îlot de fraîcheur célébrant poétiquement les biens communs, comme l'eau. Il devient un nouveau lieu de rencontre, d'échange, célébrant aussi la vie, l'eau et la nature. Il peut s'agir aussi de réimaginer les transports quotidiens (Dolmusch X-Press, 2006), en proposant un système de voitures privées, motos, bateaux solaires, calèches où les habitants de Kreuzberg (Berlin) se déplaçaient jusqu'au théâtre pour 1€ symbolique par voyage<sup>65</sup>.

62. Raumlabor, *Real Utopias*, site de Raumlabor, [consulté en mars 2021], source: <<https://raumlabor.net/real-utopias/>>

63. Raumlabor, *Fassadenrepublik*, 2004, Berlin, Allemagne, source: <<https://raumlabor.net/fassadenrepublik/>>

64. Raumlabor, *Fountain House*, Montreal, Canada, 2014, source: <<https://raumlabor.net/fountain-house/>>

65. Raumlabor, *Dolmusch X-Press*, Berlin, Allemagne, 2006, source: <<https://raumlabor.net/dolmusch-x-press/>>



Raumlabor, *Fassadenrepublik*, Berlin, Germany, 2004



Raumlabor, *Fountain House*, Montreal, Canada, 2014



Raumlabor, *Dolmusch X-Press*, Berlin, Germany, 2006

En somme, les designers font naître des projets de problématiques réelles, qui sont accentuées, transformées ou altérées afin d'aborder certains sujets sensibles ou difficiles. À Aubervilliers, en 2004, Thomas Hirschhorn est invité par les Laboratoires d'Aubervilliers et crée l'œuvre Musée Précaire Albinet, au pied de la Cité Albinet<sup>66</sup>. L'artiste ramène directement des œuvres du Centre Georges Pompidou et du Fond National d'Art Contemporain dans un milieu complètement éloigné de cette culture du musée, créant ainsi un lieu temporaire utopique, fantastique et alternatif où les thèmes de l'accès à la culture et de l'éducation sont abordés.

66. Thomas Hirschhorn, *Musée Précaire Albinet - Quartier du Landy, Aubervilliers, 2004*, Les Laboratoires d'Aubervilliers, éditions Xavier Barral, 2005, source: <>

43



Thomas Hirschhorn, *Musée Précaire Albinet - Quartier du Landy, Aubervilliers 2004*, dir. Yvane Chapuis, 2005

De manière beaucoup plus absurde, le collectif 36.15 Dakota crée une pièce jouée directement dans la rue, en cassant les barrières du réel. *Ostréa Odulis* est une pièce de « *spéléologie gustative* », prétexte à interroger l'environnement des villes et du à son environnement. Ici, un comédien soit-disant ostréiculteur raconte sa culture dans les égouts de Paris, ou bien dans le lac de Genève en insistant sur la proximité de la nourriture et en abordant les thématiques écologiques des côtes normandes, comme la pollution aux algues vertes.



Dakota 36.15 *Ostréa Odulis*, Grands Voisins, Paris, 14 juin 2017



# Conclusion

Cette exploration des possibles, de l'existant, du vivant, de l'animé, du possible, n'est pas une injonction dogmatique envers la discipline du design graphique. Il est important de souligner le fait que cette analyse est multiple, transversale et subjective, basée sur des faits, des pratiques nouvelles et des solutions alternatives. Ce qui, pourtant, révèle un grand intérêt, est la (re)mise<sup>67</sup> en question des comportements mécaniques, des habitudes liés à la conception, la production et la distribution. Il n'y a pas de solution unique car chaque commande, chaque contexte se doit d'engendrer une réflexion propre à celui-ci. Les découvertes qui ont construit ce cheminement de pensée permettent à la fois de préciser l'environnement de travail, mais aussi d'en dégager des nouvelles pistes d'exploration, autant techniques qu'intellectuelles. L'engagement du designer me semble nécessaire. Sans parler d'éthique de travail, de parti pris écologique, social, politique ou technique, il s'agit là de s'engager dans la recherche et dans le questionnement. Il est impératif de prendre la mesure de ses actes et comprendre les mécanismes profonds qui dictent les habitudes quotidiennes pour les remettre en questions et imaginer des scénarios alternatifs, plus éco-logiques, plus humains, en soit, plus résilients.

67. Faut-il déjà l'avoir mis en question.

45

Cette recherche-découverte, naviguant entre les différents piliers de mon projet de diplôme, m'indique des pistes à poursuivre et des engagements à tenir. J'aimerais tout particulièrement mettre en pratique, pour mon projet de diplôme, les préceptes que j'ai établis ici. J'engagerais ma pratique dans mes questionnements quotidiens, du fond, à la forme, en passant par les outils, par mes commanditaires et mes collaborateurs. J'engagerais une pratique réalisée en intelligence, contextualisée, respectueuse, résiliente et individuante. Je prendrais le temps et donnerais les efforts nécessaires pour assurer un design graphique digne du monde que je veux dessiner et laisser aux générations futures. Je souhaite qu'elles puissent disposer, avec sobriété, d'un savoir collectif, gratuit et inclusif. Je prônerais une pratique résiliente, pour une société résistante, forte, tirant vers une positivité universelle et un respect profond envers le vivant.



# Bibliographie

## **Œuvres sur la relation à l'outil :**

Ivan Illich, *Oeuvres complètes - Volume 1*, [1973], Fayard, 2004

Matthew B. Crawford, *Éloge du carburateur*[2009], La Découverte, 2010

Vivien Philizot et Jérôme Saint-Loubert Bié (sous la dir.), *Technique & design graphique, Outils, médias, savoirs*, B42, 2020

Étienne Ozeray, *Pour un design graphique libre*, 2014

## **Œuvres sur la relation à la société :**

Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule*, B42, 2013

Nicolas Pasquereau, *Quel design graphique pour une société contributive*, 2013

Hugues Boekraad, *Mon travail ce n'est pas mon travail, Pierre Bernard, Design pour le domaine public*, Lars Müller Publishers, 2007

## **Œuvres sur l'écologie et la résilience alimentaire :**

Francis Hallé, *Éloge de la plante*, Le Seuil, 2015

Pierre Rabhi, *Vers la sobriété heureuse*, Actes Sud, 2013

Les Greniers d'Abondance, *Vers la résilience alimentaire*, Yves Michel Eds, 2020

Pablo Servigne, *Nourrir l'Europe en temps de crise*, Actes sud, 2017





continuellement les outils libres et open source. 2. Le mémoire a été conçu sans aucun téléchargement de contenu (photographique ou typographique), toutes les références sont mis en formes par des liens (href=""). Il est possible que certains contenus ne chargent pas, ou bien aient une taille, ou une colorimétrie différente de leurs voisins. 3. La gestion d'exportation du document est limité par sa nature web, les teintes sont converties automatiquement par le mode d'export PDF Chromium.

**Licence :**

Creative Commons: Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions (CC BY-SA 4.0)



