

Fictionner, construire et déconstruire pour un monde Allochronotope: A la recherche de la dimension perdue

[Fictionalize, construct and deconstruct for an Allochronotopic world: In search of the lost dimension]

Mohamed Ali Chtioui and Hafedh Djedidi

Docteur en Esthétiques et Pratiques des Arts, Mention: Théories du Design, Unité de Recherche: Esthétiques et Pratiques des Arts UR 13ES57, Institut supérieur des Beaux-arts de Sousse, Tunisia

Copyright © 2020 ISSR Journals. This is an open access article distributed under the *Creative Commons Attribution License*, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ABSTRACT: Questioning the relationship between design and citizenship is by no means a contemporary issue. Since the industrial revolution, design has never ceased to be at the heart of a multiple debate, navigating between political, aesthetic, ecological and societal discourses. Discussing this relationship between design and citizenship therefore amounts to studying the various approaches that contribute to making design a citizen project, or even an activist project.

It is an open invitation between designers and citizens, in order to make and perfect the world, to imagine a common future, a habitable world for all, and a new utopia both individual and collective.

For this, classic design approaches seem to be lost in the face of the challenges that our world is encountering, and we know that for each challenge, for each problematic, new methods and new reflections are needed, but also knowing how to deconstruct in order to build better.

KEYWORDS: Allochronotope, contributory design, social design, activist design, design fiction.

RESUME: Questionner la relation entre le design et la citoyenneté n'est en aucun cas une question d'ordre contemporain. Depuis la révolution industrielle, le design n'a jamais cessé d'être au cœur d'un débat multiple, naviguant entre discours politiques, esthétiques, écologiques et sociétaux. Discuter donc ce rapport entre le design et la citoyenneté, revient à étudier les diverses approches contribuant à faire du design un projet citoyen, voire même un projet activiste.

Il s'agit d'une invitation ouverte entre designers et citoyens, afin de faire et parfaire le monde, d'imaginer un futur commun, d'un monde habitable pour tous, et d'une nouvelle utopie à la fois individuelle et collective.

Pour cela, les approches classiques du design semblent se perdre face aux défis que notre monde est en train de rencontrer, et nous savons que pour chaque défi, pour chaque problématique il faudrait de nouvelles méthodes et de nouvelles réflexions, mais aussi de savoir déconstruire afin de mieux construire.

MOTS-CLEFS: Allochronotope, design contributif, design social, design activiste, design fiction.

1 INTRODUCTION:

Face aux crises que traverse le monde, le designer semble porter une mission non négligeable: celle de dresser le bilan, revoir ses actions et ses approches, ainsi, les redessiner afin de proposer un présent profitable à tous, plus éthique et plus conscient.

Partant de ce constat, les designers devraient travailler en étroite collaboration avec les autres acteurs des sciences, dures ou humaines, en dehors de la définition « moderniste » du design, qui nous semble limitée: il ne s'agit pas d'une pratique de stylisme d'objets dits « fonctionnels », pratiquée par quelques personnes issues d'écoles spécialisées, mais bien plutôt d'un design plus « contributif » [Stiegler, 2008] ¹.

Le mouvement vers un design qui sert comme moteur d'innovation sociale fait partie d'une expansion plus générale du rôle du design dans la société. L'inquiétude suscitée par les formulations des conceptions postindustrielles plus ou moins étroites, a laissé naître un nouveau paradigme de la conception « au-delà de l'objet ».

L'accent mis auparavant sur la forme matérielle ou la fonction technique d'un produit, s'est déplacé pour englober une gamme plus large de mouvements de design, qualifiés comme « durables », « critiques » ou « sociales », articulés des sujets et des préoccupations qui sont socialement et politiquement engagés.

2 LE DESIGN AU SERVICE DES COMMUNAUTÉS

L'innovation sociale à travers le design, marque un changement significatif dans la gestion des problèmes et des solutions sociales, ainsi qu'une altération potentiellement profonde des relations qui relient l'État aux citoyens. Il s'agit donc de fonder de nouvelles relations et connexions entre celui qui commande, celui qui crée et celui qui utilise le produit.

C'est donc une question de savoir comment, par et pour qui réorganiser les systèmes sociaux, économiques et écologiques à travers le design. Pour cela, il existe différentes façons de traiter ces questions profondément politiques: les ordres sociaux sont produits ou construits de différentes façons – avec des différentes implications sur la façon dont la société peut être reconfigurée de l'intérieur vers l'extérieur, de l'individu vers le collectif, à travers des outils, des scénarii et des moyens propres au design.

Au moment où le design industriel propose des objets qui accélèrent la destruction des relations humaines à travers les nouvelles technologies, effacer ce qui fait l'essence même de l'être humain. Cela représente une disruption qui semble être orchestrée [Stiegler, 2016]. Nous trouvons un autre modèle proposé par Le SCD [Dunne, Raby. 2013] ², qui, lui, ne cesse de proposer d'autres alternatives, produits hypothétiques et expérimentations, utopies, atopies et scénarii allochronotopes [Haraway, 1991], invitant l'homme à se repositionner, en dehors des limites imposées par le temps et l'espace.

Même si ces approches ont réussi, dans un certain sens, à mettre en place un discours plus ou moins horizontal, entre celui qui pense, celui qui conçoit et celui qui utilise, le design est resté distant des objectifs mis en place par plusieurs protagonistes. La visée serait de mettre en place un design qui instaure l'équité aujourd'hui et demain.

Le SCD, quant à lui, est en train d'utiliser de nouveaux médias, afin d'instaurer un design d'activisme et de résistance, un design qui sort des convoitises du marché de consommation, en fonctionnant à travers des canaux alternatifs, vers un design total, collaboratif et prospectif.

Nous pouvons illustrer cela à travers les projets que le collectif Superflex est en train de mener depuis un certain nombre d'années, à l'instar du projet Guarana Power et le projet SuperGas. Deux projets réalisés à un coût réduit, et en étroite collaboration avec les communautés locales en Amérique de l'est et en Afrique. Avec une pratique diversifiée qui engage l'art, le design et l'économie, Superflex remet en question le rôle des artistes dans la société contemporaine.

Le projet Guarana Power a été conçu afin d'améliorer les conditions de vie des cultivateurs de la plante guarana de la région amazonienne centrale, en les aidant à trouver un marché alternatif pour leur produit; puisqu'il y a une main mise sur le marché des grains de cette plante par des multinationales qui achètent la majeure production à des prix très bas, ce qui conduit à détruire d'une façon radicale l'économie locale et à compromettre ainsi la durabilité de communautés entières.

Devant ce fait, les agriculteurs ont fait appel aux membres du groupe Superflex pour les aider à trouver une solution à travers la mise en place de plusieurs ateliers de réflexion. Pour résister au monopole des entreprises sur la matière première, il fallait trouver un moyen d'imaginer qui pourraient être vendus à travers des canaux alternatifs de distribution, à des coûts très réduits.

¹ STIEGLER Bernard, « Le « design » de nos existences : à l'époque de l'innovation ascendante » Fayard/Mille et une nuits, France. 2008.

² Speculative critical Design

Superflex a suggéré que les produits locaux fussent développés sans le recours à une technologie industrielle coûteuse. Et, pour cela, il fallait chercher d'autres alternatives de production, telles que des sculptures fabriquées manuellement à partir de poudre de guarana, des boissons gazeuses artisanales, de la glace guarana, ainsi qu'une variété de chocolats.



Fig. 1. Bouteille de Guarana Power, produite par le groupe Superflex avec la coopérative des cultivateurs de la Guarana en Amazonie

Cela a aidé à mettre en place une nouvelle plate-forme pour les producteurs de guarana, les aidant ainsi à vendre leurs récoltes à un juste prix, et ainsi trouver un nouvel équilibre social et économique.

Ici, le design est utilisé pour promouvoir une cause jugée juste, car le projet est une réaction au quasi-monopole des multinationales sur la production des produits dérivés de la guarana. Le produit est ainsi utilisé comme véhicule messager, pour raconter une histoire sur une situation spécifique.

Ainsi, les membres du groupe ont investi l'espace du marché comme étant un espace pour échanger les idées, défendre une cause, tout en mêlant l'art, le design, la politique, et l'économie à ce discours.

Dans le deuxième projet, « SuperGas », le collectif a examiné les méthodes de production d'énergie alternative, à partir de matières premières au Brésil, en Thaïlande et en Afrique, en remettant en question les structures économiques, énergétiques et écologiques existantes.

En 1996, Superflex avait commencé à collaborer avec des ingénieurs européens et africains pour construire une unité de biogaz simple, capable de produire suffisamment de gaz pour répondre aux besoins d'une famille vivante dans les zones rurales d'Afrique.

Le premier prototype du système SuperGas, a été installé dans une ferme en Tanzanie en collaboration avec l'organisation africaine SURUDE (Développement rural durable) en 1997. Ensuite, l'expérience s'est développée pour atteindre en 2001 la Cambodge, en 2002 la Thaïlande, en 2007 Zanzibar et en 2011 Mexico.

Ce projet est destiné à répondre aux besoins énergétiques tout en appréhendant les économies à petite échelle. Le biogaz est donc produit à partir de matières organiques, comme les selles humaines et animales. Ce système produit suffisamment pour répondre aux besoins énergétiques journaliers d'une famille de 8 à 10 membres.³



Fig. 2. Installation du prototype, sous forme d'un énorme ballon plein de déchets animaux, auquel est accrochée une lampe pour fournir l'éclairage

³Cf: [<http://www.superflex.net/tools/supergas/image/15#g>]

Les membres de Superflex décrivent leurs projets comme étant des outils d'expérimentation, invitant les acteurs à contribuer au développement de modèles économiques et sociaux alternatifs. Ces modèles ne sont pas que des « alternatives fictives » mais des modèles réels de comportement. Ils sont basés sur un intérêt spécifique visant un activisme social et économique.

Leurs projets sont fortement liés aux concepts d'activisme économique et démocratique, ainsi que l'auto-organisation de la production; soulevant des questions sur le rôle du designer dans la société contemporaine, en explorant la manière avec laquelle il pourrait engager ses activités dans un monde de plus en plus complexe.

3 DESIGN, CITOYENNETÉ ET FUTURS ALTERNATIFS

Comme nous l'avons noté précédemment, il est devenu nécessaire de trouver un mécanisme qui encourage la fondation d'une vision et d'une prise de responsabilité à long terme, ici le "long terme" pourrait être mesuré même en siècles, et c'est là que le terme « allochronotope »⁴ affiche toute sa valeur, en nous permettant de penser en dehors des limites imposées par le temps et l'espace. Ceci afin de pouvoir déconstruire la réalité, l'analyser et la fictionner.

Nous avons vu à travers les exemples du collectif Superflex, que les designers peuvent bien collaborer avec les citoyens afin de produire à coût réduit, des projets et des produits profitables et équitables. Et nul ne peut nier que ces approches collaboratives portent bien leurs fruits. Cependant, ce qui attire notre attention par rapport au volet d'activisme à travers le design critique réside dans le potentiel fictif et prospectif véhiculé à travers d'autres projets, à l'instar du projet Hawaï 2050, réalisé par des designers avec la collaboration des communautés locales de Hawaï ainsi que le gouvernement en place en 2008.

Le projet Hawaii 2050 cherchait à planifier une vision pour le prochain demi-siècle de l'État. Cette stratégie déterminera la manière dont l'État gèrera une économie touristique, une population en augmentation, des frictions entre les cultures et surtout, un climat et un environnement de plus en plus instables.

Il faut noter que, 36 ans auparavant, des futuristes et des designers avaient imaginé des scénarii pour Hawaii 2000, allant de l'utopie à la catastrophe. Malheureusement, les législatures avaient ignoré les recommandations du projet et le monde réel hawaïen d'aujourd'hui correspond le mieux au monde quasi catastrophique imaginé et craint en 1970.

Ce nouveau projet a vu la participation de plus de 500 personnes, invitées à participer dans des expérimentations *in situ* organisées dans quatre salles « Orange, Marron, Silver, Bleue », ce qui les a permis de vivre d'innombrables futurs possibles imaginés. Cela était un catalyseur pour débattre ensuite des voies possibles, probables et préférables que pourrait emprunter Hawaii d'ici à 2050.

Dans la version « Orange », deux sociétés représentées chacune par un personnage, se disputaient le poste de gouverneur d'Hawaii dans le cadre d'un débat politique ouvert. C'était donc un scénario basé essentiellement sur une philosophie politique axée sur la démocratie participative.

Dans la salle « Marron », les participants sont invités à participer à un programme d'éducation civique, des exposés sur le rôle du biocarburant que chaque citoyen pourrait fabriquer chez lui, et cela parmi tant d'autres énergies renouvelables imaginées. Un effort concerté avait été fait pour réaligner les priorités politiques et environnementales, tout en misant sur une technologie respectueuse de l'environnement.

Dans le scénario « Silver », les participants ont pu visualiser le scénario d'un effondrement économique mondial post « pic-pétrolier » qui aurait conduit à la montée d'une société dirigée par l'armée. Les participants qui entrent dans cette scène sont présentés comme des réfugiés de petites îles du Pacifique disparaissant sous les océans émergents. Ces derniers seraient intronisés en tant que citoyens et sujets du soi-disant Royaume démocratique d'Hawaii.

La salle "Bleue" posait une sorte de singularité technologique: les participants forment un groupe de "*premods*" (personnes sans améliorations; naturels) qui sont abordés par le personnel du MBED, "*Dépôt pour l'amélioration du corps et de l'esprit*". Ils bénéficient d'une mise à niveau technologique gratuite afin de relever le GHI, ou *Global Happiness Index*.

⁴ HARAWAY Donna. Simians, Cyborgs, and women. The reinvention of Nature. Edition Routledge, New York, 1991, p. 83.

Cela concernait un avenir où non seulement la société, mais aussi la définition même de l'humanité, avaient été transformées. Aucun de ces scénarii ne devait être pris pour préconiser ou prédire une voie particulière; le but était plutôt de promouvoir un sens élargi de ce que pourraient être les possibilités.

Les scénarii étaient immersifs, narratifs et expérientiels, les participants étaient entourés d'interprètes, il y avait des habillages de tournage, accessoires, paysages sonores, etc. Chaque pièce étant conçue comme une scène cohérente invitant les participants à se sentir transportés dans le temps.

Les quatre expériences ont suscité diverses réactions, allant du rire au malaise, et de la perplexité et à la passion. L'échange de valeurs, d'espoirs, de préoccupations, d'idées et d'intentions était significatif et sincère. En effet, environ 94% des personnes interrogées lors d'une enquête de fin de campagne ont indiqué que ces expériences avaient eu une incidence sur leur réflexion et leur volonté de prendre des mesures en conséquence.

Les discussions qui ont suivi ces expériences ont été animés par la présence des designers et futuristes, politiciens et scientifiques. Ils ont mené une discussion sur l'évolution historique de la méthodologie de scénarisation des futurs, la situation actuelle et les nouvelles variétés de scénarii immersifs. Tout cela consistait à provoquer le public et à l'encourager à réfléchir d'une manière créative, profonde et consciente à propos du futur commun des habitants de Hawaï.

Plutôt que d'essayer de prédire l'avenir le plus probable, les designers ont décrit des visions plausibles, convaincantes et cohérentes sur le plan interne et des histoires allant du présent vers des mondes futurs dans lesquels l'île pourrait se trouver. Ils ont présenté des perspectives sur la "démocratisation des avenirs", pour remplacer la "prévision de génie" véhiculé généralement par les multinationales.

L'intention était de donner aux gens une chance non seulement de considérer ces réalités potentielles comme étant des hypothèses intellectuelles, mais également de visiter physiquement et de s'investir émotionnellement dans celles-ci. Ainsi, cet ensemble d'immersions brèves mais provocantes, instanciant des hypothèses et des théories du changement très contrastées, constitue une voie rapide vers la fondation de nouveaux modèles mentaux et des conversations civiques de meilleure qualité, plus riches en imagination. Ici, le citoyen n'est plus un consommateur ou usager, il est aussi un acteur, actif et fondateur. Il est concepteur, il visualise, participe, donne son avis et crée ou déconstruit.

4 CONCLUSION

L'innovation sociale à travers le design implique des processus de transformation des liens entre les ressources et outils disponibles, acteurs du monde du design et ceux de la société. Cela produit des changements profonds dans ces systèmes sociaux et dans les systèmes de réflexion. En mettant en exergue la relation descendante de l'économie et de la politique vers le consommateur, et en invitant ce dernier à envisager une relation plus horizontale, il serait envisageable de mettre l'homme au centre de la réflexion, et d'en faire l'acteur principal d'un changement radical et positif.

Le design de l'innovation sociale n'est donc pas simplement une question de redéfinition et de modification de l'innovation commerciale, mais plutôt de remplacement des consommateurs dans les sociétés industrielles par des acteurs actifs dans le secteur social, ceci est une question profondément politique. Penser le design en rapport avec la citoyenneté permet donc d'appréhender les enjeux économiques, écologiques, sociétaux et politiques du design de manière à inscrire les contextes locaux dans une gouvernance à la fois équitable et universalisable.

Le design ne peut en aucun cas se suffire à sa position classique de concepteur d'espaces et de produits visuels agréables et ergonomiques. Il doit plutôt migrer vers d'autres positions et porter d'autres propriétés. Il devrait donc être un levier de changements sociaux, économiques, politiques profitables et équitables, que ce soit sur le court ou le long terme. Car lorsqu'on parle d'équité on doit aussi penser à l'équité intergénérationnelle et l'équité entre les sociétés même si le contexte actuel ne le permet pas.

Le design, sous ses différentes approches et méthodologies, en partant du design stratégique vers le design de fiction, en passant par la critique, l'activisme et la prospection, peut très bien répondre, d'une manière optimale, à de nombreux défis. Il suffit d'y croire, et d'imaginer un système de réflexion et de conception qui englobe tous les acteurs possibles, dans une plateforme d'entraide et d'interconnexion.

REFERENCES

- [1] BERTRAND Gwenaëlle & FAVARD Maxime. 2017. *Poïétiques du design 4: conception, corps & fiction*. Edition l'Harmattan, Collection Esthétiques –Série ARS.
- [2] CANDY Stuart. 2010. Possible, probable, and preferable futures as subsets of possibility space. In: *The futures of everyday life: politics and the design of experiential scenarios*.
- [3] DUNNE, RABY. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.
- [4] DUFOUR, M. 1996. *Gilles Deleuze et Félix Guattari, Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris, Éditions de Minuit. coll. «Critique».
- [5] GAUTHIER Philippe, PROULX Sébastien, et VIAL Stéphane. 2015. *Manifeste pour le nouveau social et critique du design*. Presses Universitaires de France.
- [6] HARAWAY Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and women. The reinvention of Nature*. Edition Routledge, New York.
- [7] LATOUR Bruno. 2008. *A Cautious Prometheus? A Few Steps, Toward a Philosophy of Design*. Keynote lecture for the Networks of Design, meeting of the Design History Society, Falmouth,.
- [8] Ray Hu. [En ligne]. 2017. *Narratives of a Near Future*. Geneva.
- [9] STIEGLER Bernard. 2008. *Le design de nos existences: à l'époque de l'innovation ascendante*. Edition Fayard/Mille et une nuits, France.
- [10] STIEGLER Bernard. 2016. *Dans la disruption, comment ne pas devenir fou ?* Editions LLL.
- [11] State of Hawai'i office of the auditor. 2008. [En ligne]. *Hawai'i 2050 Sustainability Plan - Ten Year Measurement Update*.
- [12] CANDY Stuart, DATOR Jim, DUNAGAN Jake. 2006, *Four Futures for Hawaii 2050*, Hawaii Research Center for Futures Studies, Department of Political Science, University of Hawaii at Manoa.