

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*DESIGN ACTIVISM AS ACTIVISM :*  
UN DÉBAT DANS LE CHAMP DU DESIGN CONTEMPORAIN

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAITRISE EN DESIGN DE L'ENVIRONNEMENT

PAR  
CHLOË AUGAT

MARS 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait jamais vu le jour sans le soutien de mon entourage, que je tiens à remercier :

Mon directeur de recherche Réjean Legault, pour son écoute et qui aura su me guider et m'inspirer tout au long de cette expérience.

Ma directrice de programme Carole Lévesque, mes anciens professeurs du baccalauréat et de la maîtrise en design de l'environnement, ainsi que tout le reste de la grande famille de l'École de design.

Mes parents qui m'ont toujours encouragé à suivre ma voie avec confiance et amour et sans qui rien n'aurait été possible.

Ma sœur Anouk qui sait toujours me reconforter, me faire rire et qui m'inspire beaucoup.

Gabriel pour sa présence et son intelligence.

Ma famille, toujours pleine d'attention et curieuse de mes projets.

Mes amis d'ici et d'ailleurs qui m'ont accompagné au fil de ce projet : Fayza, Marion, Robin, Lise-Marie, Dorian, Laura, Camila, Théo, Mitchell, Khalid, Hugues, Marion, Camille, Gabriel, Avril, Léo, les habitués du 2789, l'équipe des cafés des arts et de design, les anciens Sostraniens, les néo-Parisiens et tant d'autres qui se reconnaîtront.

Et surtout Laetitia!

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vi
LISTE DES ILLUSTRATIONS.....	vii
RÉSUMÉ.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
<i>DESIGN ACTIVISM</i> : UN TERME RÉCENT À QUALIFIER.....	8
1.1 Différencier les termes : design, activisme, et <i>design activism</i> .....	8
1.1.1 Définition : le design.....	9
1.1.2 Définition : l'activisme.....	14
1.1.3 La définition du <i>design activism</i> .....	17
1.2 <i>Design activism</i> historique ou <i>design activism</i> contemporain ? .....	22
CHAPITRE II	
<i>DESIGN ACTIVISM</i> : TENDANCE OU MOUVEMENT ?.....	29
2.1 Le <i>design activism</i> est-il une tendance ?.....	29
2.2 Quel cadre théorique pour l'étude du <i>design activism</i> ?.....	34
2.3 La place de la production dans l'étude du <i>design activism</i> .....	53
2.4 Le <i>design activism</i> est-il un mouvement ?.....	65

CHAPITRE III	
<i>DESIGN ACTIVISM</i> : UN ASPECT POLITIQUE CONTROVERSÉ.....	69
3.1 Le <i>design activism</i> et les formes traditionnelles d'activisme politique.....	69
3.1.1 Rupture ou réorientation ?.....	69
3.1.2 Dissensus ou consensus ?.....	72
3.1.3 Contrer ou générer ?.....	76
3.1.4 Réformer ou transformer ?.....	77
3.2 La politisation du design : une ambiguïté historique ?.....	80
3.2.1 L'activisme perçu comme un discrédit professionnel ?.....	80
3.2.2 Le <i>design activism</i> : une opportunité critique pour les designers.....	83
3.2.3 La question politique : un conflit sur la nature même du design ?.....	87
3.2.3.a Réaliste versus idéaliste : le contre-exemple des modernistes.....	87
3.2.3.b <i>Wicked problems</i> versus rationalité technique.....	91
3.2.3.c Philanthrocapitalisme versus pratiques engagées.....	99
 CHAPITRE IV	
<i>DESIGN ACTIVISM</i> , PROFESSIONNALISATION ET RADICALITÉ.....	106
 CHAPITRE V	
POUR UN RETOUR DU POLITIQUE DANS LE <i>DESIGN ACTIVISM</i> .....	120
5.1 La question de l'innovation dans le contexte du <i>design activism</i> .....	120
5.2 La question de la paternité des productions du <i>design activism</i> .....	126
5.3 La question de l'institutionnalisation du <i>design activism</i> .....	133
 CONCLUSION.....	144
 ANNEXE A	
<i>Nothing special?</i> .....	150
 ANNEXE B	
<i>An analysis of Design Activism and Socially Responsible Design approaches in design education</i> .....	151

ANNEXE C	
<i>An architecture of change – introduction</i> .....	152
ANNEXE D	
<i>The paradoxes of design activism – expertise, scale and exchange</i> .....	153
ANNEXE E	
<i>From Design Culture to Design Activism</i> .....	154
ANNEXE F	
<i>Introduction, Material Preference and Design Activism</i> .....	155
BIBLIOGRAPHIE.....	156
Sources primaires.....	156
Sources secondaires.....	160

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.2.a Action types and frequencies .....	38
2.2.b Struggles and causes .....	38
2.2.c Frequency of design activist events .....	39
2.2.d Design activist struggles over time .....	39
2.2.e Actors that called for transformative change over time .....	39
2.2.1 Framework .....	48
2.2.m Man-made material goods .....	48

## LISTE DES ILLUSTRATIONS

Illustration	Page
2.2.f Nomadic prayer space .....	41
2.2.g One Sheep Cardigan .....	41
2.2.h Paths of least surveillance .....	46
2.2.i Scaffolding housing .....	46
2.2.j Taking the street .....	47
2.2.k Ecobox .....	47
2.2.n Clean tap water .....	50
2.2.o No shop .....	50
2.2.p Do Hit chair .....	50
2.2.q The urban farming project .....	50
2.2.r Fab Tree Hab .....	50
2.2.s Water transporter .....	50
2.3.a Tahrir Square .....	59
2.3.b UK's Climate camp activists .....	59

2.3.c Taking the Street .....	61
2.3.d Super Money Maker water pump .....	61
3.2.3.b.a The field guide to human centered design .....	96
3.2.3.b.b The field guide to human centered design .....	96
3.2.3.b.c The field guide to human centered design .....	96
3.2.3.b.d The field guide to human centered design .....	96
3.2.3.c.a Coca-Cola a bottle of hope .....	103
3.2.3.c.b Earth Body Guard .....	103
3.2.3.c.c The Hopenhagen Globe looms above city Hall Square .....	103
5.2.a The living glossary .....	134
5.3.a Day of action across America .....	141
5.3.b Design as protest .....	141

## RÉSUMÉ

Ce mémoire de recherche identifie et illustre une vision du phénomène du *design activism* tel qu'il se manifeste dans le champ de la recherche en design. Le premier chapitre s'applique à en dresser un portrait au travers de définitions, de concepts, d'artefacts, mais également d'auteurs et d'évènements références. Le deuxième chapitre explore la question de l'autonomie relative du *design activism* par rapport à un activisme politique plus conventionnel. Le troisième chapitre révèle que cet affranchissement témoigne de paradoxes ontologiques forts pour le design lui-même et sa constitution théorique. Le quatrième chapitre explore la question du *design activism* à travers le prisme de la notion de radicalité, un nœud conceptuel qui amène à se pencher sur les enjeux et les limites de la professionnalisation. Le dernier chapitre qui conclut ce mémoire soulève trois questions relatives à l'innovation, à la paternité des productions et à l'institutionnalisation, des questionnements susceptibles d'éclairer les manques dans la recherche actuelle et de redonner au *design activism* une direction politique nécessaire.

MOTS CLÉS: *design activism*, design, activisme, pouvoir, projet, designer, activiste

## ABSTRACT

This thesis identifies and illustrates the phenomenon of “*design activism*” as it manifested itself in the field of design research. The first chapter provides a picture of design activism by means of definitions, concepts, artifacts, as well as significant authors and events. The second chapter explores the relative autonomy of design activism in relation to a more conventional political activism. The third chapter reveals that this emancipation bears witness to strong ontological paradoxes within both the practice of design and its theoretical underpinning. The fourth chapter explores the issue of design activism through the prism of the concept of radicality, a conceptual node that leads to address the problems and limits of professionalization. The final chapter of this thesis raises three issues related to innovation, authorship and institutionalization, issues that can shed light on the gaps in current research and give back to design activism a necessary political direction.

KEY WORDS : design activism, design, activism, power, project, designer, activist

## INTRODUCTION

Les sociétés occidentales sont entrées dans une période d'anorexie démocratique. Le politique serait de plus en plus dévalué, déprécié et même défié, telle une croyance qui perdrait peu à peu ses adeptes au profit de son seul spectacle. Pour citer le journaliste Jean Lebrun : « l'appétit politique nous abandonne<sup>1</sup> ». Nous pouvons toutefois nous questionner sur les raisons de cette défiance. Serait-elle imputable aux doctrines du pouvoir trop limitées qui nous sont actuellement proposées, tels le sacrosaint modèle démocratique et ses multiples déclinaisons ? Ces exercices du pouvoir semblent malheureusement la plupart du temps insaisissables, nous laissant apathiques, indifférents.

Il existe pourtant diverses manières de s'engager politiquement et de participer activement au déroulement de nos sociétés. Parmi celles-ci, une des postures intellectuelles de référence est celle de l'activisme politique, qui peut être associé à la défense de causes idéologiques diverses. L'activisme est ce qu'on peut appeler une stratégie politique, généralement mise en place selon deux cas de figure : soit que les activistes utilisent cette stratégie en dernier recours après que les moyens politiques légaux se soient montrés inefficaces pour arriver à un résultat espéré ; soit qu'ils refusent simplement de recourir à ces mêmes moyens politiques légaux en tout temps. La frontière entre légalité et illégalité étant ici souvent floue, elle soulève la question incontournable des moyens d'action.

---

<sup>1</sup> Lebrun, J. (2018, 12 novembre). La démocratie américaine en souffrance. [Webradio]. Récupéré de *France Inter* : <https://www.franceinter.fr/emissions/la-marche-de-l-histoire/la-marche-de-l-histoire-12-novembre-2018>

Existe-t-il de telles stratégies politiques dans le milieu du design ? Existe-t-il des approches du design intégrant la notion d'activisme comme mode réflexif et opératoire ? Une recherche sur ces termes aboutit effectivement à ce qui semblerait être un mouvement émergent : le *design activism*.

À première vue, le *design activism* tel qu'il est présenté dans la recherche nous inspire de par son caractère riche et multiple. Nous nous retrouvons en effet face à des projets de natures et échelles diverses : des assises modulables et donc personnalisables<sup>2</sup>, une fausse boutique manifeste, car anti-consommation<sup>3</sup>, des vêtements permettant à la fois un respect de l'intimité religieuse et une pratique des sports de haut niveau<sup>4</sup>, une série de workshops participatifs pour la création de scénarios de transport en commun plus responsables écologiquement<sup>5</sup>, la revalorisation d'un terrain vague visant à le transformer en jardins communautaires autogérés<sup>6</sup>... Le *design activism* semble également être un sujet rassembleur sur plusieurs plans : servir inclusivement la collectivité dans son ensemble, qu'elle soit globale ou plus locale. Le caractère collectif se retrouve également dans la façon dont ce sujet semble discuté et débattu dans la recherche et au-delà : lors de conférences, de cours, de *design week*, et non pas seulement par le biais de publications scientifiques. Finalement, le *design activism* paraît poursuivre de nombreux idéaux,

---

<sup>2</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.101-102.

<sup>3</sup> *Ibid.* p.94.

<sup>4</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.277.

<sup>5</sup> Fuad-Luke, A. (2009). p.96.

<sup>6</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.48-49.

sans pour autant tomber dans l'utopie : pour l'écologie, l'égalité sociale, le partage des ressources, etc. Un sujet intrigant qui semble donc résolument positif.

Pourtant, malgré le lien étymologique du *design activism* avec la notion d'activisme politique, qu'en est-il réellement ? En abordant le sujet du *design activism* pour la première fois, je m'attendais à lire sur un activisme que j'imaginai conventionnel, c'est-à-dire reprenant en grande partie les codes de l'activisme politique, entre autres : rupture et contestation des systèmes de pouvoir en place, campagnes de mobilisation pour la défense de causes sociales et environnementales diverses, matérialisation de ces volontés par des artefacts manifestes... bref, un activisme offensif et surtout dissident. Plus encore, j'espérais constater l'existence d'un certain consensus. J'espérais pouvoir m'identifier à des réflexions et des objectifs communs à l'ensemble des designers, chercheurs comme praticiens quant à la nécessité d'un nouveau sursaut politique. Un consensus tourné vers un futur de la profession plus conscientisé socialement et surtout plus assumé politiquement.

Or, dès le début des lectures, la réalité est apparue toute autre. L'activisme étudié dans ce mémoire et nommé *design activism* semble peu porté par l'idée de contestation originellement attendue. Je me suis plutôt retrouvée en face d'un activisme profondément lié aux systèmes de pouvoir en place et qui cherche à proposer un équilibre confortable entre idéal disciplinaire et réalité professionnelle. En somme, un activisme qui semble s'éloigner de l'essence de la notion originelle. Mais cette tendance est-elle problématique ? La politisation du design est-elle conditionnelle à la réussite des projets de *design activism* ? Ou même nécessaire ? Pourrions-nous nous en affranchir ? Le tout étant à présent de déterminer comment s'opère cette distanciation politique du *design activism* : Celle-ci est-elle volontaire ? S'agit-il plutôt d'une stratégie intégrée par les designers dans un but de résilience ? Ou s'agit-il d'un abandon aux impératifs néolibéralistes ? La problématique centrale

de ce mémoire est donc la suivante : Étant donné le lien historique entre activisme et politique, qu'elle est la dimension proprement politique du *design activism* ? Son objectif ultime est de proposer de nouvelles orientations à la recherche sur le sujet dans le but d'encourager le développement du *design activism* dans une perspective d'engagement politique plus affirmé.

La méthode de recherche mise en œuvre pour ce mémoire repose sur l'analyse des textes issus de la recherche en design et portant sur le thème du *design activism*, une littérature essentiellement anglo-américaine. L'analyse de ces sources primaires vise à circonscrire l'univers de la recherche en design portant sur le thème du *design activism* en vue de comprendre comment les chercheurs en design caractérisent et interprètent cette notion. Certains de ces textes ont fait l'objet d'une schématisation en vue d'illustrer leur développement temporel (voir annexes A à E). S'ajoute à cette bibliographie un corpus des sources secondaires tirées d'autres domaines de recherche, références qui nous permettent de mieux encadrer ce sujet en l'abordant pas des concepts connexes.

Cette recherche s'inspire du concept de *critical analysis* proposé par Ann Forsyth et Katherine Crewe, respectivement professeure d'aménagement urbain à la Harvard Graduate School of Design et professeure des sciences de la géographie et aménagement urbain à l'Arizona State University<sup>7</sup>. Celles-ci décrivent l'analyse critique comme une combinaison d'étude empirique et d'argumentation logique. L'analyse critique a des spécificités et une autonomie propre : elle cherche en effet à déterminer l'originalité d'un sujet (nouveau, ou usité, mais ayant pris une nouvelle forme ou direction), tout en visant à l'inscrire dans un contexte théorique plus large. Dans ce

---

<sup>7</sup> Forsyth, A. et Crewe, K. (2006). Research in Environmental Design : definitions and limits. [Article]. *Journal of Architectural and Planning Research*. (23:2). p.167. Voir également: Wang, D. (1954). Logical argumentation. [Chapitre de livre]. 3ème ed. (2013). Dans Groat, L. et Wang, D. (dir.). *Architectural Research Methods*. Hoboken, New Jersey : Wiley. p.379-414.

cas, le chercheur vise donc simultanément à contribuer à son sujet autant qu'à la littérature du domaine d'étude. Finalement, il interprète qualitativement le matériel de recherche relevé, quel que soit sa nature (texte, données, artefacts...), et ce, de façon systématique.

Nous souhaitons toutefois apporter une nuance supplémentaire au type de l'analyse critique. C'est pourquoi nous préférons proposer une autre typologie de recherche, que l'on peut appeler « l'analyse critique de débats ». Le terme « débat » est ici préféré à celui de « discours », car témoin d'un véritable échange théorique dynamique au sein de la communauté de chercheurs s'intéressant au thème du *design activism*. Cette approche analytique pose la question du ton de l'écriture. Nous noterons en effet la diversité des genres d'écriture théorique présente dans la littérature, témoignant dans certains cas de partis pris forts. Cette diversité peut ainsi faire paraître certaines citations très binaires. Elle participe cependant d'une véritable stratégie d'écriture à fonction polémique.

Cette étude se développe en cinq temps. Dans un premier temps, je me penche sur la notion de *design activism* et son état dans la recherche en design. J'étudie ce que son étymologie particulière nous révèle ainsi que les désaccords quant à sa période d'apparition. S'agit-il d'un phénomène nouveau ou d'un phénomène daté parallèle à l'histoire du design ?

Dans une seconde partie, je m'interroge sur l'apparente popularité du *design activism* comme thème de recherche : témoigne-t-il d'une réalité disciplinaire ou s'agit-il plutôt d'un focus académique ? Ensuite, une comparaison des cadres théoriques proposés par les chercheurs pour l'étude de ce phénomène me permet de simultanément faire état du *design activism* en tant que sujet d'étude et de comparer la littérature pour éventuellement y déceler des tendances. Un examen des

productions associées au *design activism* dans la recherche m'éclaire également quant à la constitution de ce prétendu mouvement.

La troisième partie du mémoire me permet d'aborder l'aspect politique controversé du *design activism* à la lumière d'une série de concepts clés. Cette partie affirme la distance du *design activism* par rapport aux formes traditionnelles d'activisme politique. Elle éclaire également sur des paradoxes historiques et disciplinaires touchant la nature même du design et révélés par le prisme du *design activism*, permettant un véritable retour critique dans la recherche.

Dans un quatrième temps, j'analyse comment le *design activism*, lorsqu'il est confronté au concept de radicalité, nous révèle du même coup comment celui-ci se trouve poussé aux limites de sa professionnalisation. J'analyse également comment un acharnement à vouloir théoriser le *design activism* comme objet d'étude (méthodes, processus et artefacts) nous détourne d'une question antérieure fondamentale : le designer en tant qu'objet d'étude lui-même et l'incidence de son autorité professionnelle, qui participe à la reproduction des systèmes de pouvoir en place au travers de ses projets.

Finalement, dans un cinquième temps, je conclurai en soumettant trois propositions, formulées sous forme de questions, qui sont susceptibles de combler un manque identifié dans la recherche sur le *design activism* : la question de l'innovation, la question de la paternité des productions, et la question de l'institutionnalisation.

À noter que dans un souci de justesse et pour ne pas dénaturer son sens premier, l'expression *design activism* sera conservée dans sa version anglaise. Ceci se justifie également par le fait que l'intégralité des textes étudiés sur ce sujet ont été publiés en anglais. Une traduction de *design activism* en français risquerait de lui faire perdre

son sens. Le terme activisme aurait largement été utilisé au siècle dernier, commençant à se répandre en Belgique autour de 1916 pour être ensuite plus largement utilisé dans le reste de la francophonie, et notamment en France durant la guerre d'Algérie. Ce terme serait en revanche aujourd'hui presque désuet, les locuteurs lui préférant plutôt la notion de militantisme. Il serait même dorénavant considéré dans certains cas comme un anglicisme et connoté négativement. La notion d'*activism* étant plutôt utilisée dans un contexte de recherche majoritairement nord-américain et britannique, et l'ensemble des chercheurs extérieurs à ces zones géographiques communiquant également en anglais, l'usage du terme dans sa version originale m'apparaît primordial. Dans un premier temps j'avais considéré la possibilité de traduire l'expression *design activism* en vue de la franciser et de l'ouvrir à la recherche francophone. Cependant, le *design activism* faisant référence à un phénomène de recherche de design particulier et répondant à des spécificités précises, je suis arrivée à la conclusion qu'il était préférable de ne pas traduire cette expression.

## CHAPITRE I

### *DESIGN ACTIVISM* : UN THÈME RÉCENT À QUALIFIER

L'émergence de la notion de *design activism* dans le domaine du design semble être un phénomène récent. Ce premier chapitre vise à examiner comment les chercheurs dans le champ de la recherche en design abordent ce nouvel objet d'étude. Compte tenu du fait que le *design activism* pourrait paraître se situer à l'intersection de plusieurs disciplines, telles la sociologie et les sciences politiques, il est essentiel de chercher à mieux le saisir et mieux le définir, une caractérisation essentielle si l'on vise à le constituer en véritable sujet d'étude. D'emblée, plusieurs questions se posent : le *design activism* tient-il plutôt du design ou plutôt de l'activisme politique ? Quel est l'univers dominant cette notion : est-ce celui du design ou celui de la politique ? Compte tenu du fait que « l'activisme » en tant que posture d'engagement politique n'est pas une notion récente, à quel moment – et pourquoi – celle-ci en viendra-t-elle à croiser celle de « design » ? Pourrait-on le voir comme le témoignage d'un décalage entre la recherche en design et les actions de terrain ? Ce chapitre se penche entre autres sur la façon dont s'opère la diffusion du *design activism* dans les différentes sphères de la discipline et vise à évaluer si un équilibre se manifeste entre réflexivité et action.

#### 1.1 Différencier les termes : design, activisme et *design activism*

En vue d'aborder ce sujet à la fois vaste et encore nébuleux qu'est le *design activism*, il semble primordial d'effectuer en premier lieu un examen lexicographique. Le but de ce travail est d'introduire, de comparer et de différencier les deux expressions qui seront employées de façon récurrente dans ce mémoire, à savoir, les notions de « design » et « d'activisme ». L'important n'est pas tant pas de faire une étude approfondie de ces notions, ce qu'il ne serait pas possible de faire ici, ou même d'en faire la critique, mais plutôt de les introduire brièvement et de façon singulière en vue de pouvoir faire l'analyse de leur combinaison dans l'expression *design activism*. Cette étude doit nous permettre de voir comment ces termes interagissent, de voir comment leur association permet de générer de nouvelles significations.

### 1.1.1 Définition : le design

La simple définition de ce qu'est le design relève déjà d'un enjeu disciplinaire qu'il serait difficile, voire impossible, de restituer en seulement quelques lignes. Aussi nous nous attarderons plutôt à catégoriser et comparer les quelques définitions relevées dans des dictionnaires reconnus ainsi que dans la bibliographie spécialisée tournée vers la recherche en design. Confronter des définitions issues de ces deux types de sources nous permettra d'esquisser un portrait du design tel qu'il est défini aujourd'hui. Commençons d'abord par les définitions les plus basiques, soit celles données dans les dictionnaires reconnus et donc celles qui s'avèrent les plus accessibles pour le grand public.

Selon le Robert, le design se définit comme étant l'«*Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction*<sup>8</sup>». Selon le Larousse,

---

<sup>8</sup> Design. (2011). *Le Robert de poche*. Paris : France. p.199.

le design est défini comme étant une «*discipline visant à une harmonisation de l'environnement humain, depuis la conception des objets usuels jusqu'à l'urbanisme*<sup>9</sup>». L'*Oxford Dictionary* définit quant à lui le design comme étant «*The art or action of conceiving of and producing a plan or drawing of something before it is made*<sup>10</sup>». Finalement, le dictionnaire Collins propose de définir le design comme «*[Design is] the process and art of planning and making detailed drawings of something*<sup>11</sup>».

Ces définitions semblent se limiter à l'aspect esthétique et formel du design, insistant sur ses diverses échelles d'application et donc son aspect global. L'une d'elles met même de l'avant la dimension sérielle annoncée par le terme «*industrielle*». Elles peuvent sembler succinctes et témoignent de ce fait de la difficulté rencontrée à définir, à saisir la subtilité du design. Ce champ de pratique étant complexe et multiple, il serait ainsi difficile à baliser de façon théorique, de l'acte même de design jusqu'à ses productions.

Passons maintenant à des définitions issues du champ de la recherche en design. Une première définition est celle d'Herbert Simon qu'il formulera en 1969. Elle propose de concevoir le design comme : «*[...] courses of action aimed at changing existing*

---

<sup>9</sup> Dictionnaire Larousse en ligne. Récupéré de : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/design/24461> [le 11.05.18].

<sup>10</sup> Oxford Dictionaries online. Récupéré de : <https://en.oxforddictionaries.com/definition/design>. [le 23.12.18].

<sup>11</sup> Collins Dictionary. Récupéré de : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/design>. [le 23.12.18].

*situations into preferred ones*<sup>12</sup>». Cette citation relève le caractère expérimental du design comme un processus continu, mais également son aspect mélioratif, sans pour autant parler d'innovation comme moteur, mais plutôt comme but à atteindre, donc plus éloigné d'un aspect mercantile.

Une seconde définition est celle de J-E. Aubert, qui en 1985 décrit le design comme «[...] *a basic methodology, a kind of état d'esprit which determines, pervades and controls the whole innovation process, often questioning many of the other functions in a company*<sup>13</sup>». Le design est ici défini comme une méthodologie, et comme un facteur de dissonance puisqu'il est capable de remettre en question et d'avoir une emprise sur les autres parties prenantes d'un projet. Le processus qu'il induit est en revanche réduit à un procédé obscur, voire inné et concentré sur le fait d'innover.

En 1990, les chercheurs Bill Hollins et Stuart Pugh proposent : « *[Design] is the process of converting an idea into information from which a product can be made, as an iterative process that takes an idea or market need forward into a successful product*<sup>14</sup>». Les auteurs insistent ici sur le processus psychique et méthodique de design en lui-même, plutôt que sur son aboutissement en artefact ou action tangible. Et ce bien que cet aboutissement détermine la réussite d'un projet, et soit conditionnel à sa réception par le marché, donc intrinsèquement lié à sa valeur estimée. On peut préciser que la valeur d'un projet de design étant multiple et pouvant être de l'ordre

---

<sup>12</sup> Simon, H.A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. 3ème ed. (1996). Cambridge : M.I.T. Press. 248 pages.

<sup>13</sup> Aubert, J-E. (1985). *The approach of design and concepts of innovation policy*. [Chapitre de livre]. *Design and Innovation: Policy and Management*. Londres : The Design Council.

<sup>14</sup> Hollins, B. & Pugh, S. (1990). *Successful Product Design: What to Do and When*. Oxford : Éditions Butterworth-Heinemann. 184 pages.

de la qualité de ses matériaux autant qu'à l'univers affectif qu'il véhicule, celle-ci peut donc être difficile à quantifier.

Finalement, pour sa part, Richard Buchanan définira en 2001 le design comme : «*a way to provide plans and create humanly shaped products, actions, services and other processes for public and private life in order to create frameworks for human systems to sustain human needs and fulfilments*<sup>15</sup>». Cette définition évoque une pratique plutôt centrée sur le projet, et qui permet de mieux structurer notre environnement physique et psychologique.

Analysons maintenant quelques définitions relevées dans les textes des chercheurs qui portent, de près ou de loin, sur la thématique du *design activism*.

Maziar Rezai et Mitra Khazaei, deux chercheurs indépendants basés en Allemagne, ont effectué pour leur recherche un travail de définitions comparées. Cela leur permet de proposer un premier constat concernant la notion à l'étude : «*It is common to refer to design as an act of packaging certain instructions, desires, identities, and so forth. In its modern use, the term design can often be associated with market, innovation and consumption*<sup>16</sup>». Ces chercheurs évoquent l'aspect fédérateur et rassembleur du design, sa capacité presque illimitée à connecter des artefacts et des acteurs afin de créer de nouveaux réseaux de sens. Mais ils évoquent également le fait que dans l'imaginaire collectif, le design est souvent associé au consumérisme. Autrement dit, une appréciation plutôt négative d'une pratique essentiellement motivée par

---

<sup>15</sup> Buchanan, R. (2001). Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. [Article]. *Design issues*. (17:3). p.35-39.

<sup>16</sup> Rezai, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p. S3520.

l'innovation pour l'innovation, en quête de nouveaux marchés, au service de l'entreprise, voire directement du capitalisme.

Guy Julier, chercheur et professeur spécialisé en design contemporain et culture du design à l'université de Brighton, propose quant à lui la définition suivante : «[...] *design is a passive, pragmatic activity destined to respond to the ebbs and flows of local and global change. It is driven by service to wider interests. But designers are also interested in improving on what exists*<sup>17</sup>.» Cette définition évoque ainsi une tension interne, soit un design au service et à l'écoute des changements contextuels dans lequel il s'inscrit versus un design porté par une volonté de mener et proposer des changements concrets. Ces deux tendances seraient toutefois motivées et réunies par l'objectif du bien commun.

Une dernière définition, celle d'Alastair Fuad-Luke, professeur à l'Université libre de Bozen, à Bolzano (Italie), vient compléter ce très bref survol. Selon Fuad-Luke, «*Design is the act of deliberately moving from an existing situation to a preferred one by professional designers or others applying design knowingly or unknowingly*<sup>18</sup>.» Cette définition implique que le design est (ou doit être) un acte mélioratif. En ajoutant que cet acte puisse être conscientisé ou non, Fuad-Luke reconnaît par le fait même la capacité des non-designers à réaliser un tel acte.

Pour conclure sur ces définitions du design, nous pouvons constater à présent à quel point elles sont multiples et parviennent à se compléter les unes les autres.

---

<sup>17</sup> Julier, G. (2011). *Political Economies of Design Activism and the Public Sector*. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.2.

<sup>18</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.5.

Celles relevées dans les dictionnaires classiques se concentrent plutôt sur ses caractéristiques tangibles et esthétiques. Les chercheurs en design nuancent quant à eux avec l'idée de posture mentale, d'état d'esprit propre au processus de design, où l'idée de projet ou processus global ne se limiterait pas aux frontières des productions. Finalement nous terminons par trois définitions plus spécifiques du design. En effet, celle de Maziar Rezai et Mitra Khazaei leur permet de développer une approche plus critique du design dans leur travail en mettant en avant directement ses liens avec le consumérisme. Guy Julier évoque ensuite les tensions propres à un design à la fois meneur et suiveur, potentiel point de départ à une réflexion plus profonde sur les motivations des designers à agir pour le bien commun ou pour eux même. La critique d'Alastair Fuad-Luke, à l'inverse, valorise finalement le potentiel mélioratif inhérent à l'acte de design. À noter qu'il est le seul auteur à répondre à la question de l'acteur, à savoir, de celui ou celle qui effectue l'acte de design, et reconnaître que cet acte n'est pas réservé exclusivement aux professionnels.

Ces quelques exemples montrent à l'évidence que le design ne possède pas de définition unique, et ce, tant pour les chercheurs dans le domaine que les auteurs de dictionnaires. Ils montrent aussi que pour plusieurs, la définition du design est opacifiée par ses spécificités esthétiques les plus évidentes et entachée par ses affinités avec l'industrie et le marché. Nous restons donc pour l'instant sur une note plutôt ambiguë en ce qui a trait à la définition du design. Mais qu'en est-il de la définition de l'activisme ?

### 1.1.2 Définition : l'activisme

Tout comme celui du design, l'univers de l'activisme semble difficile à résumer tant ses postures et moyens d'action semblent multiples et son empreinte historique chargée. Or quand est-il selon les définitions reconnues ?

Nous commencerons encore une fois par quelques définitions relevées dans des dictionnaires et encyclopédies grand public. Selon le Robert de poche, l'activisme serait une «*attitude politique qui préconise l'action, la propagande*<sup>19</sup>», offrant une définition qui met l'accent sur une forme de posture politique. Selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, l'activisme est une «*doctrine ou méthode d'action d'un mouvement politique ou syndicaliste préconisant l'action directe (cf. action)*<sup>20</sup>». Selon le dictionnaire Larousse, l'activisme serait un «*système de conduite qui privilégie l'action directe (en particulier dans le domaine politique, social)*<sup>21</sup>». Enfin, selon le *Oxford Dictionary* de l'édition 2014, l'activisme serait «*the use of vigorous campaigning to bring about political or social change*<sup>22</sup>», offrant ici une définition qui met l'accent sur les objectifs de cette "attitude politique".

La comparaison de ces définitions met en lumière deux caractéristiques principales de la notion d'activisme telle qu'elle est formulée dans ces dictionnaires : son caractère actif, presque virulent, et le fait qu'il soit généralement politisé. Ces définitions utilisent également les termes de « campagne » et de « mouvement », ce qui nous amène au collectif. Les définitions sont partagées sur la question de l'intensité de

---

<sup>19</sup> Activisme. (2011). *Le Robert de poche*. Paris : France. p.9.

<sup>20</sup> CNTRL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales). Récupéré de : <http://www.cnrtl.fr/definition/activisme> [le 11.05.18].

<sup>21</sup> Dictionnaire Larousse en ligne. Récupéré de : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/activisme/945?q=activisme#939> [le 11.05.18].

<sup>22</sup> Oxford Dictionary online. Récupéré de : <https://en.oxforddictionaries.com/definition/activism> [le 11.05.18].

l'activisme : si certaines évoquent une méthode, d'autres évoquent une doctrine, et d'autres encore l'association à l'idée de propagande. De plus, seule la dernière définition évoque le but de l'activisme, qui serait de viser le changement, alors que les autres se concentrent sur la seule posture.

Passons maintenant aux définitions relevées dans les textes publiés par les chercheurs en design. La première, celle formulée par Ann Thorpe en 2008 – une définition souvent reprise par d'autres auteurs – conçoit l'activisme comme étant une façon de : «*[...] taking intentional action to instigate change on behalf of a neglected group*<sup>23</sup>». La seconde, celle proposée par Alastair Fuad-Luke en 2009, poursuit dans cette voie, en plus de lui ajouter une composante nouvelle : «*[...] taking actions to catalyse, encourage or bring about change, in order to elicit social, cultural and/or political transformations. It can also involve transformation of the individual activists*<sup>24</sup>». Ces deux définitions se retrouvent sur le fait de préconiser un passage à l'action conscientisé, presque une impulsion, étant ainsi démonstrative d'une volonté de changement. Selon ces deux auteurs, l'activisme serait donc un processus actif et dynamique. Ann Thorpe insiste en revanche sur le fait de soutenir en particulier des groupes minoritaires délaissés, voire d'agir en leur nom. Fuad-Luke quant à lui émet l'idée que l'activiste lui-même se devrait d'être ouvert aux forces d'amélioration ou de changement qu'il préconise. Bien que ces deux définitions décrivent les moyens de l'action, elles se concentrent surtout – particulièrement celle de Fuad-Luke – sur les buts de l'activisme.

---

<sup>23</sup> Thorpe, A. (2008). *Design as Activism, a conceptual tool*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Italy. p.2.

<sup>24</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.6.

Les définitions étudiées se retrouvent donc en termes de sens. Elles dépeignent en effet l'activisme comme étant avant tout une posture morale, une volonté de changement avant d'être un moyen d'action visant un idéal collectif à atteindre. Que ce soit temporellement ou psychologiquement, sous forme d'une prise de conscience par exemple, cela induit qu'il y aurait un avant et un après l'activisme. Donc un changement notable, une rupture de contexte ou de perspective.

Les termes de design et d'activisme semblent donc appartenir à des univers distincts, et situés aux antipodes l'un de l'autre. Mais qu'en est-il lorsqu'on relie ensemble les termes de design et d'activisme ?

### 1.1.3 La définition du *design activism*

Contrairement aux termes de design ou d'activisme, l'expression *design activism* est relativement récente et peu connue. Dans un tel contexte, quel sens un lecteur non-spécialiste (un lecteur lambda) pourrait-il lui donner ? En effet, le design et l'activisme ne semblent pas de prime abord appartenir aux mêmes univers ni pouvoir se connecter aisément.

Mais comment les chercheurs en design ont-ils défini l'expression *design activism* ? Commençons par une première définition, celle des chercheurs Maziar Rezai et Mitra Khazaei. D'emblée ceux-ci choisissent de définir ce qu'est le *design activist*, et non ce qu'est le *design activism*

*The activist designer first of all is a thinker, who observes, analyses and reacts by design. Its reaction is a confrontation with society which can be a product, service or a political, social or cultural action for a specific influence<sup>25</sup>.*

Pour eux, le *design activism* serait donc un acte de design déclenché en réaction à un ou des problèmes spécifiques engendrés par une conception trop rigide et immuable de la société. Ainsi, bien que les motivations de l'action soient claires, les formats de l'action restent multiples et spécifiques à chaque situation, allant du matériel à l'immatériel. L'essentiel étant que ces actes parviennent à convaincre.

Une deuxième définition est celle de Thomas Markussen, professeur associé de design social à la SDU Design University of Southern Denmark :

*Design activism generally is defined as representing design's central role in promoting social change, raising awareness about values and beliefs (e.g., in relation to climate change, sustainability, etc.), or questioning the constraints that mass production and consumerism place on people's everyday life<sup>26</sup>.*

Selon Markussen, le *design activism* se résume à trois points principaux: il positionne le design au centre des enjeux comme moyen de réponse premier et amélioratif ; il est facteur de sensibilisation à des enjeux, entre autres, sociaux et écologiques ; finalement, il est facteur de remise en question des acquis collectifs et permet de les réévaluer.

---

<sup>25</sup> Rezaei, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p.3516.

<sup>26</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *Design Issues*. (29:1). p.38.

Une troisième définition est celle d'Alastair Fuad-Luke :

*Design activism is 'design thinking, imagination and practice applied knowingly or unknowingly to create a counter-narrative aimed at generating and balancing positive social, institutional, environmental and/or economic change'*<sup>27</sup>.

Cette définition met l'accent sur la question du scénario alternatif. Celle-ci apporte ainsi une nuance par rapport aux trois facteurs cités précédemment en offrant la possibilité d'entrevoir de nouvelles solutions, de nouveaux espoirs. Fuad-Luke propose donc la vision d'un *design activism* résolument génératif et positif, mais surtout qui s'affranchit d'anciennes traditions de design bien ancrées pour tenter de se réinventer.

Aussi, au-delà de la simple définition du terme *design activism*, quels apports de sens ces deux termes une fois combinés induisent-ils ? Pour Markussen, la connexion au terme activisme a pour but de viser à une repolitisation du design, ou du moins d'apporter une attention particulière sur cet aspect : «*Obviously, the term "activism" is meant to emphasize design activism's kinship with political activism and anti-establishment movements of various sorts (e.g., anti-capitalism, anti-globalization, etc.)*<sup>28</sup> ». Pourtant, bien qu'il reconnaisse les liens du *design activism* avec l'activisme politique, l'auteur précise qu'il ne devrait pas être étudié par le seul prisme de ce

---

<sup>27</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.27.

<sup>28</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *Design Issues*. (29:1). p.38.

dernier, les domaines de la sociologie et de la politique ne suffisant pas selon lui à exprimer par leurs vocabulaires respectifs sa complexité et sa singularité<sup>29</sup>. Il insiste de plus sur le fait que le *design activism* n'est pas un acte politique à proprement parler, tels qu'une grève ou un boycott, mais qu'il agit plutôt selon des codes qui lui sont propres et qui restent à définir<sup>30</sup>.

Fuad-Luke, quant à lui, évoque une délicieuse tension et une certaine ambiguïté lorsqu'il commente l'unification des termes *design* et *activism*<sup>31</sup>. Il laisse donc entendre que les qualités communes à ces deux notions sont encore à démontrer et qu'il est peut-être encore prématuré d'utiliser ce terme encore trop peu exploré :

*To say 'design activism' is to imply that it already exists and has an established philosophy, pedagogy and ontology, i.e. it circumscribes a system of principles, elicits a wisdom and knowledge, has a way of teaching and has its own way of being. This may be an ambitious claim. Defining design activism and its effects has the potential to result in a pluralist, messy and contestable result*<sup>32</sup>.

Il termine pourtant sur le fait qu'il espère que de futures recherches mèneront à une harmonisation et une reconnaissance de ce terme.

Pour conclure sur les définitions du *design activism*, soulignons qu'alors que la première proposition de Rezai et Khazaei soit très semblable aux définitions classiques de l'activisme, où l'activiste est simplement remplacé ou défini comme un designer agissant avec ses propres outils, moyens et automatismes, Markussen et

---

<sup>29</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *Design Issues*. (29:1). p.38.

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> «*a delicious tension*» et «*a certain ambiguity*». Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.1.

<sup>32</sup> *Ibid.* p.1.

Fuad-Luke vont beaucoup plus loin. Ils positionnent le design comme étant lui-même un enjeu à explorer et éprouver, parallèlement et de façon systématique aux projets qu'il initie. Dans ce contexte, le designer est donc amené à agir et à se regarder agir, autrement dit, à s'engager dans un processus d'auto-analyse. Un autre point à relever est le fait que le but du *design activism* étant le changement, ce dernier puisse prendre des formes et des intensités très diverses. Il peut en effet aussi bien s'agir d'un artefact que d'une pratique plus intangible tel que le simple fait de questionner un contexte donné. La matérialisation ne semble donc pas dans ce cas être un facteur d'accomplissement et de réussite de l'action de design. Finalement, le *design activism* serait un «autre» design, à part, volontairement détaché des autres pratiques ontologiquement. Une approche du design qui surpasserait donc les traditions pour se libérer des normes et automatismes de la discipline. Nous verrons plus tard s'il s'agit d'un simple postulat ou si cette idée est vérifiable dans les faits ?

Cette courte revue des termes design, activisme et *design activism* nous aura éclairé sur plusieurs points. Le premier est que ce sont des notions qui semblent encore sujettes à des préconceptions. L'idée de *design activism* reposant sur ces notions multiples, propres à chaque auteur, contexte et domaine de spécialisation, il paraît plutôt logique qu'elle soit encore difficile à cerner. Guy Julier évoque également un certain décalage entre la réalité du *design activism* et sa retranscription théorique : «[...] *there is a time lag between design activism's actual happening and being brought into consciousness through its articulation*<sup>33</sup>». Ce qui n'a d'après lui rien de surprenant. Finalement, ces définitions ne permettent pas de relier le *design activism* avec les autres pratiques et mouvements dans le champ du design, ce qui permettrait peut-être de mieux saisir s'il s'agit d'un phénomène autonome ou d'une « tendance »

---

<sup>33</sup> Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.226.

plus large. Greig Crysler, professeur d'architecture à l'Université de Californie à Berkeley, a d'ailleurs choisi de le qualifier d'«*umbrella term*», tant il s'agit encore d'une expression fourre-tout à dégrossir<sup>34</sup>.

Nous étudierons dans la seconde partie de ce chapitre le terme *design activism* de façon historique pour tenter de déterminer les origines de son apparition, ainsi que les temps forts de son usage, entre autres lors d'évènements et de publications.

## 1.2. *Design activism* historique ou *design activism* contemporain ?

Nous allons à présent tenter de situer temporellement le phénomène du *design activism*. S'agit-il d'une approche nouvelle ou s'agit-il plutôt de l'expression récente d'une approche s'inscrivant dans la longue tradition du design ?

Le terme *design activism*, encore récent, commence graduellement à se faire reconnaître par les chercheurs en design. Il est le sujet principal de plusieurs publications, dont des livres ainsi que des actes de conférences, de symposiums, et d'autres évènements. À tel point que certains auteurs le qualifient de mot tendance<sup>35</sup>, voire de «*buzzword*<sup>36</sup>». Selon certains d'entre eux, ce terme spécifique serait présent

---

<sup>34</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.81.

<sup>35</sup> «*trends*». Rezai, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p.S.3532.

<sup>36</sup> Lees-Maffei, G. (2012). Reflection on Design Activism and Social Change. [Article]. *DesignIssues*. (28:2). p.91.

dans l'histoire du design depuis plusieurs décennies. D'autres estiment plutôt que ce terme prend son autonomie et son sens contemporain à partir de l'année 2008.

C'est sur cette question que s'est penchée Grace Lees-Maffei, professeure d'histoire du design à l'University of Hertfordshire. Elle initie sa réflexion en revenant sur la définition de l'idée de *reform* : «*the action or process of making changes in an institution, organization, or aspect of social or political life, so as to remove errors, abuses, or other hindrances to proper performance*<sup>37</sup>». En confrontant cette définition à celle de l'activisme, qu'elle décrit comme étant «*the use of vigorous campaigning to bring about political or social change*», elle pose la question de l'interdépendance de ces deux idées. Le *design activism* serait-il un nouveau terme pour désigner une longue tradition de *design reform*, à laquelle ont pris part des figures iconiques du design telles que William Morris ou Buckminster Fuller ? Ou s'agit-il plutôt d'un phénomène indépendant ? Mais surtout, entre le design et l'activisme, l'un des termes prend-t-il l'ascendant sur l'autre quand ils sont liés dans une expression telle que *design activism* ? Laisant la question ouverte, l'auteure rappelle tout de même une de leur distinction, à savoir, que la *design reform* serait une «*top down initiative*» alors que le *design activism* serait une «*grass-root activity*<sup>38</sup>». Elle conclut finalement que ces questionnements bénéficieraient à l'ensemble de la profession du design, praticiens comme chercheurs, en fournissant un nouvel angle de lecture et de relecture de leur histoire et de leurs projets.

---

<sup>37</sup> Lees-Maffei, G. (2012). Reflection on Design Activism and Social Change. [Article]. *DesignIssues*. (28:2). p.90.

<sup>38</sup> *Ibid.* p.91.

Selon Tatu Marttila, chercheur en design à l'Aalto University d'Helsinki, un «*Radical design activism approach*» aurait subsisté depuis la période des années 70 et engloberait dorénavant des pratiques de design plutôt contemporaines telles que le design critique, le design pour l'innovation sociale et le design participatif<sup>39</sup>.

Henk Oosterling, professeur de philosophie à l'université de Rotterdam, défend quant à lui l'idée que l'activisme a toujours fait part de l'histoire du design<sup>40</sup>. Il serait en revanche partisan de différencier un *design activism* contemporain autonome ou ce qu'il appelle «*a new paradigm shift*», à savoir un «*eco-relational paradigm*». Ce changement serait pour lui dû à une globalisation et une digitalisation croissante de notre environnement. Le design serait ainsi devenu inextricable de nos vies, tendant presque à devenir lui-même un mode de vie<sup>41</sup>. Ce *new paradigm shift* tourné vers l'activisme ne serait pourtant pas totalement désintéressé, mais plutôt imputable à un genre de réflexe de survie des designers se retrouvant face à une dualité révélée par ces nouvelles complexités : une opportunité offerte par l'interdépendance du design à des systèmes politico-économiques en place et en relation à son indéniable participation à l'accélération de la dégradation de notre environnement matériel et social. Ces préoccupations encourageraient certains designers à vouloir briser ce cycle historique de causalité et à prendre part à ce « mouvement » de *design activism* contemporain.

---

<sup>39</sup> Marttila, T. (2011). *Designing anti-activism : Apocalypse Faster!* [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.3.

<sup>40</sup> Oosterling, H. (2011). *Designature! On the eco-relational paradigm*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.8, 11.

<sup>41</sup> «*a way of life*». *Ibid.*

Pour Guy Julier, l'année 2008 correspond au moment d'émergence d'un *design activism* contemporain. À noter que cet auteur est d'avantage connu pour son livre «*The Culture of Design*<sup>42</sup>» paru en 2000 et réédité plusieurs fois. Ce mémoire se concentre plutôt sur ses articles de recherche touchant directement le sujet du *design activism*, cependant en lien avec son ouvrage. Selon Julier, cette émergence serait due directement à une phase de déclin du Néolibéralisme, ce qu'il qualifie de «*shadow period*<sup>43</sup>» ou «*zombie period*<sup>44</sup>» (voir annexe E). Cette *zombie period* actuelle signifierai que le Néolibéralisme serait encore en fonctionnement, mais, étant actuellement en crise, aurait cessé de progresser. Le qualificatif de « zombie » servirait à illustrer un état d'avancement aveugle et automatique, et dont le fonctionnement serait maintenu en puisant dans ses ultimes ressources limitées. D'après l'auteur, cette crise engendrerait des pénuries et serait propice à une émancipation intellectuelle, notamment chez les designers car contraints de remettre en question leur profession et de se réinventer pour leur propre survie. Il rapproche ce contexte à une autre présumée période de crise prenant place dans les années 70 et correspondant à l'émergence du Néolibéralisme comme doctrine économique et sociale dominante. Cette décennie d'ébranlement mondial aura vu émerger ce que le chercheur nomme une «*radical design era*<sup>45</sup>». D'après lui, cette ère se caractérise par une manifestation de la volonté de plusieurs designers, dont certains sont depuis devenus célèbres, de prendre part activement aux grands enjeux sociaux de l'époque. Il cite, entre autres, Victor Papanek et son ouvrage notoire *Design for the real world* publié en 1972 et proposant une critique acerbe du design tel qu'il était exercé par ses

---

<sup>42</sup> Julier, G. (2014). *The Culture of Design*. (3e éd.). Londres : Éditions SAGE. 280 pages.

<sup>43</sup> Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.217.

<sup>44</sup> *Ibid.* p.227.

<sup>45</sup> *Ibid.* p.219.

contemporains. Il évoque également quelques grands noms tels que *Superstudio*, groupe de design radical italien fondé en 1966, ou encore Buckminster Fuller, architecte, designer et inventeur américain.

Mettre en relation ces deux périodes historiques, celle des années 70 comparée à celle, plus récente, des années post-2008, lui permet d'abord de relier le *design activism* à l'histoire du Néolibéralisme et d'une culture du design dominante et «*mainstream*<sup>46</sup>». Cette mise en relation lui permet également de différencier un *design activism* historique d'un *design activism* contemporain et donc post-2008.

Pour en revenir à cette hypothétique période de *design activism* contemporain, nous pouvons nous référer à un autre texte de Guy Julier, dans lequel il raconte le déroulement de la conférence *Changing the Change* qui s'est tenue à Turin en juillet 2008<sup>47</sup>. Selon lui, cette conférence serait un événement clé dans l'émergence du *design activism* contemporain, car il aura permis à deux chercheurs prolifiques de confronter leur position sur le sujet : l'auteur lui-même, avec sa présentation «*Design Activism as a tool for creating new urban narrative*<sup>48</sup>», et Ann Thorpe, avec une contribution – «*Design Activism : a concept tool*» – qui deviendra le point de départ incontournable de nombreuses réflexions et critiques sur le sujet<sup>49</sup>. Précisons que

---

<sup>46</sup> Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.216.

<sup>47</sup> Julier, G. (2013). Introduction, Material Preference and Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.148.

<sup>48</sup> Julier, G. (2008). *Design Activism as a tool for creating new urban narrative*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Italy. 8 pages.

<sup>49</sup> Thorpe, A. (2008). *Design as Activism, a conceptual tool*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Italy. 13 pages.

l'ouvrage majeur d'Ann Thorpe sur le sujet est son livre «*Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*<sup>50</sup>» publié en 2012. Ce mémoire se concentre plutôt sur des articles de l'auteure publiés précédemment et lui ayant servi à rédiger cet ouvrage.

Bien que l'on puisse noter l'existence de quelques événements antérieurs ayant eu pour thème le *design activism*, tel le symposium *Mapping Design Activism* dirigé par Guy Julier en 2007 à la Metropolitan University de Leeds, tout porte à croire que la notion prendra de la valeur de façon exponentielle dans le milieu du design suite à la conférence *Changing the Change* de 2008. Cette prise de valeur sera confirmée par d'autres chercheurs tels Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana. Ils relèvent en effet un intérêt académique pour le *design activism* prenant racine dans les années 70, ou ce qu'ils nomment le «*bloom of design activism*<sup>51</sup>», suivi d'un intérêt mercantile lié au potentiel industriel du *design activism* à partir de l'année 2000. Ils admettent que le terme sera fortement valorisé, et ce, de façon globale, à partir de 2008<sup>52</sup>.

Nous sommes ici face à deux postures historiques divergentes : les chercheurs en design partisans de la *design reform*, qui choisissent d'assumer son héritage tout en apportant des modifications à la discipline du design en vue de l'améliorer ; les chercheurs qui, défendant un *design activism* contemporain, vont au-delà de cette démarche en vue d'affirmer une véritable rupture avec le passé de la discipline. D'après ces derniers, la période contemporaine du *design activism* serait toujours active et en développement.

---

<sup>50</sup>Thorpe, A. (2012). *Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*. Londres : Earthscan. 242 pages.

<sup>51</sup> Aryana, B. & Çetin, Ö.D. (2015). *An analysis of the influence of design activism and socially responsible design approaches on design education*. [Article de conférence]. 11th European Academy of Design Conference, Boulogne Billancourt, France. p.2.

<sup>52</sup> *Ibid.*

À l'issue de ce chapitre, une première revue des définitions comparées nous apprend donc que la perception de la notion de *design activism* est en décalage avec sa réalité tangible. L'exercice de définition nous éclaire sur les différentes conceptions du phénomène et nous permet de déceler deux camps théoriques au sein des chercheurs : ceux qui souhaitent rattacher le design à sa composante politique délaissée, et ceux qui veulent l'autonomiser par rapport à ce dernier aspect et mettre plutôt l'accent sur sa constituante originale qu'est le design. La qualification temporelle de ce thème fait également débat, puis scission au sein des chercheurs, puisqu'ils ne parviennent pas à faire consensus quant à une période d'émergence précise. Certains appuyant un *design activism* contemporain post 2008, détaché de tous mouvements de design antérieurs dans le but de marquer une rupture ontologique. D'autres défendant ce phénomène comme la résurgence d'une volonté historique de la discipline du design d'influer sur les réalités sociales et politiques contemporaines.

Nous verrons dans le prochain chapitre, par le recensement de publications et événements de design divers à l'échelle internationale, à quel point ce phénomène de *design activism* est ancré dans la culture du design contemporain et s'il lui existe des antécédents.

## CHAPITRE II

### *DESIGN ACTIVISM* : TENDANCE OU MOUVEMENT ?

Le chapitre qui suit vise à explorer si l'intérêt récent pour le *design activism* est influencé et entretenu par un effet global de mode ou s'il relève plutôt de valeurs intrinsèques à la nature même du design. Il vise ensuite à examiner les moyens que les chercheurs en design mettent en place pour étudier et qualifier ce thème spécifique, qui ne repose pas sur l'étude d'artefacts précis. Enfin, il questionne l'existence – réelle ou prétendue – d'un mouvement de *design activism*.

#### 2.1 Le *design activism* est-il une tendance ?

Un enjeu fondateur de cette recherche a été de déterminer si ce qui est appelé le *design activism* est une tendance passagère dans le milieu du design, une tendance exposée et relayée par des rassemblements disciplinaires tels que conférences, symposiums, festivals, publications, voire même cours universitaires. Ou si le *design activism* serait plutôt un mouvement, un regroupement volontaire émergeant de la discipline et déclenché par les conséquences du contexte socio-économique actuel.

Pour certains auteurs, le *design activism* serait associé à un phénomène de mode. Grace Lees-Maffei parle ainsi de «*buzzword*<sup>53</sup>» ou de «*fashionable term*» pour qualifier l'engouement actuel pour le *design activism*. Les chercheurs Maziar Rezai et Mitra Khazaei préfèrent quant à eux une qualification plus modérée en évoquant le terme de tendance<sup>54</sup>. Il est vrai que depuis 2008, on peut observer que le sujet suscite un grand intérêt, qui se manifeste à travers le nombre d'événements et d'ouvrages publiés sur une période de quelques années seulement.

Concentrons-nous premièrement sur la recherche en design. Tel que discuté dans le chapitre précédent, nous pouvons considérer les contributions d'Ann Thorpe et de Guy Julier à la conférence *Changing the Change* de 2008 comme des textes fondateurs qui ont permis de lancer (ou de relancer) le débat au sujet du *design activism*. Or, l'année 2008 fut également le moment d'apparition d'un premier ouvrage abordant spécifiquement ce genre de questionnements : *Expanding Architecture : Design As Activism*<sup>55</sup>, édité par Bryan Bell et Katie Wakeford, tous deux architectes. Bien que centré sur l'activisme architectural et la notion de «*Public Interest Architecture*», l'ouvrage contribue à nous fournir des bases de réflexion sur un thème récemment abordé par la recherche. On peut également évoquer la sortie, en 2009, du livre d'Alastair Fuad-Luke, *Design Activism, Beautiful Strangeness for a*

---

<sup>53</sup> Lees-Maffei, G. (2012). Reflection on Design Activism and Social Change. [Article]. *DesignIssues*. (28:2). p.90-92.

<sup>54</sup> «*Trends*». Rezai, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p.3516-3535.

<sup>55</sup> Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). "Introduction, An Architecture of Change". [Chapitre de livre]. *Expanding Architecture, Design as Activism*. p.18-25. New York : Metropolis Book.

*Sustainable World*<sup>56</sup>, un des premiers ouvrages de recherche en design consacré exclusivement à la définition, la qualification et l'étude du *design activism*.

En 2012, Ann Thorpe publie un livre intitulé *Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*, une publication majeure synthétisant plusieurs années de recherche, et qui permettra de positionner la chercheuse comme une référence clé sur ce sujet (et lui vaudra également d'être régulièrement critiquée<sup>57</sup>). En 2013, la revue *Design and Culture, The Journal of the Design Studies Forum*, consacre un numéro entier au sujet du *design activism*, et dont l'éditorial est rédigé par Guy Julier<sup>58</sup>. Cette revue consacrée au design contemporain comme phénomène culturel et dans une perspective historique fait état de l'actualité théorique du design. Le *design activism* y figurant en bonne place, on pourrait considérer que le comité éditorial de la revue reconnaît et confirme son importance et son impact actuel sur la discipline.

Depuis 2013, les publications ayant pour thème principal le *design activism* continuent de paraître, plus ou moins abondamment selon les années et en lien avec de nombreux événements. On peut également constater que certains auteurs se démarquent par le nombre de leurs publications portant spécifiquement sur le *design activism*, en faisant alors un véritable thème de prédilection. L'un de ceux-ci est Guy Julier, qui contribue fortement à combler le manque de littérature à ce sujet en publiant de nombreux articles et en alimentant plusieurs événements, plus particulièrement entre 2008 et 2013.

---

<sup>56</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. 244 pages.

<sup>57</sup> Thorpe, A. (2012). *Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*. Londres : Earthscan. 242 pages.

<sup>58</sup> Julier, G. (2013). Introduction, Material Preference and Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.145-150.

Certaines publications ayant été produites dans le cadre de rassemblements, il est intéressant d'en noter la diversité, que l'on peut identifier ici en trois catégories, selon leur degré d'ouverture et d'inclusion du public. La première catégorie d'évènements est celle destinée au milieu académique du design. Elle se subdivise en deux volets, dont le premier s'apparente aux conférences spécialisées. Un bon exemple de ce type est le panel qui s'est tenu au sein du cycle de conférences organisées à l'occasion du cinquantième anniversaire du College of Environmental Design de l'université UC Berkeley en 2009<sup>59</sup>. Dirigé par le professeur William Russell Ellis, le panel est intitulé *Traditions of Design Activism : History and Traditions of Design Activism*. Il tente de déterminer, grâce aux interventions de plusieurs autres professeurs émérites, les ancrages historiques ayant mené à la philosophie de l'enseignement dispensé par l'école. Le deuxième volet de cette catégorie associée au milieu académique est celui qui concerne l'enseignement et les cours. Les universités californiennes UC Berkeley et l'University of San Francisco proposent, entre autres, des cours dédiés à l'étude et à la pratique du *design activism*<sup>60</sup>.

Une deuxième catégorie d'évènements concerne les conférences destinées au milieu du design, tant académique que professionnel. On peut encore une fois citer *Changing the Change* à Turin en 2008 avec les interventions de Thorpe et de Julier consacrées exclusivement au *design activism*. Ce dernier cite d'ailleurs dans un article de 2013 quatre conférences ayant eu lieu en 2011 : *Design Activism And Social*

---

<sup>59</sup> UC Berkeley Events (2009, 26 septembre). *Traditions of Design Activism : History and Traditions of Design Activism*. [Vidéo en ligne]. Récupéré de : <https://www.youtube.com/watch?v=Jvj2vtl2A7w&index=46&list=WL> [le 13.10.17].

<sup>60</sup> [http://guide.berkeley.edu/courses/env\\_des/](http://guide.berkeley.edu/courses/env_des/) [le 22.10.17]. Voir également : <https://www.usfca.edu/catalog/course/365-design-activism> [le 22.10.17].

*Change* organisée par la *Design History Society* à Barcelone, une conférence annuelle dont il fut l'instigateur, et dont trois contributions furent consacrées au sujet du *design activism*<sup>61</sup>. Un autre de ces colloques fut le *NORDES (Nordic Design Research)*, dont la quatrième édition *Making Design Matter s*'est tenue à la School of Art & Design de l'Aalto University à Helsinki en 2011, avec encore trois interventions consacrées au sujet<sup>62</sup>. Julier termine en citant d'autres exemples datant de 2011 tels que les conférences *WDCD (What Design Can Do)* d'Amsterdam<sup>63</sup> et *CUMULUS* d'Aspen au Colorado<sup>64</sup>, cette dernière ayant été organisée par l'International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media. Terminons ce point par un exemple Montréalais récent : le *World Design Summit* de 2017, qui a rassemblé cinquante organisations internationales dans le but de débattre de la capacité du design à confronter les grands enjeux globaux actuels, et dont une présentation intitulée *Social action, design activism & disrupting the status quo* portait spécifiquement sur le thème du *design activism*<sup>65</sup>.

Éloignons nous à présent des milieux professionnels ou académiques du design pour nous tourner vers une troisième catégorie d'événements, plus inclusive et ouverte aux spécialistes de domaines connexes, et à ceux que l'on peut choisir d'appeler le grand public. Cette catégorie comprends deux volets : le premier volet est constitué des *workshops*, soit des ateliers collaboratifs intensifs sur un court terme et centrés sur des problématiques spécifiques, ici celle du *design activism*. On peut mentionner

---

<sup>61</sup> Julier, G. (2013). Introduction, Material Preference and Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.145-150. Voir aussi: <http://www.historiadeldisseny.org/congres/> [le 10.02.18].

<sup>62</sup> <http://www.nordes.org/opj/index.php/n13/issue/view/7> [le 10.02.18].

<sup>63</sup> <https://www.whatdesigncando.com/> [le 10.02.18].

<sup>64</sup> <http://www.cumulusassociation.org/> [le 10.02.18].

<sup>65</sup> <https://worlddesignsummit.com/wp-content/uploads/2017/06/108-topics-final-2.pdf> [le 10.02.18].

l'atelier *Designing Activism*<sup>66</sup> de l'organisme *What Design Can Do* qui s'est tenu en 2017. Modéré par des activistes issus de différentes disciplines, l'atelier a permis de débattre sur l'importance de la campagne comme tactique, dans le sens d'opérations et d'actions ordonnées de façon successive pour atteindre un but établi. Un dernier type d'évènements ponctuels, mais intensifs représente le deuxième volet de cette catégorie : les festivals de design et ce qu'on appelle communément les *Design Week*. Ces évènements locaux, généralement à l'échelle d'une ville, célèbrent annuellement le travail des designers locaux et internationaux en multipliant l'organisation d'activités diverses sur une courte période. Un exemple représentatif est l'évènement intitulé *The Creative Resistance* de la *Design Week* de Portland qui s'est tenu en avril 2017. Cet évènement a permis d'accueillir deux panels sur le thème du *design activism*, panels qui ont permis de soulever de nombreux questionnements, allant du logement abordable à la monétisation du service de design<sup>67</sup>. Le *design activism* aurait donc fait sa place comme sujet légitime dans le milieu du design, et même au-delà. Or, comment aborder ce thème pour le moins complexe à situer au niveau temporel et théorique ? Par exemple, le fait que le sujet du *design activism* s'ouvre à d'autres disciplines par le biais d'évènements est-il révélateur d'une certaine transversalité dans la recherche à son propos ?

## 2.2 Quel cadre théorique pour l'étude du *design activism* ?

Après avoir abordé le contexte d'apparition historique, sémantique et la diffusion du *design activism*, et avoir comparé les diverses orientations de recherche sur l'historicité du phénomène, on peut constater qu'il n'y a pas pour l'instant de

---

<sup>66</sup> <https://www.whatdesigncando.com/stories/designing-activism/> [le 10.02.18].

<sup>67</sup> <https://www.dwell.com/article/design-week-portland-showcases-the-talent-of-its-vibrant-design-community-a3203d38> [le 13.02.18].

consensus quant aux moyens d'étudier le *design activism*. En effet, pour ce qui est du milieu de la recherche en design, les auteurs s'en tiennent généralement depuis 2008 à des tentatives de définition et de constitution de cadres théoriques susceptibles de pouvoir cerner au mieux les caractéristiques, propres ou impropres, de ce sujet qui transcende souvent le seul thème du design.

Pour ce qui est des chercheurs étudiés, nous pouvons déterminer deux tendances, deux orientations théoriques fortes dans la manière d'aborder et de traiter le *design activism* en tant que sujet d'étude naissant. La première approche consiste à l'aborder au travers des domaines de recherche connexes tels que la philosophie, la sociologie ou encore l'économie. Cette stratégie vise à s'inspirer de ces champs, déjà établis historiquement, disciplinairement et ontologiquement, pour en tirer des outils et concepts d'analyse capables d'explorer ce phénomène tout en le reliant à ces mêmes champs, permettant ainsi de le légitimer.

Cette méthode est revendiquée par Ann Thorpe, qui emprunte ses outils d'analyse des évènements de protestation au domaine des sciences sociales pour son projet de recherche intitulé : «Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design<sup>68</sup>» (fig.2.2.a à fig.2.2.e). La méthode choisie, qui est appelée *Protest Event Analysis* ou *PEA*, est définie comme suit : «*PEA is a systematic method for studying large numbers of protests based on content analysis of protest reports from newspapers and other sources*<sup>69</sup>». Dans le but de constituer un répertoire tactique, Ann Thorpe s'est inspirée de Charles Tilly, un sociologue, politologue et historien américain, reconnu entre autres pour son concept de répertoire d'action collective. Selon Tilly, *PEA* doit se comprendre en ces termes :

---

<sup>68</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.275-295.

<sup>69</sup> *Ibid.* p.279.

*The concept of a tactical repertoire could help codify knowledge of the existing forms of collective action and enable discussion of actions—how people are attempting to create change—generically, across movements, and to look at how actions cluster, change and respond to context. He also noted the stability of tactics, suggesting that prior history constrains the current action, ‘in partial independence of the identities and interests that participants bring to the action’<sup>70</sup>.*

C’est ainsi que Thorpe adaptera sa méthode à la sélection de projets de design. La méthode PEA préconise de prélever ses sources dans des médias reconnus, tel que les journaux nationaux. Dans le cas de la recherche de Thorpe, l’équivalent serait donc de dépouiller les publications de design également reconnues.

Après s’être concentrée sur les États-Unis et le Royaume-Uni, elle réduit sa sélection à trois revues américaines reconnues voire iconiques : *Architectural Record* (depuis 1891), *The Magazine of International Design* ou *I.D.* (depuis 1954) et *Metropolis* (depuis 1981), dont elle sélectionnera toutes les parutions entre 2003 et 2007. Thorpe assume le fait que ces revues ne soient que partiellement représentatives du design contemporain. En effet, elle sont produites dans des métropoles d’Amérique du Nord, ce qui peut restreindre la couverture géographique des projets qu’elles présentent. Thorpe pointe également le fait que la presse elle-même peut influencer l’apparition des projets de *design activism*, en les commissionnant ou en mettant sur pied des concours, ce qui pourrait avoir pour effet de remettre en question leur légitimité. Elle évoque finalement la tendance qu’ont ces publications à sélectionner des projets de design potentiellement aseptisés, voire dépassés, les rédacteurs n’étant pas forcément au fait de ce qui est d’actualité dans ces milieux ultra-spécifiques et loin de l’univers du design reconnu. L’impact réel de ces projets ne serait que finalement très peu relevé dans ces publications, les auteurs préférant se concentrer sur des études de cas.

---

<sup>70</sup> Tilly, C. (1995). Contentious repertoires in Great Britain, 1758–1843. Dans M. Traugott (Ed.). *Repertoires and cycles of collective action*. Durham, NC : Duke University Press. p.29.

Après avoir trouvé sa source d'information, Thorpe a dû adapter l'idée initiale de *protest event* à l'univers du design, le spectre temporel n'étant pas le même et étant généralement rarement circonscrit dans un évènement unique et temporaire. Elle a donc classé les 1400 projets du répertoire tactique en 12 catégories, à savoir : *Demonstration artifact, Information / communication, Event, Competition, Conventional, service artifact, Exhibitions and installation, Research and critique, Connection, Protest artifact, Rating System et Social exchange*. (fig.2.2.a). Ce tableau donne une vue d'ensemble des variations du spectre des projets de design, du matériel à l'immatériel, de l'artefact propre au design à ceux empruntés à l'activisme politique.

Ainsi, le but principal de la recherche de Thorpe est de créer un répertoire tactique de projets de *design activism* pour donner une vue d'ensemble du phénomène et proposer une base de réflexion capable de nourrir la recherche en design, en sociologie et en science. Bien que guidé par une méthode rigoureuse, le choix des projets relève finalement de la chercheuse et de ses catégories. Cette stratégie lui permet donc, en plus de lui fournir un cadre théorique approuvé académiquement et donc compréhensible, car ayant des référents existants, de clairement positionner politiquement le *design activism*. Elle souhaitait en effet éviter le fait qu'en étudiant le *design activism* par le seul prisme du champ conceptuel du design, la composante politique initiale inhérente au terme *activism* ne se dénature. Cela permettrait, en théorie, de briser un cycle conceptuel fermé, où la connaissance produite retournerait uniquement vers les designers et leur communauté et perdrait donc la possibilité d'enrichir d'autres domaines de recherche. Sa recherche semble faire la part belle à des médias moins habituels à la discipline du design, à tout le moins dans sa façon de

Action type	Total percentage	Includes
Demonstration artifact	27	A positive alternative to the status quo, an indicative, if imperfect effort
Information/ communication	14	Information as visual or tactile, symbolic
Event	11	Conferences, lectures, seminars, workshops
Competition	8	Competitions that call for proposals or for already complete work, award schemes
Conventional	7.7	Testimony, policy drafts, fund-raisers, books, publications
Service artifact	7	Service structure, system, product, space, place, plan or graphic
Exhibitions and installation	6.6	Exhibits, gallery and museum shows, site-specific installations
Research and critique	6	Design research, critiques, polemics, manifestos
Connection	4	Better access between areas that were formerly disconnected, through linkages such as doorways, gateways, bridges or view corridors
Protest artifact	3	Often offensive or confrontational, makes a cutting, critical statement prompting reflection on the morality of the status quo
Rating system	2.6	Formalizes alternatives to existing 'good practice' through design criteria, guidelines and rating schemes
Social exchange	1	Builds links among people

fig.2.2.a

Thorpe, A. 2014. Action types and frequencies. p.286.

Cause	Issues included
Humanitarian	Man-made and natural disasters, relief and prevention
Cultural diversity	Immigration/migration, religious heritage/diversity, ethnicity/race, time (speed and/or history)
Nature, environment	Wilderness protection, ecological restoration/regeneration, reduction of ecological impacts
Human/animal rights	Equality/justice, affordability, accessibility, women's rights, democracy, animal welfare/rights, peace, conflict resolution
Community enabling, (social context)	Education, community relationships, participation
Physical regeneration (physical context)	Renewal, physical development, regeneration
Health	Mental health, disease treatment/prevention, AIDS, obesity
Range of causes	Combinations of the above causes, for example 'urban sustainability'

fig.2.2.b

Thorpe, A. 2014. Struggles and causes. p.288.

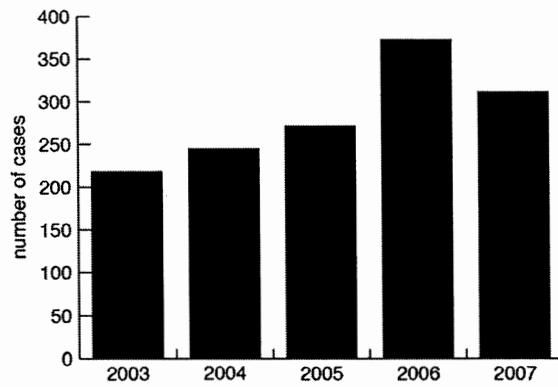


fig.2.2.c  
 Thorpe, A. 2014. Frequency of design activist events 2003-2007. p. 286.

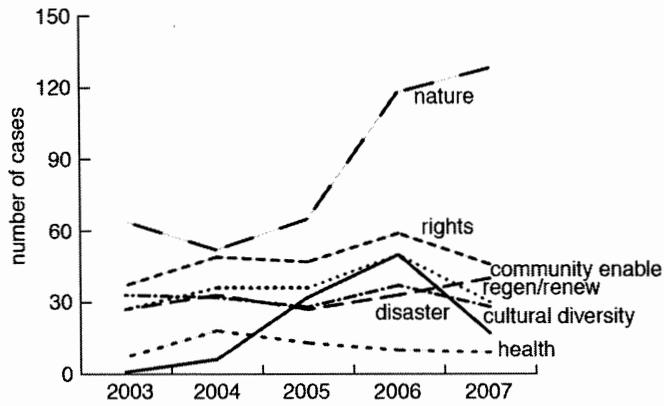


fig.2.2.d  
 Thorpe, A. 2014. Design activist struggles over time. p. 288.

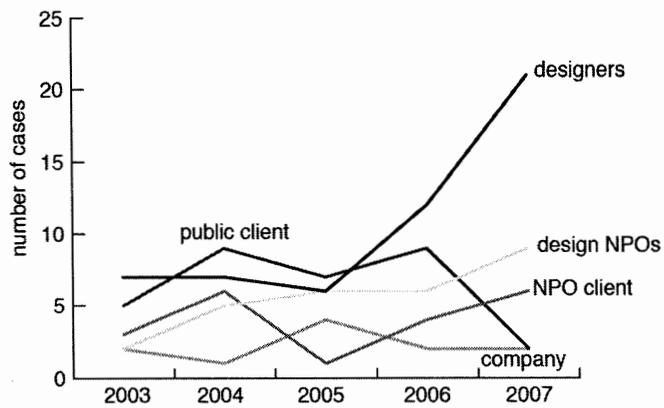


fig.2.2.e  
 Thorpe, A. 2014. Actors that called for transformative change over time. p.291.

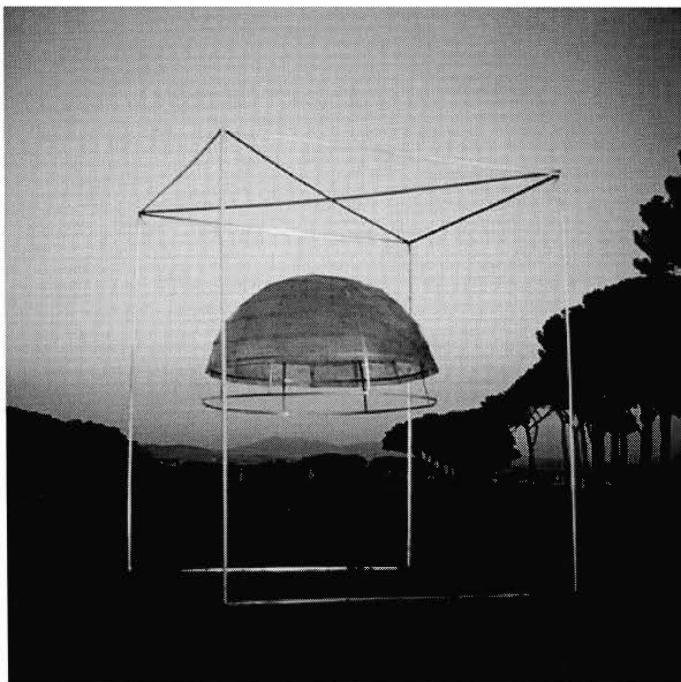
représenter les données récoltées. Elle fait ainsi appel à de nombreux graphiques et tableaux comparatifs, offrant une synthèse qui lui permet de clarifier son propos en s'appuyant sur de nombreuses études de cas. On retrouve en revanche dans ses articles quelques études de cas succinctes de projets de design, tels que le *Nomadic Prayer Space* de Michael Herrman (2008) (ill.2.2.f), un espace d'accueil de prières itinérant à destination des migrants. Ou encore le projet *One Sheep Cardigan* de Christien Meindertsma (2005) (ill.2.2.g), visant à consolider la relation du consommateur à son vêtement, voir au matériau, en lui permettant de le retracer jusqu'à l'animal (ici, le mouton) d'origine. Ces projets servent évidemment son projet de catégorisation du *design activism* en permettant de les appuyer et de les justifier.(ill.2.2.a.).

Guy Julier, quant à lui, préfère l'économie et la politique aux sciences sociales. Il considère le *design activism* comme un sous-produit d'une *Design Culture* dominante associée à la doctrine du Néolibéralisme<sup>71</sup>. Il procède en effectuant une analyse comparative chronologique des périodes d'apogée et de crise de ces deux derniers phénomènes afin de leur conférer une relation d'interdépendance. Le *design activism*, comme phénomène, s'accentuerait ici en réaction aux fluctuations du Néolibéralisme et de la *Design Culture* combinés. Julier propose finalement un cadre théorique préliminaire centré autour de quatre thèmes partagés par la *Design culture* et le *design activism* : *intensification, co-articulation, temporality* et *territorialization*<sup>72</sup>. Le travail de liaison à d'autres domaines de recherche lui paraît donc ici essentiel pour répondre à la complexité hybride de la problématique posée.

---

<sup>71</sup> Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.216.

<sup>72</sup> *Ibid.* p.227.



ill.2.2.f

Herrman, M. 2008. Nomadic prayer space.

Récupéré de : <https://www.core77.com/posts/13623/> [le 27.10.18].



ill. 2.2.g.

Meindertsma, C. 2005. One Sheep Cardigan.

Récupéré de : <http://www.christienmeindertsma.com/index.php?/projects/one-sheep-cardigan/> [le 27.10.18].

Un dernier exemple de cette catégorie est un mode opératoire partagé par plusieurs auteurs : une stratégie analytique se basant sur l'œuvre des philosophes Gilles Deleuze et Félix Guattari. Cette stratégie se traduit dans un article des chercheurs Tau Ulv Lenskjold, professeur au département de design et communication de l'University of Southern Denmark, ainsi que Sissel Olander et Joachim Halse, chercheurs au *CODE* (Center for Research in Co-design) de la Royal Danish Academy of Fine Arts de Copenhague. Elle prend place dans un contexte très précis : celui du secteur public danois mis en relation avec des méthodes de co-design développées par l'école de design de la Royal Danish Academy of Fine Arts<sup>73</sup>. Le lien avec les travaux de Deleuze et Guattari se fait par le biais d'une réflexion sur la notion de *minor*, longuement développée par les philosophes, en vue de forger un nouveau terme : celui de *minor design activism*. Le *design activism* est ici entendu comme un «*tactical principle of co-design*<sup>74</sup>». La notion de *minor* prend ici un sens très précis, à savoir, un engagement pour le designer à se tenir dans un état exploratoire perpétuel, impliquant une remise en question systématique des intentions et des intuitions techniques anticipées. Un *minor design activism* compris dans son sens théorique se définirait donc comme une pratique prenant part aux systèmes du secteur public, en agissant activement pour fédérer des réseaux d'individus, tout en veillant à générer des connaissances, mais également des actions matérielles de façon équilibrée.

Une autre auteure, Petra Hroch, chercheuse en sociologie et médecine à la McMaster University, emprunte aux travaux de Deleuze et Guattari en se concentrant sur

---

<sup>73</sup> Halse, J. & Olander, S. & Ulv, T. (2015). Minor Design Activism : Prompting Change from Within. [Article]. *DesignIssues*. (31:4). p.67-78.

<sup>74</sup> *Ibid.* p.71.

l'intersection de la discipline du design avec ce qu'on peut appeler leurs «*domains of thought*», soit les domaines de l'art, la science et de la pensée conceptuelle<sup>75</sup>. Son propos vise, en quelque sorte, une réhabilitation du design comme discipline au sein même de l'oeuvre des philosophes, ces derniers étant plutôt critiques à l'égard de la discipline. Hroch pointe ce qu'elle nomme le problème du design et le problème posé par le design<sup>76</sup>. Elle propose ensuite une déterritorialisation de ces trois domaines permettant ainsi de repositionner le design en tant qu'intradomaine, et dans le même mouvement, de reconceptualiser ses orientations, ses capacités et ses résultats. Elle invite finalement à une relecture des *domains of thought* par le prisme du concept d'intensité, ce qui lui permet de conclure sur les capacités positives du *design activism* à reorganiser les réseaux matériels et immatériels de notre environnement pour mieux le préserver durablement.

Ces quelques exemples nous permettent de constater la volonté de certains chercheurs en design d'explorer la notion de *design activism* à travers différents domaines disciplinaires et leurs croisements, et ce dès le début de l'exploration théorique. Cet ancrage voulu dans la recherche permet, entre autres, de mieux affronter la complexité propre et inhérente à la nature même du design. Cependant, d'autres auteurs vont critiquer cette première approche. Pour ceux-ci, emprunter des concepts analytiques à d'autres disciplines ne conviendrait pas pour comprendre, confronter et retranscrire la multiplicité et la subtilité du design. Thomas Markussen, professeur à

---

<sup>75</sup> Hroch, P. (2015). Sustainable Design Activism: Affirmative Politics and Fruitful Futures. [Chapitre de livre]. Dans Marenko, B. & Brassett, J. (dir.). *Deleuze and design*. Édimbourg : Éditions Edinburgh University Press. p.219.

<sup>76</sup> «*The problem of design*» et «*the problem posed by design*». Hroch, P. (2015). Sustainable Design Activism: Affirmative Politics and Fruitful Futures. [Chapitre de livre]. Dans Marenko, B. & Brassett, J. (dir.). *Deleuze and design*. Édimbourg : Éditions Edinburgh University Press. p.1.

la *Designskolen* de Kolding au Danemark, prend en effet l'exemple de termes tels que la démocratie, l'espace public ou encore la participation<sup>77</sup>. Ainsi, bien que ces concepts soient connus et même éprouvés par certains designers, ils ne permettent pas d'exprimer les spécificités propres à l'acte de design, car ils sont partagés par d'autres disciplines telles que la sociologie ou la politique. C'est pourquoi Thomas Markussen ainsi que d'autres designers choisiront plutôt de privilégier des notions issues de la discipline du design et de sa recherche, pour mieux le caractériser et lui conférer une certaine autonomie théorique.

Le postulat de départ de Thomas Markussen est que le *design activism* ne dispose pas, au moment où il rédige son article, de *framework* assez convaincant pour exprimer son plein potentiel. Selon lui, les propositions des autres auteurs auraient deux lacunes. D'abord, elles ne prendraient pas assez en compte la composante esthétique du *design activism*. Ensuite, les concepts employés pour le qualifier, généralement empruntés à d'autres champs de recherche, ne reflèteraient pas sa singularité et ses capacités en terme d'action. Inspiré de Jacques Rancière, un philosophe français ayant travaillé sur les thèmes de la politique et de l'esthétique, Markussen propose alors le concept clé de «*disruptive aesthetic*» pour guider sa réflexion<sup>78</sup>. Cette notion incarnerait d'après lui un moyen de relier le *design activism* à la fois à l'univers politique et à l'univers artistique, mais sans l'éclipser. Il veut notamment souligner l'importance et appuyer la nécessité d'un *design activism* urbain, échelle ayant d'après lui le plus d'impact sur la vie des individus et donc étant la plus efficiente.

---

<sup>77</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.38.

<sup>78</sup> *Ibid.* p.38-50.

Le but final poursuivi par Markussen est de construire une ébauche de *framework* pour nourrir les futures pratiques et recherches en *design activism*. Il propose ainsi un *framework* (ill.2.2.1) centré sur un *design activism* urbain structuré autour de trois grands concepts énoncés par les termes de *revelation*, *contest* et *dissensus*. Ces trois concepts sont inspirés des recherches de Carl Disalvo, chercheur en *socially-engaged design* à Georgia Tech<sup>79</sup>. Ces concepts sont orientés vers ce que Markussen nomme des effets ou catégories urbaines : *walking*, *dwelling*, *playing*, *gardening* & *recycling*<sup>80</sup>, et sont inspirés des projets présentés dans son article (ill.2.2.h à ill.2.2.k). Il choisit ainsi délibérément de ne pas proposer de techniques de design, mais plutôt d'adresser directement les effets, donc les actions, que ces techniques viseraient. Markussen conclut sur le fait que son *framework* ne soit qu'une ébauche, plutôt destinée à exprimer sa volonté manifeste de nouvelles perspectives pour la recherche, et donc, à être enrichie.

La position de Fuad-Luke, un chercheur dont nous avons parlé plus haut, est quelque peu différente. Dans son ouvrage *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*, Fuad-Luke aborde le *design activism* par différentes notions, dont celle de la disruption qu'il unit à celle de l'esthétique à travers l'idée de beauté. En revanche, il ne les retraduit pas dans un cadre théorique. En effet, l'auteur cherche plutôt à explorer les contextes possibles et favorables au développement et à l'expansion d'un *design activism* naissant. En vue de laisser cette problématique ouverte, il débute en reliant l'univers du *design activism* à différents «*capitals*<sup>81</sup>», soit

---

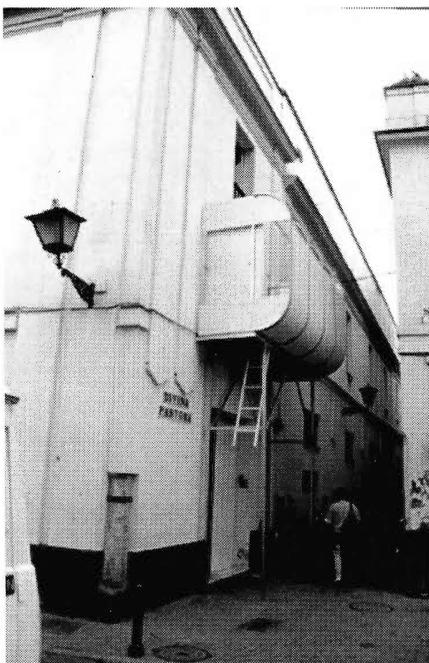
<sup>79</sup> Disalvo, C. (2010) Design, *Democracy and Agonistic Pluralism*. [Article de conférence] Design and Complexity Conference, Montréal, Canada. 6 pages.

<sup>80</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.46 à 49.

<sup>81</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.11 à 16.



ill.2.2.h  
WALKING - institute of applied autonomy. Paths of least surveillance / Isee project.  
p.46



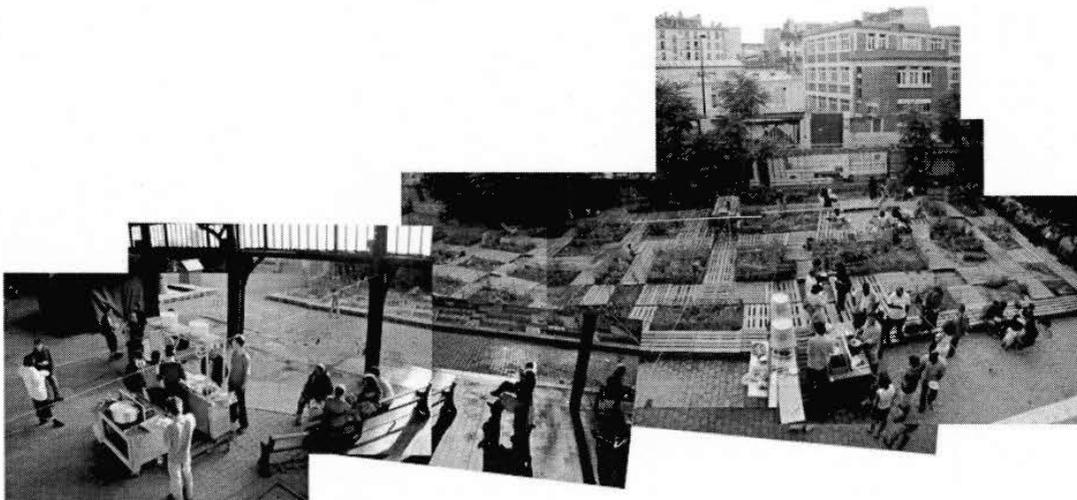
ill.2.2.i  
DWELLING - Cirugeda, S. 1996. Scaffolding housing.  
Récupéré de : [http://www.spatialagency.net/2009/08/25/santiagocirugeda\\_9-960x1473.jpg](http://www.spatialagency.net/2009/08/25/santiagocirugeda_9-960x1473.jpg)



ill.2.2.j

PLAYING - Cirugeda, S. 1996. Taking the street.

Récupéré de : [http://www.spatialagency.net/2009/08/25/santiagocirugeda\\_10-960x1442.jpg](http://www.spatialagency.net/2009/08/25/santiagocirugeda_10-960x1442.jpg)



ill.2.2.k

GARDENING AND RECYCLING - aaa. 2001. Ecobox.

Récupéré de : <https://www.urbantactics.org/projets/ecobox/>

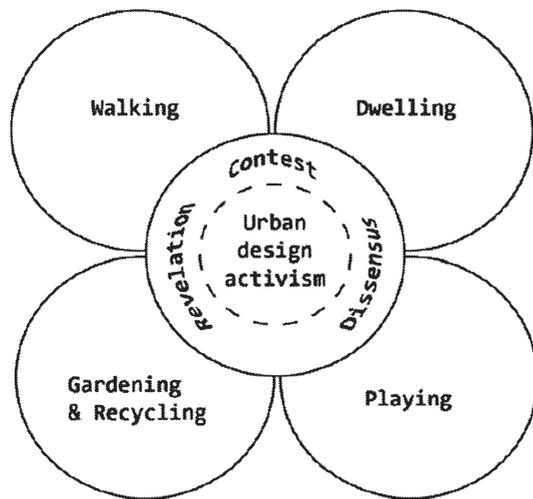


fig.2.2.1  
Markussen, T. 2013. Framework.  
p.50.

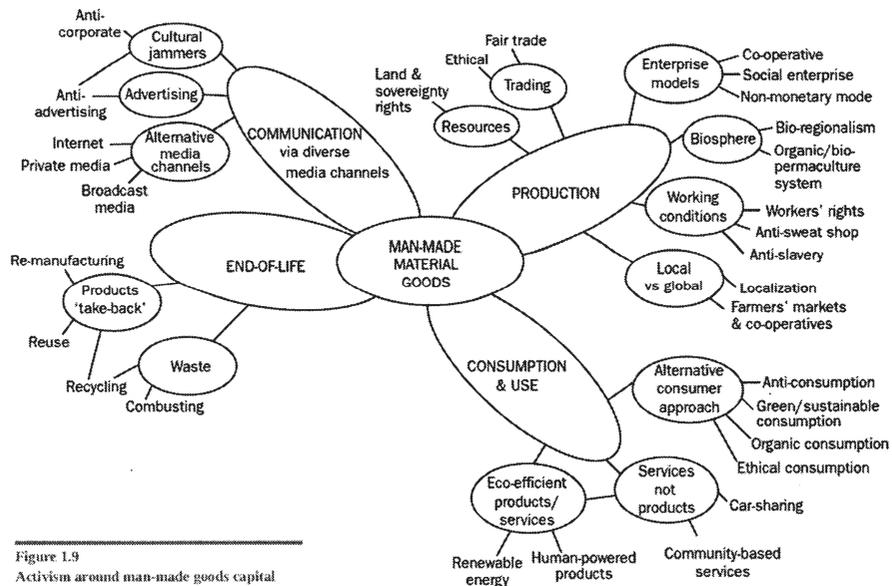


Figure 1.9  
Activism around man-made goods capital

fig.2.2.m  
Fuad Luke, A. 2009. Man-made material goods.  
p.16.

des champs thématiques d'actions disséqués en de nombreuses catégories, démontrant l'étendue des possibilités d'intervention des projets de *design activism* (fig.2.2.m). Cela lui permet, en plus d'une rétrospective historique du design parallèle aux enjeux sociologiques, économiques et écologiques actuels, de proposer tout le long d'un chapitre une sélection de projets qui sont d'après lui les reflets d'un *design activism* contemporain (ill.2.2.n à ill.2.2.s). Il catégorise ces projets selon leur cible, soit les *over-consumers* et les *under-consumers*, ou pour le dire autrement, ceux qui ont trop versus ceux qui n'ont pas assez, dans le but de susciter un questionnement sur les relations aux artefacts du quotidien. Il propose ainsi une liste non exhaustive de projets de diverses échelles et de diverses natures, du design graphique à l'architecture, et touchant des thèmes variés et transversaux tels qu'informatifs, modulaires, évolutifs, personnalisables, éthiques, coproduits, écoconçus, futuristes, communautaires, humanitaires...

Bien qu'il décrive la démarche visée par la sélection de ces projets : «*This should be seen as a curatorial collection of design activism expressions rather than an attempt to define a classification or typology*<sup>82</sup>», il n'explique pas les raisons qui l'ont poussé à choisir ces projets en particulier. De fait, ceux-ci font réellement sens une fois rassemblés en un tout démonstratif cohérent, plutôt qu'individuellement, tant certains sont peu détaillés. Bien que l'auteur ait voulu éviter toute catégorisation, les projets servent pourtant encore une fois, et paradoxalement, à appuyer des préconceptions plutôt qu'à exister par eux même.

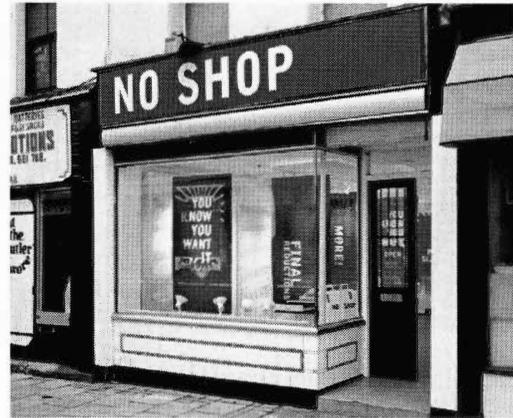
Ainsi, le traitement des projets dans la recherche de Fuad-Luke met une fois de plus en lumière le fait que la pensée du *design activism* est peut-être encore trop récente

---

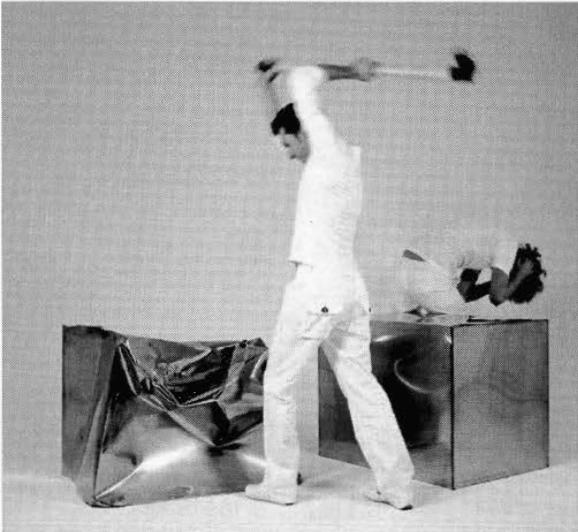
<sup>82</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.86.



ill.2.2.n  
Hagstroem, M. 2004. Clean tap water.  
p.92.



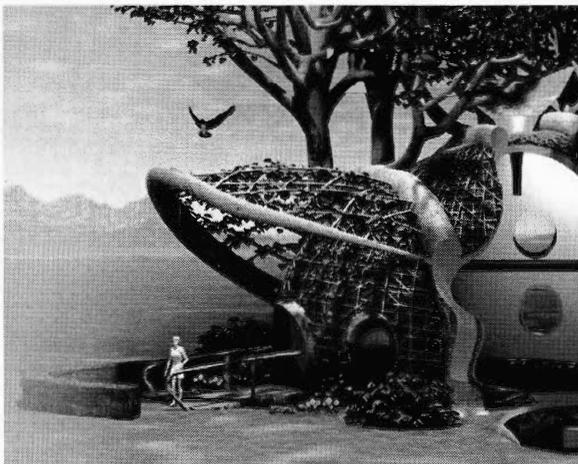
ill.2.2.o  
Matthews, T. 1997. No shop.  
p.94.



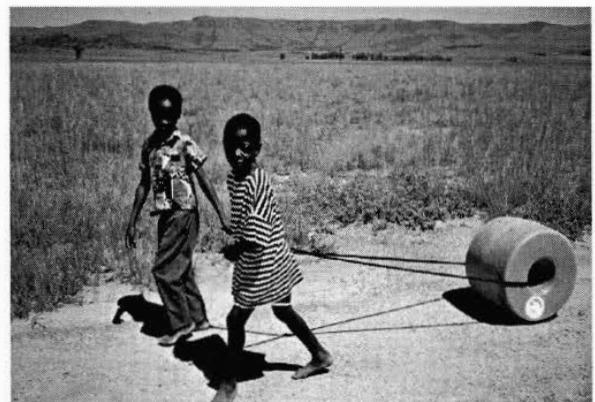
ill.2.2.p  
Van Der Poll, M. 2000. Dot Hit Chair.  
p.102.



ill.2.2.q  
Dott 07. 2007. The urban farming project.  
p.122.



ill.2.2.r  
Terreform 1. 2005. Fab Tree Hab.  
p.110.



ill.2.2.s  
Q Drum. 1996. Water transporter.  
p.130.

pour que son illustration à travers des représentations matérielles (des études de cas) en facilite la compréhension.

Greig Crysler, quant à lui, aborde le phénomène du *design activism* en développant une critique centrée sur trois concepts que sont l'expertise, l'échelle et l'échange. Chacun de ces concepts devant être discuté dans des articles publiés séparément, nous n'avons pu avoir accès qu'au premier article paru, soit celui centré sur la notion d'expertise<sup>83</sup>. Crysler a été sensibilisé pour la première fois au *design activism* après la *credit crisis* de 2008 aux États-Unis. En effet, les perspectives d'emplois pour ses étudiants étant alors minces, ceux-ci ont été contraints de trouver des moyens d'exercer autrement, ou comme il le dit, lui-même de trouver d'autres moyens de faire de l'architecture<sup>84</sup>. Il s'interroge ainsi sur la façon dont les conceptions changeantes de l'expertise ont façonné l'épistémologie du *design activism*<sup>85</sup>. Pour procéder, il bâtit son argumentaire autour d'un enjeu paradoxal qu'il a identifié au cours de ses lectures sur le sujet : «*that design activism is as much about creating new, ethically surcharged markets for professional services as it is about social responsibility*<sup>86</sup>». Plus précisément, il considère comme troublant le fait que des pratiques telles que le *design activism*, originellement entreprises pour contester et confronter le concept d'expertise, soient maintenant considérées à leur tour comme des expertises, matérialisées en méthodes de projet. L'apparition du *design activism*

---

<sup>83</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.77-124.

<sup>84</sup> *Ibid.* p.84.

<sup>85</sup> «*how changing conceptions of expertise have shaped the epistemology of design activism*». *Ibid.* p.108.

<sup>86</sup> *Ibid.* p.81.

serait l'expression d'une crise de la profession du design, dont il témoigne en retraçant l'histoire qui se développe en parallèle à celle plus générale de l'expertise. Faute de moyens suffisants, transformer les revendications du *design activism* en expertise deviendrait alors inévitable pour la survie de la profession, car cela permettrait de nouvelles opportunités mercantiles. De plus, le *design activism* serait en général perçu par les institutions et entreprises du néolibéralisme comme une démonstration de «*good design*<sup>87</sup>», soit un design positif et donc incarnant des valeurs propices à l'attrait de nouveaux clients et partenaires. L'approche de Crysler se démarque de celle des autres chercheurs car il cherche à établir une critique du *design activism*, ou du moins de sa mise en œuvre actuelle. Cela transparait également dans le fait qu'il se base sur des contre-exemples de projets de design pour appuyer son propos (voir p.96-99). Il est un des premiers auteurs à ne pas sembler considérer le *design activism* comme acquis et à chercher au contraire à contrer les a priori propres à ce sujet. Ces trois chercheurs – Thorpe, Markussen, Crysler – sont motivés par l'étude du *design activism* au travers de concepts que cette « pratique » aurait elle-même inspirés et générés de par sa nature. Les approches sont variées et s'étendent de son esthétique, à ses territoires d'action, jusqu'à des questions antérieures et ultérieures au projet, telles que le rôle de son concepteur ou de sa réception. Bien qu'aucun consensus en terme d'approche ne semble transparaitre des recherches, on peut en revanche constater la présence de débats et d'échanges au sein de ce groupe de chercheurs. Markussen notamment, émet une critique à l'encontre de plusieurs travaux, dont ceux de Thorpe. Selon lui, en calquant des typologies d'activisme issues de la recherche en sociologie et en les imposant à des projets de design pour mieux les catégoriser (voir figures 2.2.a et 2.2.b), elle en aurait réduit la

---

<sup>87</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.81.

compréhension et la richesse, la créativité des designers ne pouvant en effet pas se réduire à l'application des typologies préconçues<sup>88</sup>.

Markussen est plus partagé quant à l'approche de Fuad-Luke, qui commence à évoquer la composante esthétique du *design activism* à travers l'idée de beauté, mais pour finalement se concentrer sur de potentielles nouvelles territorialisations d'action.

On peut ainsi constater qu'il n'y a pas encore de consensus des chercheurs en design sur les moyens de qualifier et d'étudier le *design activism*. On peut en revanche reconnaître qu'il existe entre ces chercheurs un échange continu et international depuis quelques années, alimenté par des publications et événements communs, notamment des exercices de critiques.

Un autre défi est celui d'une complexité accrue par la grande diversité des projets de *design activism* relevés par les chercheurs. Le traitement de ces projets dans la recherche en *design activism* est en effet révélateur de cette problématique. On remarque ainsi que très peu de recherches sont fondées sur l'expérimentation de projets concrets ; elles se font plutôt à partir de réflexions, entre autres philosophiques ou sociologiques, ou en se basant sur des contre-exemples de projets de design. En d'autres mots, la recherche a peine à se fonder sur des exemples positifs. Ce qui nous amène à soulever la question suivante : qu'elle est la place du projet dans l'étude du *design activism* ?

### 2.3. La place de la production dans l'étude du *design activism*

---

<sup>88</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.40.

Après avoir constaté dans le point précédent l'importance accordée par les chercheurs à la constitution de cadres conceptuels nécessaires à la poursuite de la compréhension du *design activism*, nous pouvons toutefois constater que dans l'ensemble des textes étudiés pour ce mémoire, la place des projets et même des artefacts concrets est très minime. Ils servent la plupart du temps à illustrer des préconceptions et les exemples choisis sont souvent les mêmes. Nous pouvons donc nous poser la question de la place de la production dans l'étude et l'exercice du *design activism*.

En nous appuyant sur les textes de la bibliographie, nous avons trouvé cinq raisons qui pourraient expliquer ce manque d'importance accordée au projet. Premièrement, les problématiques induites par le *design activism* concernent, au-delà des artefacts, les concepts mêmes de designer et du design. Il s'agit donc prioritairement d'un travail de réflexion interne à la discipline et de sa reconsidération critique. Mahmoud Keshavarz et Ramia Maze par exemple, défendent le processus qui vise à révéler ce que le design provoque, au-delà de l'artefact : «[...] *what design is about - not in terms of its objects but, and perhaps even more fundamentally, its subjects*<sup>89</sup>». Ils s'intéressent de plus à la participation comme moyen d'inclusivité dans les pratiques de design : «*we query participation in design in order to discuss some of the problematics of relating to 'others' in practices of design and design research*<sup>90</sup>». «Les autres» faisant ici référence aux *nondesigners* au sens large, du grand public novice aux experts de domaines connexes et sensibilisés aux enjeux du design. Ainsi, ils expérimentent via des workshops inclusifs expérimentaux une déconstruction du rôle du designer en tant qu'individu social puis en tant qu'entité professionnelle. Ils mettent en lumière le fait qu'offrir une possible participation à un projet ne garantit en rien qu'il sera représentatif et équitable, le designer étant dans la plupart des cas

---

<sup>89</sup> Keshavarz, M. & Maze, R. (2013). Design and Dissensus: Framing and Staging Participation in Design Research. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (11:1). p.7.

<sup>90</sup> *Ibid.* p.8.

décisionnaire de la finalité du projet, parfois en codécision avec un supérieur hiérarchique ou un client, dépendamment du contexte.

Ces deux chercheurs ne priorisent donc pas la production comme vecteur central de changement ni comme finalité. Un autre auteur allant dans ce sens est Crysler. Il déplore également la prise pour acquis paradoxale de plusieurs concepts contemporains adoptés par les praticiens du design, en commençant encore une fois par celui de participation en le confrontant à celui de l'expertise :

*[...] the question of how professionals could both provide expert assistance to help affected people, and mobilize them into political action when the communities in question were loosely formed, heterogeneous and often holding contradictory goals. Much of this has to do with the ambiguous status of the professionals, who never really abandoned their roles, and always had the freedom to come and go<sup>91</sup>.*

Le nœud du problème étant pour lui la façon qu'auraient les designers de construire leurs problématiques. Ils omettraient en effet leur poids professionnel au détriment de la communauté ciblée, mettant plutôt l'accent sur la finalité du projet. Cette dernière se retrouvant ainsi réduite dans de nombreux cas à un panel, un échantillonnage composé d'individus stéréotypés.

Un deuxième facteur pouvant expliquer la faible présence de projets de design dans la recherche sur le *design activism* est le fait que certains auteurs vont baser leur théorie sur des exemples de projets qui ne sont pas issus du milieu du design. C'est le cas de

---

<sup>91</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.102.

Petra Hroch<sup>92</sup> soutient son argumentaire à la lumière de *Not far from the tree*<sup>93</sup>, un projet de cueillette urbaine mis en place à Toronto. Cette démarche durable consiste depuis 2008 à mettre en relation des propriétaires d'arbres fruitiers urbains à des bénévoles souhaitant récolter les fruits en surplus pour ensuite les distribuer à vélo, à la manière de banques alimentaires mobiles. L'auteure défend l'utilisation de ce projet dans sa recherche, car elle en a déduit des similitudes et connexions conceptuelles capables d'inspirer de futures démarches de design :

*Although Not Far From the Tree may not self-define as a design, activist, or design activist project, organisations like Not Far From the Tree not only demonstrate a keen attention to matters of system design but are also becoming increasingly interesting to designers, whose own discipline – where 'minor' design modes such as activist activities are concerned – continue to take inspiration from a range of community activities and actions that do not necessarily consider themselves 'design'<sup>94</sup>.*

Ainsi ce projet agirait comme catalyseur capable de reconceptualiser, réorganiser et dé-territorialiser les réseaux sociaux et matériels antérieurs au projet pour mieux en révéler les possibilités cachées, soit des qualités qu'elle confère également au *design activism*.

---

<sup>92</sup> Hroch, P. (2015). Sustainable Design Activism: Affirmative Politics and Fruitful Futures. [Chapitre de livre]. Dans Marenko, B. & Brassett, J. (dir.). *Deleuze and design*. Édimbourg : Éditions Edinburgh University Press. p.219-245.

<sup>93</sup> <https://notfarfromthetree.org/> [le 02.02.18]

<sup>94</sup> Hroch, P. (2015). p.234-235.

Un autre aspect de l'exemple de *Not far from the tree* nous amène vers un troisième point concernant la difficulté à choisir certains projets pour illustrer des concepts de *design activism* : le fait que le processus ne soit pas mené, ni initié par des designers. Rezaï et Khazaei parlent ainsi de «*nondesigner people*<sup>95</sup>» pour qualifier les manifestants de la place Tahrir pendant la révolution égyptienne de janvier 2011 (ill.2.3.a) :

*Egypt revolution provides a good example for change by action of design. However the change is made here by nondesigner people on the streets of Cairo. Change as reformation, redesigning, reassembling and remaking.*<sup>96</sup>

La place Tahrir fut le point névralgique des affrontements entre les opposant et partisans de l'ancien président Hosni Mubarak. Cette place publique emblématique étant un atout stratégique à la contestation, les manifestants décidèrent d'en détourner les qualités urbaines initiales à des fins stratégiques. Ils rezonèrent donc l'espace selon leurs besoins, des plus quotidiens tels une clinique, une garderie, un système de recyclage au plus symboliques, tel l'installation, par exemple, d'un mur des martyrs.

Selon les auteurs, ce fut donc «*A design made by normal people in an extraordinary situation [...]*<sup>97</sup>». Des grands médias internationaux tels que la BBC ou le New York

---

<sup>95</sup> Rezaï, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p.3522.

<sup>96</sup> *Ibid.*

<sup>97</sup> *Ibid.* p.3525.

Times finirent même par produire des retranscriptions en 3D et des plans annotés de la place tant sa nouvelle organisation était fondée, ancrée et reconnue.

On retrouve ensuite un quatrième point qui est celui des projets d'activisme dit conventionnels et réalisés par des designers. Ann Thorpe<sup>98</sup> prend l'exemple de designers qui, lors des *UK's climate camp* de 2007 en banlieue londonienne ont créé des boucliers, soit de grandes photographies représentant des visages humains que les manifestants pouvaient brandir pour renforcer symboliquement leur blocage<sup>99</sup> (ill.2.3.b). Ce genre de projet reprend ainsi des codes presque traditionnels des manifestations sous forme de ce qu'on appelle communément du matériel de mobilisation. Ce dernier fait la plupart du temps une place importance au visuel et prend généralement la forme d'affiches, tracts, pancartes, banderoles, drapeaux, graffitis... Certains sont même fabriqués en série, par un syndicat par exemple, leur fonction principale étant d'être le support de slogans exprimant des revendications contestataires. Ann Thorpe explique ainsi que, bien que ces artefacts soient produits par des designers, on ne peut pas dire que leur conception fasse appel à un processus de design poussé et conscientisé :

*These examples show that design does have a role in conventional protest, but leaves design bound to these conventional formats, rather than considering how design might bring its own formats and mechanisms to the notion of activism.<sup>100</sup>*

---

<sup>98</sup> Thorpe, A. (2011). *Defining Design As Activism*. [Article]. Submitted to the Journal of Architectural Education. p.3.

<sup>99</sup> <https://www.semanticscholar.org/paper/Submitted-to-the-Journal-of-Architectural-Education-Thorpe/3b2edd7b522fe6c95593d77be6d6033085a18f9d/figure/0> [le 16.09.18]

<sup>100</sup> Thorpe, A. (2011). p.3.



ill.2.3.a

Crédits photo : Reuters. 2011. Tahrir Square.

Récupéré de : <https://www.bbc.co.uk/news/world-12434787> [le 23.08.18].



ill.2.3.b

Crédits photo : Buus, K. 2007. UK's Climate camp activists.

Récupéré de : <https://www.theguardian.com/science/political-science/2013/may/29/peer-review> [le 23.08.18].

Pour conclure sur un dernier et cinquième point, on peut se questionner plus précisément quant au choix de ces projets plutôt que sur leur nature. Ainsi, comment peut-on choisir de se référer à un projet pour parler de *design activism* alors que son ou ses créateurs ne l'ont pas revendiqué ainsi ? Est-ce légitime ? Comme nous l'avons vu à travers les définitions de la première partie de ce chapitre, l'activisme se présente généralement comme acte de revendications conscientisées et assumées. Pourtant, certains chercheurs tels que Thorpe et Fuad-Luke, restent plus ou moins discrets quant à la méthode qui leur permet de définir des projets comme étant activistes. En effet, il est une chose de fonder son propos sur des contre-exemples, comme Crysler le fait. Mais les appuyer par de bons exemples semble d'autant plus périlleux par le fait qu'il n'existe pas encore de compréhension commune de ce qu'est le *design activism*. Nous en revenons donc finalement à la problématique de la projection des chercheurs évoquée en début de ce chapitre.

Prenons ainsi deux exemples de projets présentés dans les textes de la bibliographie. Le premier, *Taking the Street* de Santiago Cirugeda (ill.2.3.c), relevé par Thomas Markussen comme exemple positif<sup>101</sup>, comparé à la pompe à eau *Super Money Maker* de Martin Fisher (ill.2.3.d), un projet revendiqué par son créateur comme ayant eu un impact social positif, mais critiqué et pris en contre-exemple par Greg Crysler.

Le projet de Santiago Cirugeda fut motivé par une volonté d'empouvoirement des citoyens, généralement restreints à cause de leur méconnaissance des lois qui régissent l'urbanité et ayant donc peu d'emprise sur les processus de modification de leur environnement quotidien. Après une étude approfondie des lois d'urbanisme, Cirugeda est parvenu à déceler des failles juridiques propices à la réalisation d'installations urbaines durables et à impact mélioratif sur la qualité de vie des

---

<sup>101</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.48.



ill.2.3.c

Cirugeda, S. 1997. Taking the Street.

Récupéré de : <http://www.recetasurbanas.net/index1.php?idioma=eng&REF=1&ID=0002>  
[le 17.09.18].



ill.2.3.d

Fisher, M. 1998. «Super Money Maker» water pump.

Récupéré de : <http://masagala.biz/product/money-maker-max/>  
[le 17.09.18].

habitants. Le design questionne également dans ce contexte le rôle du créateur comme auteur en le confrontant à l'idée d'open source et de l'accessibilité financière aux projets par le biais de guides de conception distribués gratuitement ou à l'aide d'une plateforme en ligne : *Recetas Urbanas*<sup>102</sup>.

L'idée de la pompe à eau *Super Money Maker*, quant à elle, part de la volonté légitime de vouloir autonomiser l'accès à l'eau des agriculteurs kenyans. En effet, cet objet fonctionne grâce à une technologie simplifiée et est donc peu coûteuse à produire et accessible financièrement. D'après Crysler, le paradoxe de ce projet ne vient pas de son intention initiale, car il a été efficient : il a bien permis à de nombreux agriculteurs de pouvoir poursuivre leur activité grâce à un accès facilité à l'eau. La problématique vient plutôt de la vision individualiste de l'objet qui est prévu à un usage à très petite échelle. L'idée de gestion collective de l'eau est en effet mise de côté dans ce contexte, ce qui a eu pour conséquence d'entraîner une vague de privatisation du patrimoine aquatique au Kenya. Ainsi, l'immédiateté de la réponse par le design et la façon dont a été posé le problème n'a pas suffi à anticiper les possibles conséquences du projet, qui ont ici été lourdes en termes de retombées sociales et économiques.

Ainsi, on constate que les auteurs ont chacun leur stratégie pour aborder le phénomène du *design activism* par le projet de design. Crysler choisit de faire une critique du *Super Money Maker* et l'utilise même comme contre-exemple. Markussen semble à l'inverse prendre le projet de Santiago Cirugeda comme un bon exemple, mais surtout comme acquis au service du *design activism*. Le but n'est pas ici de remettre en question la réussite des deux projets, mais plutôt de questionner ce qui a amené les auteurs à les présenter. Une analyse de leur discours permet ainsi de révéler

---

<sup>102</sup> Récupéré de : <http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/> [le 09.10.18]

de façon sous-jacente leur manière d'envisager le *design activism*. Crysler utilise le contre-exemple car il défend une position critique et attends du *design activism* qu'il le soit également. À l'inverse, Markussen monte son analyse à l'aide de projets de design et surtout de verbes d'action que sont *walking, dwelling, playing, gardening* et *recycling*. On peut donc en déduire que son intention, qu'il confirme d'ailleurs, est d'envisager le *design activism* comme une pratique active ancrée dans l'espace, principalement urbain. Dans ces deux cas, les projets de design restent donc principalement au service du discours des auteurs, mais d'une manière différente.

Ann Thorpe compare quant à elle la recherche en design et la recherche sociale et scientifique au sujet de leur intérêt commun : «*the role of spatial and material intervention in social change*<sup>103</sup>». Elle en tire le constat que leur principale divergence se retrouve dans les techniques d'exploration des relations entre le design et l'activisme. Elle dénonce ainsi le fait que les designers aient tendance à aborder les problématiques et leurs résolutions presque exclusivement par le projet. Selon Thorpe, l'étude de cas et ses manifestations matérielles que sont les maquettes et prototypes, exercices récurrents dans la formation et l'apprentissage des jeunes designers, auraient tendance à prédominer sur toute autre forme d'analyse, la réflexion se faisant dans ce cas plutôt en faisant que par écrit. Elle rejoint ainsi l'analyse de Fuad-Luke qui, après une revue de l'histoire du design des 19<sup>ème</sup> et 20<sup>ème</sup> siècles et de leurs projets iconiques pour y déceler des intentions proches de l'activisme, émet la critique suivante :

---

<sup>103</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.227.

*This canon of design history often reveals an inwardly focused design culture examining the self, egoism, the design community and its culture, rather than being orientated towards more altruistic ambition for specifically defined social, ethnographic or global causes. In general, designers seem to have been driven by personal and/or avant-garde ambitions although some of the mavericks and activists described above did counter design's tendency for navel gazing<sup>104</sup>.*

Les designers auraient donc pris historiquement l'habitude de se concentrer sur le projet, ses méthodes et ses techniques, au détriment d'explorations plus approfondies en amont ou en aval de ce dernier. Ou comme le dit Ann Thorpe : «*This has prevented designers from looking across projects and causes to develop an understanding of what they do in general terms as activists<sup>105</sup>*».

Ceci explique peut-être pourquoi la plupart des auteurs s'intéressant au *design activism* choisissent de donner en exemple, pour appuyer leurs propos, des projets de design étant pour eux des projets de *design activism*, mais se contentent de les catégoriser, la plupart du temps sommairement pour ne pas trop les contraindre dans des cases et typologies. Ils semblent choisir délibérément de ne pas en tirer des outils, des méthodes à reproduire. C'est le cas, entre autres, de Crysler qui critique fermement le projet d'IDEO (voir p.96-99).

Pour conclure sur la production du *design activism*, on peut voir à la lumière des illustrations annexes relevées dans la bibliographie étudiée, que la nature des bons projets cités est très variable et que leur manifestation matérielle, quand elle est nécessaire, va de l'objet au design urbain à grande échelle. Témoignant ainsi d'une

---

<sup>104</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. p.48

<sup>105</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.278

grande richesse pour ce sujet. Cette apparente diversité est-elle en revanche suffisante pour qualifier le *design activism* comme un réel mouvement de design ? Ce bien que quelques auteurs semblent le considérer comme tel ?

#### 2.4. Le *design activism* est-il un mouvement ?

À quel moment peut-on parler d'un mouvement de *design activism* ? La question se pose, car dans leurs travaux, plusieurs chercheurs ont mis cette idée de l'avant. Guy Julier insiste à plusieurs reprises sur l'usage du terme «*movement*» pour qualifier le phénomène du *design activism*<sup>106</sup>. Un mouvement qui aurait émergé d'après lui en réaction hostile aux récentes crises du néolibéralisme et en vue d'une recherche d'alternatives en terme de modèles de pratique du design. Pour ce dernier, ce mouvement global aurait également la particularité d'être «*the first recognizably international movement in design since the radical design era of the 1970s*<sup>107</sup>». Il le considère d'ailleurs comme toujours en émergence depuis cette période<sup>108</sup>. Il dénote tout de même une certaine évolution du *design activism* en tant que mouvement dans les dernières années :

*[...] perhaps more precise to view it as a broad movement that partially overlaps with a range of practices, including social design, community design, participatory design, and critical design. As such, it*

---

<sup>106</sup> Julier, G. (2013). From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.215, 216, 219, 226, 231. Voir également: Kaygan, H. et Julier, G. (2013) Global Design Activism Survey. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.238.

<sup>107</sup> *Ibid.* p.219.

<sup>108</sup> *Ibid.* p.231.

*ranges across all sectors of design and beyond to some practices in architecture, art, landscape architecture, and planning*<sup>109</sup>.

Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana affirment également que le *design activism* est un mouvement qui est encore en développement<sup>110</sup>, tout comme l'avance Ann Thorpe<sup>111</sup>. Le *design activism* serait donc considéré comme un mouvement, et ce, bien que les chercheurs ne détaillent pas cette qualification particulière. Nous pouvons revenir à la définition, ou plutôt aux définitions reconnues du terme mouvement. Elles sont multiples et riches, mais se résument pourtant en une affirmation : le mouvement concerne une collectivité, soit une réaction collective ou un comportement de groupe. La majorité des définitions semblent également se concentrer sur l'aspect de changement notable de pensée et de mœurs. Les trois citations suivantes sont des variations du terme «mouvement» relevées dans les publications du Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales : «*Changement dans le domaine social, dans le régime politique d'une société*», «*Action collective qui vise à infléchir une situation sociale ou politique*» ou encore «*Groupement, parti, organisation qui animent des actions visant au changement politique ou social*<sup>112</sup>». Le terme mouvement semble donc imprégné d'une connotation politique et sociale forte, notamment par l'expression usitée qu'est le mouvement social. Il est alors difficile dans le cas du *design activism* de déterminer si les chercheurs tendent à le considérer comme un simple mouvement de design, au sens d'un élan théorique et pratique partagé par un

---

<sup>109</sup> Julier, G. (2013). From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.226.

<sup>110</sup> Aryana, B. & Çetin, Ö.D. (2015). *An analysis of the influence of design activism and socially responsible design approaches on design education*. [Article de conférence]. 11th European Academy of Design Conference, Boulogne Billancourt, France. p.9.

<sup>111</sup> Thorpe, A. (2011). *Defining Design As Activism*. [Article]. Submitted to the Journal of Architectural Education. p.1.

<sup>112</sup> CNTRL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales). Récupéré de : <http://www.cnrtl.fr/definition/mouvement> [le 11.05.18].

certain nombre de designers pour infléchir sur la constitution de la discipline du design au sens large. Peut-être le considèrent-ils plutôt comme un mouvement social plus large du fait de ses connexions à l'univers politique par le terme *activism*. L'état actuel de la recherche en design ne permet cependant pas encore de répondre à cette interrogation.

Est-il vraiment important de désigner le *design activism* comme un mouvement ? Cela pourrait être nécessaire stratégiquement pour plusieurs raisons, notamment pour la transmission et la pérennité des idéaux que ce « phénomène » multiforme véhicule. En effet, un individu peut choisir de prendre part à un mouvement, ce qui induit une notion d'implication et permet donc de constituer un groupe référence d'individus impliqués dans ce phénomène. Ce groupe pouvant par la suite créer des événements ou des productions, dans le but de nourrir cette notion et donc de bâtir une compréhension commune, voire une histoire : des dates clés, des personnalités et des projets.

Bien qu'elle soit déjà considérée comme acquise par certains chercheurs, qui y voient une piste prometteuse, la qualification du *design activism* en tant que mouvement reste donc encore à déterminer. Reste à savoir si ce mouvement viendra rejoindre un mouvement plus global pour le bien commun partagé par d'autres disciplines, ou s'il restera circonscrit dans les limites de son propre univers.

Les deux premiers chapitres de ce mémoire nous ont permis de dresser un portrait partiel du *design activism* tel qu'il est perçu dans la recherche en design et relayé par une grande diversité d'événements et publications, témoignant ainsi du récent intérêt théorique porté à ce sujet. Le terme de portrait partiel se justifie ici par le fait qu'il est empreint d'une vision universitaire externe et qu'il ne s'agit pas le plus souvent d'une vision de terrain. La majorité des chercheurs étudiés n'ont en effet pas expérimenté

eux-mêmes directement le *design activism*. Cela va notamment influencer la manière dont ils vont aborder et étudier ce sujet. Cela se traduit dans ce chapitre lorsque nous abordons concrètement quels cadres théoriques sont mis en place pour étudier le *design activism*. La dualité se manifeste dans ce cas par une volonté d'aborder le *design activism* exclusivement par la recherche en design ou par celle de la qualifier au travers d'autres domaines disciplinaires tels que la sociologie ou la philosophie par exemple. La place de la production dans l'étude de ce sujet est également manifeste de cette tension puisque certains chercheurs vont tenter d'illustrer des principes de *design activism* par des exemples hors des champs de pratique du design, repoussant ainsi les frontières de la discipline. Ce chapitre pose également la question du *design activism* perçu en tant que mouvement. Ce bref survol nous a permis de constater que si le *design activism* existe bien dans le champ de la recherche, sa quasi-absence sur le terrain nous suggère que l'usage de la notion de mouvement est vraisemblablement prématuré.

Dans le prochain chapitre, nous confronterons le *design activism* à l'activisme conventionnel en vue de déterminer leurs potentielles similitudes et divergences.

## CHAPITRE III

### *DESIGN ACTIVISM* : UN ASPECT POLITIQUE CONTROVERSÉ

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, le *design activism* tendrait à se détacher théoriquement et matériellement des formes d'activisme traditionnelles pour gagner en autonomie. Nous verrons dans ce chapitre en quoi le *design activism* diverge concrètement de l'activisme politique traditionnel en les comparant par une série de concepts relevés chez les chercheurs en design : rupture et réorientation, consensus et dissensus, contrer et générer, puis réformer et transformer. Nous questionnerons ensuite la politisation du design, notamment les conséquences entraînées par l'émergence de la discipline du design en lien avec la doctrine du néolibéralisme. Certains témoignages de designers nous amèneront ensuite à considérer le phénomène de la dépolitisation du design, que nous préciserons par le biais de notions à priori opposées, que nous avons relevé dans la littérature sur le sujet : réaliste et idéaliste, *wicked problems* et rationalité technique, puis philanthrocapitalisme et pratiques engagées.

#### 3.1. Le *design activism* et les formes traditionnelles d'activisme politique

##### 3.1.1 Rupture ou réorientation ?

En terme de temporalité et d'objectif, le processus de design nous amène d'un état A à un état B, vers une transformation, voire une amélioration, qu'il s'agisse d'un artefact matériel ou d'un procédé. Or, dans le cas spécifique du *design activism*, nous pouvons nous poser la question de comment s'opère cette transition d'un état à l'autre, qu'elle est son intensité ? Une idée généralement associée à l'activisme est celle du radicalisme, soit une « *attitude qui refuse tout compromis en allant jusqu'au bout de la logique de ses convictions*<sup>113</sup> ». Cette attitude laisserait présager d'une certaine intransigeance. Cependant, d'après certains chercheurs, le *design activism* impliquerait plutôt des méthodes mesurées, douces pour procéder à ces changements. Guy Julier par exemple, lorsqu'il parle de la transition d'un design historique interdépendant du Néolibéralisme, à de nouveaux modèles de design *post-liberal*, soit entre autres le *design activism* :

*The changes in design I am referring to are, on the whole, quieter. They don't involve such a sense of rupture. Rather they are about inflections and reorientations that feed off the conditions of late neoliberalism but also invent something different*<sup>114</sup>.

Selon Julier, le *design activism* ne serait donc pas établi comme clairement détaché de la doctrine du Néolibéralisme et du design *mainstream* qui y est associé. Il s'agirait plutôt d'une continuité de cet ancien modèle toujours en fonctionnement, mais tendant à prendre de plus en plus son autonomie. Tau Ulv Lenskjold, Sissel Olander et Joachim Halse vont également dans ce sens lorsqu'ils abordent le contexte d'intervention de leur *minor design activism* :

---

<sup>113</sup> CNTRL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales).. Récupéré de : <http://www.cnrtl.fr/definition/radicalisme> [le 09.06.18].

<sup>114</sup> Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. p.3.

*[...] a minor design activism is one that, rather than proclaiming a critical distance from the existing conditions, tries to move the internal organizational structure through design interventions that alter the perceptual outlook of decision makers about possible futures<sup>115</sup>.*

Dans ce cas, les designers activistes tenteraient de faire bouger la situation de l'intérieur, en se positionnant stratégiquement proche des instances décisionnelles, ici des institutions publiques hégémoniques, ou du moins suffisamment proche pour pouvoir se faire entendre. Le but poursuivi étant de vouloir rassembler le milieu du design autour d'agendas publics déjà unifiés, pour plus d'efficacité, de justesses et d'opportunité. Ce dernier point nous amène à la question de l'agenda du milieu du design sur lequel nous reviendrons plus tard dans ce mémoire.

Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana évoquent également cet «adoucissement» en rejoignant Guy Julier sur le fait que les actions du *design activism* contemporain auraient perdu en intensité :

*DA is evolved as the social, economic and political issues changed since 1970s. In the 2010s, Papanek's aggressive arguments turned into smooth, solution oriented strategies without losing its principal purposes<sup>116</sup>.*

Ils évoquent toutefois, non pas un renoncement aux grands buts traditionnels et transgénérationnels amélioratifs, tels qu'une meilleure qualité de vie ou encore une justice sociale plus équitable, mais plutôt à un changement de stratégie. Ils en

---

<sup>115</sup> Halse, J. & Olander, S. & Ulv, T. (2015). Minor Design Activism : Prompting Change from Within. [Article]. *DesignIssues*. (31:4). p.78.

<sup>116</sup> Aryana, B. & Çetin, Ö.D. (2015). *An analysis of the influence of design activism and socially responsible design approaches on design education*. [Article de conférence]. 11th European Academy of Design Conference, Boulogne Billancourt, France. p.8

profitent également pour glisser une critique de Victor Papanek, pourtant généralement cité en exemple dans les écrits concernant le *design activism*. Ils jugent ainsi ses propos comme étant agressifs, mais sans plus de développement. Cette qualification, pourtant assumée, nous amène à la question de la violence, couplée ici à celle du radicalisme, image dont les auteurs souhaiteraient sûrement se détacher.

Selon ces auteurs, il serait donc dans l'intérêt des designers de se détacher d'un *design activism* historique, plus radical et en rupture avec la société et ses instances. Ceci dans le but d'avoir une chance de pouvoir ouvrir le dialogue avec les institutions publiques décisionnaires, de ne pas chercher à les contrer, mais plutôt de les convaincre et de les détourner. Pour tenter de nuancer les approches et positions du *design activism* contemporain, nous allons à présent l'aborder plus précisément par le prisme des notions de consensus et de dissensus.

### 3.1.2 Consensus ou Dissensus ?

Les notions de consensus et de dissensus semblent être des concepts clé pour la compréhension du *design activism* contemporain. C'est en les confrontant que les subtilités ontologiques du *design activism* vont se révéler et ainsi participer à son autonomisation par rapport à un activisme conventionnel.

On peut le constater avec Markussen qui superpose et confond volontairement les termes *disruption* et *dissensus*. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, Markussen couple le concept de *disruptive aesthetic* avec celui du *design activism* ce qui lui permet d'affirmer à la fois un sens politique, mais également de faire un focus sur son esthétique, aspect qui a pour lui été omis par les chercheurs jusqu'à présent. Il s'inspire de l'œuvre du philosophe français Jacques Rancière, qui a étudié la nature

disruptive de l'acte esthétique. Le chercheur définit l'opposition entre les notions de *dissensus* et de *consensus* comme suit :

*Dissensus must be understood in contrast to “consensus.” Consensus concerns what is considered in a society to be a normative count of the social order. It prescribes what is proper and improper, and it defines hierarchical systems where individuals are inscribed into certain roles and places.[...]Dissensus, on the other hand, consists in an egalitarian suspension of the normal count of the social order—of consensus. Dissensus is about the demonstration of a certain impropriety, which disrupts consensus and reveals a gap between what people do and how they feel about and are affected by this doing<sup>117</sup>.*

Ainsi, bien que ces notions soient ici opposées, c'est pour mieux les connecter que l'auteur les confronte. Au-delà des simples notions temporelles ou émotives, soit le passage d'un état à un autre, c'est l'idée d'équilibre qui est la plus fondamentale. En effet, ces notions coexistent par un lien de réciprocité : le consensus est ce qu'on pourrait appeler le cours normal des choses, une normalité construite socialement et donc sans cesse défiée par le dissensus qui vient la remettre en question pour tenter de la balancer. Markussen choisit finalement de préciser et différencier les notions de *political dissensus* et d'*aesthetic dissensus* :

*[...] the political dissensus manifests itself as a struggle between two or more groups that has as its goal a reordering of the relation of power between the existing groups. In contrast to this dichotomous notion of political dissensus, aesthetic dissensus is not about an institutional overturning or taking over of power. [...] but it is a non-violent unsettling of the self-evidence, [...]. The disruptive character of the aesthetic dissensus lies in the subtle way it cuts across and exposes hierarchies—hierarchies that control both practice and*

---

<sup>117</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.45.

*discourse—so that zones can emerge where processes of subjectivization might take place*<sup>118</sup>.

Ainsi, bien que l'acte esthétique puisse être un acte politique, le traitement de la problématique politique ne sera pas le même dans les deux cas. Elle sera plutôt de l'ordre de l'expérience pour l'acte esthétique que d'un ensemble de pratiques motivées par la contestation du pouvoir. Il était donc important pour l'auteur de les différencier. Or, d'après son propos, le *design activism* intègre ces deux aspects de l'idée de dissensus, autant esthétique que politique. Le *design activism* participe donc à nous dévoiler les frontières du spectre de ce concept et réciproquement.

Ann Thorpe s'intéresse également à la notion de *disruption*, qu'elle divise et oppose en deux états : positive et négative. La *disruption* serait pour elle une clé de la négociation et de l'échange de pouvoir entre deux ou plusieurs parties opposées. Ainsi, alors que la *disruption* négative figerait une négociation dans l'attente de la résignation d'une des parties, la *disruption* positive offrirait une ou des issues préférables : «*Using positive disruptions, activists create alternative offers that are more appealing than the status quo*<sup>119</sup>».

L'auteure nous invite également par ce biais à considérer la notion de pouvoir comme enjeu de design. Elle aborde ensuite l'aspect temporel de la disruption. En effet, elle peut intervenir à différentes étapes du processus de design, de la commande, en passant par la conception, la fabrication, la distribution, la réception, voire l'après usage, par exemple en ce qui concerne la façon dont un artefact peut être recyclé, réutilisé, détourné...

---

<sup>118</sup> Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.45.

<sup>119</sup> Thorpe, A. (2014). Design as Activism: to resist or to generate? [Article]. *Current*. (5). Récupéré de <http://current.ecuad.ca/design-as-activism-to-resist-or-to-generate>. [le 23.05.18].

On peut reprendre l'exemple du *One Sheep Cardigan* de Christien Meindertsma (ill.2.2.g). Le caractère disruptif de l'objet final n'est pas identifiable physiquement de par son esthétique. En effet, le chandail correspond à l'idée que l'on se fait d'un chandail commun dans l'imaginaire collectif, sans particularité aucune. Ici la singularité *disruptive* se retrouve à différents moments du cycle de vie de l'artefact : lors de sa conception et de sa réception. La designer choisit ainsi, avant la phase de fabrication, un matériau spécifique : une laine appartenant à un mouton unique dont elle pourra attester et retracer l'identité jusqu'au consommateur. Elle va ensuite transformer ce matériau en chandail par un processus de fabrication usité soit en tricotant la laine. La *disruption* resurgira finalement durant la phase de réception du produit, soit la connexion du mouton au consommateur par le biais de la designer et de son artefact. Une fois l'acheteur sensibilisé à ce processus singulier, il pourra utiliser ce chandail comme il le ferait avec n'importe quel autre de ses vêtements, bien que sa relation à cet objet spécifique sera certainement différente d'une autre pièce dont la provenance et le procédé de fabrication seraient obscurs, voire inconnus. On peut ainsi constater par cet exemple comment la *disruption* peut s'exercer de façon propre à chaque projet, soit apparaître ponctuellement lors d'une ou de quelques phases, ou de façon globale à la lumière de ce qu'Ann Thorpe nomme le cycle de vie du design<sup>120</sup>.

Thomas Markussen et Ann Thorpe s'approprient donc ces concepts de *consensus* et *dissensus*, au prime abord opposés, pour mieux spécifier la notion de *design activism*. Thomas Markussen démontre l'intérêt de la notions de dissensus lorsque qu'elle est mise en relation avec la notion de consensus. Elle agit en effet comme facteur de

---

<sup>120</sup> «*design life cycle*» Thorpe, A. (2014). Design as Activism: to resist or to generate? [Article]. *Current*. (5). Récupéré de <http://current.ecuad.ca/design-as-activism-to-resist-or-to-generate>. [le 23.05.18].

remise en question d'un contexte donné, permettant un espace propice à la création et à l'inclusion. Le concept d'*aesthetic dissensus* lui permet ensuite d'aborder la composante esthétique propre au design et de lui dénoter une spécificité.

Ann Thorpe s'intéresse également à la notion de *disruption* comme moyen d'équilibrer un contexte, entre positivité et négativité, tout en discutant sa temporalité. Tous deux remettent donc finalement en question les notions semblant binaires et composant le *design activism*, pour mieux les qualifier, les enrichir et témoigner de leur cohésion.

Nous allons à présent approfondir les notions de *disruption* négative en opposition à la *disruption* positive.

### 3.1.3 Contrer ou générer ?

Comme nous l'avons vu précédemment avec les concepts de disruption positive et négative, la notion d'activisme peut-être connotée négativement, pas seulement en terme de jugement de valeur, lorsqu'on met l'accent sur son aspect radical par exemple. Mais également car n'étant pas pour certains détracteurs un acte de création. L'activisme ne produirait donc rien pour ces derniers. C'est une critique à laquelle s'est souvent confrontée Thorpe lorsqu'elle abordait le sujet du *design activism*<sup>121</sup>. On pourrait prendre l'exemple de l'occupation d'un bâtiment lors d'une grève qui permettrait aux manifestants d'exposer leurs griefs et d'éventuellement permettre des

---

<sup>121</sup> Thorpe, A. (2014). Design as Activism: to resist or to generate? [Article]. *Current*. (5). Récupéré de <http://current.ecuad.ca/design-as-activism-to-resist-or-to-generate>.

négociations avec des entités décisionnaires hiérarchiquement supérieures. Il n'empêche que nous sommes face à une situation de blocage, de paralysie : on lutte contre et pas pour. C'est pourquoi, d'après l'auteure, l'activisme conventionnel serait négatif. En revanche le *design activism* serait positif, car génératif<sup>122</sup>. C'est pourquoi les designers pratiqueraient d'après elle une forme différente d'activisme. Elle confère ainsi la capacité aux designers activistes de construire du pouvoir, au sens de «[...] *being able to make choices and influence decisions that affect us*<sup>123</sup>». Ceci grâce à deux étapes inhérentes au processus de design : d'abord, par le fait que l'action du *design activism* formulerait une meilleure compréhension d'une situation problématique en même temps qu'elle tenterait de la résoudre; ensuite, par la confiance accordée aux designers dans leurs solutions, car chacune d'elle faisant partie d'un processus expérimental en continu, son résultat, qu'il soit concluant ou non, ne ferait que nourrir cette réflexion perpétuelle. Le *design activism* permettrait donc de sortir du cycle de la protestation fermée, car agissant plutôt sur un schéma temporel de création constant et infini. Dans le prochain point, nous allons nous questionner sur la manière dont s'opère cette continuité. S'agit-il d'une amélioration constante basée sur l'existant, ou s'agit-il plutôt d'innovation pure ?

#### 3.1.4 Réformer ou transformer ?

---

<sup>122</sup> «*Rather than being resistant, design activism is mostly «generative».* Thorpe, A. (2014). Design as Activism: to resist or to generate? [Article]. *Current*. (5). Récupéré de <http://current.ecuad.ca/design-as-activism-to-resist-or-to-generate>.

<sup>123</sup> *Ibid.*

L'idée de génération positive abordée dans le point précédent peut être nuancée et spécifiée par les notions complémentaires de *reform* et *transform* apportées par Ann Thorpe<sup>124</sup>. Cette nuance doit être clairement soulignée, car elle est jugée essentielle à la qualification et à la caractérisation du *design activism*. Elle reprend ainsi les explications de Tim Jordan, professeur à la School of Media, Film and Music at the University of Sussex, qui s'intéresse à la sociologie de la culture des internets, notamment à l'impact de ces technologies sur la notion de culture en général. Ce dernier aurait identifié deux profils d'activistes types : les «*reformers*» et les «*visionary*»<sup>125</sup>. Ces profils auront servi à Thorpe pour constituer ses concepts, respectivement de *reform* et de *transform*. Tim Jordan dépeint les *reformers* comme suit : «*Reformers pit the present against the present in order to shape the future.*». Ceux-ci s'inspirent donc des acquis présents et de leurs conséquences pour envisager l'avenir. À l'inverse, ceux qu'il qualifie de *visionary* préfèrent une approche futuriste, autrement dit une approche qui vise à ne pas copier le passé ni le présent, mais plutôt les transcender dans un but transformatif, la problématique de départ étant plutôt à dépasser qu'à résoudre.

Nous allons à présent prendre l'exemple global du vote pour illustrer et différencier ces notions de *reform* et *transform*. Pour appuyer l'idée de *reform*, on peut prendre l'exemple du droit de vote des femmes qui luttent ou ont lutté pour accéder aux mêmes droits que les hommes. La nature de ce droit n'est en revanche en aucun cas altérée par le fait que les femmes puissent y accéder. Le cycle de vote continuera de s'exercer techniquement de la même manière.

---

<sup>124</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.289.

<sup>125</sup> Jordan, T. (2002). *Activism! Direct Action, Hacktivism and the Future of Society*. London: Reaktion. p.46.

Pour expliciter la notion de *transform*, on peut prendre l'exemple d'un changement de nature de la démocratie elle-même, telle celle de passer d'une démocratie représentative où un président aurait les pleins pouvoirs vers un autre type de gestion politique nationale laissant plus d'emprise au peuple, une assemblée constituante par exemple. La façon dont s'exerce le pouvoir serait donc ici radicalement transformée, nécessitant des ajustements institutionnels et sociaux conséquents. On peut donc parler dans ce cas d'une véritable transformation systémique.

Pour en revenir au cas de Thorpe, ces deux notions de *reform* et de *transform* ont été particulièrement utiles pour son étude-catalogue d'évènement et ont permis de démontrer la singularité des productions des designers dans le domaine de la transformation. En effet, à l'issue de son analyse, elle propose un graphique synthétique (fig.2.2.e) classant les acteurs du *design activism* en cinq catégories : *public client*, *design NPOs (Non Profit Organisation)*, *NPO client*, *company* et finalement les designers eux-mêmes. Ce graphique quantifie le nombre de cas de *design activism* transformatif effectués par ces acteurs du design de 2003 à 2007. On peut ainsi constater que la catégorie des designers, à l'origine de 48% des cas, est distinctement en tête des autres acteurs, ce qui est significatif quand elle spécifie que seulement 12% des projets qu'elle a relevé sont de l'ordre de la transformation<sup>126</sup>. D'après cette étude, le *design activism* aurait donc la spécificité d'être transformatif, ce qui constituerait une caractéristique forte pour ce mouvement en devenir, car prometteur d'évolution future et peut-être même de prospérité.

Nous avons ainsi vu, au travers de ces concepts de *reform* et *transform*, que le *design activism* pourrait être, à l'instar de l'activisme conventionnel, plutôt porté sur une transition douce entre le présent et un futur changement considéré comme meilleur,

---

<sup>126</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.291.

plutôt que sur un passage trop brutal d'un état à un autre. Il intégrerait également un concept de dissensus plus particulier et subtil, car associant des composantes esthétiques en plus d'être politique, ce qui permettrait d'équilibrer ce dernier aspect. Il serait finalement positif, car génératif et même transformatif, donc à même de transcender certaines problématiques et de les appréhender différemment de ce que ferait l'activisme conventionnel.

Ainsi bien que partageant des racines et buts communs, on peut constater que le *design activism* tendrait à se détacher de l'activisme politique conventionnel et commencerait à développer ses propres spécificités relatives à la pratique du design. Or, ce détachement politique ne semble pas anodin et ponctuel. Aurait-il une signification particulière quant à l'histoire du design ? Pourrait-on même parler d'un design conscientisé ?

### 3.2. La politisation du design, une ambiguïté historique ?

#### 3.2.1 L'activisme perçu comme un discrédit professionnel

Assumer ses positions politiques n'est généralement pas quelque chose d'aisé selon son contexte et son statut social. Ainsi, certaines postures pourraient entraîner un discrédit si elles sont révélées, notamment dans le cadre professionnel où s'engager politiquement pourrait potentiellement porter préjudice à une carrière, les designers n'échappant pas à la règle. Or, ce facteur est-il suffisant pour expliquer un manque d'engagement politique clair de la part des designers, un manque qui a été souligné par Ann Thorpe lors de son étude du *design activism* ? En effet, l'auteure évoque ce phénomène à plusieurs reprises, soit lorsqu'elle compare les approches des designers versus celles des sociologues-scientifiques pour aborder des problématiques liées à

l'influence des productions spatiales et matérielles sur le changement social : «*On the design side, which tends to avoid explicit politics, the focus is often inward and narrow, frequently concerned with applied practices*<sup>127</sup>». Autrement dit, à la différence des sociologues-scientifiques, les designers occultent volontairement ou involontairement la composante politique de ces problématiques pour mieux se concentrer sur leurs aspects tangibles. Plus loin dans le texte, Thorpe tente d'apporter quelques pistes de réponses quant à la question : «*how designers are notoriously shy of politics*<sup>128</sup>», en citant quelques auteurs.

Jeremy Till, architecte et écrivain à la tête de la Central Saint Martins et vice chancelier de l'University of the Arts de Londres, décrit l'architecture comme faisant fi de l'existence et de l'impact du facteur politique au sein de ses propres projets : «*architecture exists in denial about the political implications of the processes and products of practice*<sup>129</sup>». Kim Dovey, architecte et professeur à l'University of Melbourne, évoque quant à lui un déni de la part des architectes en ce qui concerne «*[the] importance of political, commercial or personal imperatives*<sup>130</sup>». Mais ces deux conceptions ne nous éclairent pas encore complètement sur la conscience des designers au sujet de ce déni du facteur politique, notamment sur sa conscientisation.

---

<sup>127</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.277-278.

<sup>128</sup> *Ibid.* p.278.

<sup>129</sup> Till, J. (2005). The negotiation of hope. In P. B. Jones, D. Petrescu, & J. Till (Eds.), *Architecture and participation*. London: Spon Press. p.34.

<sup>130</sup> Dovey, K. (2008). *Framing places: Mediating power in built form* (2nd ed.). London: Routledge. p.16.

D'autres designers, lorsqu'on les interroge quant à leurs positions, avouent toutefois que cette négation du politique est un choix volontaire. Natalie Jeremijenko par exemple, également artiste et ingénieure, s'intéresse particulièrement au design expérimental comme moyen de connecter les sociétés, les environnements et la technologie. Elle explique que, pour les besoins d'un projet touchant la santé d'un quartier, son équipe a volontairement détourné le label politique, peut-être trop global et obscur, pour mieux en détacher les problématiques et enjeux concernant directement les habitants, de manière à mieux expliciter le but de l'intervention<sup>131</sup>.

Finalement, Bryan Bell, professeur d'architecture à la North Carolina State University et fondateur de l'organisation humanitaire sans-but-lucratif *Design Corps*, préfère ne pas mettre l'accent et ne pas statuer sur l'aspect politique du design, qui semble pour lui une simple composante parmi tant d'autres :

*I prefer simply to think of it as the practice of architecture, just broader than before. Most of us doing this work do not need to decide whether we are in a movement or not*<sup>132</sup>.

Ces quatre témoignages attestent donc de contextes où l'acte de design a subi une dépolitisation, qu'elle soit volontaire ou involontaire, assumée ou non. La question politique, bien qu'elle ne soit pas jugée concrètement favorable ou défavorable, serait susceptible de détourner l'attention de la production de design elle-même et d'influencer son impact, ou du moins c'est ce que semblent penser certains auteurs. Pourtant, ce semblant de réponse n'est pas suffisamment substantiel pour pouvoir s'y attacher. Ainsi, pourrait-on envisager que l'apparente dépolitisation des designers

---

<sup>131</sup> Bratton, B. H., & Jeremijenko, N. (n.d.). Suspicious images, latent interfaces. New York: The Architecture League of New York. p.30.

<sup>132</sup> Bell, B. (2008). Expanding design toward greater relevance. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding architecture*. New York : Metropolis Books. p.16.

serait plutôt symptomatique de problématiques plus anciennes liées à l'historique social de la profession ?

Nous verrons premièrement comment le sujet du *design activism* permet aux designers d'adresser une critique de leur discipline et profession. Nous aborderons ensuite cette problématique de la dépolitisation des designers en confrontant une série de notions apparemment contradictoires : réaliste et idéaliste, *wicked problems* et rationalité technique, puis philanthrocapitalisme et pratiques engagées. Enfin, nous verrons comment ces concepts divergents, sur lesquels le *design activism* est bâti, témoignent d'une certaine dépolitisation liée à sa nature même.

### 3.2.2 Le *design activism* : une opportunité critique pour les designers ?

La légitimité des designers à s'engager politiquement serait-elle limitée ? Les relations très affirmées, voire indissociables de la profession du design avec les institutions et entreprises capitalistes, auraient-elles entaché son image ? Comme le rappelle Tatu Marttila, ce phénomène ne serait pas nouveau et aurait déjà été dénoncé par Victor Papanek en 1971 :

*The finger pointing on design is nothing new - already the first sentence on of Victor Papanek's Design for the Real World states that '[t]here are professions more harmful than industrial design, but only very few of them'*<sup>133</sup>.

Ce phénomène serait en partie dû au contexte d'émergence de la profession de designer telle qu'on la connaît aujourd'hui, liée, comme nous l'avons vu avec Guy

---

<sup>133</sup> Marttila, T. (2011). *Designing anti-activism : Apocalypse Faster!* [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.1.

Julier, à la doctrine du Néolibéralisme, ses institutions et ses industries. Ainsi, d'après Mahmoud Keshavarz, les designers seraient malgré eux prisonniers de l'image mercantile inhérente aux relations économiques courantes à un projet :

*It is common to refer to design as an act of packaging certain instructions, desires, identities, and so forth. In its modern use, the term design is often can be associated with market, innovation and consumption. Such "associations and assumptions happen in a material world where the designed thing, as an outcome of the skills and mastery of its designer(s) through manipulation and operation within the artifice, is programmed to do what a triangle of customer, client and designer plan directly or indirectly. Such planning might be connected to a variety of purposes, such as to sell, to experience, to seduce, to convey, to persuade, to impose, and so on<sup>134</sup>.*

De plus, à une époque où l'on essaye de mieux contrôler la surconsommation, que ce soit dans une perspective écologique ou économique, une confusion récurrente du design avec le *branding* et sa dimension économique le mettrait dans une position inconfortable.

Cette histoire complexe aurait donc renforcé la méconnaissance d'une grande part de la population à l'égard du design, une causalité encore difficile à surmonter, car confrontée aux mutations incessantes des pratiques. Pourtant, comme le souligne Mahmoud Keshavarz, rétablir une communication avec le public serait nécessaire, voire primordiale, car partie intégrante du travail du designer, trop souvent occultée :

*Yet the great majority of the public does not know what design is or why they might want it, or how it could help them. It is our job to explain this, to define*

---

<sup>134</sup> Keshavaraz, M. (2015). Design-Politics Nexus: Material Articulations and Modes of Acting. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Stockholm. p.3.

*and communicate architecture. If we do, we will all have enough work for many lifetimes*<sup>135</sup>.

Au-delà de la réalisation de projets, les designers devraient donc réapprendre à communiquer autour de la profession de designer. Hormis sa relation au public, le design est également critiqué à l'interne par les designers eux-mêmes, qui remettent en question la profession et ses agissements, notamment ses positionnements élitistes qui auraient participé à l'éloigner du public. James Auger, designer de produit et professeur au Madeira Interactive Technologie institute, va en effet dans ce sens :

*Pour moi l'industrie du design est très problématique, quelle autre industrie est capable de rendre célèbre des gens qui conçoivent des objets que seules les élites peuvent acheter ?*<sup>136</sup>

De façon plus spécifique, la notion de *design activism* elle-même permettrait de mettre en lumière de nombreuses incohérences. Pour certains, elle serait même antithétique. C'est le cas de Jody Joanna Boehnert, chercheure en design à la Loughborough University, qui va jusqu'à opposer le rôle d'activiste à celui de designer:

*Activists struggle to combat the forces of globalization by forming social movements and resisting corporatisation of the commons and everyday life.*

---

<sup>135</sup> Bell, B. (2008). Expanding design toward greater relevance. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding architecture*. New York : Metropolis Books. p.15

<sup>136</sup> Traduction de : ethicsfordesign.com (2017, septembre). *Ethics for Design*. [Documentaire interactif]. Gauthier Roussilhe. Récupéré de <http://ethicsfordesign.com/fr/lecteur?lang=fr>. [le 03.08.18].

*Designers are normally servant of corporate entities focused on the creation of profit. These two forces are integrally at odds*<sup>137</sup>.

Ainsi, le *design activism* permettrait de pointer le manque de critiques et de vision de la profession actuelle. Comme le dit Alastair Fuad-Luke : «*The first group of people that urgently need to change their behaviour are the designers themselves*<sup>138</sup>». Ou encore, Henk Oosterling, qui évoque une réelle responsabilité à vouloir se redéfinir et se repositionner sur le spectre social, entre acteur décisionnaire et individu public :

*The real challenge is perhaps to stay working from within. That is sometimes even harder because, instead of solely opposing you are obliged to create the big picture, the meta narrative with your group in such a convincing way that policymakers, commercial enterprises and politician are seduced to cooperate. That means that, parallel to the public interest that has to be organized, the total work of art needs to be addressed. That is hard, but not impossible.*<sup>139</sup>

Ainsi, certains designers ne seraient pas en reste pour émettre une critique de la discipline du design telle qu'elle se présente aujourd'hui, voire même de son histoire. Or cette critique semble loin d'être unanime. Mais comment expliquer cette apparente division chez les designers au sujet de la question politique ? Au-delà de ses réalités disciplinaires, un retour sur le design et sa théorie pourrait nous aider à aborder cette problématique. En confrontant trois séries de concepts relevés dans les textes portant sur le *design activism*, nous allons voir comment ceux-ci peuvent être révélateurs de paradoxes internes à sa définition même.

---

<sup>137</sup> Boehnert, J.J. (2011). *Hopenhagen : Design Activism as an oxymoron*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.9.

<sup>138</sup> Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. 244 pages.

<sup>139</sup> Oosterling, H. (2011). *Designature! On the eco-relational paradigm*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.12.

### 3.2.3. La question politique : un conflit sur la nature même du design ?

#### 3.2.3.a réaliste versus idéaliste : le contre-exemple des modernistes

La discipline du design semble être le théâtre de conflits ontologiques internes. C'est ce qu'évoque Guy Julier, qui la définit comme constituée de notions en tension :

*Design history tells us two things. One is that the design profession has always been shaped by economic, social, political and cultural forces. The other is that many designers and design educators are idealists. These two issues remain in conflict<sup>140</sup>.*

Le design serait donc d'après lui sans cesse en train d'osciller entre des forces presque contraires : idéal versus réalité<sup>141</sup>. Les designers seraient donc déroutés entre leur processus créatif intrinsèque et personnel visant des changements mélioratifs extérieurs, voire des utopies pour certains, et les réalités économiques, sociales, politiques et parfois physiques des projets de design. Guy Julier parle même d'un état de consternation<sup>142</sup>. Or, comment une discipline fondée sur de tels enjeux contradictoires peut-elle perdurer ?

Nous allons à présent voir comment la critique du mouvement moderniste permet à des auteurs d'adresser la question sous-jacente de la dépolitisation du design, qu'ils

---

<sup>140</sup> Julier, G. (2011). Political Economies of Design Activism and the Public Sector. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.2

<sup>141</sup> «ideal» et «reality». *Ibid.*

<sup>142</sup> *Ibid.*

tentent d'expliquer historiquement. C'est ce que tentent d'illustrer José L.S. Gàmèz et Susan Rogers, respectivement professeur d'architecture et de design urbain à l'University of North Carolina at Charlotte et professeure d'architecture à l'University of Houston. En retraçant les intentions et retombées du modernisme, ou ce que certains nomment l'utopie moderniste, ils tentent de nous éclairer quant à son incidence sur la dépolitisation du design, leur réflexion portant plus précisément sur l'architecture, à partir de l'affirmation suivante : «*The call for an architecture of change is not new, but it has fallen out of favor*<sup>143</sup>».

Pour ces auteurs, le mouvement moderniste revendiquait à ses débuts une volonté d'inclure les problématiques sociétales comme faisant partie des composantes du design à considérer, au même titre que son esthétisme. Le contexte d'émergence du modernisme, que l'on situe vers la moitié du 19ème, ce que les auteurs nomment d'ailleurs une période de transition, pourrait expliquer ce sursaut de conscience sociale de la part des designers. En effet, selon les auteurs, cette période charnière est le théâtre de l'effondrements de vieux empires hégémoniques, la poursuite de nombreuses annexions coloniales, une expansion rapide de l'industrialisation, une explosion démographique, de nombreuses guerres civiles... Ces faits vont entraîner un bouleversement des frontières terrestres entre chaque état, dont certains vont disparaître au profit d'autres qui gagneront en pouvoir. Ils vont également avoir une influence psychologique forte sur les populations : le développement d'un esprit identitaire et nationaliste fort dans le but de protéger l'intégrité des cultures. Ces changements vont aussi être le moment d'une apogée intellectuelle, notamment en Europe, où les arts et les sciences vont connaître une avancée conséquente<sup>144</sup>. La

---

<sup>143</sup> Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). Introduction, An Architecture of Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding Architecture, Design as Activism*. New York : Metropolis Book. p.18-19.

<sup>144</sup> Berstein, S. & Milza, P. (1995). Histoire du XIXe siècle. Paris : Hatier. 538 pages.

description de cette période n'est pas sans rappeler la théorie de Guy Julier, d'après laquelle les pics d'émancipation intellectuelle iraient de pair avec les périodes de crises.

Pour en revenir aux modernistes, ces auteurs expliquent que leur ambition était de concevoir des espaces universels rationnels, ordonnés et accessibles censés libérer tout à chacun<sup>145</sup>. Pourtant, loin des idéaux initiaux, un tournant s'opère au début du 20ème siècle. En effet, on peut constater à cette période que l'état des productions du modernisme, devenu chose courante et désormais appelé Style International, se limitent à une palette de principes constructifs et esthétiques amputés de leurs intentions sociales originales. Gàmèz et Rogers concluent donc sur une utopie se retraduisant ici plutôt par la déconnexion croissante du modernisme avec les enjeux sociaux réels de l'époque, voire de la réalité quotidienne.

Ainsi, on peut se questionner sur les facteurs qui auraient entraîné cette déconnexion. Gàmèz et Rogers pointent trois causes que sont les «*grand narratives*», les «*universal truths*», et les «*international formal styles*<sup>146</sup>», la racine commune de ces trois notions étant de vouloir imposer le modernisme comme une réponse universaliste à des problématiques ayant des contextes et des causalités multiples. Ils ajoutent que les critiques de l'époque allaient même jusqu'à parler de «*totalization*<sup>147</sup>». Ainsi, les grands narratifs dépeignent plutôt une tendance à vouloir instaurer des scénarios de design à trop grande échelle, faisant fi des problématiques locales au profit de méga plans et infrastructures. Les vérités universelles font quant à elles référence aux

---

<sup>145</sup> «*universal spaces*». Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). Introduction, An Architecture of Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding Architecture, Design as Activism*. New York : Metropolis Book. p.19.

<sup>146</sup> *Ibid.* p.20.

<sup>147</sup> *Ibid.*

généralités sociales, aux réponses stéréotypées derrière lesquelles le modernisme se retrancherait volontairement ou involontairement pour éviter de confronter des spécificités locales dérangementes. Finalement, les styles formels internationaux caractérisent la tendance à l'uniformisation internationale de l'urbanité, de l'objet au design urbain, due à une esthétique moderniste niant les traditions locales multiples dans lesquelles sont implantées les créations qui y sont associées. Les auteurs concluent :

*Modernism as a movement was discarded not because of the ideals on which it was based but because of the conflicting principles by which it was realized—namely, the contradiction between the goal of social change and those of market capitalism and institutionalized power<sup>148</sup>.*

Selon les auteurs, ce mouvement n'aurait donc pas pu réussir, ou du moins prospérer, car reposant sur des principes dont les liens sont fragiles, voire antithétiques et surtout non organisés via un agenda tactique commun et approuvé par l'ensemble de la profession et regardant des enjeux sociaux contemporains.

De plus, ces faits auraient participé à diminuer la capacité de la profession des designers à influencer les politiques locales et internationales de l'environnement bâti, rendant donc la profession plus dépendante de ces dernières.

Ce bref résumé d'une analyse, certes réductrice, nous permet néanmoins de répondre partiellement à nos interrogations quant à la dépolitisation du design. Selon José L.S. Gàmez et Susan Rogers, ce phénomène serait ainsi retraçable historiquement par des faits et aurait été renforcés par la suite par le post-

---

<sup>148</sup> Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). Introduction, An Architecture of Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding Architecture, Design as Activism*. New York : Metropolis Book. p.20.

modernisme, et ce jusqu'à nos jours où il se manifeste à nouveau, notamment par le *design activism* :

*We are again in a period of rapid transition. Political, social, and economic changes have transformed the manner in which space is produced and accessed. Space has become the final frontier of capitalism expansion, and the political continues to be eviscerated from the architectural*<sup>149</sup>.

### 3.2.3.b *Wicked problems* vs rationalité technique

Comme pour toute discipline, il existe de nombreuses luttes idéologiques au sein de la profession du design. Une de ces luttes a particulièrement retenu l'attention des auteurs qui critiquent le *design activism*, tels Guy Julier<sup>150</sup> et Greig Crysler<sup>151</sup>: celle qui touche au concept de *Wicked problems*. En effet, certains auteurs voudraient rattacher le design au domaine des sciences, voire faire du design une science, ce que Greig Crysler nomme rationalité technique<sup>152</sup>. Ce fut le cas d'Herbert Simon, un économiste et politologue américain spécialisé dans les sciences, et auteur du célèbre ouvrage *The sciences of the artificial* parut en 1973<sup>153</sup>. Cette position implique que

---

<sup>149</sup> Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). Introduction, An Architecture of Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding Architecture, Design as Activism*. New York : Metropolis Book. p.20

<sup>150</sup> Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. p.5. Voir également: Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.230.

<sup>151</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.102.

<sup>152</sup> «technical rationality». *Ibid*. p.84-85, 87, 92-94, 98-99, 101, 105, 108.

<sup>153</sup> Simon, H.A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. 3ème ed. (1996). Cambridge : M.I.T. Press. 248 pages.

pour s'inscrire dans un cadre scientifique, le design se doit d'adapter ses pratiques. Dans ce cas, la résolution des problématiques, soit des projets, serait encadrée et dirigée par des règles et lois précises et préconçues. Autrement dit, que l'on puisse retracer le cheminement intellectuel du professionnel, qui serait systématique. Il serait alors possible à l'avance de mieux connaître la finalité d'un projet et même d'en mesurer la réussite avec de nouveaux outils prédéterminés, un nouveau système de valeurs. Des auteurs comme Herbert Simon déploraient en effet le manque de rationalité du processus de design, notamment sa part créative. De fait, bien que les designers soient guidés, lorsqu'ils travaillent sur un projet, par un cahier des charges, une grande part de l'élaboration du résultat découle d'un processus interne et obscur. Un cahier des charges possède ainsi plusieurs données qui vont servir à baliser le projet : des utilisateurs cibles, par exemple, ou encore des limitations techniques et pécuniaires. Pourtant, malgré la prise en compte de ces balises, qu'il va ensuite internaliser et retranscrire sous forme de projet, le designer seul aura une grande incidence sur la finalité de ce dernier. Le processus interne de réflexion est complexe à retranscrire, car résultant plutôt de l'expérience humaine du designer, son apprentissage, les intérêts qu'il a développés, ses échecs ou réussites passés, plutôt que l'application stricte de règles de conduite prédéterminées. Il existe ainsi autant de possibilités de résoudre une problématique que de designers, si tant est que chaque designer ne mette au point qu'une seule solution, la plupart du temps amalgame de nombreuses expérimentations antérieures.

Revenons à présent plus précisément sur le conflit apparent opposant une pensée issue du concept de *Wicked problems* versus une autre tirée de la rationalité technique. Citons à ce sujet les travaux de Horst W. J. Rittel et Melvin M. Webber. Ces deux théoriciens du design affiliés à l'University of California at Berkeley, figurent parmi les auteurs qui ont réfuté la pensée rationnelle d'Herbert Simon. Pour eux, l'action du professionnel serait plus facile à mesurer dans le cadre de la

problématique une fois qu'elle serait établie. Ils remettent donc en question la légitimité de la rationalisation en pointant le fait que la formulation même d'une problématique, donc l'étape antérieure au projet, relève déjà d'un processus non légiféré et établi.

Nous sommes ici face à une problématique liée à la professionnalisation des designers, confondant rationalisation et démocratisation du processus de design. En effet, la racine de ce conflit idéologique proviendrait avant tout d'une crise technocratique, autrement dit d'une défiance envers le professionnel et son expertise faisant loi. Expliciter ce processus intellectuel serait donc une étape vers la démocratisation d'un savoir confiné exclusivement au sein d'une discipline. Pourtant, une approche basée sur le concept de rationalité ne ferait que déplacer le problème, comme le soulève Richard Coyne, professeur d'informatique architecturale à l'University of Edinburgh :

*The objective was to make explicit the hidden processes of professional judgement and to expose them to scrutiny, through methods and diagrams. If professional methods defy some core in an idealisation of rationality then at least we can all play the role of empirical scientist in analysing the processes by which any judgement is made, and in an objective way. But this move from a rationality based on abstract logic to a more empiricist or experiential position merely shifted the problem of defining rationality and rational criteria to the broader arena of community consensus<sup>154</sup>.*

L'appropriation du concept de rationalité par le design serait donc le réel défi derrière ce conflit idéologique.

---

<sup>154</sup> Coyne, R. (2005). Wicked problems revisited. [Article]. Design Studies. (26:1). p.7.

Greig Crysler qualifie ainsi ce défi de paradoxe de la rationalité technique<sup>155</sup>. Il serait d'après lui responsable d'un détachement social des designers dans leur manière de procéder, car témoignant d'un détachement politique. L'accent serait ainsi trop porté sur le processus et sa transformation en outils et expertise rationnels. Ceci au détriment d'une véritable analyse contextuelle et spécifique. La rationalité technique induirait en effet d'utiliser des outils anticipés, créés avant même d'aller sur le terrain, donc pas forcément adaptés, voire réducteurs. En termes de design, cela se traduirait par le fait de produire systématiquement des artefacts ou des méthodes censés répondre à une problématique donnée, sans remonter à la source de ce qui aurait pu déclencher cette même problématique. C'est ce que Crysler appelle également le «*solutionism*» :

*Rather than contend with the complexity of wicked problems, and the arguably radical challenges it poses to conventional modes of practice, the designer embraces the limited, and predetermined aims of "solutionism" through a new form of expertise, that of a fully instrumentalized "community practice" <sup>156</sup>.*

Le chercheur prend ainsi en contre-exemple un projet d'IDEO, une firme de design internationale fondée aux États-Unis et se disant engagée à créer un impact positif et caractérisant son travail comme du *problem solving*<sup>157</sup>. L'entreprise fonde en 2011 une nouvelle branche sans but lucratif et orientée vers ce qu'elle nomme le «*the*

---

<sup>155</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.85.

<sup>156</sup> *Ibid.* p.104.

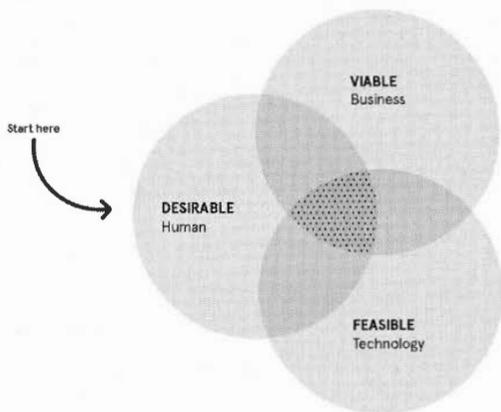
<sup>157</sup> IDEO. Récupéré de <https://www.ideo.com/about> [le 02.06.18]

*human centered design*». Ce concept deviendra rapidement leur marque de fabrique. Une notion que les designers définissent ainsi dans l'introduction de leur *Field Guide Centered Design* (ill.3.2.3.b.a à ill.3.2.3.b.d) : «*Embracing human-centered design means believing that all problems, even the seemingly intractable ones like poverty, gender equality, and clean water, are solvable*<sup>158</sup>». Ce guide, qui est consultable gratuitement en ligne, prétend donner aux designers des méthodes clés en main pour pouvoir innover socialement, le secret du succès reposant sur l'écoute des individus qui seraient capables eux-mêmes d'identifier leurs besoins. Ils décomposent leur processus en trois phases, soit l'inspiration, l'idéation et l'implémentation, et délivrent ensuite un kit d'outils censé faciliter chacune de ces phases. Le problème pointé par Greig Crysler étant que les designers arrivent sur le terrain avec une méthode prédéfinie par un kit.

Le kit d'outils comprend diverses approches comme des questionnaires, des guides de conversation, des storyboards, des études de cas et même des jeux, le but étant toujours une identification optimale des cibles et de leurs besoins. Or ce type de démarche présenterait de nombreuses failles qui relèveraient autant de la technique que de la morale. Greig Crysler en pointe quelques-unes, tel le fait de réduire une personne à un utilisateur cible, ou le fait de réduire la pauvreté à un désir, que l'on pourrait simplement faire disparaître grâce à l'utilisation d'une carte d'activité prescrite dans le guide. La problématique majeure de cette méthode est son approche temporelle, qui préconise des actions dans le présent en allant sur le terrain pour interagir avec les utilisateurs en faisant fi du contexte socioculturel local présent comme passé.

---

<sup>158</sup> IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. p.9.



ill.3.2.3.b.a  
 IDEO. 2015. The Field Guide to Human-Centered Design. p.14. Récupéré de : <http://www.designkit.org//resources/1> [le 23.10.18].

The Field Guide to Human-Centered Design

### METHOD IN ACTION



#### Frame Your Design Challenge

It's rare that you'll Frame Your Design Challenge just right on the first try; at IDEO.org we often go through a number of revisions and lots of debate as we figure out precisely how to hone the problem we're looking to solve.

For the second challenge in our Amplify program, we knew that we wanted to focus on children's education, but needed to narrow the scope so that it would drive real impact, allow for a variety of solutions, and still give us enough context to get started. Challenge manager Chioma Uno described how she and her team sharpened the challenge.

"We knew we wanted to do something around kids, but of course we then have to ascertain which kids. Should it be all kids, just teens, young kids? Because of the tremendous importance of early childhood development, we settled on children, ages zero to five. But we certainly didn't start knowing that we'd focus just on them."

Even then, the challenge needed refinement. By eventually landing not on children, but their parents, the team and its partners at the UK's Department for International Development, crafted a brief that it thought would have the most impact.

"We chose to focus on the people closest to children, their parents," says Uno. But she stresses that though parents became the focus, the children remained the beneficiaries, a nuance that would keep the team from spinning off or focusing too heavily on improving parents' lives. In the end, the team arrived at a well framed challenge, one that asks: How might parents in low-income communities ensure children thrive in their first five years?

Use the Frame Your Design Challenge worksheet on p. 36 and take multiple passes to make sure that your question drives at impact, gives you a starting place, but still is broad enough to allow for a great variety of creative answers.

ill.3.2.3.b.b  
 IDEO. 2015. The Field Guide to Human-Centered Design. p.31. Récupéré de : <http://www.designkit.org//resources/1> [le 23.10.18].

Methods: Inspiration Phase



### Frame Your Design Challenge

Properly framing your design challenge is critical to your success. Here's how to do it just right.

Getting the right frame on your design challenge will get you off on the right foot, organize how you think about your solutions, and at moments of ambiguity, help clarify where you should push your design. Framing your design challenge is more art than science, but there are a few key things to keep in mind. First, ask yourself: Does my challenge drive toward ultimate impact, allow for a variety of solutions, and take into account context? Dial those in, and then refine it until it's the challenge you're excited to tackle.

#### STEPS

- 01 Start by taking a first stab at writing your design challenge. It should be short and easy to remember, a single sentence that conveys what you want to do. We often phrase these as questions which set you and your team up to be solution-oriented and to generate lots of ideas along the way.
- 02 Properly framed design challenges drive toward ultimate impact, allow for a variety of solutions, and take into account constraints and context. Now try articulating it again with those factors in mind.
- 03 Another common pitfall when scoping a design challenge is going either too narrow or too broad. A narrowly scoped challenge won't offer enough room to explore creative solutions. And a broadly scoped challenge won't give you any idea where to start.
- 04 Now that you've run your challenge through these filters, do it again. It may seem repetitive, but the right question is key to arriving at a good solution. A quick test we often run on a design challenge is to see if we can come up with five possible solutions in just a few minutes. If so, you're likely on the right track.

**TIME**  
 30 minutes

**DIFFICULTY**  
 Hard

**WHAT YOU'LL NEED**  
 Pen, Frame Your Design Challenge worksheet (6)

**PARTICIPANTS**  
 Design team

ill.3.2.3.b.c  
 IDEO. 2015. The Field Guide to Human-Centered Design. p.32. Récupéré de : <http://www.designkit.org//resources/1> [le 23.10.18].

Methods: Inspiration Phase

### Frame Your Design Challenge

What is the problem you're trying to solve?  
 Improving the lives of children.

- 1 Take a stab at framing it as a design question.  
 How might we improve the lives of children?
- 2 Now, state the ultimate impact you're trying to have.  
 We want every young child in low-income communities to thrive.
- 3 What are some possible solutions to your problem?  
 Think broadly. It's fine to start a project with a handful of best-but make sure you allow for surprising outcomes.  
 Better nutrition, parents engaging with young kids to spur brain development, better education across parenting, early childhood education centers, better access to essential care and vaccines.
- 4 Finally, write down some of the context and constraints that you're facing.  
 This could be geographic, technological, time-based, or have to do with the population you're trying to reach.  
 Because children aren't in control of their own lives, we want to address ourselves to their parents.  
 We want a solution that could work across different regions.
- 5 Does your original question need a tweak? Try it again.  
 How might parents in low-income communities ensure children thrive in their first five years?

ill.3.2.3.b.d  
 IDEO. 2015. The Field Guide to Human-Centered Design. p.33. Récupéré de : <http://www.designkit.org//resources/1> [le 23.10.18].

Pour aller un peu plus loin, on pourrait se questionner plus en détail sur la relation avec l'utilisateur dans ce contexte spécifique. En effet, comme l'explique Creig Crysler, ce type d'approche prédéfinie et théorisée, inspirée de méthodes ethnographiques, place le designer observateur comme extérieur aux sujets étudiés, ajoutant ainsi une distance supplémentaire. Une autre faille majeure repérée par Crysler concerne cette vision productiviste du secteur social. En effet, la personne cible serait considérée ici de façon prédéterminée comme un sujet à rentabiliser et ce bien avant que le designer soit en contact direct avec elle. En effet, pour valider la méthode avec succès, la personne devra se conditionner pour répondre au format prédéfini de questions, volontairement ou involontairement, influencée directement ou non par le designer. Cette approche pourrait ainsi entraîner le designer à faire dire à la personne ce qu'il veut entendre et donc à dénaturer les propos de cette dernière. Finalement, ce « *toolkit* » et sa démarche rationalisante nient la notion de *Wicked Problems* abordée précédemment en tentant d'établir un processus de design prédéfini et universel ne laissant part à aucune spontanéité et curiosité d'analyse, ainsi que la négation du caractère unique de chaque problématique qui ne peut être résolue de façon systématique.

Après avoir analysé ce contre-exemple rationalisant qu'est le *Toolkit* d'IDEO, nous pouvons conclure ce point sur Rittel et Webber. Ces deux auteurs se sont en effet penchés sur des réponses théoriques pour adresser différemment cette problématique de la rationalisation et tenter de la contourner. Dans un article sur le sujet, Richard Coyne présente une synthèse de leurs réponses. Une première réponse consisterait à atténuer le concept de rationalité en se permettant parallèlement des jugements plus émotifs et instinctifs, ou comme l'exprime Coyne : « *We have to be both scientist and*

*poet*<sup>159</sup>». Une deuxième réponse, dite pragmatique, serait d'explorer et enrichir la définition du concept de rationalité de manière à ce qu'elle reconnaisse le processus de théorie-pratique non pas comme une dichotomie, mais plutôt comme une application valable et légitime d'un savoir professionnel reconnu.

Une troisième réponse, dite phénoménologique, serait de contrer le modèle d'Herbert Simon, qui repose sur une approche scientifique du design basée sur des modèles mathématiques stricts, en détournant le concept de *Wicked problems* pour lui donner le sens de «*human practices*», «*contingency*» et «*sociality*», soit des concepts plus souples et empreints de l'expérience humaine<sup>160</sup>. Coyne appuie cette transition en rappelant que les mathématiques restent une technique humaine constituée socialement et non un langage naturel et donc «absolu». Pour cette dernière réponse, Coyne s'est inspiré des travaux de Paul Ricoeur, un théoricien et philosophe de tradition phénoménologique et herméneutique. Ce dernier met en garde sur le fait qu'une recherche intensive de rationalité, voire de vérité absolue, peut mener à des dérives de surinterprétations de sens de certains concepts, ou ce que Coyne nomme des «*layers of meaning*<sup>161</sup>». Coyne préconise ainsi de préférer le dialogue au monologue permettant donc de contrer la suranalyse et un processus de rationalisation digressif.

On peut constater ainsi comment l'enjeu politique de la rationalité technique serait une problématique clé du design actuel. Cet enjeu serait pour l'instant facteur de divergence, tendant à rendre incompatible un design prenant en compte les *wicked problems* versus un design rationalisé, les deux prétendant pourtant à des enjeux

---

<sup>159</sup> Coyne, R. (2005). *Wicked problems revisited*. [Article]. *Design Studies*. (26:1). p.7.

<sup>160</sup> *Ibid.*

<sup>161</sup> *Ibid.* p.10.

communs de démocratisation du design. Ce concept de démocratisation ne signifierait toutefois pas un rejet des designers professionnels au profit de l'idée que tout le monde puisse devenir designer, mais plutôt la recherche d'un certain équilibre des échanges de pouvoir au sein du projet. On peut constater en revanche avec Coyne que des tentatives pour détourner et dépasser ces divergences et ainsi tenter de les rendre compatibles avec un design plus social et politisé sont éprouvées. Ce genre de paradoxe conceptuel étant au coeur du *design activism*, il apparaît nécessaire de le clarifier pour mieux le surpasser.

### 3.2.3.c Philanthrocapitalisme versus pratiques engagées

Nous pouvons ensuite questionner les raisons qui poussent les designers à agir. Une des nombreuses caractéristiques de notre système économique actuel est celle du rendement, soit de la production croissante, comme vu précédemment. Elle pose ainsi la question de la justification de l'utilité au système et touche l'intégrité, voire l'existence de nombreuses entreprises, corporations ou institutions. Greig Crysler évoque ce fait dans le cas des écoles de design dans les universités américaines. En effet, elles devraient, d'après lui, sans cesse justifier la réception de fonds en proposant en contrepartie des recherches et travaux étudiants utiles. L'utile prend dans ce contexte la forme de projets politiquement engagés et philanthropiques, ces derniers étant actuellement à la mode dans le milieu du design et dans d'autres domaines et ainsi susceptibles de pouvoir faire rayonner l'université au niveau local, national, voire international :

*[...]universities are under increasing pressure to demonstrate their social utility and impact in order to justify their funding streams and attract donors. In an era of declining state funding, design activism, and more broadly the*

*huge expansion of community “outreach” programs also meshes well with the public university’s urgent need to demonstrate its efficacy to legislators*<sup>162</sup>.

La motivation à proposer des projets de *design activism* serait donc dans ce contexte en grande partie encouragée par une nécessité financière, plutôt que par une volonté des institutions universitaires, professeurs et étudiants à vouloir établir un véritable agenda social. Cette motivation est renommée par l’auteur comme étant du Philantrocaptialisme<sup>163</sup>, soit une pratique du bien motivée par un retour sur investissement, donc son rendement, ce qui serait loin d’être d’un acte désintéressé. De plus, si l’on considère la reconnaissance sociale comme ayant une valeur, donc une valeur sociale positive, ce rendement est double.

Pourtant, le déclencheur de la motivation initiale à agir, serait secondaire pour certains et bien moins importants que le résultat visé. C’est le cas d’Ann Thorpe qui dissocie deux catégories d’individus pouvant jouer le rôle d’activistes : ceux se considérant comme activistes et ceux qu’elle nomme les «activists for hire», sans pour autant leur porter un jugement<sup>164</sup>. De fait, la chercheuse s’intéresse particulièrement à la place du design au sein du secteur du service public. Elle évoque les difficultés des designers à prospérer dans le secteur pro bono et sans but lucratif, bien que cela soit une nécessité pour leur survie<sup>165</sup>. Thomas Fisher, professeur de design urbain à l’University of Minnesota, va également dans ce sens en décrivant

---

<sup>162</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.80.

<sup>163</sup> «Philantrocaptialism». *Ibid*.

<sup>164</sup> Thorpe, A. (2008). *Design as Activism, a conceptual tool*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Espagne. p.2.

<sup>165</sup> Thorpe, A. (2012). *Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*. Londres : Earthscan. p.29-30.

une profession du design n'ayant pas encore été capable d'établir des règles et lois capables de la protéger :

*Although the traditional practice of architecture parallels those of medicine and law, architects do not have the benefit of an insurance system that protects patients from paying the high fees of doctors, or the contingency based fee agreements of lawyers who get paid only if they win the case. Nor do most architects have the ongoing relationships and repeat business that many doctors have with their patients or lawyers with their clients. In the area of public service, medicine and law have created an infrastructure within the profession that allows its practitioners to provide services to the needy, but architecture has no such infrastructure... . Medicine has spun off the field of public health, and law has created the public-defense system<sup>166</sup>.*

Ainsi, les designers auraient encore du chemin à faire pour combler ce manque de protection, bien qu'il existerait des moyens détournés d'agir pour le bien, même s'ils n'offrent pas toujours assez de liberté d'action ou un salaire substantiel. Certaines entreprises de design prospères, comme IDEO<sup>167</sup>, choisissent de créer une branche socialement dédiée au travail pro bono, cette dernière étant financée par les recettes des autres secteurs de l'entreprise. Certains commanditaires externes, des entreprises ou des concours nationaux ou internationaux, engagent également des designers à se consacrer pleinement à des projets à impact social positif contre rémunération. Reste finalement le bénévolat, malheureusement non viable à long terme, car ne permettant pas au designer de subsister financièrement. C'est pourquoi Ann Thorpe ne semble pas juger les «*activists for hire*», en reconnaissant la réalité du marché. De plus, ce facteur n'étant pas systématiquement synonyme de mauvais projets de design, pourquoi serait-il donc à éviter ? Pourtant dans certains cas, les commandes de

---

<sup>166</sup> Fisher, T. (2008). Public Interest Architecture: A Needed and Inevitable Change” [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding architecture*. New York : Metropolis Books. p.11-12.

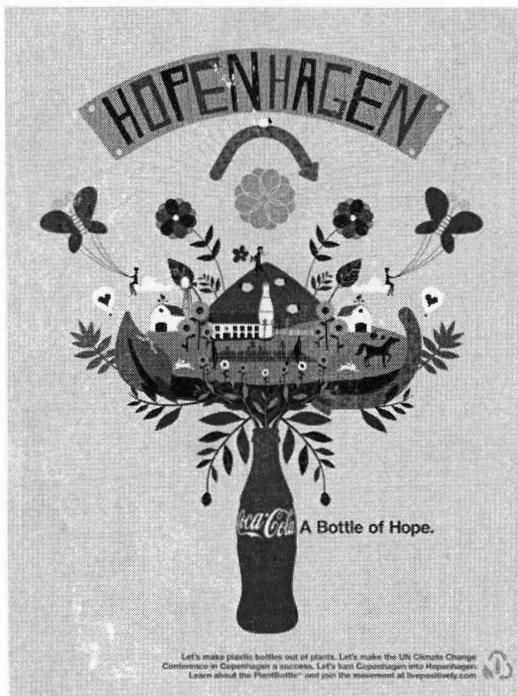
<sup>167</sup> IDEO.ORG. Récupéré de <https://www.ideo.org/> [le 13.07.18]

certaines entreprises pourraient être malencontreusement formulées et nuire à l'image du design, voire à son intégrité.

Pour approfondir la notion de Philanthrocapitalisme, nous allons à présent aborder un exemple où le design devient un outil au service de grandes corporations et réduit l'activisme à un objet de consommation et donc les activistes à des consommateurs de cet objet. C'est entre autres ce qu'il est advenu en 2009 lors de la Climate Change Conference, ou COP-15, de Copenhague comme nous le raconte Jody Joanna Boehnert. Mandatés par Ban Ki-moon, alors premier secrétaire général des Nations Unies, l'International Advertising Association décide de mettre en place pour la conférence un projet global à but éducatif autour de la défense de l'environnement : *Hopenhagen*, une idée de ville utopiste, éphémère et écologique (ill.3.2.3.c.a à ill.3.2.3.c.c). Ce projet se décomposait en diverses actions et médiums : installation d'un espace public et muséal temporaire en centre de Copenhague, création d'un site web relayant une pétition, diffusion de campagnes d'affichages massives, voire agressives, prenant place dans le paysage urbain... Les commanditaires principaux du projet étant la firme Coca Cola, suivi de près par BMW, Siemens ou encore Gap, les activistes présents à l'occasion de la COP-15 s'empressèrent d'aller occuper les installations d'*Hopenhagen*, qu'ils considérèrent comme un affront. En effet, au-delà d'un choix de commanditaires douteux, ces grands groupes industriels étant réputés peu scrupuleux quant au respect des normes environnementales et sociales dans de nombreux pays, les activistes furent également scandalisés du fait de la réduction de leur mouvement à une simple opération marketing. Ils accusèrent même la communication du projet de plagier celle de leurs *Climate Camps* passés<sup>168</sup> (ill.3.2.3.c.a). Ainsi, un mouvement social ne peut être réduit à un objet de design. On

---

<sup>168</sup> Boehnert, J.J. (2011). *Hopenhagen : Design Activism as an oxymoron*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.8.



ill.3.2.3.c.a  
 Andrew Bannecker. 2009. Coca-Cola a bottle of hope. Récupéré de : [http://www.adsoftheworld.com/media/print/cocacola\\_hopenhagen\\_1](http://www.adsoftheworld.com/media/print/cocacola_hopenhagen_1) [le 23.10.18].



ill. 3.2.3.c.b  
 Guardian News & Media. 2009. Earth Body Guard. Récupéré de <https://www.thehindu.com/sci-tech/energy-and-environment/Grim-signs-of-deadly-change/article16851919.ece> [le 23.10.18].



ill. 3.2.3.c.c  
 Matthew Mc Dermott. 2009. The Hopenhagen Globe looms above City Hall Square. Récupéré de : [https://www.adsoftheworld.com/media/print/cocacola\\_hopenhagen\\_1](https://www.adsoftheworld.com/media/print/cocacola_hopenhagen_1) [le 23.10.18].

peut voir ici comment les industriels se sont appropriés par le biais du design un mouvement international pour le climat bien ancré pour le détourner indirectement vers un but lucratif au service des agendas de leurs compagnies : « *Hopenhagen used the skills of designers to create a spectacle of corporate concern with no actually agenda for change on the order that would address climate change*<sup>169</sup> ».

Le design est ici malgré lui en opposition à l'activisme et se retrouve considérablement appauvri. En plus de s'approprier et d'écarter toute idée de dissidence, il est dépolitisé puis contesté en tant que symbole représentatif du capitalisme, jusqu'à exclure la population des prises de décision et la désinformer.

Nous avons ainsi vu dans ce chapitre comment les relations entre le design et ses composantes politiques semblaient en tension, voire même conflictuelles. Dans un premier temps, nous avons vu comment le *design activism* diverge concrètement d'un activisme politique plus conventionnel, en confrontant leurs concepts respectifs de réorientation et rupture, de dissensus et consensus puis de *reform* et *transform*. Nous avons donc statué sur une volonté d'autonomisation ontologique de la part du *design activism*, qui serait moins radical, défierait le consensus et serait transformatif, car génératif.

Dans un deuxième temps, nous avons constaté que les designers semblent peu prompts à qualifier leur profession comme étant une pratique politisée. Ils choisissent plutôt, dans certains cas, de volontairement écarter cette problématique pour le bien de leurs projets. Nous pouvons constater en revanche que le phénomène du *design activism* agit comme un prisme critique pour les chercheurs, qui n'hésitent alors plus

---

<sup>169</sup> Boehnert, J.J. (2011). *Hopenhagen : Design Activism as an oxymoron*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.6.

à émettre un véritable réquisitoire contre leur discipline. Ils témoignent alors plus volontiers de la distanciation politique de leur profession.

Nous nous sommes penchés finalement plus directement sur les probables causes de cette dépolitisation : nous avons ainsi abordé par une critique succincte du modernisme que ce mouvement de design pourrait en être la source, car ayant eu un impact historique dépolitisant perdurant encore à ce jour.

Nous avons déterminé ensuite que deux approches ontologiques du design perduraient en conflit : les *wicked problems* opposés à la notion de rationalité, et comment certains chercheurs tentaient de surpasser ce paradoxe essentiel à la constitution d'une ontologie du design plus cohérente politiquement. En dernier lieu, nous avons observé qu'au-delà de comment les designers agissent, la question de pourquoi ils agissent demeure tout autant essentielle lorsqu'il s'agit d'engagement politique, car cela impacte leur processus. Le but étant de trouver un équilibre entre rendement et démocratisation du design. Une dépolitisation historique antérieure du design resurgirait par le *design activism* et mettrait en doute sa cohérence. Le problème étant multiple, à la fois historique, ontologique et processuel.

Nous confronterons dans le prochain chapitre deux concepts clés du *design activism* : la radicalité et la professionnalisation, ce qui nous permettra de questionner leur apparente relation conflictuelle.

## CHAPITRE IV

### *DESIGN ACTIVISM, PROFESSIONNALISATION ET RADICALITÉ*

Tel que discuté précédemment, la plupart des projets cités en exemple comme étant du *design activism*, par les auteurs, déroutent les préconceptions que l'on pourrait se faire au sujet du *design activism*. C'est-à-dire l'associer à l'image de l'activisme conventionnel : radical. Ainsi, ce qu'on imaginait à la base comme étant plutôt des projets de design tangibles tournés vers l'action directe et des communautés organisées autour de causes fédératrices, se révèlent finalement plutôt comme des processus, certes perturbateurs, mais mesurés, voire retenus. Nous allons voir dans ce troisième chapitre comment le rejet d'une certaine radicalité semble être un recours à la protection de l'expertise des designers et donc enjeu clés pour la constitution d'un *design activism as activism*. Autrement dit, nous poserons la question de savoir comment le *design activism* est contraint aux limites de sa professionnalisation.

Selon Guy Julier, la territorialisation du design aurait rapidement migrée et évoluée ces quarante dernières années, en partie due à l'intérêt croissant de la discipline pour le *branding*. Le Néolibéralisme étant devenu l'ère de la compétition des

monopoles<sup>170</sup>, dont l'auteur donne quelques exemples iconiques tels que Microsoft versus Apple ou encore Ford versus Toyota. D'après l'auteur, les professionnels du design se sont alors adaptés à cette nouvelle logique de marché pour survivre. En effet, un produit, pour être vendeur, ne se devait plus seulement d'être performant, mais aussi d'incarner sa marque et tout le bagage émotif qu'elle veut véhiculer. C'est grâce à ce type de besoin en terme de savoir-faire que les designers auront réussi à intégrer diverses entreprises, créant ainsi de nouveaux territoires d'action pour leur discipline, ainsi que de nouvelles spécialités en design.

Pour illustrer ce principe, Guy Julier prend l'exemple d'*Air Bnb*, une compagnie privée fondée à San Francisco par Brian Chesky, Joe Gebbia et Nathan Blecharczyk en 2008. Elle permet, via des applications mobiles et web la location temporaire de biens immobiliers entre particuliers dans le monde entier. Le chercheur la qualifie comme étant une «*more entrepreneurial, innovative and activist practices of design*<sup>171</sup>».

Deux choses peuvent ainsi sembler choquantes : premièrement, le fait que lorsque l'on est au fait des influences actuelles de cette entreprise, telles qu'une restriction du marché locatif, la fermeture des petits commerces et la désertification des centres touristiques des grandes villes par les habitants locaux, on ne peut que douter des retombées de cette pratique comme étant du *design activism*. Aussi, bien que ce texte ait été publié en 2012, soit bien avant l'interdiction d'une part des locations d'*AirBnb* dans plusieurs villes telles que Tokyo ou Paris, soit le temps que les législations locales s'emparent de la question, on ne peut malgré tout que questionner ce choix.

---

<sup>170</sup> Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. p.3.

<sup>171</sup> *Ibid.* p.6

Guy Julier l'explique par le fait que cette entreprise aurait une pratique disruptive, en agissant comme intermédiaire pour permettre au citoyens de créer de nouvelles relations de localité par le biais de leurs appartements et leur faisant délaissier les grands groupes hôteliers. Un deuxième fait déconcertant étant que l'auteur ait choisi *AirBnB* comme un exemple de projet de design. Il le défend d'ailleurs ainsi :

*One might ask whether some of the examples I have quoted are, in fact, design. AirBnB, for example, is an entrepreneurially driven idea whose main feature is a web-based financial model. But it is also concerned with a system of provision that encompasses aesthetic choices. Deciding where you stay while travelling is a financial decision, but also one based on visual and material questions. AirBnB is exploiting a contemporary change in terms of the ethics of consumption<sup>172</sup>.*

Par ce choix, le chercheur se permet volontairement d'étirer les limites du spectre du design pour appuyer son propos. Ainsi, Guy Julier n'est pas le seul auteur étudié dans ce mémoire à emprunter des exemples de projets non issus du milieu du design pour illustrer l'idée de *design activism* (tel que discuté dans le 2.3). Nous pouvons en effet rappeler *Not far from the tree*, cité par Petra Hroch (voir p.57).

Or, pourquoi ces auteurs, pourtant familiers avec le sujet du *design activism*, doivent-ils aller chercher des exemples aux frontières, voire hors des champs du design, pour tenter d'illustrer le *design activism* ? Cela signifierait-il que de tels exemples n'existent pas à l'heure actuelle et en nombre suffisant au sein de la discipline du

---

<sup>172</sup> Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. p.6.

design pour faire loi, sans que l'on ait besoin de forcer des typologies sur des projets de design déjà existants à la manière d'Ann Thorpe<sup>173</sup> ?

C'est ce genre de problématiques révélées par le prisme du *design activism* qui a permis à plusieurs designers de remettre en question l'état de la discipline du design, non pas d'un point de vue historique (tel que discuté dans le 1.2), mais d'un point de vue actuel : le *design activism* exposant la question des limites du design en tant que discipline à se définir et à évoluer par elle-même, soit par des concepts issus du design même.

Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana évoquent ces limites à travers celles de l'enseignement du design :

*Conventional design education has been a matter of debate due to the technological and social changes that affect the society. From this perspective design education is being explicitly questioned. The need of a better design education that can train designers who are able to provide solutions for global issues, fulfill the needs of societies is notably apparent. Today's problems are going to be more complex than before in consequence of contemporary social issues, urban and environmental problems; we are in need of a fresh paradigm for all. Thus a change in design education is inevitable. [...] Design involves political and social problems, which design education is insufficient for these practices<sup>174</sup>.*

---

<sup>173</sup> «when her framework is applied to design activist projects, one often realizes that these projects defy easy categorization and resist being fitted into Thorpe's framework.» Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.40.

<sup>174</sup> Aryana, B. & Çetin, Ö.D. (2015). An analysis of the influence of design activism and socially responsible design approaches on design education. [Article de conférence]. 11th European Academy of Design Conference, Boulogne Billancourt, France. p.4.

Maziar Rezai et Mitra Khazaei évoquent quant à eux un besoin de nouveaux concepts :

*We would like to share our concern about the notion of new adaptable concepts of design process across different societies with regard to the pace and nature of changes. As the design insight in a society depends on the special role of design in mentioned society and role of design is a variable object, which is affected by social functions, design may need new concept to progress<sup>175</sup>.*

Des auteurs dénoncent finalement des manques plus précis dans la recherche en design, tels que l'étude du poids professionnel ou l'autorité de l'expert au sein d'une équipe de projet, ce que relève Greig Crysler<sup>176</sup> :

*The degree of expert control over the project is not theorized as a part of the distributed model of decision-making, but instead remains invisibly in the background, unless it is recognized as such and challenged<sup>177</sup>.*

Ann Thorpe va également dans ce sens lorsqu'elle qualifie les designers en tant que «centers of power» :

*One question concerns the role of professionals—designers and others who often represent legitimating centers of power—in taking up resistance or*

---

<sup>175</sup> Rezai, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. The Design Journal. (20. sup1). p.S3533.

<sup>176</sup> «the authority of the expert». Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.86.

<sup>177</sup> *Ibid*. p.103.

*activism. In what ways does taking up activism, at any level, affect a designer's future practice?*<sup>178</sup>

Ainsi, ces auteurs semblent se rassembler autour d'une volonté commune, celle de repenser la discipline du design pour une meilleure appréhension des nouvelles complexités sociales, politiques et culturelles, et de dénoncer son décalage quant aux réalités actuelles. Pour Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana, cela passe par une formation plus consciente des futures générations de professionnels. Pour Rezai et Khazaei, un positionnement social clair de la part des designers est nécessaire s'ils veulent prétendre à un impact social. Guy Julier et Ann Thorpe creusent plus ce dernier questionnement en mettant en lumière la question du pouvoir du designer versus celui, moindre, des *nondesigners*, précisément ici dans le cadre d'un projet de design, *activism* ou non.

Ces trois problématiques semblent graviter autour d'une notion commune : celle de la professionnalisation des designers. Elle touchent plusieurs enjeux tels que le conditionnement par l'éducation, l'influence sur le positionnement social des designers et les facteurs de hiérarchisation. Or cette problématique du designer en tant que centre de pouvoir au sein d'un groupe paraît peu ou pas encore abordée dans la théorie. Elle semble pourtant incontournable lorsqu'il s'agit du *design activism*. Par exemple, si un designer adhère à un projet de design et travaille avec des *nondesigners*, quelle posture va-t-il adopter ? Va-t-il utiliser son savoir technique et son poids professionnel pour superviser de l'extérieur les autres membres du groupe et assumer son statut, ou préférera-t-il s'effacer et participer au projet de façon horizontale et en interne ? La nuance apporte son lot de questionnements. Dans certains cas par exemple, le statut professionnel du designer pourrait permettre au

---

<sup>178</sup> Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.292.

groupe d'être plus légitime dans ses interactions avec des instances décisionnaires supérieures. Dans d'autres modèles de gestion de projets, par exemple en autogestion où chaque membre du groupe a un poids décisionnaire égal, l'autorité technique serait-elle légitime à se manifester ? Car celle-ci pose encore une fois la question de la hiérarchie.

Cela remet également en question la légitimité des designers se disant activistes tout en voulant agir au sein d'institutions hiérarchiques déjà établies et en accord avec le contexte néolibéral, comme l'évoquent Guy Julier, Tau Ulv Lenskjold, Sissel Olander et Joachim Halse (voir 1.2). Grace Lees-Maffei aborde cette problématique paradoxale par celle des inégalités sociales inhérentes à la professionnalisation des designers activistes agissant au sein d'institutions. Ce après avoir assisté à une présentation d'Henk Oosterling, écrivain et philosophe néerlandais s'intéressant au design, lors de la Design History Society Annual Conference de Barcelone en 2011 :

*Oosterling's keynote provided an unwitting clue to the divergence of design activism and design reform. In showcasing projects in which designers achieved change from within existing power structures, he implicitly raised questions about class and social inequality that remained unanswered. To judge by the examples he discussed, design activism is something performed by one (educated, socially-progressive, middle-class) group on behalf of another (less well-educated, lower-class) group—a perspective that invites the questions: How radical is that? How activist is that?*<sup>179</sup>

Lees-Maffei remet ainsi directement en question, et de façon légitime, le caractère activiste des designers agissant de manière non radicale.

---

<sup>179</sup> Lees-Maffei, G. (2012). Reflection on Design Activism and Social Change. [Article]. DesignIssues. (28:2). p.2.

Greig Crysler explicite quant à lui clairement les liens et enjeux, et plus encore les relations paradoxales<sup>180</sup>, du *design activism* avec ce qu'il appelle la culture professionnelle. Son but étant de nourrir le sujet naissant du *design activism* sous l'angle de ce qu'il nomme «*the social epistemology of expertise*<sup>181</sup>», il considère ainsi l'expertise comme : «*[...] a social construction, sustained through practice, and various forms of institutional support*<sup>182</sup>», ceci lui permet une approche transversale et critique de la discipline en intégrant le concept d'expertise à son histoire sociale. Il explique que subsister pour les designers activistes actuels est plus complexe que pour les designers ayant agi pour le bien commun dans le passé. En effet, le nombre de designers agissant dans ce sens étant auparavant plus restreint, la plupart pouvaient être soutenus par des actions gouvernementales. Il donne l'exemple aux États-Unis avec la création des *community design centers*, grâce au gouvernement de Lyndon Johnson et ses *Great Society Programs*, qui visaient l'élimination de la pauvreté et des inégalités sociales. S'en suivra une longue période où l'intervention directe et l'intérêt de l'état pour ces problématiques va perdre du terrain jusqu'au mandat de Ronald Reagan en de 1981 à 1989, qui marquera notamment la fin des aides pour les *community design centers* et la poursuite accrue du développement du secteur privé. Au niveau professionnel, cela se traduirait par une compétition intensifiée et qui motiverait les designers à développer le *design activism* comme une facette de la «*mainstream professional practice*<sup>183</sup>».

---

<sup>180</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.83.

<sup>181</sup> *Ibid.* p.84.

<sup>182</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.85.

<sup>183</sup> *Ibid.* p.84-85.

Cela marque donc un tournant dans l'histoire américaine du design engagé vis-à-vis de l'expertise. Comme l'explique Greig Crysler, si des designers du siècle dernier ont utilisé des pratiques en opposition au design *mainstream* de l'époque, par exemple des *community-based practices*, c'était justement pour lutter contre le concept oppressant d'expertise et la démocratiser, la partager avec les *nondesigners*. Ces réactions sont issues de nombreux conflits sur une période particulière, concentrée après la Seconde Guerre mondiale, ou ce que l'auteur nomme une crise de légitimité<sup>184</sup> de la «*professional managerial class*». Ce qui s'apparente à un rejet de la technocratie en Amérique du Nord et en Europe, envahissant les sphères du pouvoir jusqu'aux institutions, comme les universités, ce qui entraînera notamment en France les révoltes étudiantes de mai 68, en défiance à ce que ces établissements perdurent comme un incubateur de rationalité technique<sup>185</sup>. Pour la discipline du design, on peut prendre l'exemple de la «*Planning crisis*<sup>186</sup>», illustrée par Robert Moses, dirigeant à la tête de douze des agences de développement urbain newyorkaises. Après sa proposition au début des années 60 de construire la *Lower Manhattan Expressway* au mépris de la destruction de quartiers populaires, aujourd'hui connus comme *Greenwich village* et *SoHo*, un groupe de citoyens révoltés, aidés par l'activiste Jane Jacobs, feront annuler ce projet ainsi que quelques autres, car considérés comme incarnant une vision anti-urbaine et antisociale de la ville, vision pourtant plébiscitée par les urbanistes à cette période. Pourtant, Greig Crysler dénonce le fait que malgré de nombreuses expérimentations :

---

<sup>184</sup> «*crisis of legitimacy*». Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.91.

<sup>185</sup> «*an incubator of technical rationality*». *Ibid.* p.92.

<sup>186</sup> *Ibid.* p.93.

*[...] in today's design activism, the authority of the expert as the center of the design process remains largely intact [...] the ambiguous status of the professionals, who never really abandoned their roles, and always had the freedom to come and go<sup>187</sup>.*

Ainsi, bien que la problématique du rôle social du designer au sein d'un projet semble avoir été identifiée il y a longtemps, toute tentative de changement de perspective semble encore trop superficielle pour faire loi, comme l'explique l'auteur :

*The goals of social transformation through collective participation were initially developed to challenge expertise. The same techniques of participation and community outreach now operate as forms of expertise in themselves, with their own well-defined and formulaic problem-solving techniques<sup>188</sup>.*

Les designers auraient donc échoué à transformer leur expertise, travaillant plutôt à la transformation de méthodes de design en expertise. Ainsi, le discours critique de Grace Lees-Maffei et Greig Crysler semble encore minoritaire au sein du groupe restreint des auteurs s'intéressant au *design activism*. Ils ne qualifient pas l'existence de designers activistes comme impossible ontologiquement, mais posent la question légitime de son opération, entre profession et individualité : comment est-on designer activiste ?

Bien que le *design activism* semble être un sujet-prisme permettant aux designers de critiquer certains aspects de leur discipline, peu d'auteurs critiquent la notion de *design activism* en elle-même. Elle semble d'ailleurs comme déjà acquise pour

---

<sup>187</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.85;102.

<sup>188</sup> *Ibid.* p.108.

certain. Peut-être ce manque de critique est-il simplement dû au nombre limité de recherches théoriques accessibles, bien que croissant. Pourtant, lorsqu'une partie des auteurs considère le *design activism* contemporain comme étant une réforme d'un *design activism* historique et recouvrant plusieurs mouvements de design établis, l'excuse de la nouveauté est difficile à tenir. Greig Crysler pointe ainsi les préconceptions inhérentes aux connotations du *design activism* :

*Because the activist stance begins by backing away from normative modes of practice, it is often assumed to already be critical, and its outcomes therapeutic, empowering or socially transformative*<sup>189</sup>.

Ainsi, le seul fait que le mot *activism* soit apposé au design semblerait suffisant à certains pour le considérer comme effectif. Pourtant dans certains cas, le prétendu *design activism* n'aurait d'ailleurs d'activiste que le nom, comme nous l'avons vu avec *Hopenhagen* (voir p.103 à 106).

Aussi, l'impression demeure que la volonté de changement voulue par le *design activism* pour la discipline s'arrête paradoxalement aux frontières internes du projet de design, au lieu de questionner parallèlement les rôles du designer. C'est ce que Greig Crysler nomme une «*action-oriented direction*<sup>190</sup>». L'accent de la réflexion serait tournée vers le projet, particulièrement vers son processus, sa méthode. Or, ce focus orienté vers la résolution de problèmes par des méthodes de design détournerait les acteurs des réels enjeux initiaux, car étant concentrés sur la problématisation elle-même, ou ce que l'auteur identifie comme les fameux «*wicked problems*» (voir 3.2.3.b).

---

<sup>189</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.83.

<sup>190</sup> *Ibid.*

Une telle volonté d'établir des projets et méthodes inspirantes et reproductibles, comme nous l'avons vu avec *IDEO* et son *Toolkit* (voir p.96 à 99), se voulant fédératrices et justificatrices pour appuyer un prétendu mouvement émergent de *design activism* au sein de la profession, n'est pas sans risque pour le *design activism* lui-même. En effet, d'après Greig Crysler, le *design activism* serait donc contraint, confiné aux limites de sa professionnalisation, spécifiquement à celles définies par la «*mainstream professional practice*<sup>191</sup>». Pour contrer ce phénomène, l'idée serait donc, non pas de façonner le *design activism* selon sa possible reconnaissance professionnelle et mercantile, mais à l'inverse, d'utiliser ce concept-prisme comme ajustement éthique et social pour une profession du design à repenser.

Dans ce sens, agir en tant que designer activiste ne signifierait pas agir mimétiquement comme un activiste politique, ou à l'extrême inverse être un activiste institutionnalisé, mais plutôt repenser le rôle social du designer en amont et aval du projet, voire en transcendant l'idée de projet. Autrement dit, procéder à une déconstruction du rôle du design. Par exemple, ce qu'Horst Rittel, appuyé par Greig Crysler, appelle l'objectification<sup>192</sup>, où :

*the techniques that can be employed to overcome the pathologies of design. Through objectification, or the explication of judgments, the participants "are likely to learn more about each others' bases of judgments. This in turn may lead to understanding, if not appreciation, of different value systems..."*<sup>193</sup>

---

<sup>191</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. Field. p.85.

<sup>192</sup> «*objectification*». *Ibid.* p.101; 115.

<sup>193</sup> Protzen, J-P. et Harris, D. (2010). On Rittel's Pathologies of Planning. [Chapitre de livre]. Dans Protzen, J-P. et Harris, D. The Universe of Design. Horst Rittel's Theories of Design and Planning. New York and London: Routledge. p.222.

Inspiré des théories d'Horst Rittel, Crysler évoque la notion de *Wicked thinking*. Il l'avance comme une nécessité et le définit comme suit :

*Wicked thinking shifts the practice of design back to an earlier stage, so that the project brief (which ultimately determines the outcome of the design process) becomes a site of contestation and debate. Such debates may lead to decisions to cancel a project, or achieve its goals in an entirely different way<sup>194</sup>.*

Plus simplement dit, chaque projet se devrait d'être questionné et décortiqué afin d'en entrevoir les potentielles conséquences, avant même le début de sa conception et ne jamais être considéré comme acquis. Son intégrité pourrait ainsi être remise en cause. L'important étant de toujours laisser place au débat.

Pour conclure, nous serions donc face à deux visions qui s'affrontent quant à une idée d'un design engagé, soit une scission politique disciplinaire : la première qui pense que l'on doit passer par la création de méthodes anticipées et reproductibles à appliquer pour une participation citoyenne plus productive et démocratique. L'autre qui considère que la méthodisation serait contraire à un design inclusif plus efficient, car réductrice de nombreux enjeux, trop instrumentalisée et au service de la profession avant tout.

Ce conflit idéologique étant finalement symptomatique de l'expertisation du *design activism*.

Au terme de cette étude, il semble encore difficile de définir le *design activism* comme étant foncièrement positif ou négatif, efficient ou voué à l'échec, car la

---

<sup>194</sup> Crysler, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.97-98.

question de sa cohérence se pose. En effet, si nous attendions un design engagé politiquement, à l'idée de l'activisme politique, nous ne serions pas satisfaits. En revanche, si nous acceptons le fait que le *design activism* s'autonomise totalement de l'activisme politique pour mieux répondre à ses propres assumptions et besoins, alors le mandat serait rempli. Peut-être serait-ce alors seulement un problème étymologique dû à l'innapropriation du terme *activism*, car trop connoté et trompeur. Ou alors s'agirait-il plutôt d'une incompatibilité plus profonde et ancrée du design avec l'univers politique, comme avancée plus tôt dans ce mémoire. La recherche autour de ce sujet semblant encore trop récente et incomplète pour avoir établi des enjeux et règles précises, soit une normalisation, il semble impossible de prendre position avec certitude.

Pourtant, un *design activism* orienté politiquement semble être nécessaire pour réduire l'écart conceptuel relevé dans cette recherche. En effet, retisser des liens théoriques entre les univers du design et de la politique pourrait participer à dépasser leur indifférence mutuelle, pour mieux les réconcilier. Et ce dans le but d'éviter que la scission ne se poursuive.

Nous apporterons ainsi dans le dernier chapitre de ce mémoire trois propositions sous forme de problématiques, visant à questionner et réduire cet écart théorique dans le contexte du *design activism* : l'innovation, la paternité des productions et l'institutionnalisation.

## CHAPITRE V

### POUR UN RETOUR DU POLITIQUE DANS LE *DESIGN ACTIVISM*

Les points étudiés et débattus précédemment nous laissent indécis quant à la cohérence du *design activism*. Il semble en effet qu'il ait perdu en légitimité politique et soit presque trompeur à la vue de son intitulé. Nous avons constaté que malgré l'effcience de plusieurs projets de design dis activistes relevés par les chercheurs, un besoin de politisation se faisait ressentir quant au statut et au rôle du designer lui-même, politisation qui permettrait un changement plus radical en amont et touchant la profession même.

Dans ce chapitre nous réfléchirons sur les enjeux relatifs au rôle et au statut du designer professionnel dans les contextes du *design activism*, débats semblant manquer pour l'instant au sein de la recherche. Nous le ferons au travers de trois thèmes : l'innovation, la paternité des productions et l'institutionnalisation.

#### 5.1 La question de l'innovation dans le contexte du *design activism*

Comme nous l'avons vu au chapitre II avec la notion de philanthrocapitalisme (voir 3.2.3.c) Greig Crysler évoque le *design activism* comme moyen pour les designers et universités de justifier leur utilité sociale et de démontrer leur efficacité face aux

législateurs<sup>195</sup>, soit aux détenteurs du pouvoir, qu'il soit politique ou économique. Le concept de *design activism*, actuellement à la mode, serait plébiscité, car incarnant un «*good design*<sup>196</sup>», à savoir un design positif et à priori au service d'enjeux sociaux et écologiques par exemple. Faute de financements publics, de nombreux designers et institutions de design seraient donc incités à se déclarer de ce type de pratique, en participant à des concours ou appels d'offre là où les financements se trouvent actuellement. Crysler déplore finalement le fait que le *design activism* ne devienne pour les designers qu'une «*part of the package they may need to offer*». Ce fait n'est pas une remise en cause de la volonté de certains designers d'agir équitablement, mais pose la question de la systématisation du concept de *design activism*.

Guy Julier, quant à lui, s'intéresse dans cet ordre d'idée à la notion d'innovation comme moteur économique, devenue indissociable de celle du design, ce qui entrainerait d'après lui un conflit avec le concept même de *design activism* :

*It would seem that designers might be well-poised to play a central role in this new culture of public sector innovation, uploading their expertise to governmental interests and activities. The extent to which their role may be termed as 'activist' is perhaps a moot point. Bluntly, designers may be exploiting opportunities within the public and third sectors for commercial gain. Equally, they may present a 'caring face' as part of their own brand building<sup>197</sup>.*

---

<sup>195</sup> «*social utility*» et «*demonstrate its efficacy to legislators*». Crysler, G. (2015). *The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange*. p.80.

<sup>196</sup> *Ibid.* p.81.

<sup>197</sup> Julier, G. (2011). *Political Economies of Design Activism and the Public Sector*. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.4

Selon Julier, cette innovation est reconnue et récupérée par les gouvernants comme principale qualité économique du design en tant que producteur de valeur, ce qui lui confère de la valeur lui-même et donc une utilité :

*If more opportunities for design are a fall-out of this process, then the idea of design, as an innovating and differentiating practice, has also become gradually embedded into governance<sup>198</sup>.*

Ainsi, ces deux auteurs dépassent l'idée de production, ses formes et processus, pour évoquer une question fondamentale qui est celle des motivations de la production. Dans les deux cas, les secteurs publics et privés se doivent de faire bonne figure et de démontrer leur intérêt pour les questions écologiques et sociales. Le *design activism* leur servirait donc en partie de caution.

Or, comment surpasser cette idée d'utilité par le rendement et détacher l'idée de production de celle de la nécessité d'innovation ? Les designers ne pourraient-ils pas proposer des projets alternatifs pour contrer les idées préconçues de l'innovation comme seul résultat et but du processus de design ? Les bénéfices d'une telle volonté de résilience seraient alors doubles. Ils seraient à la fois interne pour la profession, pour se libérer de cette injonction. Ils seraient également externes, car ils pourraient limiter les conséquences de la surconsommation inhérente aux produits de l'innovation : pollution, création de nouveaux besoins, voire dépendance et foi envers le progrès technique comme ultime solution.

Comment pourrait-on détourner ce concept d'innovation comme moteur ? Devrait-on moins produire, mieux produire ou ne plus produire ? Comme nous l'avons vu, la

---

<sup>198</sup> Julier, G. (2011). *Political Economies of Design Activism and the Public Sector*. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.4.

production peut autant être matérielle qu'immatérielle, sous forme d'artefacts ou de méthodes par exemple. Est-il possible de mesurer l'innovation lorsqu'on ne produit pas, et si oui, comment ?

Faisons maintenant appel à des concepts issus de l'histoire croisée de la sociologie et de l'économie pour adresser cette problématique de l'innovation dans le contexte du *design activism*. Un concept transversal et riche fait écho à cette volonté de contrer l'innovation. Il a été évoqué par Stéphane Chalmeau, chargé de cours en sociologie et doctorant à HEC Montréal, qui parle dans ce sens de «résistance à la technique<sup>199</sup>». En effet, depuis le 18ème siècle nos sociétés auraient développé une véritable foi envers le progrès, l'innovation technologique comme espoir et réponse à tous ses maux : créations de richesses, réchauffement climatique, santé publique... Le concept de progrès aurait pris une nouvelle trajectoire avec l'idée de technoscience, caractérisée par Max Weber, sociologue allemand du début du 20ème siècle. Plus que la science, elle appliquerait les acquis scientifiques au profit ultime de l'innovation technique, dans l'esprit du capitalisme. Chalmeau évoque également la critique philosophique de la technique, et plus précisément «l'envahissement des buts par les moyens», introduite par le sociologue allemand Georg Simmel en 1900 dans son ouvrage «*La philosophie de l'argent*». Cette théorie nous met en garde contre une convergence globale axée sur l'idée de progrès, qui viendrait obscurcir les raisons mêmes de la mise en œuvre de ce progrès, entraînant un changement de priorité manifeste. Le chercheur questionne finalement le progrès technique comme facteur

---

<sup>199</sup> Chalmeau, S. (2018, mai). *Résistance à la technique*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQAM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

de complexification du monde, la performance maximale comme raison d'être de la technique entraînant une «machinisation du monde<sup>200</sup>», pour reprendre les propos de Günther Anders, philosophe allemand du 20<sup>ème</sup> siècle. Au terme de sa présentation, Chalmeau invite à adopter une posture philosophique pouvant sembler simple, qui consiste à se demander pourquoi innover et à remettre en question les problématiques évoquées, notamment dans le cadre universitaire, pour ne pas «rester prisonnier du labyrinthe des moyens<sup>201</sup>».

Cette idée du progrès, de l'innovation technique comme objectif total fait écho à ce que des sociologues et historiens, tel que Christian Laval, sociologue et professeur à l'université Paris-Nanterre, nomment aujourd'hui une crise d' «un régime d'historicité moderne» soit «L'idée née au 18<sup>ème</sup> siècle selon laquelle l'histoire devait aller de progrès en progrès jusqu'à une fin heureuse. Tout cela aujourd'hui a disparu<sup>202</sup>». Nous serions donc actuellement dans une période trouble, intermédiaire, car privés d'une croyance technique sur laquelle nous reposer et donc condamnés à ne pas évoluer de ce stade. Dans ce contexte, l'innovation n'aurait donc plus de sens, car incapable à terme de répondre à nos réels besoins.

Pour en revenir au cadre du *design activism*, nous pouvons ainsi remettre en question cette nécessité de l'innovation comme moteur créatif. Nous pourrions même faire l'hypothèse qu'elle serait néfaste pour la création elle-même. Pourtant, le concept d'innovation semble aujourd'hui imbriqué dans celui de design. Une rapide recherche dans la littérature spécialisée nous permet d'entrevoir leur connivence, comme si leur

---

<sup>200</sup> Anders, G. (1956). *L'obsolescence de l'homme*.

<sup>201</sup> Simmel, G. (1900). *La philosophie de l'argent*.

<sup>202</sup> Laval, C. (2018, mai). *Demain, le post-capitalisme*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQAM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

interrelation était acquise. Chaque concept serait bénéfique, voire indispensable à la survie de l'autre. Leur association donne même lieu aujourd'hui à de nouvelles expressions et spécialités de design telles que «*Design-led innovation*» ou «*Design-driven innovation*»<sup>6</sup>. John Chisholm, chercheur en design management à la Lancaster University, définit ce concept comme suit :

*Design-driven innovation is an approach to innovation based on the observation that people do not just purchase products, or services, they buy 'meaning' – where users' needs are not only satisfied by form and function, but also through experience (meaning). The meanings that a product or service might have for its users include the memories it invokes, the extent and quality of interaction and enjoyment. These determine how closely the user identifies with the product or service and how much the product or service becomes part of the user's sense of self. A product or service can hold meaning by embodying goals, skills and shaping the identity of its users*<sup>203</sup>.

Le *Design-led innovation* est donc basée sur une relation triangulaire designer-usager-produit. Le choix du terme usager est d'ailleurs à noter puisqu'il est orienté, faisant passer l'individu à un statut de consommateur prédéterminé. Le but n'est pas ici de remettre en cause les potentielles réussites et bienfaits de ce type d'approche sur une population donnée. On ne peut cependant que constater que cette spécialité de design est orientée vers la création de nouvelles niches économiques simultanément à la création de nouveaux artefacts. Nous serions donc face à une innovation guidée premièrement pas le profit financier, bien avant d'être une innovation tournée vers la discipline du design elle-même et pour le bien commun.

Cette idée d'une innovation basée sur le design et le guidant est la plus répandue. Pourtant, d'autres approches croisant les concepts de design et d'innovation, existent et semblent porteuses. Guy Julier évoque ainsi une autre version de cette

---

<sup>203</sup> Récupéré de : <http://designforeurope.eu/what-design-driven-innovation> [le 25.10.18].

problématique : «*design produces innovations and innovates itself at the same time. It makes new things but also reorganizes the ways by which those new things are conceived of and executed*<sup>204</sup>». Un des produits de cette auto-innovation serait par ailleurs pour lui le *design activism*. Bien que l'auteur prenne en compte le facteur de survie économique propre à ce type de démarche, il y inclut également des spécialités du design qu'il considère comme étant motivées par des intérêts autres qu'économiques : sociaux, écologiques, bien-être professionnel...

Ainsi, le concept d'innovation semble être généralement considéré comme acquis et donc comme un vecteur positif, semblant même devenir le but ultime d'un processus de design productif. Sa remise en question nous interpelle pourtant quant aux pressions qu'il exerce sur les professionnels du design. Nous constatons en revanche avec Guy Julier qu'il est possible pour les designers de s'approprier ce concept pour mieux le tourner à leur avantage comme stratégie disciplinaire. Un travail de réflexion pourtant est encore nécessaire à pousser.

## 5.2 La question de la paternité des productions du *design activism*

Des chercheurs comme Greig Crysler et Ann Thorpe évoquent un manque dans la recherche quant à l'autorité technique du designer (voir p.112). Cette zone d'ombre toucherait plus largement l'identité et le rôle du designer comme perpétuant potentiellement des inégalités dans le projet et par le projet. On pourrait spécifier cette problématique par une de ses facettes qui est la question de la paternité des productions dans le cadre du *design activism*, à savoir le designer comme auteur

---

<sup>204</sup> Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. p.3.

reconnu de son œuvre-projet. En effet, comme le dit Alain Findeli, chercheur en design à l'Université de Nîmes :

Dans toute profession, il y a des dérives possibles, on parle d'acharnement thérapeutique dans le domaine de la santé, c'est une dérive de l'acte professionnel. Est-ce qu'il y a des dérives analogues en design ? Bien sûr il y a des dérives analogues, les designers ne sont pas plus parfaits que les autres. Donc ils sont soumis aux mêmes tentations, la tentation principale c'est la tentation de l'arrogance de l'artiste, c'est la tentation de la signature, c'est la tentation de la page couverture du magazine en papier glacé, c'est la tentation de la célébrité [...]<sup>205</sup>

Or si l'on prétend à un *design activism* comme une tentative de retour au collectif, cette problématique de l'authentification du créateur peut devenir centrale lorsqu'elle touche celle de l'égo.

L'enseignement du design et de l'histoire de l'art plus globalement est fondé sur des icônes, que ce soit des créateurs ou des artefacts. En effet, le designer incarne tout autant un mouvement particulier que son œuvre, il ne disparaît pas derrière elle. Ce phénomène nous renseigne également sur le statut social du designer. Nous pouvons prendre l'exemple des «starchitectes», expression devenue populaire et relayée dans la presse non spécialisée pour qualifier ce phénomène d'architectes élevés au rang d'icônes de la discipline et au-delà. Certains designers tenteront de se détacher de cette problématique identitaire en se regroupant sous forme de collectifs, plus ou moins identifiables. La problématique demeure pourtant. Comment éviter que les noms de ces groupes ne deviennent des marques de fabrique, tels qu'IDEO ? Cela pose parallèlement la question de la figure du leader. Est-elle essentielle pour la réussite, la consécration d'un projet d'activisme, au-delà d'un cadre pratique et

---

<sup>205</sup> Traduction de [ethicsfordesign.com](http://ethicsfordesign.com) (2017, septembre). *Ethics for Design*. [Documentaire interactif]. Gauthier Roussilhe. Récupéré de <http://ethicsfordesign.com/fr/lecteur?lang=fr> [le 03.08.18].

juridique ? La reconnaissance, voire l'identification au créateur, est-elle conditionnelle à celle de son œuvre ?

Les théories sociologiques des mouvements sociaux évoquent l'importance de leaders pour leur réussite, et ce malgré de probables dérives. En effet, d'après Aldon D. Morris et Suzanne Staggenborg, tous deux sociologues spécialisés dans les mouvements sociaux : «*Leaders are critical to social movements: they inspire commitment, mobilize resources, create and recognize opportunities, devise strategies, frame demands, and influence outcomes*<sup>206</sup>». Ils les définissent d'ailleurs comme suit : «*We define movement leaders as strategic decision-makers who inspire and organize others to participate in social movements*<sup>207</sup>».

Leur rôle social serait pourtant ambivalent d'après Joseph R. Gusfield, professeur de sociologie à l'University of California de San Diego. Il définit ainsi le statut des leaders comme double au sein d'un projet ou mouvement. Ils seraient à la fois «*mobilizers*»<sup>208</sup>, chargés de fédérer des participants autour d'eux et de les sensibiliser à une cause commune, mais également «*articulators*», œuvrant pour légitimer leurs actions au reste de la société.

Ces identités conflictuelles cohabiteraient avec difficulté, l'ascension du leader au sein de son propre mouvement ou d'institutions extérieures étant généralement

---

<sup>206</sup> Morris, A.D. & Staggenborg, S. (2004). Leadership in Social Movements. [Chapitre de livre]. *The Blackwell Companion to Social Movements*. Hoboken : Blackwell publishing. p.171.

<sup>207</sup> *Ibid.* p.171.

<sup>208</sup> Gusfield, Joseph R. (1966) Functional Areas of Leadership in Social Movements. *Sociological Quarterly*, 7 (2), 137-156.

inhérentes à la pérennité d'un projet. L'identité du leader serait également problématique pour certains activistes. Un profil type étudié permettrait d'affirmer que la plupart des leaders seraient des hommes, issus de classes sociales privilégiées et ayant eu accès à une éducation supérieure. Disposant de ce que les chercheurs nomment un capital intellectuel, ils seraient à même de répondre aux attentes des participants internes au mouvement ainsi qu'aux récepteurs extérieurs<sup>209</sup>.

Les leaders seraient finalement nécessaires à la création même d'un mouvement social, en concordance avec des contextes sociopolitiques favorables et des ressources humaines et matérielles disponibles. Eux seuls seraient capables de convertir ces potentiels en mouvement social effectif<sup>210</sup>.

Austin Choi-Fitzpatrick, professeur de sociologie politique à l'University of San Diego, expose quant à lui le conflit interne vécu par les leaders entre leur volonté d'inclusivité sociale et la réussite de leur projet/mouvement. Il partage l'opinion de nombreux spécialistes qui avancent que, souvent, l'organisation serait un processus qui se terminerait par le contrôle d'une élite<sup>211</sup>. Aldon D. Morris et Suzanne Staggenborg parlent quant à eux d'une transformation inévitable des organisations en oligarchies<sup>212</sup>. Un point clé de ce glissement correspondrait à la professionnalisation des leaders, les faisant passer d'un statut d'activiste indépendant à celui d'activiste institutionnalisé. Austin Choi-Fitzpatrick tente également de balancer ces deux

---

<sup>209</sup> Morris, A.D. & Staggenborg, S. (2004). Leadership in Social Movements. [Chapitre de livre]. *The Blackwell Companion to Social Movements*. Hoboken : Blackwell publishing. p.175.

<sup>210</sup> *Ibid.* p.178.

<sup>211</sup> «*Organization is often thought to be a process that terminates in elite control*». Choi-Fitzpatrick, A. (2015). Managing Democracy in Social Movement Organizations. [Article]. *Social Movement Studies*. (14:2). p.123.

<sup>212</sup> «*the inevitable transformation of organizations into oligarchy*». *Ibid.* p.172.

aspects et leur binarité, presque manichéenne. En effet, bien que l'idée de hiérarchie soit peu acceptée socialement, particulièrement dans un contexte d'activisme, elle n'en reste pas moins une forme d'organisation efficiente et reconnue<sup>213</sup>. Le chercheur appelle finalement à considérer l'oligarchie et la démocratie, jusqu'alors opposés, comme des concepts fluctuants, stratégiques et non définitifs. Ils pourraient, par exemple, se succéder et répondre à des besoins contextuels précis, leurs qualités étant différentes et donc complémentaires<sup>214</sup>. La problématique centrale des nombreuses dualités exprimées dans cette recherche étant la nécessité de répondre à des demandes, sollicitées par les participants originaux et les détenteurs du pouvoir institutionnel, soit deux groupes essentiels à la survie d'un mouvement. La plupart des groupes écarteront finalement les décisions radicales pour mieux s'orienter vers une stratégie de compromis. À noter que d'autres facteurs internes, tels que le genre, la classe sociale, l'éducation, ainsi que des facteurs externes, comme le co-leadership et l'importance des ressources à disposition, influent sur la manière dont une personne va accéder et exercer le leadership.

Ce panorama succinct de la recherche en sociologie des mouvements sociaux évoque des problématiques transversales susceptibles de nourrir la théorie du *design activism*. Il adresse aussi un manque certain dans la recherche sur le thème du leader, quant à son statut plutôt que sa fonction. Croiser ces problématiques avec celles du statut du designer activiste et sa relation à son projet, pourrait être révélateur. Ça ne serait en revanche pas assez complet pour répondre totalement aux interrogations initiales. Le designer étant confronté aux triples paramètres de la création personnelle, de la création pour autrui et du leadership, emprunter des concepts, par exemple à la sociologie, et orientés vers une seule de ces problématiques à la fois, ne serait pas

---

<sup>213</sup> Choi-Fitzpatrick, A. (2015). Managing Democracy in Social Movement Organizations. [Article]. *Social Movement Studies*. (14:2). p.125.

<sup>214</sup> *Ibid.* p.137.

suffisant. Saisir et exprimer la complexité de cette problématique triple relève d'un véritable défi. Une recherche par le prisme du design, son vocabulaire et ses enjeux deviennent alors essentielles.

Revenons à présent au design avec un projet ne se revendiquant pas du *design activism*, mais apportant des nuances précises permettant de nourrir cette problématique du designer-auteur.

*Blights Out* est un Collectif fondé en 2014 par Imani Jacqueline Brown, une artiste et activiste, Bryan C. Lee, un designer et architecte, ainsi que par Lisa Sigal et Carl Joe Williams, plasticiens, tous basés à la Nouvelle-Orléans. Rejoins depuis par de nombreux artistes, historiens, acteurs culturels, politiques et habitants locaux, le collectif plaide pour un développement immobilier plus accessible, éthique et transparent, dans une Nouvelle Orléans post ouragan Katrina, phénomène ayant entraîné des catastrophes matérielles et humaines considérables et accéléré les inégalités sociales liées à une crise immobilière déjà présente. Un de leur projet les plus récents, *The Living Glossary*, prendra forme après que les activistes se soient eux-mêmes confrontés à ce qu'ils nomment la corruption du système immobilier. En voici la description :

*Our original goal was to purchase a two-story blighted property, to connect it with a local community land trust, and to transform it into a multipurpose center with permanently affordable housing and community organizing space—a model a new mode of 'development' and a hub for the generation of art, dialogue and action in support of housing as a human right. For four years, we worked to acquire a blighted property directly from home owners, person to person, without participating in the predatory housing auction market, which has roots in the system of slavery in New Orleans. This process of acquiring property was fraught with the same confusion and corruption that ensnares housing in New Orleans like the equally ubiquitous kudzu that strangles forgotten homes. While frustrating, this process was eye-opening, providing*

*significant insight into the reasons for our city's current affordable housing crisis. Our creative strategies, artwork, stories, and research will become accessible to the public via public performances and events, a year-long billboard messaging project (Blights Out for Mayor), a living history project (Living Glossary), and a publication*<sup>215</sup>.

Ainsi, bien que ce projet d'acquisition immobilière ait nécessité quatre années de négociation acharnées, ils ont pris le parti de l'abandonner, ou du moins de le mettre en pause et de remettre leur création en perspective et au service d'une cause antérieure et plus décisive.

Dans ce nouveau projet qu'est *The Living Glossary* (ill.5.2.a), il semble évident que leur part de création est moindre et ne fait pas avancer fondamentalement la discipline du design sur le plan formel, le but étant de remanier de l'information existante et de la rendre accessible au plus grand nombre dans un but de démocratisation du savoir. Cette démarche se révèle pourtant essentielle stratégiquement, leur projet originel d'acquisition pouvant difficilement prendre place dans un système instable et corrompu. Le processus n'en est pas moins fastidieux puisqu'ils décident de nourrir chaque terme défini par des citations populaires, des référents historiques et actuels, dans le but de leur redonner du sens et spécifiquement un sens populaire et appropriable. Ils décrivent le glossaire comme suit :

*The Living Glossary offers expanded, personalized definitions of the sterile vocabulary of housing development, demystifying terms and concepts such as: "auction", "blight", "community", "development", "gentrification", "property". Moving through and beyond legal or "official" definitions, the glossary will detail the historic origins of the terms, the socio-political contexts that activate*

---

<sup>215</sup> Récupéré de : <http://www.blightsout.org/about/> [le 06.08.18].

*the words, and oral histories from individuals whose lives have been affected by the concepts, bringing a living fullness to deceptively simple words that frame our lives but whose shallow definitions flatten our ability to understand and work against oppressive realities*<sup>216</sup>.

On comprend ainsi comment cet exemple fait écho à notre problématique initiale de la paternité des productions dans le cadre du *design activism*. Les membres de *Blights Out* sont en effet revenus à leur but originel qui était de dénoncer et contrer un système jugé injuste et ont décidé de l'attaquer directement au lieu de détourner leur force d'action dans un projet de design, certes pertinent, mais avec moins d'impact, car n'allant pas identifier et confronter le problème à sa source.

Aussi, ils contrent l'idée de la figure du leader présentée par les sociologues étudiés, soit celle empreinte d'une dualité sociale inhérente à sa professionnalisation. En effet, tout en étant partenaires avec des organismes publics et privés et bien qu'ils aient dû remplir des mandats pour accéder à une reconnaissance sociale et financière, ils auront en revanche obtenu de ne pas se contraindre dans leur rôle prédéterminant de designers producteurs d'innovation à participer au domaine du visible, prouvant malgré tout leur légitimité dans ce type de projet par l'application de leurs compétences de designers.

### 5.3 La question de l'institutionnalisation du *design activism*

Comme nous l'avons abordé plus tôt dans ce mémoire, certains auteurs sont loin d'être convaincus par une vision du *design activism* radicale et politiquement engagée. En effet, ils préconisent plutôt une approche consistant à se rapprocher,

---

<sup>216</sup> Récupéré de : <http://www.blightsout.org/about/> [le 06.08.18].

# Auction



**Barrel for sale**  
A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

**By Auction**

1000. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1001. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1002. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1003. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1004. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1005. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1006. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1007. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1008. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1009. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

1010. A large, ornate wooden barrel, likely made of oak, with decorative metal bands and a central emblem. It is in excellent condition and suitable for storage or display.

## City Planning, Modern Auctions, & Neoliberalism

2016: "They come in the community and take a house that they will damn near give to them for little or nothing and make a \$600-400k home—not a home—but a profit that they gonna get off this house." (J. Honor, a New Orleans resident)

*EN: In the 1970s, the Community Improvement Agency (CIA) was formed in New Orleans and charged with implementing federal Urban Renewal programs, which focused on the elimination of physical blight. The federal government had already leveraged urban renewal policies and rhetoric for "slum clearance" projects in the 1930s and 1940s, including the Housing and Slum Clearance Act of 1930 and the Housing Acts of 1937 and 1949, which displaced people from their homes and warehoused them into massive segregated*

ill.5.2.a + détail  
 Blights Out. 2018. The living glossary.  
 Récupéré de : <http://www.blightsout.org/about/> [le 06.08.18].

voire intégrer des institutions de pouvoirs économiques et politiques en place. Cette vision contraste avec celle d'autres chercheurs qui défendent un *design activism* plus proche de l'activisme politique conventionnel et donc plus propice à rejeter ce type d'organisations ayant tendance à monopoliser le pouvoir et les ressources. La question de l'institutionnalisation du *design activism* se retrouve alors au cœur de ces deux approches en conflit. Nous allons tenter de l'explorer dans cette section du mémoire. N'étant pas convaincu par une vision du *design activism* radicale, politiquement engagée et distante des institutions de pouvoir en place, Henk Oosterling préconise ainsi une approche consistant à convaincre et à se rapprocher de ces institutions de pouvoir pour mieux les intégrer et les guider. Oosterling est en effet favorable à l'intégration de ces institutions par les designers, intégration qu'il voit comme un défi porteur :

*let's be honest: designers have always only nibbled the hands that fed them. Their expertise and creative drive forced them to reschedule the mindset of their patrons who were most of the time visually completely blind. [...] Nothing wrong with that. The current design paradigm is still largely enveloped within the values and imperatives of commercial enterprises. [...] The real challenge is perhaps to stay working from within. That is sometimes even harder because, instead of solely opposing you are obliged to create the big picture, the meta-narrative with your group in such a convincing way that policymakers, commercial enterprises and politician are seduced to cooperate. That means that, parallel to the public interest that has to be organized, the total work of art needs to be addressed. That is hard, but not impossible<sup>217</sup>.*

Sa vision fait écho à celles de Guy Julier qui dépeint les designers activistes comme étant dorénavant bien intégrés aux logiques des marchés dominant et pouvant accéder à des territoires d'action beaucoup plus étendus que par le passé :

---

<sup>217</sup> Oosterling, H. (2011). *Designature! On the eco-relational paradigm*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. p.12.

*[...] the design activist is working between the uploading and downloading dynamics. This is therefore distinct from the historical notion of the design activist as 'refusnik' of a larger state or corporate system. Instead, the design activist is, to varying levels, engaged with dominant ideological programmes by dint of working with public sector interests<sup>218</sup>.*

Ces deux chercheurs étant rejoints par Tau Ulv Lenskjold, Sissel Olander et Joachim Halse ou encore Özgür Deniz Çetin et Bijan Aryana (voir 1.2), nous pouvons constater que leurs propos ne semblent pas isolés. Ce type de démarche viserait à pérenniser les projets de design et la profession même, étant appuyés et reconnus par des instances décisionnaires ayant un capital économique et politique assuré, capable de subvenir à leurs besoins humains et matériels.

Cette approche implique pourtant un compromis majeur qui contraindrait les designers à justifier impérativement leurs projets aux détenteurs du pouvoir économique et politique, ne leur laissant qu'une marge de manœuvre réduite et orientée. Cependant, renoncer à ce compromis réduirait potentiellement ces projets à l'éphémérité et l'isolement, faute des ressources pour perdurer. Nous nous retrouvons ainsi face à une dualité. On peut alors se demander, l'institutionnalisation est-elle réellement nécessaire, voire conditionnelle, à la réussite d'un projet de *design activism* ?

Pour tenter de répondre à cette question, tournons-nous brièvement vers la sociologie. Christian Laval parle d'épisodes révolutionnaires liés à la création d'institutions nouvelles et la question de leur pérennité, tels que mai 68, la commune de Paris et son «inventivité institutionnelle» avec ses comités d'arrondissement, ou encore les

---

<sup>218</sup> Julier, G. (2011). *Political Economies of Design Activism and the Public Sector*. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. p.7.

expérimentations d'autogestion syndicales dans l'Espagne révolutionnaire des années 1930 :

On voit à chaque fois que l'épisode révolutionnaire se caractérise par la création d'institutions nouvelles [...] La question que l'on peut poser autour de 68 c'est évidemment que ces formes institutionnelles n'ont pas duré, elles ont très vite cessé d'exister au bout de quelques mois, donc la question révolutionnaire, elle, git aussi sur la question de la faculté que nous avons non seulement d'imaginer un autre monde, mais aussi de construire des institutions d'autogouvernements durables et pour cela, la question qui nous est posée c'est : faut-il attendre l'évènement révolutionnaire, le surgissement, l'insurrection révolutionnaire, pour les créer ? Et bien je crois que la réponse est un peu dans la question. Pourquoi ne pas penser que ces institutions d'autogouvernement peuvent se créer pendant les périodes de reflux, de calme, de tranquillité, pendant ces périodes ou, justement, on a l'impression que rien ne se passe, ou plutôt que ce qui se passe est une grande régression, pourquoi ne pas commencer précisément à mettre en place ces institutions qui érodent, qui altèrent le capitalisme, et qui peuvent avoir des effets justement d'exemplarité, mais aussi d'apprentissage, de subjectification et puis aussi des effets tout simplement d'institution, c'est à dire de créer des réseaux institutionnels qui permettront [...] de fonctionner comme des relais, des points d'appui, justement à la dynamique révolutionnaire<sup>219</sup>.

La réussite ou du moins la pérennité des épisodes révolutionnaires serait donc indissociable de leur matérialisation en institution. Cette matérialisation pouvant prendre place pendant ou en dehors de l'épisode révolutionnaire, laissant place à plus d'amplitude d'action.

Ayant ainsi statué sur la nécessité de l'institutionnalisation pour accroître les chances de pérennisation, voire de la réussite d'un projet, recontextualisons à présent ce

---

<sup>219</sup> Laval, C. (2018, mai). *Demain, le post-capitalisme*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQÀM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

phénomène dans le contexte du *design activism*. Nous en étions en effet restés à la dualité suivante : soit rejoindre un système de pouvoir institutionnel déjà en place, quitte à contraindre sa liberté d'action, soit rejeter ce système quitte à ne pas pouvoir subvenir aux besoins humains et matériels de son projet. Comment alors transcender cette dualité ? Une solution pourrait se trouver dans la création de nouvelles formes institutionnelles propres au design.

En effet, la problématique de fond semble, dans le cas du *design activism*, être due à un manque de formes institutionnelles propres au design et répondant à ses impératifs. Pourquoi alors ne pas en créer de nouvelles au lieu d'en investir d'autres potentiellement moins appropriées et plus contraignantes ? On pourrait ainsi imaginer les designers créer leurs propres institutions, accompagnés, ou non, d'autres activistes. Quelles formes pourraient prendre ces institutions dans le contexte du design ? Prendraient-elles ancrage dans les écoles et milieux universitaires ? Ou se devraient-elles d'en être affranchies ? Devraient-elles être autonomes ? Matérielles, incarnées par des locaux, une adresse civique et des rassemblements physiques ? Ou immatérielles, sous forme de réseaux sociaux ?

Comme le disent, entre autres, Guy Julier et Petra Horch, une des qualités du *design activism* serait de créer du lien pour mieux mobiliser les ressources humaines et matérielles existantes et en créer de nouvelles, soit reconceptualiser, réorganiser et dé-territorialiser<sup>220</sup>. Ou comme le dit plus précisément Guy Julier : «*looking for or proposing non-mainstream models to create alternative constellations of people and*

---

<sup>220</sup> «*re-conceptualising, re-organising and deterritorialising flows*». Hroch, P. (2015). Sustainable Design Activism: Affirmative Politics and Fruitful Futures. [Chapitre de livre]. Dans Marenko, B. & Brassett, J. (dir.). *Deleuze and design*. Édimbourg : Éditions Edinburgh University Press. p.232.

*artifacts and rearrange the channels between them*<sup>221</sup>». Cette qualité pourrait être exploitée pour la mise en place de projets institutionnels permettant de « *fonctionner comme des relais, des points d'appui [...] à la dynamique révolutionnaire* », pour citer encore Christian Laval<sup>222</sup>. L'idée de révolution pouvant être prise ici dans un sens plus large : « *Évolution des opinions, des courants de pensée, des sciences; découvertes, inventions entraînant un bouleversement, une transformation profonde de l'ordre social, moral, économique, dans un temps relativement court*<sup>223</sup> ». Dans le but d'établir, officialiser, faire accepter et reconnaître un mouvement ou projet. L'institutionnalisation pourrait ainsi être perçue plutôt comme une tactique que comme un fait négatif ou inévitable.

Intéressons-nous à présent à un projet de design inspirant. Bien qu'il ne soit pas revendiqué clairement comme du *design activism*, il fait cependant écho à ses principes et touche directement à la problématique de l'institutionnalisation dans le contexte du milieu du design. L'initiative *Design Justice* est un exemple parlant de cette idée d'institutionnalisation comme tactique de design efficiente. Fondée à l'automne 2018 par des designers, mais aussi des artistes et activistes basés à la Nouvelle-Orléans, elle se conçoit comme un relais d'une volonté manifeste de lutter contre les inégalités perpétuées par le design :

---

<sup>221</sup> Julier, G. (2013). Introduction, Material Preference and Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.145.

<sup>222</sup> Laval, C. (2018, mai). *Demain, le post-capitalisme*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQÀM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

<sup>223</sup> CNTRL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales). Récupéré de : <http://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9volution>

*Design Justice advocates for the dismantling of the privilege and power structures that use the design profession to maintain systems of injustice. It requires the profession to design for the dis-empowered, the oppressed and the disinherited who bear the brunt of the injustice in our built environment<sup>224</sup>.*

L'attention est premièrement orientée vers la fédération de groupes actifs et ancrés au niveau national, plutôt que la réalisation immédiate d'artefacts. Ce mouvement s'est constitué sur une période très courte autour de quatre projets tactiques et fédérateurs :

Le *Design Justice Summit*, qui fut organisé du 21 au 23 septembre 2018 à la Nouvelle-Orléans en partenariat avec l'AIA (the American Institute of Architects). Il réunissait 24 architectes et designers appelant à une équité par le design et un design à impact social efficient. Ceux-ci statuèrent entre autres pour établir un *Design Justice movement model* pérenne, de sa théorisation à sa mise en place à un niveau local puis national. Ce modèle visait à questionner les privilèges de certains designers liés à leur genre, ethnicité, classe sociale et comment ce facteur impacte leur travail, la promotion de valeurs éthiques dans le milieu du design et au-delà, l'empouvoirement de minorités par le design et la création de relations durables avec elles (ill.5.3.a).

La *Design Justice Platform* ou *DJP*<sup>225</sup>, une plateforme en ligne destinée aux designers et plus généralement aux intervenants et décideurs de l'environnement bâtie. Elle recense des exemples de projets inspirants et jugés équitables humainement ainsi que des témoignages plaidant pour un futur de la profession plus juste socialement. Elle

---

<sup>224</sup> Récupéré de : <https://colloqate.org/design-justice-platform> [le 07.08.18].

<sup>225</sup> Récupéré de : <https://colloqate.org/theplatform/> & <https://colloqate.org/djp-resources> & <https://colloqate.org/djp-mini-manifestos> [le 14.09.18].



ill.5.3.a

Colloqate. 2017. Day of action across america.

Récupéré de : <https://colloqate.org/design-justice-platform> [le 14.09.18].



ill.5.3.b

Colloqate. 2017. Design as protest.

Récupéré de : <http://www.blightsout.org/projects/> [le 14.09.18].

visent finalement à la création d'un espace de débat sain pour la discussion de ces enjeux (ill.5.3.b).

*Design As Protest*<sup>226</sup>, qui regroupe une série de workshops organisés simultanément dans plusieurs villes des États Unis destinés aux designers, artistes et activistes locaux. Leur but étant, grâce au langage du design et à son influence, de dialoguer et résister face aux administrations détentrices du pouvoir tout en fédérant des points de relais et d'action locaux.

Finalement, *The Design Justice League*, est une association de designers, d'artistes et d'activistes favorisant des rencontres hebdomadaires permettant une connection autour de discussions et actions collectives.

Ce projet global manifeste une volonté stratégique dans la façon dont ses efforts sont autant orientés vers des actions externes qu'internes au projet de design. L'accent semble ainsi être dirigé vers la fédération pérenne d'instances locales et nationales susceptibles de le recevoir, de le maintenir et de le diffuser dans le temps. Le fait que les diverses sous actions ne soient pas exclusives aux designers et ouvertes à des artistes et activistes va également dans ce sens. Ces derniers semblent agir comme des alliés tactiques supplémentaires à la cause, en plus d'incarner l'ouverture prônée originellement par les designers. Le mouvement étant récent, il s'attarde plutôt à sa propre constitution, son encrage et à son insertion dans des groupes locaux existant plutôt qu'à des projets créatifs et originaux. Ce n'est que pour mieux gagner en efficacité future.

---

<sup>226</sup> Récupéré de : <https://colloqate.org/design-as-protest-01/> [le 14.09.18].

On constate ainsi que ces designers ont accès à plusieurs stratégies pour le maintien social et économique de leur pratique et ne sont donc pas contraints directement à rejoindre les institutions de pouvoir en place. Ces potentielles institutions de design alternatives pourraient même offrir une nouvelle territorialisation au design et donc de nouvelles possibilités d'action. On peut donc constater par cet exemple de projet que les designers ont la possibilité de développer leurs propres institutions d'envergure, offrant ainsi une alternative à l'existant. Ces nouvelles institutions ne sont en revanche pas exclusives et n'interdisent pas une collaboration avec d'autres types d'organisations, dans un but de diversification des approches tactiques propices à la mise en place et la réussite d'un projet.

On peut ainsi voir ces trois problématiques que sont l'innovation, la paternité des productions et l'institutionnalisation comme un moyen de reconnecter le design à des concepts plus politiques et donc à la politique elle-même. Ils présentent de façon complémentaire une stratégie à plusieurs échelles, du projet au réseau, permettant d'envisager un design plus politisé et conscientisé, ancré dans le système actuel et y prenant part. Il serait alors plus aisé pour les professionnels du design engagés de se rassembler et de défier le statu quo, car légitimés par le nombre et par des instances reconnues pouvant les rassembler et les soutenir autour d'agendas, de valeurs et d'objectifs communs. Ils seraient ainsi plus à même de se fixer leurs propres cadres et modes d'actions et seraient moins limités par des injonctions matérielles et humaines extérieures au domaine.

## CONCLUSION

Le but de cette recherche était de comprendre comment le sujet du *design activism* était abordé et défini dans la recherche en design en vue, dans un second temps, de pouvoir interroger sa composante politique. Pour ce faire, nous avons mis en place une méthode d'analyse des débats des chercheurs en design, dans l'intention de mettre à jour de possibles similitudes ou désaccords, voire des tendances théoriques quant au sujet du *design activism*.

La première partie du travail a été d'ordre lexicale. Nous nous sommes d'abord penchés sur les définitions des notions de design, d'activisme et de *design activism*. Nous avons ensuite effectué un travail plus historique en relevant dans l'ensemble de la bibliographie des dates et évènements clés du *design activism*, pour tenter de statuer sur sa période d'émergence. Cela nous aura permis de démontrer l'existence de quatre camps idéologiques parmi les chercheurs en design. Dans le premier cas, certains chercheurs cherchent à rattacher le *design activism* à sa composante politique, alors que d'autres préfèrent mettre l'accent sur des concepts propres au design. Dans le deuxième cas, des chercheurs cherchent à défendre un *design activism* contemporain contre un *design activism* historique. Ce premier chapitre nous aura donc permis de révéler la dualité et la richesse de cette notion qu'est le *design activism*, mais également l'existence d'un débat actif au sein de la recherche en design.

La deuxième partie du travail s'est attardée à qualifier plus précisément le *design activism* en tant qu'objet d'étude en répondant à la série de questions suivantes : Qui

en parle ? Où en parle-t-on ? Dans quel contexte ? Comment l'étudie-t-on ? Et finalement, s'agit-il d'un sujet plébiscité au point de devenir un véritable mouvement ? Pour ce faire, nous avons commencé une enquête, complémentaire au travail historique de la première partie, pour rechercher des événements et publications relatives au *design activism* au cours de la dernière décennie, soit de 2008 à 2018. Le résultat de cette enquête aura démontré la popularité du thème du *design activism*, tant au sein de la recherche en design qu'au-delà des frontières disciplinaires, comme l'atteste son usage dans le cadre de certains événements ouverts au public. La concentration des publications mentionnant littéralement le terme *design activism* et événements en Amérique du Nord, en Angleterre voire en Europe du Nord aura également permis de baliser le territoire géographique liée à cette notion

Nous avons ensuite relevé les diverses pistes théoriques envisagées pour étudier le *design activism*. En effet, en examinant l'ensemble des cadres théoriques proposés, nous avons encore une fois déterminé deux tendances théoriques parmi les chercheurs : ceux qui souhaitent développer une recherche originale par le design, et ceux qui préfèrent ouvrir le sujet du *design activism* à d'autres champs de recherches et de leurs concepts propres. Finalement, nous avons appris que bien que le *design activism* semble acquis en tant que mouvement par certains chercheurs, l'avancée actuelle de la théorie ne permet pas de confirmer cette affirmation. Nous avons donc, au terme de ce deuxième chapitre, statué sur la présence du *design activism* dans la recherche en design en tant que sujet d'étude reconnu et se développant sous la forme d'un sous champ théorique propre.

La troisième partie du travail s'est consacrée à déterminer si le *design activism* était empreint d'une certaine politisation. Pour se faire, statuer sur l'autonomisation du *design activism* par rapport à l'activisme politique nous a semblé essentiel. Nous avons constaté à terme plusieurs points de divergence entre ces deux types

d'activisme, permettant d'affirmer leur indépendance réciproque. Nous nous sommes ensuite questionnés sur les raisons de cette divergence en étudiant des témoignages de designers quant à la question politique mise en parallèle avec le *design activism*. Ils furent révélateurs de l'existence d'une dépolitisation de l'acte de design, qu'elle soit consciente ou non, chez les designers. Nous avons finalement cherché à comprendre les causes de cette dépolitisation. Un survol de l'histoire du mouvement moderniste ainsi que la confrontation de concepts relevés dans la bibliographie nous auront permis de statuer sur des causes résultantes à la fois de l'histoire, de la théorie et de l'ontologie de la discipline du design. Nous avons donc reconnu dans ce troisième chapitre que l'étude du *design activism* permet de révéler chez les designers une tendance à la dépolitisation, tant explicable historiquement que liée à certaines dualités internes propres au design.

Nous avons également relevé au terme de ce troisième chapitre l'existence d'un conflit persistant au sujet du *design activism*, et ce, au-delà de la question politique. Nous avons donc cherché plus précisément dans une quatrième partie les enjeux au cœur de cette notion, et potentiellement les causes de cette problématique théorique plus profondes. En nous basant sur la bibliographie, deux notions clés nous parurent être propices à nourrir la problématique politique liée au *design activism* : la radicalité et la professionnalisation. Ces deux concepts et leur confrontation témoignent en effet à terme de deux visions divergentes d'un design politisé et engagé, inhérentes à une volonté de démocratisation du design, à savoir une vision rationalisante du design en opposition à une vision anti-rationaliste.

Il paraît alors peu approprié à ce stade théorique de poser un jugement de valeurs sur les différentes visions du design abordées précédemment. Nous avons néanmoins décidé de proposer trois concepts propices à un retour du politique dans le *design activism*, et ce pour proposer des pistes théoriques susceptibles de nourrir la

problématique posée dans ce mémoire, soit la dépolitisation du design. Les trois propositions sont issues de mes propres réflexions sur les manques identifiés dans le recherche : la question de l'innovation, la question de la paternité des productions, et la question de l'institutionnalisation. Nous pensons que ces trois problématiques seraient susceptibles dans l'avenir de renforcer la théorie autour du *design activism* et lui donner une direction particulière. Elles pourraient également être porteuses pour la théorie plus globale de design dans laquelle ce sujet s'inscrit.

À l'issue de cette analyse, j'ai relevé que les expérimentations de terrains sont le principal manque identifié dans la littérature actuelle autour du *design activism*. Ce manque est en grande partie imputable à la jeunesse de la théorie du *design activism*, qui est encore en train de se constituer. Ainsi, la littérature à ce sujet, bien qu'elle soit riche, reste encore à étoffer. Elle témoigne des limites théoriques auxquelles nous avons été confrontés lors de la rédaction de ce mémoire, nous permettant d'adresser plusieurs manques dans la recherche et de proposer des pistes d'ouverture dans le cinquième chapitre. Un autre facteur pouvant expliquer le manque d'expérimentations de terrain est que le sujet du *design activism* ne limite pas ses problématiques aux frontières internes du projet de design. La notion questionne également le designer en tant qu'individu multiple : le professionnel, le citoyen, l'activiste, l'artiste... Aborder toutes ces facettes de façon théorique nécessiterait donc une pratique autoréflexive, exercice encore peu usité par les designers. Greig Crysler et Ann Thorpe le soulignent avec le concept du designer comme centre de pouvoir, tel que relevé dans le quatrième chapitre. Il paraît alors difficile au terme de cette étude de juger qualitativement le *design activism* tant il témoigne de nombreuses qualités, mais également de dualités, qu'elles soient historiques, théoriques ou ontologiques.

Sachant que j'ai fait une exploration essentiellement théorique du phénomène du *design activism*, sur des chercheurs plutôt que sur des praticiens, la meilleure suite à donner à ce mémoire serait de passer à l'action et à la pratique. Il peut paraître en effet incohérent de théoriser un phénomène qui se revendique plutôt de l'action. C'est pourtant d'après moi une première étape nécessaire à la compréhension et à la mise en place de cette nouvelle pratique du design qu'est le *design activism*, car permettant de s'appuyer sur des ancrages théoriques solides. C'est pourquoi une prochaine étape de ce travail passera inévitablement par des études de cas, pour mieux mettre à l'épreuve cette théorie.

La plus grande qualité de ce concept reste pour moi sa capacité à générer des débats divers, due à sa richesse tout autant qu'à ses nombreux paradoxes. Ces débats peuvent en effet révéler certains aprioris ou incompréhensions, et donc alimenter continuellement la recherche en design, pour tendre vers un design plus conscientisé socialement. Le *design activism* vise également l'inclusion du plus grand nombre, et ce, que ce soit de par les événements créés pour le diffuser, la reconnaissance de l'apport des *nondesigners* dans la théorie ou encore les ambitions de démocratisation de la discipline du design et de ses méthodes.

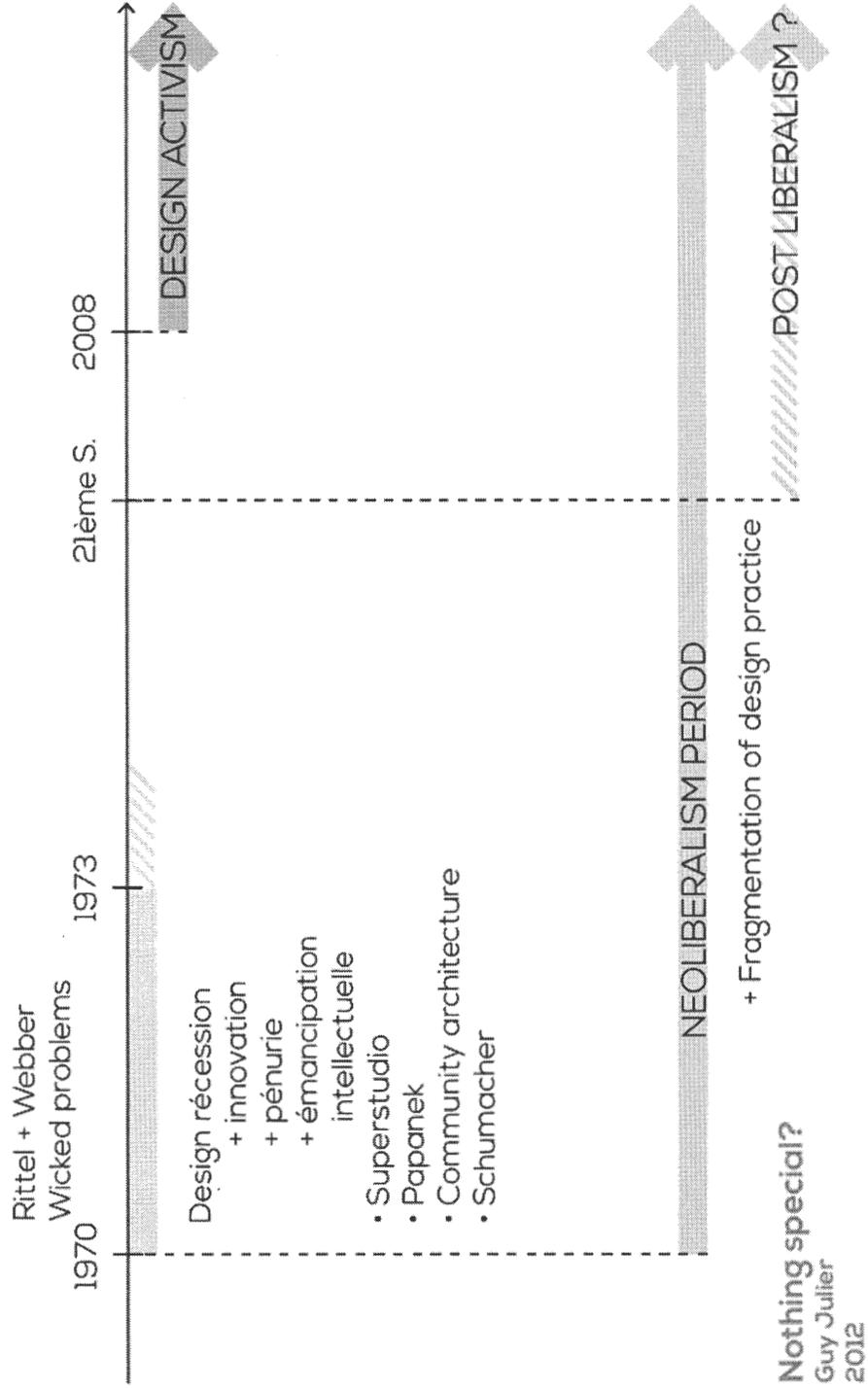
Finalement, il est nécessaire de reconnaître que les enjeux autour du *design activism* ne sont pas nouveaux, que l'on parle d'écologie ou de participation citoyenne par exemple. Ce qui est novateur c'est de vouloir en faire un mouvement plutôt qu'une norme, dans le but de l'établir théoriquement. Ce fait semble témoigner d'une volonté manifeste, celle de statuer sur un besoin urgent de renouveau pour la discipline et de

ses ambitions. Le but étant ultimement de repenser la discipline du design pour mieux l'ancrer dans le contexte, dans le «monde réel<sup>227</sup>».

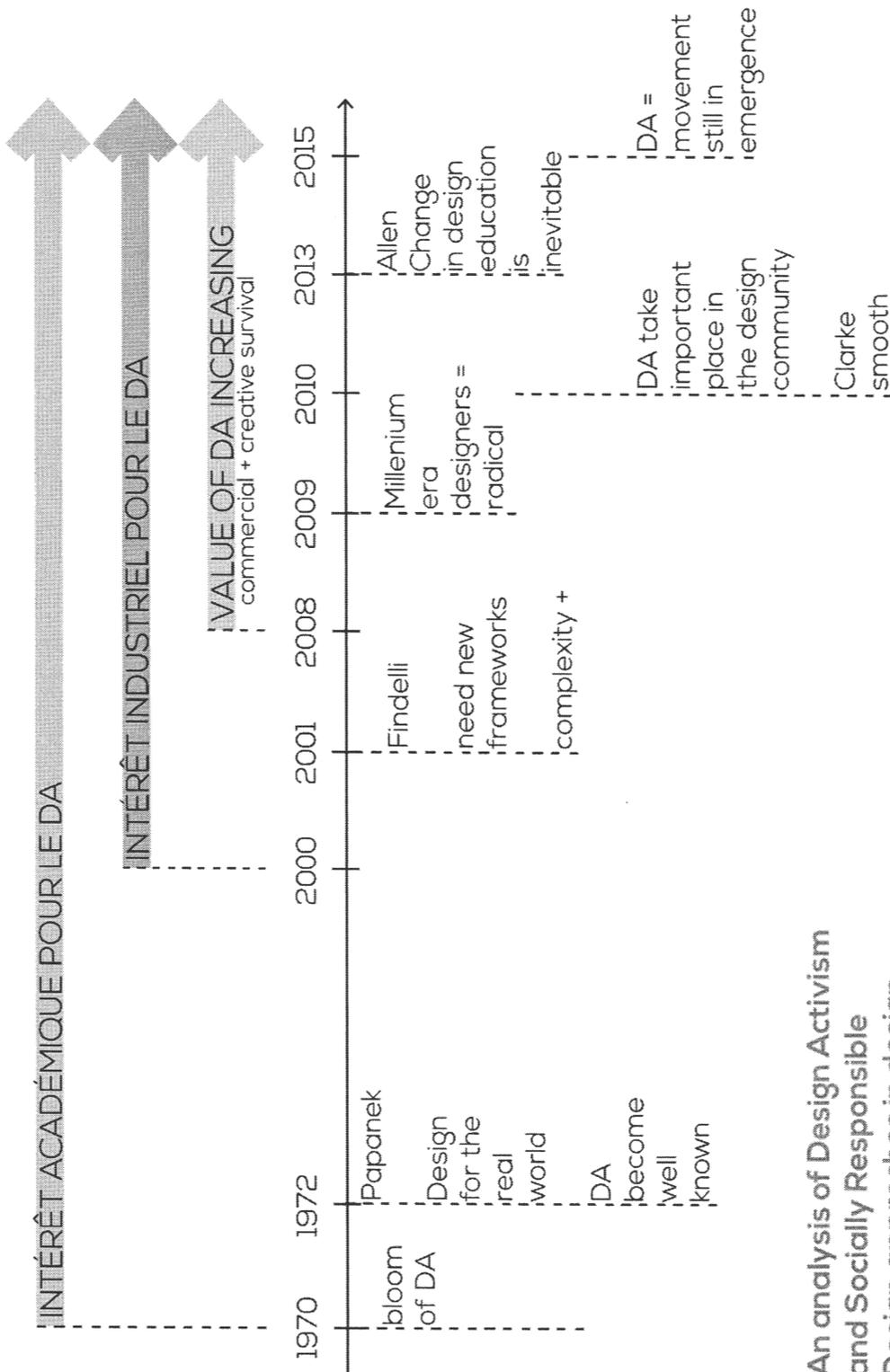
---

<sup>227</sup> «design pour un monde réel». Papanek, V. (1972). *Design for the real world*. New York : Pantheon Books. 368 pages.

ANNEXE A

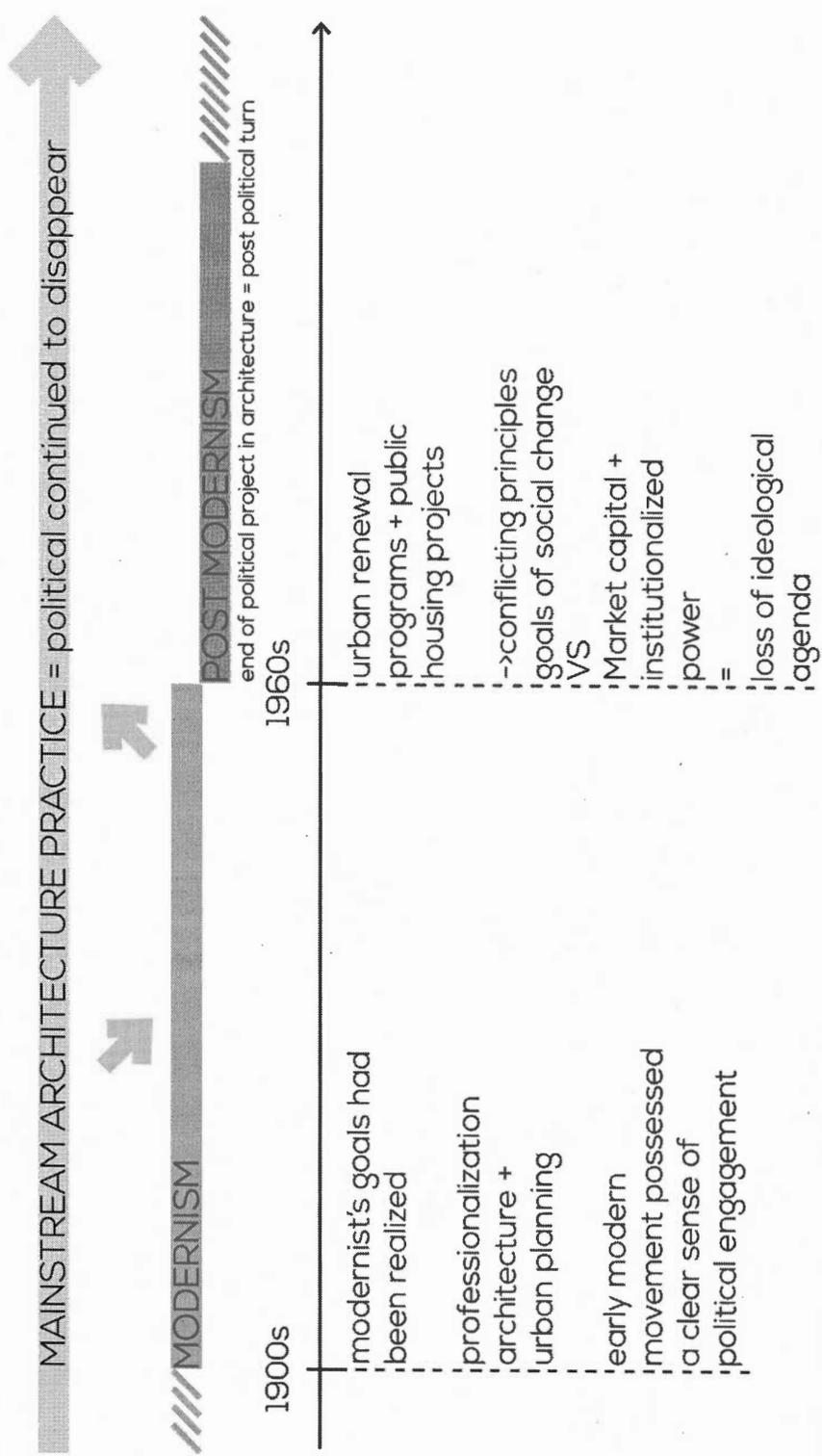


ANNEXE B



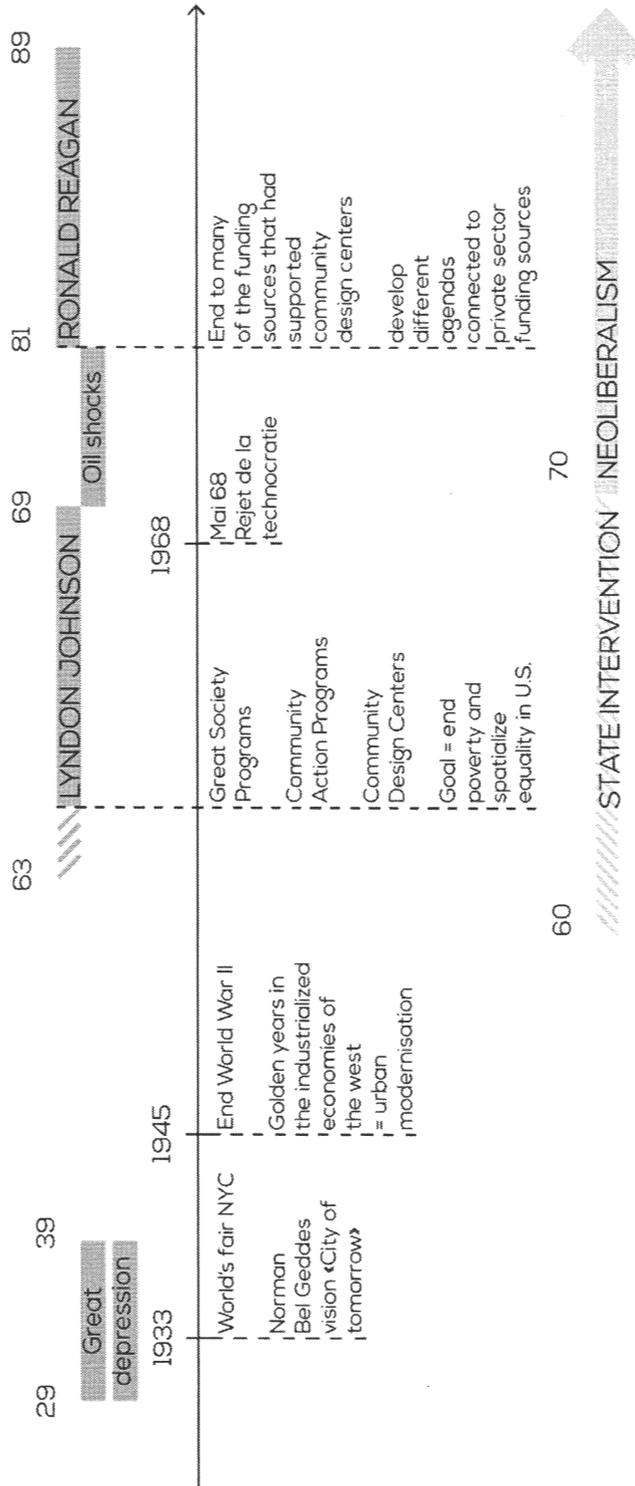
An analysis of Design Activism  
and Socially Responsible  
Design approaches in design  
education  
Özgür Deniz ÇETİN  
Bijan ARYANA  
2015

ANNEXE C



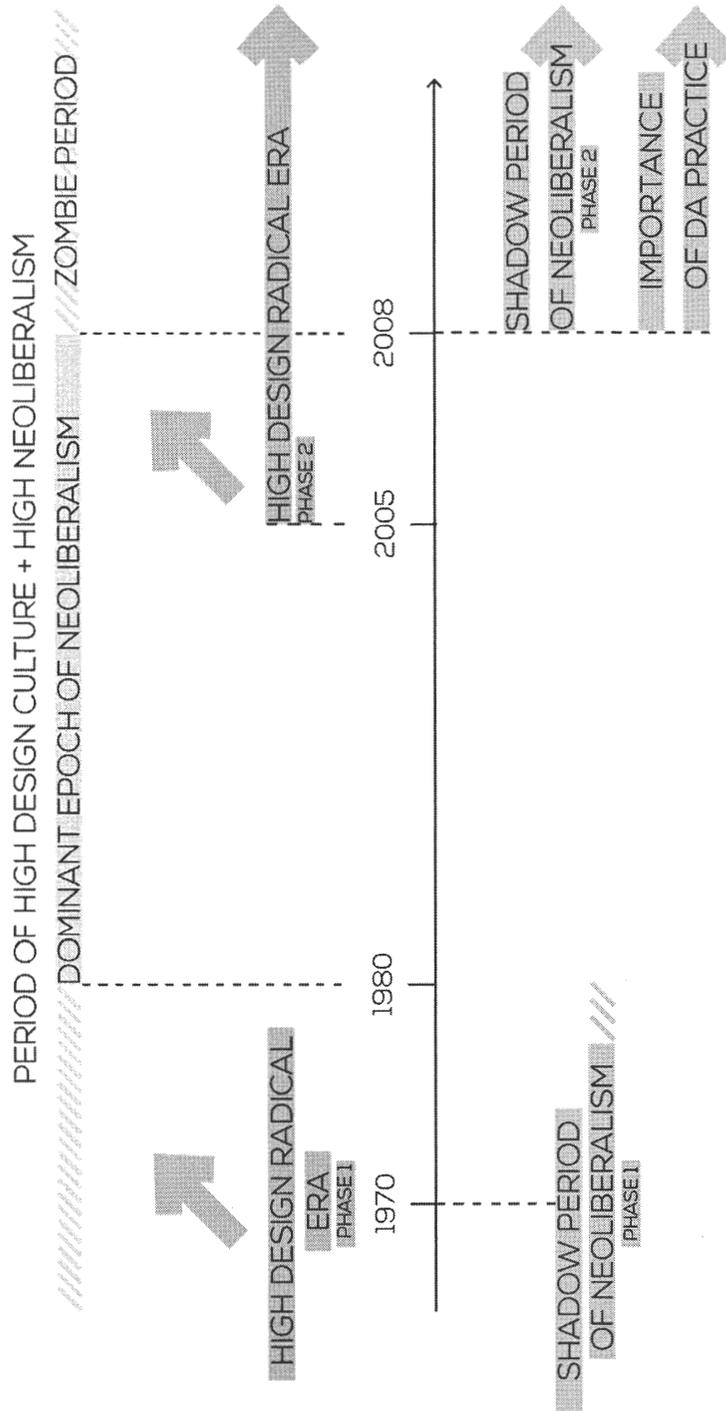
**An architecture of change**  
 - introduction  
 J.L.S. GAMÈS  
 S. ROGERS  
 2008

ANNEXE D



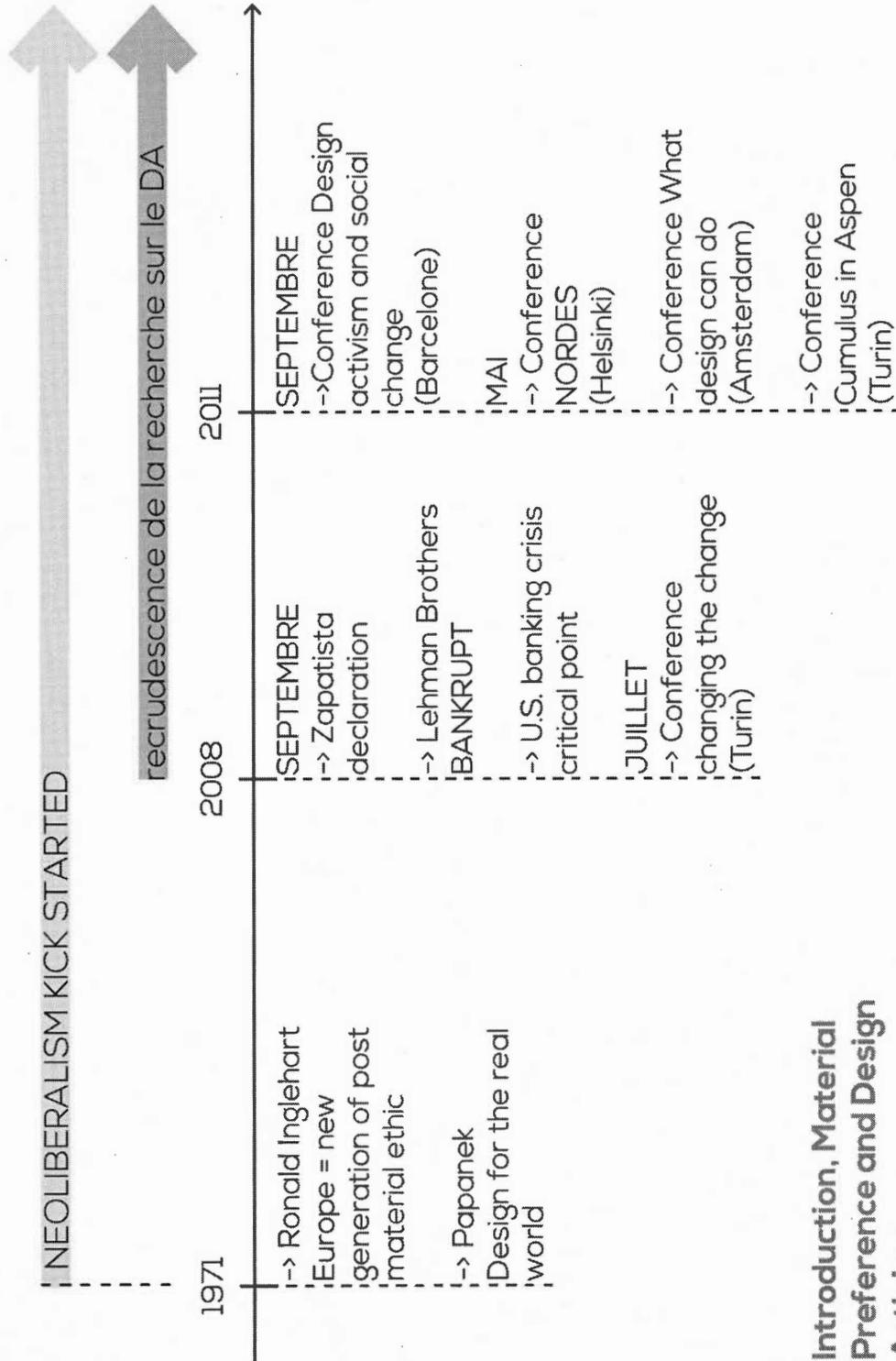
The paradoxes of design activism  
 - expertise, scale and exchange  
 C.G. CRYSLER  
 2015

ANNEXE E



From Design Culture to DA?  
Guy Julier  
2013

ANNEXE F



**Introduction, Material Preference and Design Activism.**  
**GUY JULIER**  
 2013

## BIBLIOGRAPHIE

### SOURCES PRIMAIRES

Anders, G. (1956). *L'obsolescence de l'homme*.

Aryana, B. & Çetin, Ö.D. (2015). *An analysis of the influence of design activism and socially responsible design approaches on design education*. [Article de conférence]. 11th European Academy of Design Conference, Boulogne Billancourt, France. 11 p.

Aubert, J-E. (1985). The approach of design and concepts of innovation policy. [Chapitre de livre]. *Design and Innovation: Policy and Management*. Londres : The Design Council.

Bell, B. (2008). Expanding design toward greater relevance. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding architecture*. New York : Metropolis Books. p.14-17.

Berstein, S. & Milza, P. (1995). *Histoire du XIXe siècle*. Paris : Hatier. 538 pages.

Boehnert, J.J. (2011). *Hopenhagen : Design Activism as an oxymoron*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. 12 p.

Bonsiepe, G. (2006). Design and Democracy. [Article]. *Design Issues*. (22:2). p.27-34.

Bratton, B. H., & Jeremijenko, N. (n.d.). Suspicious images, latent interfaces. New York: The Architecture League of New York. p.30.

Buchanan, R. (2001). Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. [Article]. *Design issues*. (17:3). p.35-39.

Choi-Fitzpatrick, A. (2015). Managing Democracy in Social Movement Organizations. [Article]. *Social Movement Studies*. (14:2). p.123-141.

- Clarke, A.J. (2013). Actions Speak Louder. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.151-168.
- Coyne, R. (2005). Wicked problems revisited. [Article]. *Design Studies*. (26:1). p.5-17.
- Cryslar, G. (2015). The Paradoxes of Design Activism: Expertise, Scale and Exchange. [Article]. *Field*. p.77-124.
- Disalvo, C. (2010) Design, *Democracy and Agonistic Pluralism*. [Article de conférence] Design and Complexity Conference, Montréal, Canada. 6 pages.
- Dovey, K. (2008). Framing places: Mediating power in built form (2nd ed.). London: Routledge. p.16.
- ethicsfordesign.com (2017, septembre). *Ethics for Design*. [Documentaire interactif]. Gauthier Roussilhe. Récupéré de <http://ethicsfordesign.com/fr/lecteur?lang=fr>
- Fisher, T. (2008). Public Interest Architecture: A Needed and Inevitable Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding architecture*. New York : Metropolis Books. p.11-12.
- Forsyth, A. et Crewe, K. (2006). Research in Environmental Design : definitions and limits. [Article]. *Journal of Architectural and Planning Research*. (23:2). p.167.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism : beautiful strangeness for a sustainable world*. Londres : Earthscan. 244 pages.
- Gamez, J.L.S. & Rogers, S. (2008). Introduction, An Architecture of Change. [Chapitre de livre]. Dans Bell, B. & Wakeford, K. (Eds.). *Expanding Architecture, Design as Activism*. New York : Metropolis Book. p.18-25.
- Gusfield, Joseph R. (1966) Functional Areas of Leadership in Social Movements. *Sociological Quarterly*, 7 (2), 137-156.
- Halse, J. & Olander, S. & Ulv, T. (2015). Minor Design Activism : Prompting Change from Within. [Article]. *DesignIssues*. (31:4). p.67-78.
- Hollins, B. & Pugh, S. (1990). *Successful Product Design: What to Do and When*. Oxford : Éditions Butterworth- Heinemann. 184 pages.

- Hroch, P. (2015). Sustainable Design Activism: Affirmative Politics and Fruitful Futures. [Chapitre de livre]. Dans Marenko, B. & Brassett, J. (dir.). *Deleuze and design*. Édimbourg : Éditions Edinburgh University Press. p.219-245.
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. 192 pages.
- Jordan, T. (2002). *Activism! Direct Action, Hacktivism and the Future of Society*. London: Reaktion. 164 pages.
- Julier, G. (2008). *Design Activism as a tool for creating new urban narrative*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Espagne. 8 pages.
- Julier, G. (2011). *Political Economies of Design Activism and the Public Sector*. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. 8 pages.
- Julier, G. (2012). *Nothing Special? Design Skills for the 21st Century*. [Article]. Festival de la imagen de Manizales, Colombia. 7 pages.
- Julier, G. (2013) From Design Culture to Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.215-236.
- Julier, G. (2013). Introduction, Material Preference and Design Activism. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.145-150.
- Kaygan, H. et Julier, G. (2013) Global Design Activism Survey. [Article]. *Design and Culture*. (5:2). p.237-252.
- Keshavarz, M. & Maze, R. (2013). Design and Dissensus: Framing and Staging Participation in Design Research. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (11:1). p.7-29.
- Lees-Maffei, G. (2012). Reflection on Design Activism and Social Change. [Article]. *DesignIssues*. (28:2). p.90-92.
- Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. [Article]. *DesignIssues*. (29:1). p.38-50.
- Marttila, T. (2011). *Designing anti-activism : Apocalypse Faster!* [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Helsinki. 6 pages.

Morris, A.D. & Staggenbord, S. (2004). Leadership in Social Movements. [Chapitre de livre]. *The Blackwell Companion to Social Movements*. p.171-196. Hoboken : Blackwell publishing.

Oosterling, H. (2011). *Designature! On the eco-relational paradigm*. [Article de conférence] Design History Society Annual Conference, Barcelone, Espagne. 12 pages.

Papanek, V. (1972). *Design for the real world*. New York : Pantheon Books. 368 pages.

Protzen, J-P. et Harris, D. (2010). *On Rittel's Pathologies of Planning*. [Chapitre de livre]. Dans Protzen, J-P. et Harris, D. *The Universe of Design*. Horst Rittel's Theories of Design and Planning. p. 251-231. New York and London: Routledge.

Rezai, M. & Khazaei, M. (2017). The challenge of being Activist-Designer, An attempt to understand the New Role of Designer in the Social change based on current experiences. [Article]. *The Design Journal*. (20. sup1). p.3516-3535.

Simmel, G. (1900). *La philosophie de l'argent*.

Simon. H.A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. 3ème ed. (1996). Cambridge : M.I.T. Press. 248 pages.

Thorpe, A. (2008). *Design as Activism, a conceptual tool*. [Article de conférence]. Changing the Change Conference, Torino, Espagne. 13 pages.

Thorpe, A. (2011). *Defining Design As Activism*. [Article]. Submitted to the Journal of Architectural Education. 17 pages.

Thorpe, A. (2012). *Architecture & Design versus Consumerism, how design activism confront growth*. Londres : Earthscan. 242 pages.

Thorpe, A. (2014). Applying Protest Event Analysis to Architecture and Design. [Article]. *Social Movement Studies*. (13:2). p.275-295.

Thorpe, A. (2014). Design as Activism: to resist or to generate? [Article]. *Current*. (5). Récupéré de <http://current.ecuad.ca/design-as-activism-to-resist-or-to-generate>.

Till, J. (2005). The negotiation of hope. In P. B. Jones, D. Petrescu, & J. Till (Eds.), *Architecture and participation*. London: Spon Press. p.34.

Tilly, C. (1995). Contentious repertoires in Great Britain, 1758–1843. Dans M. Traugott (Ed.). *Repertoires and cycles of collective action*. Durham, NC : Duke University Press. p.15-42.

Wang, D. (1954). Logical argumentation. [Chapitre de livre]. 3ème ed. (2013). Dans Groat, L. et Wang, D. (dir.). *Architectural research methods*. Hoboken, New Jersey : Wiley. p.379-414.

Willis, A-M. (2013) Design, Politics and Change. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (11:1). p.1-6.

UC Berkeley Events (2009, 26 septembre). *Traditions of Design Activism : History and Traditions of Design Activism*. [Vidéo en ligne]. Récupérée le 13 octobre 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=Jvj2vtl2A7w&index=46&list=WL> [le 13.10.17].

## SOURCES SECONDAIRES

Agid, S. (2011) How Do We Transition People from a System that Doesn't Want To Let Them Go?': Social Design and Its Political Contexts. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (9:3). p.187-206.

Berger, E. (2014). La démarche design, entre projet et expérience. [Article]. *Communication & Organisation*. (46). p.33-41.

Boehnert, J. (2018). *Design, Ecology, Politics, Towards the Ecocene*. Londres : Bloomsbury. 224 pages.

Chalmeau, S. (2018, mai). *Résistance à la technique*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQAM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

Chick, A. (2010) Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World by Alastair Fuad-Luke. [Article]. *The Design Journal*. (13:2). p.236-239.

- Coyne, R. (2004). Wicked problems revisited. [Article] *Design Studies*. (5:17). p.5-17.
- Dardot, P. (2018, mai). *Demain, le post-capitalisme*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQÀM par Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.
- De Cleyre, V. (1912). *De l'Action Directe*. Lyon : Le passager clandestin. (2009). 80 pages.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for Design. [Article]. *Journal of Visual Art Practice*. (7:2). p.153-160.
- Fry, T. (2003). Design and the Political: Hot Debate. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (1:6). p.361-362.
- Fry, T. (2010). *Design as politics*. Oxford : Berg Publishers. 288 pages.
- Fry, T. (2017). Design after design. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (15:2). p.99-102.
- Harfield, Steve (2007). *On the Self-Construction of Design Problems*. [Article de conférence]. Connected 2007 International Conference on Design Education, Sydney, Australia. 5 pages.
- Irwin, T.; Kossoff, G. & Tonkinwise, C. (2015). Transition Design Provocation. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (13:1). p.3-11.
- Julier, G. (2014). *The Culture of Design*. (3e éd.). Londres : Éditions SAGE. 280 pages.
- Keshavaraz, M. (2015). Design-Politics Nexus: Material Articulations and Modes of Acting. [Article de conférence]. Nordic Design Research Conference, Stockholm. 10 pages.
- Laval, C. (2018, mai). *Demain, le post-capitalisme*. [Acte de colloque]. La Grande Transition, préparer la société après le capitalisme. Organisé à l'UQÀM par Lebrun, J. (2018, 12 novembre). La démocratie américaine en souffrance. [Webradio]. Récupéré de *France Inter* : <https://www.franceinter.fr/emissions/la-marche-de-l-histoire/la-marche-de-l-histoire-12-novembre-2018>

Historical Materialism, Les nouveaux cahiers du Socialisme, Critical Social Theory at McGill et l'Institut de recherche sur l'émancipation. Du 17 au 20 mai 2018 à Montréal.

Léchet-Hirt, L., Nova, N., Kilchör, F. et Fasel, S. (2015). Design et ethnographie. Comment les designers pratiquent les études de terrain. [Article]. *Techniques et Culture*. (64). p.64-77.

Manzini, E. (2015). Design in the transition phase: a new design culture for the emerging design. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (13:1). p.57-62.

Owens, K. (2011). Slicing Deeply: A Review Essay of Tony Fry's Design as Politics. [Article]. *Design Philosophy Papers*. (9:2). p.157-168.

Papanek, V. (1972). *Design for the real world*. New York : Pantheon Books. 368 p.

Prost, R. (1993). La conception architecturale confrontée à la turbulence de la pensée contemporaine. [Article]. *Les cahiers de la recherche architecturale*. (34). p. 11-27.

Vial, S. (2014). De la spécificité du projet en design : une démonstration. [Article]. *Communication & Organisation*. (46). p.17-32.

Vial, S. (2015). Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design. [Article]. *Sciences du design*. (1:1). p.22-36.

vimeo.com (2017, 9 mai). *DWP 2017 Main Stage: Charlie Brown*. [Vidéo]. Récupérée le 20 octobre 2017 de <https://vimeo.com/216744926>.

Whiteley, N. (1993). *Design for society*. Londres : Éditions Reaktion Books. 182 p.