Design
Arts
Médias

Concevoir en portant attention aux milieux. Etude sur les modalités d'exposition du design de la participation

Marine Royer

2020-12-08

Designer, Maîtresse de conférences en design, Université de Nîmes
Directrice-adjointe de l'équipe PROJEKT

Résumé
Le design de la participation, en tant qu'élément méthodologique transversal à différentes pratiques, recouvre une pluralité de démarches, de méthodes et d'acteurs. Cet article explore une étape de son déploiement, qui réside dans le fait d'exposer ses productions, et déplie les particularités inhérentes à ces pratiques entre posture incrémentale et attention aux milieux.

Abstract
Participatory design, as a cross-cutting methodological element in various practices, covers a wide diversity of approaches, methods and actors. This article explores a stage in its deployment: presenting (-exhibiting) the design productions and unfolds the inherent characteristics of these practices situated between incremental posture and giving more attention to the environments.

1. Introduction

1.1 Design de la participation

Aujourd'hui, une nouvelle génération de redéfinitions *écologisantes* du design sont englobées sous les termes de design social[1] (ou de l'innovation sociale), d'intérêt général, de politiques publiques, soutenable, territorial, écosocial, *civic design*, et bien d'autres. Elles ont la caractéristique commune de travailler à partir d'une forme diffuse du design, dans ses formes, ses démarches et ses acteurs, comme le proclamait Victor Papanek[2] ou, plus récemment, John Thackara[3]. Ces différentes pratiques existent sous la forme d'expérimentations concrètes, de programmes de recherche, de résidences, mais sont toujours précisément situées, contextualisées, construites sur mesure, et surtout, donnant une place prépondérante à la participation. Elles nouent des liens avec différents acteurs (publics, privés, associations, collectivités, particuliers, entreprises, etc.) pour tenter de fédérer ces interlocuteurs, construire des intérêts partagés et bâtir des communs[4].

Ce que nous proposons de nommer de façon générique dans cet article le « design de la participation[5] », en tant qu'élément méthodologique transversal à ces différentes pratiques, développe un panel d'outils dont la figure de proue est *l'atelier de co-conception*. Plus confidentielle, pourtant régulièrement mobilisée, une autre étape de son déploiement réside dans le fait d'*exposer ses productions*. Ces expositions d'un genre nouveau s'incarnent dans diverses modalités, mais partagent toutes un intérêt pour la variété des approches : à ce titre, elles peuvent être considérées comme expérimentales et difficilement reproductibles.

À partir d'un travail d'analyse de cinq projets, l'article propose de déplier les particularités de ces expositions en revenant précisément sur ce qu'elles mettent en scène « pour agir », et comment elles s'exposent, pour opérer un retour critique sur elles-mêmes[6]. Le choix de ces projets introduit de la diversité dans notre échantillon qui, bien que n'ayant pas un caractère représentatif, nous permettra d'aborder les différents aspects de ces expositions. Ce faisant, nous formulons l'hypothèse que ces dynamiques d'exposition participent à réformer (re-former) les enjeux du design contemporain en termes de pratiques, de discipline et d'esthétique.

1.2 Fonctionnement médiatique de l'exposition

Avant d'aborder les modalités de monstration du design de la participation, et afin de préciser dans quelle perspective nous envisageons cet article, il convient de revenir sur le terme équivoque d'exposition et de comprendre son fonctionnement spécifique en tant que média[7]. L'exposition est ici considérée comme « un dispositif résultant d'un agencement de choses dans un espace avec l'intention (constitutive) de rendre celles-ci accessibles à des sujets sociaux[8] ». Elle est avant tout

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

porteuse de sens et constitue un discours qui ne s'appuie pas exclusivement sur le fonctionnement de la langue, mais qui associe des éléments verbaux (textes, commentaires sonores, etc.) et non verbaux (objets, documents, espaces, ambiances, etc.). L'actualisation et la réception de l'exposition dépendent des visiteurs, qui s'y déplacent et l'abordent à travers des cadres d'interprétation qui leur sont propres, reflets de leurs caractéristiques et appartenances sociales et culturelles.

L'exposition peut être également considérée comme « un processus de visualisation explicative de faits absents au moyen d'objets et de mise en espace, utilisé comme signes (exposèmes). Une exposition peut évoquer, rendre sensible à la vue ce qui est invisible, ce qui est absent, indisponible, voire étranger. Elle en condense une sorte d'image[9] ». Elle ne se résume donc pas à montrer, à laisser voir une chose pour elle-même, mais bien pour ce qu'elle représente, pour la réalité qu'elle évoque. En ce sens, l'exposition est une *fiction*, une composition : « on ne peut reconstituer une réalité absente ou irrémédiablement perdue comme le passé. L'histoire s'inscrit comme une construction abstraite du présent, dont on ne peut que muséaliser les "restes[10] " ». Le fonctionnement médiatique de l'exposition ainsi esquissé, et les spécificités de cet outil de communication, font écho au travail du design qui réside également dans la représentation de formes absentes, pour créer des fictions et les faire advenir.

2. Des expositions incrémentales

Même si les projets inclus sous le terme « design de la participation » appartiennent à des spécialités différentes du design (et bien que certains auteurs affirment que le processus de conception est dépendant de ces spécialités[11]), les designers ont une manière de penser propre au design[12] définie comme complexe et de plusieurs types[13]. Il est possible de les synthétiser en quatre grandes catégories d'activités[14] : 1/la formulation du problème (qui est même pour certains le cœur de la discipline[15]) ; 2/la conception de l'artefact ; 3/sa réalisation ; 4/l'évaluation du résultat obtenu lorsque l'artefact final est implanté dans son environnement d'usage[16]. Ces activités sont regroupées en deux domaines : celui du problème et celui de la solution[17]. Pour ces auteurs, les designers utilisent successivement la pensée divergente (pour explorer plusieurs solutions au problème) et convergente (pour en réduire le nombre de solutions possibles) afin d'arriver à une proposition d'artefact. Cette logique et manière de penser est définie comme *itérative*, avec nombre d'allers-retours entre l'espace du problème et l'espace de la solution envisagée.

Dans les projets du design de la participation que nous étudions, les manières de penser semblent un peu différentes. Pour les définir, nous proposons, à la place de la notion d'itératif, celle d'*incrémentale*[18] qui semble mieux correspondre aux dynamiques de conception que nous analysons, notamment dans leur façon *écologique* d'opérer des choix de conception. Ces dynamiques de conception incrémentalistes sont particulièrement visibles dans les pratiques d'exposition.

2.1 Penser conception, penser réception

Le design est une pratique professionnelle où les questions liées à la communication sont primordiales. Qu'elles soient d'ordre à valoriser les différents processus créatifs, informer sur les pistes de conception, ou donner à voir les futurs possibles et/ou souhaitables d'un projet en cours, le designer doit modéliser et présenter ses idées aux différents acteurs dudit projet tout au long de sa création.

Les dessins, esquisses, maquettes et prototypes sont les supports classiques à la médiation du projet en cours d'élaboration, mais aussi à la transmission et la traduction matérielle d'une idée. Ils accompagnent le dialogue entre différents corps de métiers, avec le commanditaire, et, de plus en plus régulièrement, avec les futurs usagers. En fonction des publics, les supports de communication seront différents. Les dessins techniques sont, par exemple, des « objets intermédiaires de conception[19] » qui, parce qu'ils sont codifiés, supposent un certain apprentissage, efficient du point de vue de l'échange entre métiers (entre ingénieurs et designers

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

notamment), mais relativement obscur pour une personne néophyte. Le designer développe, en fonction de ses interlocuteurs, et ce au fur et à mesure de sa pratique, un large éventail d'outils de représentation des projets de design. Il développe des compétences lui permettant de construire les conditions de réception de ces objets intermédiaires, tout en les concevant. L'exposition de son travail relève donc d'une compétence que le designer doit acquérir dès sa formation :

> *« Il est certainement possible d'affirmer que la pratique de l'exposition est consubstantielle à celle de la pratique du design. L'activité de conception est proche de celle de la présentation dans le cadre d'une exposition. Ce sont des activités indissociables pour le designer : concevoir, c'est aussi savoir valoriser et soutenir ce que l'on fait**de conception est proche de celle de la présentation dans le cadre d'une exposition. Ce sont des activités indissociables pour le designer : concevoir, c'est aussi savoir valoriser et soutenir ce que l'on fait**[20]. »*

Ces objets intermédiaires de conception sont également des supports réflexifs, des formes de représentation à usage personnel, permettant le développement de la pensée. L'ensemble de ce travail de représentation intéresse[21] parce qu'il est à la fois la mémoire des différentes étapes d'un projet, le témoignage du temps nécessaire à son élaboration et l'expression des choix qui interviennent comme des articulations essentielles au développement du processus de conception. L'exposition *Dessiner le design*[22] révèle une partie de cet intérêt en interrogeant le rôle du dessin manuel et numérique, dans le processus créatif de 12 designers. L'exposition part d'un postulat :

> *« Le dessin porte ainsi deux intentions : l'une personnelle, permet au designer de cristalliser, puis de préciser une première intuition ; l'autre, destinée à autrui, est un médium pour partager ses visions. […] Au-delà de la communication interne, le dessin sert également à communiquer vers l'extérieur, par le biais de revues ou autres publications. Lorsque ce sont des dessins manuels, ils sont généralement réalisés* a posteriori*. Mais ce sont souvent des images en trois dimensions qui sont réalisées*[23]*. »*

Cette dichotomie entre les objets intermédiaires de conception à usage personnel et ceux à destination d'autrui réalisés *a posteriori*, opère un premier décalage, particulièrement visible lorsque l'on s'intéresse à la question des expositions, permettant de déceler une première singularité inhérente au design de la participation.

2.2 Expositions *« in-progress »*

Les expositions du design de la participation ont des particularités temporelles et spatiales qui nous semblent particulièrement fertiles à la définition de ces pratiques d'un nouveau genre. Temporelles, tout d'abord, car elles ne se tiennent ni *a priori* ni *a posteriori* du projet, elles sont concomitantes à ce qu'elles saisissent. Elles sont des tentatives sauvages, quasiment subreptices, qui tentent d'obtenir l'essence même d'un projet en devenir. Ces expositions montrent en effet le travail en cours, et ce faisant, dévoilent la démarche de projet, outils privilégiés de recherche pour le designer. Le projet, rappelons-le, désigne « [...] à la fois la séquence d'actions entreprises en vue de la production d'un nouvel artefact et les moyens usuellement utilisés pour représenter les différents stades de développement de cet artefact (esquisses, plans, maquettes, prototypes[24]). »

Au sein des projets du design de la participation, les expositions sont proposées durant les différentes séquences d'actions entreprises et donnent à voir les différents stades de développement d'artefacts, par l'intermédiaire de matières brutes. Ces projets sont en effet pensés à l'aide de formes de représentations exposées lors d'expositions ; la conception des projets étant pensée de façon concomitante à leur réception. Comme dans le premier exemple, la ligne de séparation entre ce que le designer produit pour lui (ses recherches, sa création) et pour les autres (pour communiquer, faire de la médiation) s'efface.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Projet « Habiter le lycée », 27ème Région, Annecy, 2010

La 27ème Région est le laboratoire d'innovation publique ayant lancé en 2009 l'opération « Territoires en Résidences », une série de projets menés dans des lieux et sur des thèmes au cœur des compétences régionales. Ils reposent sur la mobilisation de méthodes participatives expérimentales, en immersion, dans l'action publique et accueillent sur 3 semaines une équipe pluridisciplinaire, au sein d'un équipement, dans cet exemple : le lycée Gabriel Fauré, au cœur de la ville d'Annecy.

La région Rhône-Alpes met en avant la notion de citoyenneté au travers de l'ensemble de ses actions et souhaite permettre d'augmenter l'implication des lycéens dans la vie du lycée. La résidence s'intègre dans ce contexte et permet d'amorcer, sur une temporalité courte, la réflexion sur les conditions pouvant aider les lycéens à devenir des acteurs de la vie lycéenne. L'équipe est en contact permanent de la vie du lycée, les résidents vivant sur place, au côté des lycéens, professeurs, personnels administratifs et agents et construisant une « conversation continue »[25] : « Les conversations sont menées au fil des rencontres, papier et crayon à la main, appareil photo en poche. Les nombreux témoignages ainsi récoltés sont à la base de chacune des mises en forme ensuite créées par les résidents : des documents, des dessins, qui serviront à leur tour de base pour d'autres discussions... ».

Si différents outils sont mobilisés pour faire vivre cette conversation, l'exposition du projet, tout au long du travail, structure la résidence. Durant la première semaine, l'équipe de designers réalise notamment un « accrochage-in-progress » alimenté au fur et à mesure de la résidence. L'exposition présente la démarche en cours et se complète grâce à l'affichage de photographies, de réflexions, de propositions, etc. : « Chaque présentation publique est l'occasion de discuter librement des réactions suscitées par les documents présentés. L'accrochage est aussi laissé pendant la période où les résidents ne sont pas à Annecy et continue ainsi de faire réagir ». En plus de l'accroche physique, un carnet de bord numérique est alimenté quotidiennement soutenant le caractère dialogique et « in-progress » du projet, par ajouts excessifs de connaissances[26].

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143



Figure 1. « Accrochage-in-progress » pour présenter les pistes de projets, Annecy, 2010.



Figure 2. « Accrochage-in-progress » des usagers du projet, Annecy, 2010.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

La posture participative modifie la manière de produire le design, en repensant les processus de conception et les valeurs qui le gouvernent. Elle réinterroge la conception elle-même, faisant en sorte que le designer ne dessine plus à partir d'un cahier des charges plus ou moins abstrait (dans l'exemple : augmenter l'implication des lycéens dans la vie du lycée), mais à partir de l'existant, avec ses aspérités, et d'un éventail complexe de données (alliant contexte, personnes présentes, savoir-faire disponibles, environnement, etc.), dans une dynamique *dialogique*.

L'« accrochage-in-progress » est le fil d'Ariane du projet, il est celui qui noue une « conversation » privilégiée avec les usagers[27]. Il reprend 4 principaux types de monstrations que nous identifions dans les projets du design de la participation :

-Rendre compte d'un contexte : exposer les enjeux, acteurs, relations, ainsi que les données technique, sociale, éthique, politique.

-Communiquer sur la démarche et sur les méthodes.

-Présenter et soumettre les idées du projet.

-Faire participer les visiteurs.

C'est à travers cet accrochage que le projet se dessine. Ce dispositif *en mouvement* semble permettre aux designers de ne décider de chaque étape qu'au moment où ils l'abordent, refusant de planifier l'ensemble des opérations à exécuter sans les soumettre aux aléas, avis, événements (dans l'exemple, la feuille de route de l'équipe est sommaire, elle se décide chaque jour en fonction des retours des usagers). Ainsi, la finalité du projet n'est pas définie dès le début. Il apparaît que dans cette dynamique mouvante et dialogique, les expôts[28] sont en eux-mêmes des formes d'expérimentations et de tâtonnements, proposés aux visiteurs de l'exposition.

L'exposition du projet est une séquence du projet lui-même (au même titre que l'atelier de co-conception). Les expôts produits et exposés à différentes étapes sont proposés dans une *posture incrémentale*, au sens où ils sont réalisés de façon brute, informelle, dans une perspective participative et maïeutique : ce sont des lignes jetées prêtes à être saisies et n'ayant d'autres buts que de concevoir le projet.

2.3 Exposer les cadres du projet plutôt que les formes

Alors que cette posture participative bouleverse les principes méthodologiques des projets de design (d'un processus itératif à incrémental), elle modifie également les principes esthétiques. Si, une grande partie du travail du design est de représenter des formes absentes, les designers de la participation exposent avant tout des « images de pensées » créées pour « apprivoiser ce que le langage est impuissant à saisir : le surgissement de la pensée dans son effervescence secrète[29] ». Ces formes de représentation éparses, brouillonnes, mineures, voire contradictoires, restées jusqu'à l'heure dans l'ombre du travail des concepteurs, peuvent faire l'objet d'incompréhensions[30]. Réduites à leur esthétisme considéré comme pauvre, ces images de pensées sont pourtant la « quintessence de la création et de l'invention[31] » de telle sorte que le projet fini (ou ses représentations les plus abouties) n'est rien de plus que la mise en ordre de ce qui a précédé, à savoir ces *choses* partielles et maladroites.

De ces expositions d'images de pensées naissent en effet des formes exposées non finies. Les designers produisent des formes ouvertes, mutables, au sens où tout n'est pas décidé par le designer, au contraire il est demandé aux visiteurs d'intervenir, de compléter, d'augmenter les formes exposées. La participation des publics permet de développer une *plasticité incrémentale* pour concevoir une forme de projet la plus complexe possible et également appropriable par tous. La plasticité incrémentale de ces formes offre un *cadre* dans lequel peut avoir lieu l'exposition : aucune résolution, aucune fin n'est attendue, tout est en mouvement, comme dans ce deuxième exemple.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Projet « Faites la place ! », collectif FAITES !, Paris, 2016

Dans le cadre d'appels d'offres pour la réhabilitation de 7 places publiques à Paris permettant d'analyser les usages et initier un processus de co-conception et co-construction, le collectif FAITES ! propose une réponse pour la place des fêtes (Paris 19ème). En partant du constat d'une place sous-employée et d'un potentiel d'acteurs locaux dispersés, il réajuste la commande afin d'offrir un cadre plutôt qu'une réponse toute faite aux habitants : leur proposition est de penser un outil d'appropriation en plein cœur de place en transformant le conteneur qui devait être leur QG en CAPLA (CAbanon de la PLAce) afin de le mettre à disposition des acteurs locaux.

Suite à la construction faite de manière collaborative avec l'aide des réfugiés du Foyer Emmaüs Solidarité, situé à proximité, ainsi qu'avec les jeunes du quartier, un deuxième réajustement est opéré sur la mission qui prévoyait un temps d'arrêt au mois d'août. Une programmation estivale de 4 ateliers thématiques, permettant une présence constante pour les enfants et les habitants restés à domicile, rend possible une appropriation progressive et confirme la dynamique engagée avec les acteurs et les habitants.

Le CAPLA forme le cadre du projet, c'est autour de lui et grâce à lui qu'évolue le projet. Il représente une figure régulièrement rencontrée dans le design de la participation, celle de la permanence[32]*. C'est le lieu de travail, de concertation, de création, mais aussi le lieu de monstration des méthodes, de la démarche et du projet en train de se faire. Exposer le CAPLA, et s'exposer en train de créer avec les habitants, façonne le caractère performatif de la permanence : dans ce lieu, le futur est déjà-là, le et les vivants y ont déjà (re)pris leur droit.*



© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Figure 3. Le CAPLA et ses habitants, Paris, 2016.



Figure 4. Cuisine mobile co-construite avec les habitants devant le CAPLA pour l'association Les Mères en place, Paris, 2016.

Dans cet exemple, la participation ne semble pas être une fin, mais un moyen de chercher des formes complexes par ajouts successifs de couches à la forme initiale. Les habitants fabriquant eux-mêmes le CAPLA, la dynamique participative est première : avant de participer au projet, ils participent à la construction du cadre dans lequel il se déroulera. La programmation et ses formes se définissent au fur et à mesure, il ne semble pas y avoir d'attendus présupposés de la part des designers. C'est un lieu ouvert, une recherche en soi, qui permet d'accueillir contradictions, maladresses, superpositions, piratages ou contre-sens. En « réajustant » deux fois la commande, les designers interrogent, par exemple, l'objet même du financement obtenu pour l'adapter aux usages préexistants et à venir de la place publique.

La recherche de plasticité incrémentale laisse à penser que les designers ne voient pas les visiteurs comme un prétexte à produire des formes, mais comme un réseau d'actions, de relations, d'usages, de savoirs, d'idées, une matière même du projet. Ce *matériau vivant*, disponible durant l'exposition du projet en train de se faire, est indispensable au sens où, sans lui, rien n'est possible. Pourtant, cela ne signifie pas qu'il faille la présence des futurs usagers des projets eux-mêmes, mais seulement d'usagers que représente la manne de visiteurs des expositions : chacun d'entre nous ayant des usages, des savoirs, des envies qu'il peut mettre à profit de projets de design. Les expositions ne sont pas imposées, mais proposées car ouvertes, activées et modifiées par ceux et celles qui les fréquentent. Le CAPLA, par exemple, en remplissant sa fonction de *permanence*[33] sur une place publique, accueille les passants, les enfants, leurs familles au gré des allers et venues.

L'intégration des usagers dans ces expositions peut prendre des formes très variées, pour favoriser l'usage libre et l'imagination, qui en explorant les possibles de ces dispositifs, les activent

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

et les recréent. Leur statut est également en *mouvement* : de simples spectateurs à visiteurs jusqu'à contributeurs. Les pratiques d'exposition dans le design de la participation génèrent, en cela, une spécificité intéressante, allant à contre-courant des ateliers de co-conception, qui nécessitent la présence *active* des futurs usagers et des commanditaires des projets.

3. Des lieux où atterrir

Nous avons abordé la particularité temporelle des expositions du design de la participation qui engendre des transformations méthodologiques et esthétiques dans les formes produites. Nous allons maintenant analyser leur particularité spatiale, car il est intéressant de constater que les expôts du design de la participation prennent place presque toujours hors de l'institution muséale. Il est difficile de définir ces lieux, tant ils ont des dénominations génériques différentes : école, lycée, marché, bibliothèque, friche, place, bidonville, hôpital, etc.

Dans ces différents lieux, les usagers ne sont ni prisonniers à l'intérieur de lieux clos sans rapports intégrés avec le dehors (musées, galeries, etc.), ni enfermés pour cause « d'impératif participatif[34] » (comme cela peut être le cas dans les ateliers de co-conception). Les usagers semblent émancipés[35], devenus visiteurs, regardeurs plus ou moins actifs.

Choisir de parler de *lieux* d'exposition et non pas *d'espaces* d'exposition n'est pas neutre. Nous entendons la notion de lieux comme des réalités situées à l'interstice de deux dimensions : le matériel et le social, évoquant des manières de faire, d'organiser nos relations sociales. Afin d'explorer la charge éthique et politique de ces lieux et d'établir cette jonction entre matériel et social, nous souhaitons les présenter à partir de leurs matérialités à travers trois figures récurrentes : l'enceinte, la vacance et l'espace délaissé. Si une tentative de définition trop restrictive de ces lieux d'exposition réduirait leurs portées, la mobilisation de ces figures n'en demeure pas moins opérante pour comprendre les dynamiques à l'œuvre et identifier d'autres singularités inhérentes au design de la participation.

3.1 Porter attention à l'écoumène

L'école, le lycée, la bibliothèque, le local associatif, le bidonville, la salle polyvalente, l'hôpital et bien d'autres lieux clos forment la première figure matérielle qui structure ces expositions : l'enceinte. Ces lieux d'expositions sont publics, laissant le visiteur libre d'aller et venir, même s'ils sont parfois régis par certains horaires ou par un cadre fixé par la nature du lieu. La limite extérieure, franchie gratuitement par une porte ouverte ou par un seuil, change la nature de l'espace : son enceinte place le spectateur en dedans, ou en dehors. Le lieu devient alors *milieu*, favorisant un climat intensifiant les interactions.

Ces expositions, qui passent par la production d'un lieu commun, semblent favoriser le regroupement communautaire, en agissant comme des lieux d'action, de rencontre et d'interaction. Il s'agit de lieux ouverts, possibles, *infinis*[36], où se cherchent des alternatives pour construire le possible à venir. Nous observons que ces expositions participent, comme dans le troisième exemple, à raviver la relation existentielle des personnes à leurs lieux selon les principes de « l'écoumène[37] », c'est-à-dire l'espace habité par les êtres humains en société.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Projet « Bidonville », PEROU, Ris-Orangis, 2012-2014

Il s'agit d'un travail conduit en Essonne durant 2 ans par le PEROU (Pôle d'Exploration des Ressources Urbaines) dans un bidonville. 150 personnes, régulièrement expulsées, passant de commune en commune, y vivent. Dans un premier temps, l'association y déploie des « stratégies de descriptions »[38] *(photographiques, graphiques, textuelles) conduisant les habitants à se représenter « qu'un bidonville est une situation construite, plutôt que rien ». Dans un deuxième temps, des fictions sont élaborées donnant un programme d'actions pour mettre le projet en mouvement : une bande dessinée des possibles projets, traduite en roumain et en romani ; l'évacuation des déchets amoncelés ; l'installation de toilettes sèches ; la construction d'un lieu interface entre la ville et le bidonville « l'ambassade du PEROU » ; un festival de cinéma ; un spectacle de danse ; une fête de Noël pour les enfants de la ville, etc.*

Il s'agit pour l'équipe de concevoir le bidonville comme un lieu où se testent des programmes afin de « partir *du bidonville », à savoir : 1/re-partir de la situation habitée, la qualifier autrement, accompagner les processus constructifs, faire se développer les relations entre les habitants de la ville et du bidonville, démultiplier les attachements ; 2/ce faisant, permettre aux habitants du bidonville d'en partir.*

À chaque départ d'une famille vers un habitat et une situation plus favorable, leur baraquement est démonté et un jeu est installé à la place. Si bien que le bidonville vidé de ses habitants pourrait devenir une aire de jeu pour les enfants de Ris-Orangis. S'opère alors une sorte de retournement de la situation, permettant aux personnes installées illégalement de devenir promotrices d'une infrastructure pour tous.

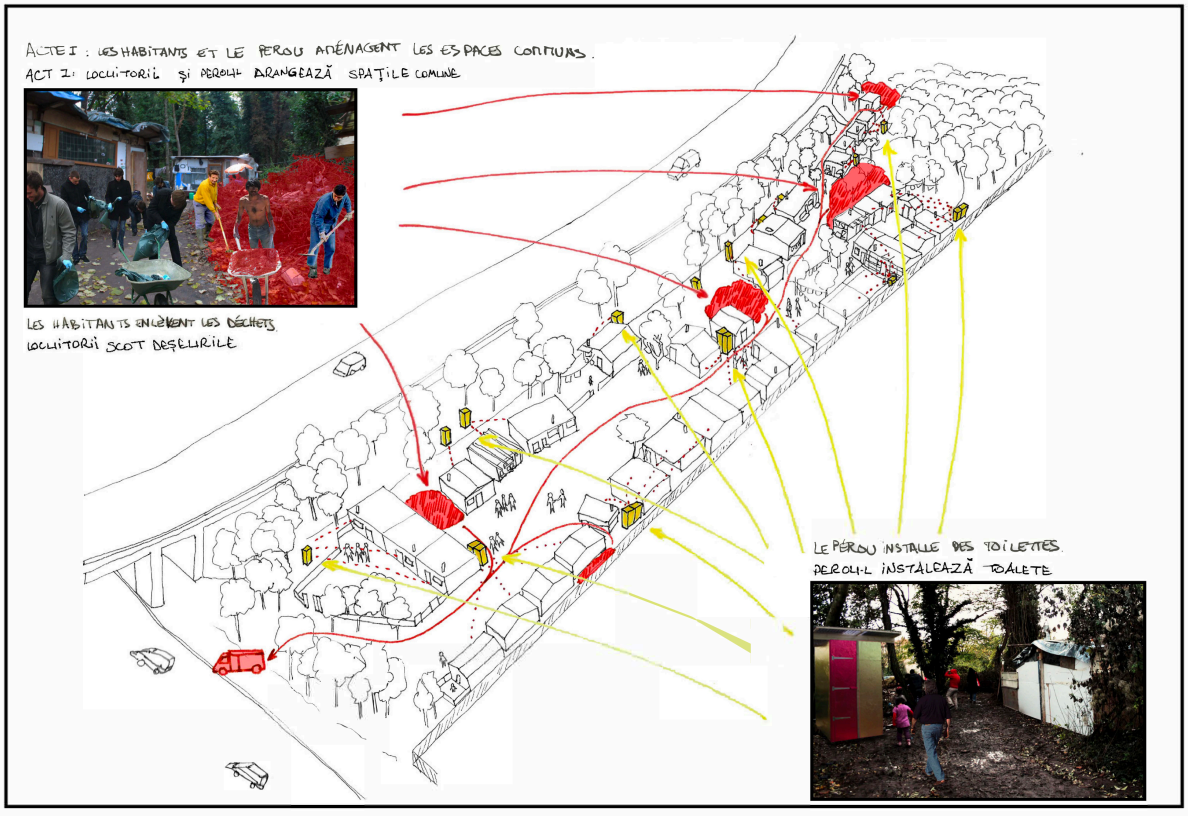


Figure 5. Extrait des planches exposées dans le bidonville pour écrire un récit de transformation de l'espace, Ris-Orangis, 2012[39]

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Sébastien Thiéry affirme qu'à leur arrivée, alors que Ris-Orangis compte 29 000 habitants, 30 « fous furieux » opposés au bidonville se battaient contre 30 « fous furieux » le soutenant. Cependant, que faisaient les 28 940 autres habitants ? PEROU suppose que, sans doute, ces habitants ne sont pas désintéressés mais qu'il faut travailler à « démultiplier les concernements ». L'objectif est alors de créer des « concernements » entre la ville et le bidonville en invitant les habitants de Ris-Orangis à investir ce lieu *via* la visite d'expositions d'objets intermédiaires de conception (les « relevés » du bidonville : plans, coupes, schémas, croquis) ou de futurs projets (« scénario de l'action » en bande dessinée), ou encore *via* des espaces de convivialité (l'ambassade du PEROU, lieu d'interface entre la ville et le bidonville), des moments de concertation, etc.

Choisir de travailler à partir de lieux que nous habitons[40], et par lesquels nous sommes habités, semble être un levier pour se sentir traversés par leur complexité et pour imprégner les visiteurs-contributeurs d'une responsabilité qui les conduise à des préoccupations d'ordre social, éthique ou écologique. Ce faisant, cela permet de dévoiler la fragilité du lieu et celle de ceux qui y vivent, permettant d'appréhender que nous sommes tous et « toujours-déjà vulnérables[41] ». Durant les deux années de projet, le bidonville a en effet accueilli des enfants, des familles, des habitants, au gré des expositions et des évènements qui, jusqu'alors, n'y étaient jamais entrés. Sollicitant également des publics éloignés du monde de la culture et encore plus de l'architecture ou du design. Selon Sébastien Thiéry, des relations, des histoires d'amour et d'amitié se sont tissées, permettant à certains habitants du bidonville d'en partir.

Dans cette perspective, le travail du PEROU donne à réfléchir à ce que serait « une politique de l'écoumène[42] », qui se donnerait l'objectif d'installer un monde commun à partir du porter-attention à la vulnérabilité de nos habitats — et qui serait donc également la source d'une éthique spatiale inédite.

3.2 User les possibles

Une deuxième typologie de lieux fréquemment rencontrée réside dans les édifices ou les espaces vides, où l'activité n'existe pas (ou a disparu). C'est la présence croissante de friches industrielles requalifiées qui montrent l'émergence de grands espaces vacants, prêts à être à nouveau remplis par d'autres possibles. Les designers de la participation font le pari que la disponibilité de ces lieux, leur vacance, encourage l'émergence de futurs souhaitables[43].

Projet « Tri postal », Agathe Chiron + NAC + PEROU, Avignon, 2013

Le projet de réhabilitation de l'ancien Tri Postal naît en 2013 d'une démarche collective. Il propose de nouveaux usages et d'explorer de nouvelles formes d'organisation, avec l'investissement de la friche. Tout au long des 9 mois de projet vont avoir lieu des expositions pour présenter le lieu et le projet afin de leur donner de la visibilité, d'être reconnus politiquement et de mobiliser le quartier.

Profitant de la journée du patrimoine, suite à la fabrication de la « cabane » allant devenir la permanence architecturale du projet en train de se faire, l'idée naît de créer une exposition, à partir de la visite « historique » de l'ancien Tri Postal, mêlée à des installations artistiques et celle de la cabane. Le projet défend l'accueil de sans-abris dans le tiers-lieu, ce qui n'est pas du goût de tous les acteurs du territoire. Pour exposer les futurs possibles, différentes mises en scène sont conçues dont le plan des futures chambres au 2e étage du bâtiment pour les personnes sans domicile, tracé au scotch. Cette exposition, montrant les possibles est décrite comme une opération de « blablabluff[44] ».

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143



Figures 6 et 7. La cabane de chantier, lieu de monstration des méthodes et d’exposition du projet en train de se faire.



© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Figure 8. Chantier participatif de la cabane.

La tenue d'expositions gratuites et ouvertes au grand public semble faire advenir le futur des lieux en les soumettant à celles et ceux qui s'y établissent (designers et visiteurs/contributeurs), et à un type d'expérience particulier, celui qui correspond aux *usages*. Tout usage d'un lieu (ou d'un objet, d'un service) dépend de certaines choses rendues disponibles et dont la personne s'empare. Aucun usage n'est possible en l'absence de choses à « user[45] » (pour ne pas dire « utiliser[46]»). Pour qu'un usage advienne, il est nécessaire que les choses soient non seulement disponibles, mais aussi, dans une certaine mesure, malléables. Au tri postal, la fabrication de la cabane avec le public à l'aide d'un procédé de fabrication simple (ici un mélange de paille et de terre) rend, par exemple, le lieu disponible à l'usage[47]. Ce moment de co-construction donne au lieu la capacité de se transformer, s'ajuster, s'adapter aux situations dans lesquelles les personnes ont recours à lui.

Ces usages relatifs à la disponibilité et à la flexibilité des choses ne sont possibles que si les personnes en ont l'initiative. Les choses à user ne s'imposent ni ne dévoilent leur potentiel facilement. Le visiteur-contributeur des expositions explore son matériau d'expérience, l'observe, le manipule, et ce faisant décèle son potentiel et même parfois l'augmente. Agathe Chiron appelle cela des « chantiers d'amélioration du lieu » qui, petit à petit, durant ces 9 mois de résidence ponctués par une série d'expositions et d'évènements, profitant de l'agenda culturel de la ville d'Avignon, ont permis de fédérer une communauté d'habitants, de partenaires, de politiques. Répondant, par exemple, aux usages du lieu, une cantine solidaire va y être construite, avec des lits-banquettes accueillant le jour les convives attablés, la nuit des sans-abris allongés.

3.3 Retour à la sociabilité politique

La dernière figure rencontrée réside dans des espaces publics délaissés : place publique sans âme, espace vidé d'activités, trottoir où l'on ne fait que passer. Les espaces urbains interviennent comme autant de lieux de réunions, de promenades, de commerces, où foisonne la vie sociale, mais dans de nombreux cas, la communauté de citoyens n'est pas donnée, elle ne peut se créer que petit à petit grâce aux rencontres des individus et à leurs échanges qui fédèrent des opinions.

La place publique est une « portion d'espace concret dont nous faisons usage et que nous recréons continuellement par l'intermédiaire de nos usages[48] ». De fait, si elle est un espace nivelé, « elle diminue les possibilités de libres usages et d'associations libres ; en tant que lieu, elle les multiplie au contraire. Or plus c'est le cas, plus le degré de démocratie qu'elle incarne et, réciproquement rend possible, est élevé[49] ». Nous considérons qu'une série d'expositions dans ces espaces auraient comme rôle de participer à les rendre véritablement « publiques » et démocratiques. Elles permettraient à ces *espaces* de devenir des *lieux*.

> ***Projet « Habiter Wazemmes », 2011***
>
> *Issu des programmes « Territoires en Résidences » de La 27e Région, ce projet, sous la forme d'une résidence de designers et chercheurs, se situe à Wazemmes, un quartier historique et populaire de Lille, et a pour ambition de réfléchir et de proposer des projets sur la thématique de l'espace public et de la participation des habitants.*
>
> *L'équipe ayant établi une permanence dans le local d'une association, permettant d'exposer le projet en train de se faire, développe une communauté d'intérêts. Une série d'expérimentations sont testées, dont l'idée des « Espaces qui parlent[50] », travaillant sur l'activation des espaces publics, notamment ceux « délaissés » : 1/par l'intermédiaire de panneaux « ici on pourrait faire », permettant d'être « à l'écoute des espaces publics et les laisser parler » ; 2/à travers une exposition photographique donnant une fonction de lieu d'exposition temporaire à ces espaces sans vie. Enfin, une exposition de fin de projet est conçue dans un des lieux délaissés pour resituer le projet tout en expérimentant l'occupation temporaire de l'espace en lieu de rencontre, de partage.*

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143



Figure 9. Vitrine de l'association de quartier exposant les pistes de projet, Lille, 2011.


Figure 10. Exposition des idées dans le local associatif, Lille, 2011.

Il apparaît que ces expositions interrogent la capacité des individus à utiliser l'espace public comme espaces de revendication d'idéaux. Lieu de rencontres et de convivialité entre les individus, l'exposition devient le lieu de confrontation d'altérités. De fait, ces espaces publics

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

(re)deviennent le lieu où s'expérimente la sociabilité politique.

4. Conclusion

L'exposition est « un média dont la technique est essentiellement spatiale, objectale et sociale[51] », dont la spécificité médiatique contient deux processus qui travaillent la relation du visiteur à l'exposition : d'une part « […] la mise en œuvre d'une stratégie communicationnelle de la part du producteur en direction du visiteur[52] » ; d'autre part, « l'instauration d'une relation entre le visiteur et le monde d'appartenance des objets par l'intermédiaire de ces derniers[53]. » Nous revenons ici sur ce qui jaillit des liens entre ces deux aspects communicationnels de *production* et de *réception*.

Nous avons vu, tout au long de l'article que dans le cas du design de la participation, le designer/producteur expose des formes ouvertes à *user.* Cela traduit une posture *de laisser faire* pour les designers qui s'intéressent à exposer les *cadres* du projet par lesquels se déploient une pluralité d'usages plutôt que les *formes finies* du projet. Cette action modérée de conception, où l'imprévu devient le mot d'ordre, interroge. Pour en comprendre la dynamique et lui donner un nouvel éclairage, nous proposons de l'arrimer à une autre démarche, celle de Gilles Clément, paysagiste-jardinier.

Fortement marqué par l'écologie et la pensée écosystémique, il défend une pratique de l'intervention minimale, une attitude d'écoute et de modestie, cherchant à modifier le moins possible l'écosystème en ayant une attention particulière pour le complexe. Au contraire d'une visée *planificatrice*, le projet de paysage réside selon lui dans un dialogue mesuré avec le vivant, dans lequel l'imprévu à toute sa place. Allant même plus loin, Gilles Clément affirme que l'espace non jardiné détient plus de créativité que l'espace entretenu[54]. Cette posture paradoxale nous intéresse et nous questionne : quelle place reste-t-il au concepteur qui prend acte que le vivant (ou les vivants) est plus florissant que sa propre intervention ? Il développe une pratique selon l'idée du « jardin en mouvement[55] », c'est-à-dire en fonction des aléas du vivant, le développement des espèces, faisant avec les fluctuations, les rythmes, les climats.

Ce positionnement semble trouver écho à l'attitude tout à fait singulière que nous rencontrons dans le design de la participation. Les designers instaurent en effet, dans les différentes expositions de projets, des dispositifs mettant en avant et en œuvre le mouvement permanent du contexte, des personnes, des idées. L'exposition est pensée comme une forme de *négociation*, à la fois pour accueillir les usagers/visiteurs, en tant que *matériau vivant*, mais également comme manifeste de l'impuissance des designers à contrôler leur *vitalité*, de telle sorte que cela opère un mouvement de « déprise d'œuvre[56] » pour les concepteurs. Plutôt que d'être dans une dynamique de création de nouveauté, d'innovation, il apparaît que les designers tentent de réparer lentement l'existant en « dé-projetant[57] » leurs pratiques.

Profitant de la réflexion sur l'anthropocène[58] et l'envisageant comme un moment culturel et esthétique réflexif, de prise de conscience de notre condition vulnérable — à la fois et en même temps globale et locale —, il semblerait que le design de la participation questionne notre implication directe dans cette vulnérabilité systémique et tente de redéfinir de nouvelles façons d'habiter la Terre, notamment *via* ces expositions. Il s'agit bel et bien de profiter de ces moments de monstration pour reconnaître cette vulnérabilité et de les transformer en vecteur d'action collective.

Bibliographie

Archer, Bruce, « Design as a discipline », *Design Studies*, 1 (n° 1), 1979, p. 7-20.

Auziol, Brigitte, *Exposer le design : Formes et intentions*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Marie-Sylvie Poli, Avignon, Avignon Université, 2019.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2012.

Bassereau, Jean-François, Charvet Pello, Régine, Faucheu, Jenny *et al.* « Les objets intermédiaires de conception/ design, instruments d'une recherche par le design », *Sciences du Design*, 2 (n° 2), 2015, p. 48-63.

Berque, Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 2000.

Blondiaux, Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie : actualité de la démocratie participative*, Paris, Seuil, 2008.

Bonnet, Emmanuel, Landivar, Diégo, Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Le design, une cosmologie sans monde face à l'Anthropocène », *Sciences du Design*, 10 (n° 2), 2019, p. 97-104.

Buchanan, Richard, « Wicked problems in design thinking », *Design Issues*, 8 (n° 2), 1992, p. 5-21.

Caraës, Marie-Haude, Marchand-Zanartu, Nicole, *Images de pensée,* Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2011.

Clément, Gilles, *Manifeste du Tiers paysage*, Paris, Sens & Tonka, 2014.
—, *Le jardin en mouvement : De la Vallée au Champ*, Paris, Sens & Tonka, 2006.

Cross, Nigel, « Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science », *Design Issues*, 17 (n° 3), 2001, p. 49–55.

Davallon, Jean, Flon, Émilie, « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série, 2013, p. 19-45.
–, Pourquoi considérer l'exposition comme un média ? Médiamorphoses, (n° 9), p. 27-30.
–, Jean, *L'exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Desvallées, André, Scharer, Martin, Drouguet, Noémie, « Exposition », dans Mairesse, François, Desvallées, André (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011.

Dorst, Kees, « The core of "design thinking" and its application », *Design Studies*, *32* (n° 6), 2011, p. 521-532.

Encore Heureux (dir.), *Lieux infinis : Construire des bâtiments ou des lieux ?,* Paris, Éditions B42, 2018.

Goffman, Erving, *Asiles. Études sur la condition sociale des malades mentaux,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1968.

Gonseth, Marc-Olivier, « L'Illusion muséale », dans *La Grande illusion*, Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, 2000.

Hallauer, Édith, *Du vernaculaire à la déprise d'œuvre : Urbanisme, architecture, design*, Thèse en Art et histoire de l'art, sous la direction de Thierry Paquot, Paris, Université Paris-Est, 2017.
–, Édith, « Habiter en construisant, construire en habitant : la "permanence architecturale", outil de développement urbain ? », *Métropoles*, n° 17, 2015.

Jeantet, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », *Sociologie du travail*, 40 (n° 3), 1998, p. 291-316.

Kroes, Peter, « Design methodology and the nature of technical artefacts », *Design Studies*, 23 (n° 3), 2002, p. 287-302.

Léchot-Hirt, Lysianne, « Contexte théorique et état de l'art », dans Léchot-Hirt, Lysianne (dir.),

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Recherche-création en design : modèles pour une pratique expérimentale, Genève, Métis Presses, 2010, p. 27-33.

Leleu-Merviel, Sylvie, Boulekbache-Mazouz, Hafida (dir.), *Recherches en design ; processus de conception, écriture et représentations*, Londres, ISTE Editions, 2014.

Lussault, Michel, « Porter attention à l'écoumène », *Tous urbains*, 13 (n° 1), 2016, p. 12-13.

Minier, Pascale, Billaudeau, Valérie, « Design & Projet en architecture : dialectique sur l'esquisse », *Communication et organisation*, 46 (n° 2), 2014, p. 57-70.

Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Ce que le design a fait à l'Anthropocène, ce que l'Anthropocène fait au design », *Sciences du Design*, 11 (n° 1), 2020, p. 21-31.

Nicolas-Le Strat, Pascal, *Le travail du commun*, Saint Germain sur Ille, Éditions du Commun, 2016.

Papanek, Victor, *Design pour un monde réel, Écologie humaine et changement social*, Paris, Mercure de France, 1974.

Rancière, Jacques, *Le Spectateur émancipé,* Paris, La Fabrique, 2008.

Reunkrilerk, Dorian, « Exposer/S'exposer au design : un processus collectif d'altérité », Bardin, Christophe (dir.), *Figures de l'art* n° 36, *Les Moments du design*, Pau, PUPPA, 2019, p. 169-170.

Royer, Marine, « Design social. Éléments constitutifs d'un projet sur le maintien à domicile des personnes âgées et en situation de handicap », *Ocula « Quando è design »*, (n° 21), octobre 2020. DOI : 10.12977/ocula2020-46

Rubini, Constance, « Penser avec la main », dans Caraës, Marie-Haude, Afsa, Cyril, Rubini, Constance, *Dessiner le design*, Paris, Musée des arts décoratifs, 2009.

Takeda, Hideaki, Veerkamp, Paul, Yoshikawa, Hiroyuki, « Modeling design process », *AI Magazine*, 11 (n° 4), 1990, p. 37-12.

Thackara, John, *In the bubble: de la complexité au design durable*, Saint-Étienne, Cité du design, 2008.

Van Aken, Joan Ernst, « Valid Knowledge for the professional design of large and complex design processes », *Design Studies*, 26 (n° 4), 2005, p. 379-404.

Zask, Joëlle, *Quand la place devient publique*, Lormont, Le Bord de l'eau, coll. « Les voies du politique », 2018.
–, *Outdoor Art. La sculpture et ses lieux*, Paris, La Découverte, coll. « Les Empêcheurs de penser en rond », 2013.

Crédit et légendes

Figure 1. « Accrochage-in-progress » pour présenter les pistes de projets, Annecy, 2010. © La 27e Région.

Figure 2. « Accrochage-in-progress » des usagers du projet, Annecy, 2010. © La 27e Région.

Figure 3. Le CAPLA et ses habitants, Paris, 2016. © Agrafmobile / Malte Martin.

Figure 4. Cuisine mobile co-construite avec les habitants devant le CAPLA pour l'association Les Mères en place, Paris, 2016. © Agrafmobile / Malte Martin

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Figure 5. Extrait des planches exposées dans le bidonville pour écrire un récit de transformation de l'espace, Ris-Orangis, 2012.

Figures 6 et 7. La cabane de chantier, lieu de monstration des méthodes et d'exposition du projet en train de se faire. © Agathe Chiron.

Figure 8. Chantier participatif de la cabane. © Agathe Chiron.

Figure 9. Vitrine de l'association de quartier exposant les pistes de projet, Lille, 2011. © La 27e Région.

Figure 10. Exposition des idées dans le local associatif, Lille, 2011. © La 27e Région.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

1. Royer, Marine, « Design social. Éléments constitutifs d'un projet sur le maintien à domicile des personnes âgées et en situation de handicap », *Ocula « Quando è design »*, (n° 21), octobre 2020. DOI : 10.12977/ocula2020-46
2. Papanek, Victor, *Design pour un monde réel, Écologie humaine et changement social*, Paris, Mercure de France, 1974.
3. Thackara, John, *In the bubble : de la complexité au design durable*, Saint-Étienne, Cité du design, 2008.
4. Nicolas-Le Strat, Pascal, *Le travail du commun*, Saint Germain sur Ille, Éditions du Commun, 2016.
5. Le terme « design » est à comprendre ici dans son acception anglaise, où *design* signifie conception. En parlant de conception, nous ferons donc fi de question d'échelle, et parlerons indistinctement de design de service, d'espace, d'urbanisme, de paysage, d'architecture, de design graphique, etc.
6. Reunkrilerk, Dorian, « Exposer/S'exposer au design : un processus collectif d'altérité », Bardin, Christophe (dir.), *Figures de l'art* n° 36, Les Moments du design, Pau, PUPPA, 2019, p. 169-170.
7. Voir notamment : Davallon, Jean, Flon, Émilie, « Le média exposition », *Culture & Musées*, Hors-série, 2013, p. 19-45.
8. Davallon, Jean, *L'exposition à l'œuvre : Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 11.
9. *Ibid.*, p. 138.
10. Desvallées, André, Scharer, Martin, Drouguet, Noémie, « Exposition », dans Mairesse, François, Desvallées, André (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 139.
11. Kroes, Peter, « Design methodology and the nature of technical artefacts », *Design Studies*, 23 (n° 3), 2002, p. 287-302.
12. Voir à ce sujet : Cross, Nigel, « Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science », *Design Issues*, 17 (n° 3), 2001, p. 49–55 et Dorst, Kees, « The core of "design thinking" and its application », *Design Studies*, *32* (n° 6), 2011, p. 521-532.
13. Lire notamment : Dorst, Kees, « The core of "design thinking" and its application », *op.cit.* et Takeda, Hideaki, Veerkamp, Paul, Yoshikawa, Hiroyuki, « Modeling design process », *AI Magazine*, 11 (n° 4), 1990, p. 37-12.
14. Van Aken, Joan Ernst, « Valid Knowledge for the professional design of large and complex design processes », *Design Studies*, 26 (n° 4), 2005, p. 379-404.
15. Archer, Bruce, « Design as a discipline », *Design Studies*, 1 (n° 1), 1979, p. 7-20 ; Buchanan, Richard, « Wicked problems in design thinking », *Design Issues*, 8 (n° 2), 1992, p. 5-21.
16. Kroes, Peter, « Design methodology and the nature of technical artefacts », *op.cit.*
17. Cross, Nigel, « Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science », *op.cit.*
18. Dans la lignée des architectes Simone et Lucien Krool, chantres de la participation et de leurs successeurs.
19. Bassereau, Jean-François, Charvet Pello, Régine, Faucheu, Jenny *et al.* « Les objets intermédiaires de conception/design, instruments d'une recherche par le design », *Sciences du Design*, 2 (n° 2), 2015, p. 48-63.
20. Auziol, Brigitte, *Exposer le design : Formes et intentions*, Thèse de doctorat en Sciences de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

l'information et de la communication, sous la direction de Marie-Sylvie Poli, Avignon, Avignon Université, 2019.

21. Voir notamment : Jeantet, Alain, « Les objets intermédiaires dans la conception. Éléments pour une sociologie des processus de conception », *Sociologie du travail*, 40 (n° 3), 1998, p. 291-316 ; Leleu-Merviel, Sylvie, Boulekbache-Mazouz, Hafida (dir.), *Recherches en design ; processus de conception, écriture et représentations*, Londres, ISTE Editions, 2014 ; Minier, Pascale, Billaudeau, Valérie, « Design & Projet en architecture : dialectique sur l'esquisse », *Communication et organisation*, 46 (n° 2), 2014, p. 57-70.
22. Présentée au musée des Arts décoratifs à Paris du 22 octobre 2009 au 10 janvier 2010.
23. Rubini, Constance, « Penser avec la main », dans Caraës, Marie-Haude, Afsa, Cyril, Rubini, Constance, *Dessiner le design*, Paris, Musée des arts décoratifs, 2009, p. 130.
24. Léchot-Hirt, Lysianne, « Contexte théorique et état de l'art », dans Léchot-Hirt, Lysianne (dir.), *Recherche-création en design : modèles pour une pratique expérimentale*, Genève, Métis Presses, 2010, p. 29.
25. La 27^e^ Région, *Résidence N° 8. Annecy, habiter le lycée. Immersion créative dans un lycée de Rhône-Alpes* : http://www.la27eregion.fr/wp-content/uploads/sites/2/2015/01/Livret_residence-habiterlelycee-100723074621-phpapp01.pdf Consulté le 10 octobre 2020
26. Blog du projet : https://territoiresenresidences.wordpress.com/category/residences/residence-au-lycee-gabriel-faure-a-annecy-habiter-le-lycee/ Consulté le 10 octobre 2020
27. C'est une différence notable avec les expositions de design plus conventionnelles qui présentent également des objets intermédiaires de conception mais retracent en effet une démarche*, a posteriori*, arbitrant entre ce qui est à voir et ce qui ne l'est pas. L'*administration* de ces objets intermédiaires de conception, *a posteriori* du projet, faite par le commissaire et/ou le scénographe de l'exposition opère des transformations, transferts ou restructurations, qui, selon nous, ne participent pas des mêmes dynamiques d'expositions.
28. « Expôt ou exponat : concept désignant tous les objets au sens large, incluant donc les matériaux visuels, sonores, tactiles ou olfactifs, susceptibles d'être porteurs de sens dans le cadre de l'exposition. » : Gonseth, Marc-Olivier, « L'Illusion muséale », dans *La Grande illusion*, Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, 2000, p. 157.
29. Caraës, Marie-Haude, Marchand-Zanartu, Nicole, *Images de pensée,* Paris, Réunion des Musées Nationaux, 2011, p. 8.
30. Souvent caricaturé par le sobriquet de « design post-it ».
31. Caraës, Marie-Haude, Marchand-Zanartu, Nicole, *Images de pensée, op.cit.*, p. 8.
32. Hallauer, Édith, « Habiter en construisant, construire en habitant : la « permanence architecturale », outil de développement urbain ? », *Métropoles*, n° 17, 2015.
33. *Ibid.*
34. Blondiaux, Loïc, *Le nouvel esprit de la démocratie : actualité de la démocratie participative*, Paris, Seuil, 2008.
35. Émancipation telle que l'appréhende Jacques Rancière : « brouillage de la frontière entre ceux qui agissent et ceux qui regardent, entre individus et membres d'un corps collectif » dans *Le Spectateur émancipé,* Paris, La Fabrique, 2008, p.26.
36. Encore Heureux (dir.), *Lieux infinis : Construire des bâtiments ou des lieux ?,* Paris, Éditions B42, 2018.
37. Berque, Augustin, *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 2000.
38. Propos de Sébastien Thiéry recueilli lors de sa conférence « Construire l'action » à l'Ensa

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

Strasbourg : https://www.youtube.com/watch?v=XbOtcJSH01M. Consulté le 10 octobre 2020. Tous les propos entre guillemets dans la suite du texte sont issus de la conférence.

39. Source : https://perou-paris.org/pdf/Actions/PEROU_Essonne_janv14.pdf Consulté le 10 octobre 2020.
40. Au sens de « l'espace devient un lieu quand il est habité » Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, 1957 ; rééd. Paris, PUF, 2012.
41. Lussault, Michel, « Porter attention à l'écoumène », *Tous urbains*, 13 (n° 1), 2016, p. 12-13.
42. *Ibid.*
43. Cet élément ne nie pas des arguments plus pragmatiques comme la gratuité de ce type de lieux qui est souvent une condition nécessaire étant donné qu'une large part des projets de design de la participation se font avec des budgets très réduits.
44. Entretien avec Agathe Chiron, septembre 2020.
45. On peut penser notamment à l'impossibilité d'usages des « institutions totales » Goffman, Erving, *Asiles. Études sur la condition sociale des malades mentaux,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1968.
46. L'utilisation renvoie, au contraire d'usage, à une fonction bien définie, à un mode d'emploi qu'il s'agit de suivre, dans une perspective utilitariste qui n'apparaît pas être l'enjeu primordial des pratiques que nous observons
47. *A contrario*, les choses dont le sens et la fonction sont déterminés à l'avance, comme c'est le cas d'une grande partie des espaces urbains, ne le sont pas. Voir notamment : Zask, Joëlle, *Outdoor Art. La sculpture et ses lieux*, Paris, La Découverte, coll. « Les Empêcheurs de penser en rond », 2013. *Cf.* https://journals-openedition-org.federation.unimes.fr:8443/lectures/6528, consulté le 10 octobre 2020. »
48. Zask, Joëlle, *Quand la place devient publique*, Lormont, Le Bord de l'eau, coll. « Les voies du politique », 2018, p. 47. Voir https://journals-openedition-org.federation.unimes.fr:8443/lectures/6528, consulté le 10 octobre 2020. »
49. *Ibid.*, p. 51.
50. La 27e Région, *Résidence N° 12. Immersion créative au sein du quartier de Wazemmes à Lille* : http://www.la27eregion.fr/wp-content/uploads/sites/2/2015/01/Livret_habiter-wazemmes.pdf Consulté le 10 octobre 2020.
51. Davallon, Jean, Pourquoi considérer l'exposition comme un média ? Médiamorphoses, (n° 9), p. 29.
52. *Ibidem.*, p. 29.
53. *Ibid.*
54. Clément, Gilles, *Manifeste du Tiers paysage*, Paris, Sens & Tonka, 2014.
55. Clément, Gilles, *Le jardin en mouvement : De la Vallée au Champ*, Paris, Sens & Tonka, 2006.
56. Hallauer, Édith*, Du vernaculaire à la déprise d'œuvre : Urbanisme, architecture, design,* Thèse en Art et histoire de l'art, sous la direction de Thierry Paquot, Paris, Université Paris-Est, 2017.
57. Bonnet, Emmanuel, Landivar, Diégo, Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Le design, une cosmologie sans monde face à l'Anthropocène », *Sciences du Design*, 10 (n° 2), 2019, p. 97-104.
58. Monnin, Alexandre, Allard, Laurence, « Ce que le design a fait à l'Anthropocène, ce que

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143

l’Anthropocène fait au design », *Sciences du Design*, 11 (n° 1), 2020, p. 21-31.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-09 17:31:19, depuis le 216.73.217.143