

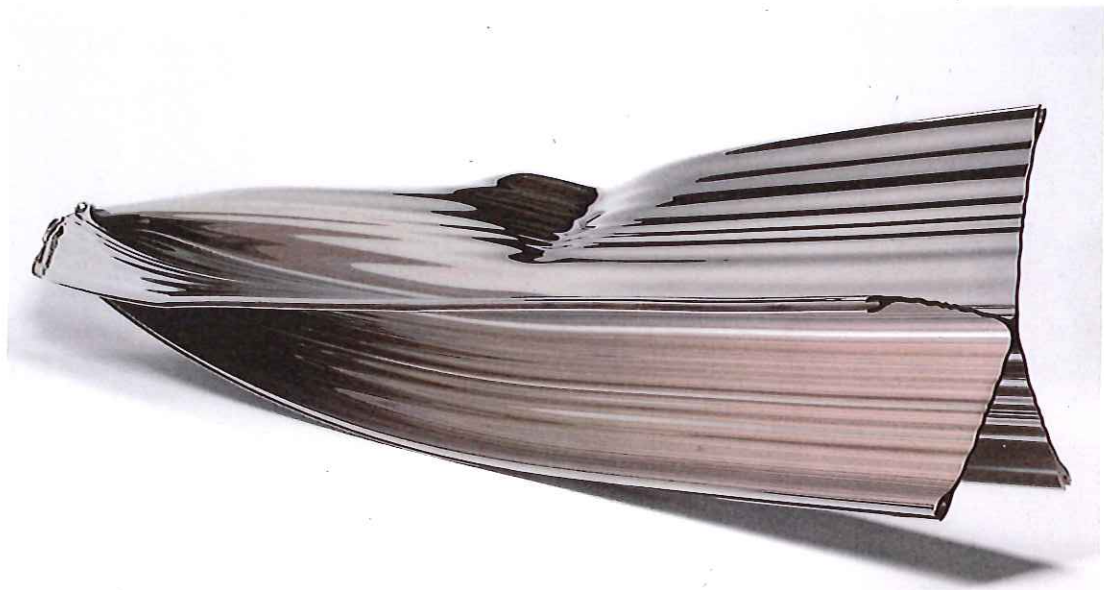
Les Cahiers

printemps 2013
du Musée national d'art moderne

123



Centre
Pompidou



Design & Prospective industrielle

Valérie Guillaume Présentation. Enjeux et perspectives de recherche sur le design et la prospective industrielle

Valérie Guillaume, Odile Rousseau, Anne-Marie Zuchelli Plateforme de veille documentaire pour la prospective industrielle

Victor Margolin Design et alimentation : études parallèles, études croisées

Alison J. Clarke Victor Papanek : l'agent provocateur du design

Ramia Mazé Formes critiques. Pour une pratique critique du design

Manoj Kothari Comprendre l'Inde en 2013. De nouveaux consommateurs au croisement de la tradition et de la modernité

Fang Hai Ma rencontre avec le design scandinave, son histoire et sa création vivante

Otakar Máčel La collection de chaises de la Technische Universiteit, Delft

Aurélien Lemonier L'écart à l'œuvre. Quatre expériences de design scénographique pour le Centre de création industrielle

Cloé Pitiot Serge Mouille, explorateur de formes

Valérie Guillaume L'exposition « Miljö för en ny planet » d'Ettore Sottsass, 1969, racontée par ses acteurs

Valérie Guillaume Studio Alchimia, *Architettura Sussurranti*

Fuel Costs Rise Anna, 27 (Settler)

Settlers are socially conservative, seeking stability and valuing routine, the known, the local. They tend to trust authority and stick to the rules.

Anna's main concerns are her family, her home, and being comfortable.

Stability
She is concerned about job security. The rise in fuel costs means she must work from home, going to the workplace just two days a month. Her husband now sometimes stays at his office for a few nights in a row.

Guilt
Her husband has to work a bit harder, but she secretly quite likes aspects of this new situation. Commuters become closer and more in-trail, continuing her basic norms.

Complacency
Though affected by the rise in prices her household is ok. The increases in home entertainment and new services focusing on the local suits her lifestyle.

Concerned for her and her husband's job security.

Anna's Initial Reaction

Commuter patterns change. Her husband commutes less but stays over at work for days at a time.

Anna's Adaptation

She takes advantage of people's slower travel by turning part of her home in to a guest house.

Anna's Life in long-term

2000 Watt Diet
Anna 27 Settler

Rolling Blackouts
Anna 27 Settler

Fuel Costs Rise
Anna 27 Settler

2000 Watt Diet
Anna 27 Settler

Rolling Blackouts
Anna 27 Settler

Fuel Costs Rise
Anna 27 Settler

2000 Watt Diet
Anna 27 Settler

Rolling Blackouts
Anna 27 Settler

Fuel Costs Rise
Anna 27 Settler

Détail extrait de Energy Futures, *Fuel Cost Rise*, scénario et aperçu des 3 scénarii générés par la combinaison des méthodes issues de la futurologie et de la création de personas, Interactive Institute Switch, équipe de projet : Lisa Olausson et Martin Frostner

Formes critiques

Pour une pratique critique du design

Le design intervient fortement dans le façonnement de la réalité matérielle, des valeurs culturelles et du comportement humain. En promettant d'alléger notre charge de travail, d'apporter le « bien vivre », de dénoter le goût et le statut social, le design produit des « arguments persuasifs » opérant de façon comparable à ceux de la rhétorique politique, pour mieux véhiculer des idées concernant ce à quoi pourrait, ou devrait, ressembler notre futur¹. Le design fabrique, littéralement, du désir². Mais il ne produit pas seulement des arguments rhétoriques ; ses idées sont solidement inscrites dans des images, des objets, des bâtiments, des infrastructures et des systèmes constitutifs de notre culture visuelle et matérielle. De fait, l'architecture a longtemps été pensée comme une « pratique disciplinaire » ordonnant les vies publique et privée au travers de la forme³. Tant à travers la hiérarchisation visuelle et la circulation physique dictées par les plans d'urbanisme que le rayon et les capacités d'action des appareils domestiques, les formes du design matérialisent une sorte d'« ergonomie politique⁴ » qui finit par se fondre avec les habitudes corporelles, les routines quotidiennes, les normes sociales et la mémoire culturelle. Véhicule d'idées et régulateur d'idéaux, le design est complice de la (re)production idéologique.

En tant qu'« activité de service », le design sert d'ordinaire les idéaux de ses clients et de leurs marchés. Contrairement à l'architecture ou à l'art, qui bénéficient de traditions critiques plus établies, le design demeure étroitement lié, du fait de ses origines, à la révolution industrielle. « Globalement indissociable de la production capitaliste, la conception de produits [*product design*] est dépourvue de tradition critique indépendante sur laquelle fonder une alternative », rappelle John Thackara⁵. Or, les changements radicaux des modes de production et de consommation industriels, ainsi que les défis socio-économiques et environnementaux actuels, nous imposent aujourd'hui de réfléchir à une reformulation critique de la discipline⁶. Nous pourrions à cette fin nous inspirer d'alternatives issues des contre-mouvements des années 1960 et 1970. Le *statu quo* idéologique fut alors contesté, entre autres, par le groupe italien Superstudio, qui élaborait un mouvement « anti-design » opposé aux idéaux d'un design juste bon à promouvoir la culture de la consommation, l'uniformité moderniste de la production de masse, et les valeurs néo-capitalistes. Aujourd'hui, ces tendances du design nous interrogent. Comment articuler une pensée critique avec les pratiques du design ? Comment,



personas,

à partir de pratiques critiques, forger des alternatives présentes et futures pour les métiers du design?

Les années 1960 ont en effet préfiguré diverses approches critiques [*approaches to criticality*] – notamment en architecture. Justifiée par les faiblesses – réelles ou supposées – du modernisme sur le plan social et environnemental, une approche plus rigoureuse de l'histoire et de la théorie visa à améliorer la compréhension de l'architecture et de ses responsabilités. Au sein de l'université, par exemple, la tâche consistant à forger, de l'extérieur, une critique de l'architecture fut confiée à des départements distincts dédiés à l'histoire et à la théorie. Elle se doubla d'une « critique de l'intérieur⁷ », autre approche permettant à la pratique architecturale de formuler des questions décisives sans subir le brouillage d'autres disciplines. Tandis qu'aujourd'hui l'architecture prend un tournant qualifié de « post-critique⁸ », le design commence tout juste à asseoir une tradition critique. L'histoire et la théorie gagnent en importance à mesure que le design se développe dans l'enseignement supérieur. La « critique de l'intérieur » du design connaît toutefois un prolongement dans une dimension critique [*criticality*] fondée sur – et alimentée par – les processus, les matériaux et les produits. C'est ce à quoi renvoie l'expression « pratiques critiques du design ».

Dans cet article, j'évoquerai quelques aspects propres aux pratiques critiques du design. Je rappellerai brièvement comment sont explorés idéaux et alternatives dans les catégories du « design-concept [*concept design*] », du « design conceptuel [*conceptual design*] » et du « design critique [*critical design*] ». Étroitement liées aux idées du design, ces pratiques éclairent la façon dont les questionnements intellectuels et idéologiques peuvent se construire de l'intérieur au lieu d'être prescrits de l'extérieur. Ceci témoigne d'une évolution importante dans les rapports entre théorie et pratique du design : la critique ne doit pas simplement s'effectuer à côté ou en dehors, elle doit être incorporée aux pratiques et aux formes du design⁹. Cette évolution se manifeste également dans la sphère universitaire, où se multiplient les approches d'une recherche sur le design fondée sur la pratique [*practice-based approaches to design research*]¹⁰. J'illustrerai quelques-unes de ces approches grâce à des exemples tirés de Switch!, un programme de

recherche qui fut mené en Suède à l'Interactive Institute. Suivra un commentaire portant sur les formes à donner à ces pratiques critiques, ainsi que sur les raisons pour lesquelles elles sont appelées à jouer un rôle majeur vis-à-vis d'une discipline en mutation.

Formes critiques du design : une critique « de l'intérieur »

Parmi les précédents historiques et contemporains de la « critique de l'intérieur », nous trouvons le « design-concept », le « design conceptuel » et le « design critique »¹¹. Le premier est représenté dans les salons professionnels et les expositions universelles via la « voiture concept [*concept car*] », la « maison idéale » ou la « ville future » – autant de spéculations sur des modes de vie idéaux. Qu'ils s'appliquent à la famille, au genre, à la classe ou au mode de consommation, tous invitent à réfléchir sur la façon dont les idéaux, ou des idéaux alternatifs, sont susceptibles de se matérialiser. Le second, qui emprunte à l'art conceptuel et aux artisanats radicaux [*radical crafts*], contribue à mettre en évidence les idéaux et les normes véhiculés par les objets usuels. Ainsi, de banals instruments domestiques peuvent être réinterprétés, ou placés dans des contextes alternatifs révélant la façon dont les idéaux de beauté, de goût, de « bon design » et de fonction sont affectés au genre, à la race, à la culture et à la classe. Enfin, l'éthique des nouvelles fonctions technologiques est mise en question par le « design critique », qui envisage les possibles incidences émotionnelles, psychologiques et sociales. Décliner ces incidences permettra d'amorcer un débat au sein de sphères dominées par la vision rationnelle et positiviste d'une technologie trop souvent confondue avec le progrès social.

Ces trois approches créent une « distance critique » entre le design et les idéaux auxquels il nous incite à aspirer en se matérialisant dans des objets qui investissent notre vie quotidienne. En tenant le futur à bonne distance, la spéculation inhérente au design-concept permet de mener une réflexion sur ces idéaux comme depuis un point de vue extérieur. Les stratégies de décontextualisation du design conceptuel placent les objets familiers sous un jour inhabituel pour mieux éclairer les normes qu'ils recèlent. Et l'exploration des incidences menée dans le cadre du design



Instantanés fictionnels d'une émission météorologique d'Energy Futures : «Programme Puissance électrique. Cet après midi, nous aurons une luminosité d'environ 80 watts par m² pendant 3 heures environ, cela sera le bon moment de faire marcher les appareils. Les choses deviendront un peu variables pendant le week-end avec seulement 46Watts environ par m² traversant les nuages, prévoir ainsi un dimanche plus calme. Si vous avez prévu un déjeuner de famille, vous devrez utiliser une électricité "sale", j'en ai peur, car il n'y aura pas beaucoup de vent.»

critique ouvre l'imagination – à la manière du film noir ou de la science-fiction – à des interprétations et à des idéaux alternatifs. La distance critique ainsi façonnée perturbe les normes inconscientes, les attentes cognitives et les associations d'idées automatiques.

La critique en question n'est pas tant celle du design en tant que tel que celle du design qui se met aveuglément au service d'idéologies historiques ou hégémoniques. Pour ses praticiens, les esthétiques, les contextes et les méthodes du design sont autant de possibilités exclusives de susciter une réflexion sur les idéaux qu'il incarne. Mais cette critique emprunte aussi à d'autres disciplines – le design-concept peut ainsi faire appel aux représentations élégantes et aux statistiques utilisées en marketing afin de couper court à l'incrédulité qu'éveillent de possibles futurs, et le design conceptuel s'invite dans les galeries en tirant parti du discours critique associé à l'art. En frayant, depuis les marges, avec d'autres disciplines, ces praticiens déconstruisent les idées centrales du design. Comme le rappelle Helen Rees, «il est aisé de négliger les arguments du design, car ils alimentent

et reflètent le courant et les modes de production dominants, et d'autant plus impossible d'ignorer ce qu'"affirme" le design situé à la lisière (de la mode, des prix, du goût)²²». Façonner une distance critique suppose, de la part des praticiens, non seulement une reformulation du design lui-même mais aussi du cadre de référence à partir duquel le design est d'ordinaire observé et évalué.

La recherche au travers de la pratique (critique)

La critique exercée de l'intérieur correspond à un engagement idéologique et intellectuel cherchant à s'inscrire dans la pratique et les formes du design. Dans le contexte universitaire, cela donne lieu à une recherche menée *au travers de* la pratique²³, les questions étant examinées, pesées et soulevées par le biais des activités, des matériaux et des méthodes du design. C'est là ce qui distingue la recherche sur le design basée sur la pratique (en tant que pratique matérielle) des pratiques herméneutiques rattachées à l'histoire, à la théorie et à la critique du design²⁴. Les discussions engagées dans le cadre de la pratique

critique et de la recherche basée sur la pratique gravitent autour d'un thème central : le design en tant que production d'un mode de connaissance – l'objet produit constituant une « thèse matérielle » explorant des arguments intellectuels et idéologiques. En tant que thèse matérielle, les objets du design sont assimilables à des formes de discours – ces objets critiques invitant à leur tour les « sujets critiques » à débattre.

Quelques exemples rendront mieux compte des approches de la pratique critique exposée ci-dessus. À la faveur des projets de recherche élaborés au cours de la dernière décennie, je me suis interrogée sur la façon d'envisager la dimension critique [*criticality*] depuis l'intérieur des pratiques matérielles du design. De récents projets tels que Static!¹⁵ et Switch!¹⁶ nous ont conduits à entreprendre une critique de la complicité des idéaux du design avec les logiques de production de masse et de consommation galopante des matériaux et de l'énergie aux dépens de l'environnement. Dans Switch!, nous avons voulu poser des questions de fond concernant le rôle du design dans la durabilité [*sustainability*]. Par exemple, nous nous sommes demandés comment concilier idéal de la nature et contrôle des ressources; mais aussi quels idéaux futurs endosser, désirer et définir par le biais du design. Ces projets ont donné lieu à la création d'exemples conçus sous forme de visualisations, de scénarios et de prototypes. Ceux-ci ont constitué le socle d'une réflexion critique qui fut menée tant au sein de l'équipe de recherche qu'avec d'autres acteurs au cours de forums publics ou dans des contextes liés à la consommation. Nous présenterons ici deux initiatives liées au projet Switch! – Symbiots et Energy Futures – qui illustrent les notions d'« objets en tant que discours [*object as discourse*] » et de « design objet de débat [*design for debate*] ».

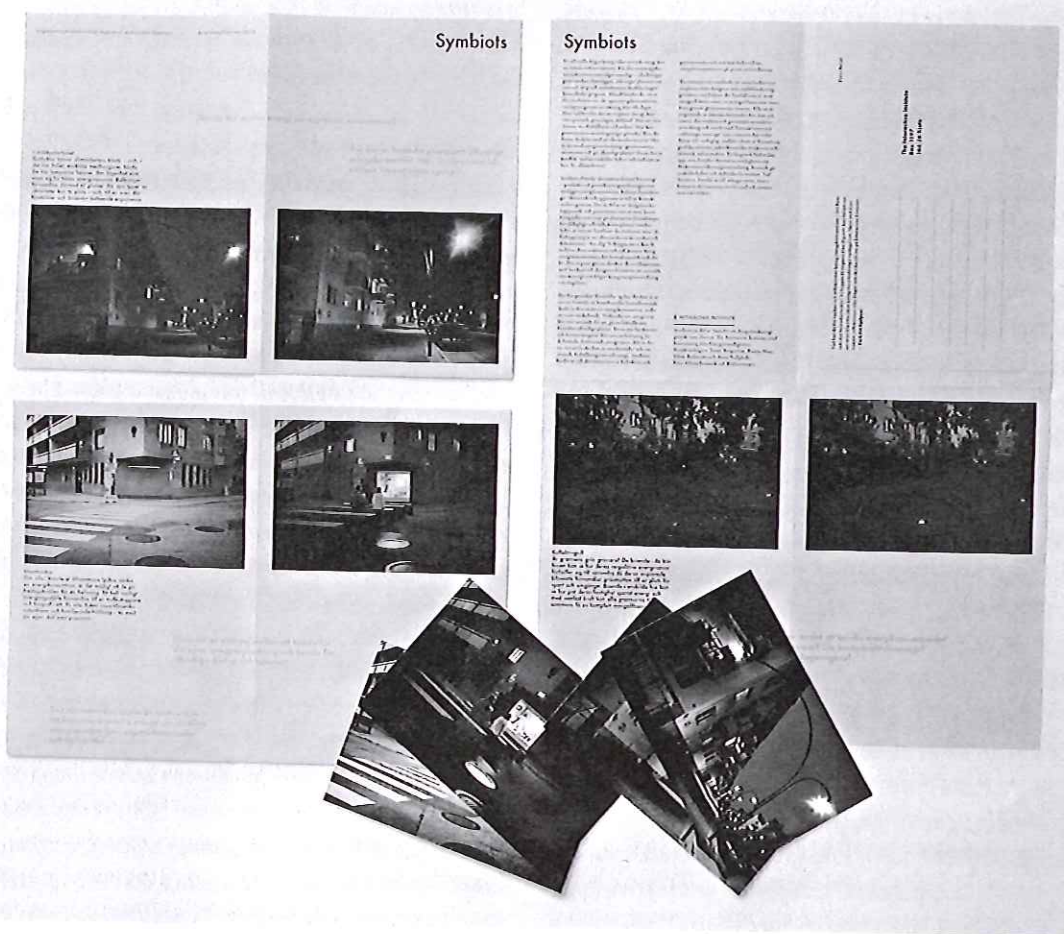
L'objet en tant que discours

Les produits de la recherche issus de la pratique (critique) s'apparentent à des formes matérielles de discours énonçant des idéaux existants ou alternatifs. Ces « thèses matérielles » sont véhiculées par des formes et des esthétiques minutieusement façonnées¹⁷. Dans Switch! Symbiots, lieux familiers et rapports sociaux ont ainsi fait l'objet d'un éclairage inédit dans des images mettant en cause les idéaux de la consommation d'énergie.

L'exemple de Switch! Symbiots

Dans Symbiots, il s'agissait d'examiner l'idéal de la « bonne » consommation tel qu'il est envisagé à travers les réductions de consommation d'énergie au sein d'un (éco)système urbain. Nous inspirant du concept de « symbiose » utilisé en biologie et en botanique, nous avons exploré les relations relevant du mutualisme, du parasitisme et du commensalisme – autant de pathologies désignant la « cohabitation d'organismes dissemblables ». Cette grille de lecture a nourri une spéculation sur la vie urbaine vue comme une compétition entre individus, familles, voisins et entités non-humaines dont l'enjeu serait l'accès à des ressources d'énergie limitées. Afin d'étudier les implications matérielles et sociales de cette compétition, nous avons sélectionné des lieux situés aux abords de Stockholm – un passage piéton, une façade d'immeuble, une pelouse publique – qui furent à leur tour exploités dans divers scénarios : un cinéma de rue provoquant une interruption du trafic et une collaboration des riverains aux économies d'énergie; des réverbères braquant leurs faisceaux lumineux sur les balcons de défenseurs de la sobriété énergétique; un stage collectif de minigolf donnant lieu à un concours entre braves gens du quartier. Ces scénarios révélaient la complexité des perspectives de « bonne » consommation, de société « idéale » et de nature « domestiquée » en dépeignant la compétition entre différentes catégories d'individus dans des zones urbaines socialement et économiquement distinctes.

Chaque scénario fut matérialisé dans une série de photographies de type hyperréaliste. Quoique destinées à une galerie d'art, ces photos furent reproduites sur diverses affiches placardées dans la ville et utilisées au cours d'interviews de riverains. Elles accompagnaient des questions telles que : « Savez-vous quelle quantité d'énergie consomment vos voisins? »; « Et si on mettait l'énergie en commun? »; ou « Qui est responsable de l'énergie? » Si certaines réponses relevaient du politiquement correct – « Nous n'avons qu'une Terre » –, d'autres traduisaient des conflits internes, des tensions sociales entre catégories de ménages, ainsi que des sentiments d'injustice face à l'organisation des services publics. Ces interviews ont mis au jour des problèmes de classes, de rupture entre les générations, d'opposition entre intérêts publics



Affiche présentant trois des projets Symbiots : «Public Spotlight», «Street Cinema» et «Competitive Golf»

et privés. En ce sens, le projet explora un ensemble de notions plus complexes que celles généralement abordées par le design durable.

Façonner des thèses matérielles

La confection des images, ainsi que leur contenu, engagent des idéaux, des acteurs, des intérêts, des coûts et des bénéfices complexes (et concurrents). Nous avons préféré façonner des images plutôt que des prototypes susceptibles d'être perçus comme des propositions réalistes. Le traitement hyperréaliste des photographies donna un caractère surréel, et parfois épique, à de minimes et banals détails de la vie quotidienne. Des différences spectaculaires entre les images ont été obtenues grâce à de subtiles alté-

rations de la texture et de la lumière, affectant leur atmosphère – la couleur verte du minigolf se révélant soit sombre et hostile soit vive et suburbaine – et l'attention du spectateur. Sans occasionner de rupture avec le quotidien – un quotidien drôle ou sinistre, mais toujours étrangement familier –, les nuances ainsi matérialisées ont permis de le tenir à distance. Le soin apporté au façonnage des images contribua à dépeindre des idéaux concurrents tout en instaurant une distance critique entre ce quotidien et une autre réalité éventuellement plus sombre.

Chaque image condensait des séries de questions sociopolitiques, ainsi que nous le comprîmes en choisissant des emplacements pour les scénarios et les prises de vue. Par exemple, le cinéma de rue situé

dans une banlieue suggéra un affrontement larvé entre résidents de longue date et nouveaux venus, tandis que dans une zone plus progressiste de la ville, le dispositif suscita des rencontres imprévues et des gardes d'enfants partagées entre parents de jeunes enfants. Dans chaque emplacement, les trois scénarios furent soigneusement montés afin d'éveiller questionnements et tensions. Les questions alors soulevées auraient pu l'être, dans une certaine mesure, par des historiens, des théoriciens ou des critiques du design s'appuyant sur la théorie critique. Reste que le langage des images se démarque de ceux propres à ces disciplines. Pour autant, les images ne prescrivent pas non plus une « lecture » particulière – de fait, les interprétations des personnes interviewées étaient aussi révélatrices de leur situation personnelle que du contenu des images. En tant que « thèse », l'image est le support d'« arguments » à double circulation. La critique du design se manifeste dans l'objet critique, mais aussi dans la réflexion critique et l'interprétation active du regardeur.

Le design objet de débat

Les artefacts produits par la recherche dans le cadre d'une pratique (critique) ne constituent pas des fins en soi; ils sont destinés à l'observation et, éventuellement, à la discussion. Si la réalité alternative [*alternate reality*] et hyperréelle [*hyperreal*] affichée par le matériau photographique formule de l'intérieur une critique des idéaux actuels du design durable, elle appelle aussi toute une gamme d'interprétations et de réflexions chez les personnes interviewées. Ceci laisse à penser que les objets critiques recèlent d'autres potentialités – et ce en tant que moyens plutôt qu'en tant que fins. Pour reprendre le constat établi par Charles Rice au sujet de l'architecture, « les problèmes "critiques" surgissent quand des projets ouverts à la possibilité d'intégrer des expériences critiques à leur processus de conception [*design process*] sont ensuite, une fois transformés en immeuble de béton, confrontés aux expériences – par définition – critiques de sujets réels³⁸ ». De même que le concept-design emprunte aux foires commerciales et aux expositions universelles, et le design conceptuel aux modes de consommation et de critique en vigueur dans les galeries d'art, les pratiques critiques doivent prendre en

considération – outre le design des objets en tant que formes matérielles de discours – les cadres référentiels à travers lesquels ces objets seront observés, interprétés et consommés.

Un exemple : Switch! Energy Futures

Avec Switch! Energy Futures, il s'agissait de réagir aux idéaux qui sous-tendent de nombreuses « visions du futur » nourries par le design. Celles-ci se contentent souvent de n'envisager que des modifications mineures dans les modes de vie – au fond inaltérables – de la classe moyenne occidentale, ou bien des écotoopies fondées sur des technologies miracles. Energy Futures emprunta aux méthodes de la futurologie afin d'édifier des scénarios futurs. Les artefacts ainsi confectionnés constituaient autant de spéculations sur l'évolution des systèmes de croyance, des idéologies politiques et des rapports avec la nature, le corps, le travail et les loisirs. Ces artefacts furent mis en scène dans des scénarios (super)fictionnels – bulletin météorologique exprimant l'ensoleillement et la force du vent en termes de kilowatt heure dans le cadre d'une existence « hors réseau », remontage de circuits électriques par des éco-terroristes en vue d'une opération de *socket bombing* [bombardement des prises], jours fériés dédiés aux économies d'énergie, zonage urbain encourageant l'abstinence électrique volontaire. Associés à des artefacts revus et corrigés [(re) *designed*] et à des éléments de « preuve » tels que de faux sites web et de faux reportages, ces scénarios ont créé les conditions d'un débat entre acteurs du projet.

Un événement – incluant artefacts et scénarios – fut organisé dans une galerie. Durant une heure, les architectes, ingénieurs et éducateurs invités furent progressivement immergés dans Energy Futures. Tout commença dans une pièce abritant, outre les boissons habituellement proposées à l'occasion d'un vernissage, une table et une grande valise. Là, chacun reçut simultanément un appel sur son téléphone mobile. Un guide invisible raconta alors à chacun une histoire reliée à un scénario, avant de lui demander d'extraire les éléments correspondants de la valise. Les participants durent coopérer entre eux afin de donner sens à ces Energy Futures – laissant émerger du même coup des récits intimes, des opinions personnelles, des questionnements politiques et des points de vue

professionnels. Tirant la leçon du design participatif et critique, le design fit ici appel non seulement à des objets critiques, mais aussi à une narration et à un programme en vue d'un événement débouchant sur une discussion critique.

Sujets critiques

Dans Energy Futures figurait une collection d'objets «critiques». Il s'agissait d'objets factices de conception inédite et soigneusement façonnés, supposés venir de futurs très différents de notre présent. Plutôt que des fins, ces «arguments persuasifs» ont constitué les moyens d'alimenter une discussion entre participants. À l'instar des images de Symbiots, les artefacts d'Energy Futures ont offert à la recherche des moyens – et des méthodes – en vue du débat. Des prototypes réalistes auraient pu induire un désir («je veux ça!») ou une réaction pragmatique («je l'utiliserais comme ça»); au contraire, ces artefacts cherchaient à instaurer une distance critique par rapport aux idéaux du design généralement reliés à des perspectives de consommation croissante. Tandis que Symbiots effectuait cette prise de distance via la représentation d'une réalité alternative étrangement familière, Energy Futures matérialisa un possible à multiples facettes traduisant des réalités futures plus ou moins (in)désirables. La matérialité du design y demeurait centrale, mais en tant que moyen de proposer des modes de consommation alternatifs.

Les objets critiques ainsi façonnés furent mis à la disposition des acteurs du projet – les «sujets critiques» – afin d'être débattus. Passant outre les idéaux qui dictent d'ordinaire au design ses «visions du futur», Energy Futures fit sortir l'imagination de l'organisation sociale actuelle tout en élargissant le public potentiellement concerné. Le projet laissa également entrevoir des conflits latents, des perturbations affectant les modes de vie, des adaptations, des victoires et des défaites. Quand la futurologie adopte des méthodes critiques participatives, il en résulte d'ordinaire un livre blanc et des statistiques. Les objets créés pour Energy Futures opérèrent au sein d'une plateforme de discussion. Ces futurs rendus tangibles appelèrent des réponses physiques et émotionnelles, ils encouragèrent une implication affective plutôt qu'une délibération toute rationnelle.

Commentaire

Même s'il n'est pas du ressort du design de résoudre à grande échelle les problématiques inhérentes à l'ordre existant³⁹, la recherche menée à travers la pratique (critique) du design s'avère capable de questionner idéaux et normes implicites. Certains aspects des approches du concept-design, du design conceptuel et du design critique ont été illustrés par Switch!. Quant au projet Symbiots, il offrit l'image saisissante d'une réalité alternative où la pénurie des ressources aiguïserait la compétition entre populations cohabitant au sein des écologies urbaines. Aux idéaux de durabilité – le souci de réduire la consommation d'énergie – se mêlèrent subtilement les notions de justice environnementale et sociale, tant au niveau du contenu et de la fabrication des images que lors des interviews des résidents. Là où Symbiots parvint à suspendre l'incrédulité à travers une imagerie étrangement familière, Energy Futures nous plaça à distance des idéaux actuels en les muant, moyennant une exagération, en possibles et problématiques futurs. Articles ménagers, programmes télévisés tout public et routines quotidiennes devinrent la matière première de systèmes de croyance futuristes, d'éco-activismes et de modes de vie survivalistes. La dimension vernaculaire des décors de banlieue (dans Symbiots), l'aspect domestique des artefacts (dans Energy Futures) renvoyaient au quotidien tandis que la spéculation, la décontextualisation et de sombres incidences le maintenaient à «distance critique».

Les «arguments persuasifs» fourbis ici par le design ne viennent pas conforter des idéaux actuels, pas plus qu'ils ne nous «astreignent» à des idéaux de vie plus durables. En tant que matérialisation d'un discours, ces artefacts interrogent ces idéaux en multipliant les façons de réfléchir à la notion de durabilité. La pratique matérielle du design demeure essentielle, car ses arguments donnent corps à un autre état des choses – celui qui se présenterait si la réalité obéissait à d'autres idéaux. Concrétisées dans des formes observables et expérimentables, ces critiques matérielles appellent des réactions viscérales. La haute résolution des photos et la quasi-réalité des concepts élaborés dans Symbiots ont suscité des réponses nettes et des opinions tranchées; de son côté, Energy Futures exigea des participants qu'ils donnent sens – tant à titre

personnel que professionnel – à de possibles futurs. Les artefacts n'ont pas eu pour objet de susciter du désir, mais d'instaurer un espace de réflexion introspectif, entre acteurs du projet et vis-à-vis de la société en général. En allant à l'encontre des modes traditionnels de la production de masse et de la grande distribution (et de leur logique du capital et de la culture populaire), ces pratiques critiques proposèrent en outre des modes de consommation (critique) alternatifs par le biais de rencontres entre «objets critiques» et «sujets critiques».

Les pratiques critiques ont un rôle important à jouer car elles favorisent la compréhension, la mise en question et les évolutions du design et des idéaux sociaux. Au sein du design lui-même, les pratiques critiques modélisent des pistes alternatives de réflexion et d'action. Premièrement, repenser les idéaux du design amène les praticiens critiques à questionner leurs propres hypothèses, valeurs et jugements. Ceci encourage l'autocritique ou la «réflexion-en-action» au moment d'élire des méthodes, des matières et des formes. À la faveur de Symbiots, nous avons dû nous pencher sur les normes sociales associées à tel mode de prototype, à tel emplacement pour les prises de vue, à telle esthétique visuelle. Deuxièmement, ces pratiques critiques amorcent une critique du design en tant que discipline. Par exemple, Switch! mit en cause la complicité du design dans l'augmentation de la consommation tout en explorant des modes de vie et des habitus sociaux alternatifs. Les pratiques critiques instaurent une distance critique vis-à-vis de la discipline en développant des alternatives à la production et à la consommation traditionnelles du design. Galeries (dans le cas d'Energy Futures), médias, lieux publics offrent des cadres de référence à un design visant le débat plutôt que l'assouvissement du désir du consommateur.

Troisièmement, ces pratiques critiques ont un rôle à jouer dans la société, en se confrontant notamment aux problèmes du changement climatique et des évolutions sociales. L'investigation

critique menée sous une forme matérielle occupe une position exclusive dans le champ des situations discursives. L'histoire, la théorie, les études environnementales et la futurologie disposent de langages qui présentent certains avantages lorsqu'ils s'adressent spécifiquement à des publics spécifiques. Les langages du design présentent d'autres avantages – entre autres celui de rendre des idées abstraites et ardues accessibles au plus grand nombre en revêtant des formes familières, proches de l'expérience ordinaire. Ils fondent dès lors une aire de partage ouverte à des gens aux parcours, aux intérêts et aux visions du monde les plus divers – on retrouve là l'enjeu de l'exploration menée à petite échelle dans Switch!. Par-delà son rôle traditionnel au service de l'industrie, le design a un rôle social à jouer aux côtés d'autres disciplines. En tant que «chose publique²⁰», il a la capacité de causer des perturbations, de susciter des débats et des alternatives. En ce sens, les objets du design – en tant que forme matérielle de discours – contribuent à forger un «espace public» parmi nos objets familiers et dans notre vie de tous les jours.

Le programme de recherche Switch! fut conduit de 2008 à 2010 par une équipe internationale de designers, d'artistes, d'architectes, d'informaticiens et de sociologues dans le cadre de l'Interactive Institute de Stockholm. Il fut initié par l'Agence Suédoise de l'Énergie et j'en fus le chef de projet. L'équipe Switch! Symbiots comprenait : Jenny Bergström, Johan Redström, Anna Vallgård et moi-même ; les photographies sont d'Olivia Jecznek et Bildinstitutet. L'équipe Switch! Energy Futures comprenait : Aude Messenger, Thomas Thwaites, Basar Önal et moi-même. Je remercie tous les membres de l'équipe Switch! (pour la liste complète, voir : www.tii.se/switch). Sauf mention contraire, les droits des images sont détenus par l'équipe du projet Switch de l'Interactive Institute.

Traduit de l'anglais par Catherine Vasseur

Notes

Le présent article est une version remaniée de Ramia Mazé, «Critical Form(at)ions: A Case Study», Proceedings of Communicating (by) Design, Bruxelles, avril 2009.

1. Richard Buchanan, «Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice», dans Victor Margolin (ed.), *Design Discourse*, Chicago, University of Chicago Press, 1989, p. 91-109.
2. Adrian Forty, *Objects of Desire: Design and Society from Wedgwood to IBM*, New York, Pantheon, 1986.
3. Kim Dovey, *Framing Places: Mediating Power in Built Form*, Londres, Routledge, 1999.
4. Langdon Winner, «Political Ergonomics», dans R. Buchanan et V. Margolin (eds), *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, Chicago, University of Chicago Press, 1995, p. 146-170.
5. John Thackara (dir.), *Design after Modernism: Beyond the Object*, New York, Thames and Hudson, 1988, p. 21.
6. Ramia Mazé, Lisa Olausson, Matilda Plöjel, Johan Redström, Christina Zetterlund, *Share this Book: Critical Perspectives and Dialogues about Design and Sustainability*, Stockholm, Axl Books, 2013.
7. Jorge Silvetti, «The Beauty of Shadows», *Oppositions*, n° 9, 1977, p. 43-61.
8. Jane Rendell, Jonathan Hill, Mark Dorrian et Murray Fraser, *Critical Architecture*, Londres, Black Dog, 2007.
9. R. Mazé et Johan Redström, «Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research», *Research Design Journal*, vol. 1, n° 1, p. 28-39.
10. Ilpo Koskinen, Thomas Binder, Johan Redström, Stephan Wensveen et John Zimmerman, *Design Research through Practice: Lab, Field and Showroom*, San Francisco, Morgan Kaufmann, 2011.
11. Pour plus de précisions et références, voir R. Mazé, *Occupying Time: Design, Technology and the Form of Interaction*, Stockholm, Axl Books, 2007.
12. Helen Rees, «Patterns of Making: Thinking and Making in Industrial Design», dans Peter Dormer (ed.), *The Culture of Craft*, Manchester, Manchester University Press, 1997, p. 116-137, *loc. cit.* p. 130.
13. Christopher Frayling, «Research in Art and Design», *Royal College of Art Papers*, vol. 1, n° 1, 1993-1994, p. 1-5.
14. Stan Allen, *Practice: Architecture, Technique and Representation*, Amsterdam, G+B Arts, 2000.
15. R. Mazé (ed.), *Static! Designing for Energy Awareness*, Stockholm, Arvinius Förlag, 2010.
16. R. Mazé et J. Redström, «Switch! Energy Ecologies in Everyday Life», *International Journal of Design*, 2008, vol. 2, n° 3, p. 55-70.
17. Alex Seago et Anthony Dunne, «New Methodologies in Art and Design Research: The Object of Discourse», *Design Issues*, 1999, vol. 15, n° 2, p. 11-17.
18. Cité dans Brian Hatton, «Exploring Architecture as a Critical Act, Questioning Relations between Design, Criticism, History and Theory», *Architectural Research Quarterly*, 2004, vol. 8, n° 2, p. 105-198, *loc. cit.* p. 107.
19. Fredric Jameson, «Architecture and the Critique of Ideology», dans K. Michael Hays (ed.), *Architecture Theory since 1968*, 1982, Cambridge (Mass.), The MIT Press, p. 442-461.
20. Bruno Latour et Peter Weibel (eds), *Making Things Public*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2005.

Ramia Mazé est Docteur de l'Université de Malmö, diplômée du Royal College of Art de Londres et de la Columbia University de New York. Elle est spécialisée dans les méthodes participatives et critiques pour la conception de systèmes et de produits. Elle participe depuis 2001 à la direction et la gestion de l'Institut interactif en Suède et a été impliqué dans des projets de recherche interdisciplinaires et internationaux. Elle collabore actuellement avec le Design Institute de l'Illinois Institute of Technology pour le projet «Designing for Social Innovation» et est l'auteur de *Design Act* (Berlin, Sternberg Press/IASPI, 2010). Elle anime par ailleurs des séminaires à l'Université de Konstfack de Stockholm.