

*Abstract / FR*

En mars 2013, DESIGN, POVERTY, FICTION célèbre le 40<sup>ème</sup> anniversaire du premier choc pétrolier (mars 1973), qui marque l'entrée des pays occidentaux en crise permanente. Pour le moment, rien n'indique une rémission. Il est donc essentiel d'imaginer la pauvreté autrement, soit pour s'en accommoder, par manque d'alternative, soit pour en faire un lieu d'expériences. DESIGN, POVERTY, FICTION questionne le rapport ambigu qu'entretient le design avec la pauvreté.

Il propose d'abord de se pencher sur la pauvreté dans les sociétés industrialisées. Il expose des expériences de modes de vie, des hypothèses politiques, et des dispositifs artistiques qui utilisent la pauvreté comme un matériau de projet.

DESIGN, POVERTY, FICTION fonctionnera sous forme de festival, en associant des rencontres, des projections de films, un bar, des expériences de design et des propositions festives.

La première journée sera consacrée à la pauvreté comme matière première. La deuxième tournera autour des mises en fiction de la pauvreté et du travail. Nous ferons dialoguer des anthropologues, des philosophes, des collectifs précaires, des designers et des artistes sur la question des besoins humains fondamentaux, des richesses cachées, des formes d'exploitation du travail à interroger.

*Mechanical Turk*, néoprimitivisme, culture punk, *hard discount*, vie dans le désert, potlatch, discours contradictoires de l'aide humanitaire, salariat vs aides sociales...

DESIGN, POVERTY, FICTION est mené conjointement par trois écoles : l'Ensad (Paris), le Sandberg Instituut (Amsterdam) et l'ESBA TALM (Site d'Angers), et se déroulera au Grand Hornu (Belgique) les 22 et 23 mars 2013.

*Abstract / ENG.*

In March 2013, DESIGN, POVERTY, FICTION will celebrate the 40th anniversary of the 1973 oil crisis, which marks the beginning of the permanent crisis in the Western countries. As for now, nothing indicates that the crisis might come to an end. It is, therefore, essential to re-imagine poverty, whether to adapt ourselves to it, due to a lack of alternatives, or to use it as a pretext for experiences.

DESIGN, POVERTY, FICTION aims at questioning the ambiguous relationship between design and poverty.

It will question poverty in the industrialized countries. Then, it proposes experimental ways of living, political hypotheses and artistic dispositives which make use of poverty as a raw material.

DESIGN, POVERTY, FICTION will take the form of a festival, with guests, films, a bar, design experiences and a party. The first day, we will consider poverty as a raw material. The second day, we will examine the fictionalization of poverty and work. The discussions will involve anthropologists, philosophers, activists, designers and artists. They will exchange views on the question of fundamental human needs, hidden wealths, new forms of exploitation of workers...

*Mechanical Turk*, neoprimitivism, punk culture, hard discount, life in the desert, potlatch, humanitarian double bind, wage system vs welfare...

DESIGN, POVERTY, FICTION will take the form of a festival, lead by three schools: the Ensad – Paris, the Esba-Talm-Angers and the Sandberg Instituut – Amsterdam, at Grand Hornu, Belgium.

## MANIFESTO

### FR

DESIGN, POVERTY, FICTION pose l'hypothèse que le design est une arme de

maintien de l'ordre (très perfectionnée), une pratique se jouant sans cesse de sa transparence, illusionniste savante, sans le savoir.

DESIGN, POVERTY, FICTION souhaite provoquer cette morale et ces esthétiques contemporaines en les confrontant à différentes quêtes existentielles parfois contradictoires, provocantes, voire à rebours. Objectif : un monde matérialiste à bousculer dans son imaginaire même.

DESIGN, POVERTY, FICTION part du constat cynique que, dans les sociétés occidentales hautement organisées, le retour de la pauvreté est un objet de design. La pauvreté se dessine, se conçoit. Serait-elle esthétique, serait-elle volontaire ? Le *nec-plus-ultra* de l'être bobo serait-il d'être *hobo* ?

ENG.

DESIGN, POVERTY, FICTION makes the hypothesis that design is a (very sophisticated) weapon to maintain order, a practice that plays with its own transparency without knowing it, like a clever illusionist.

DESIGN, POVERTY, FICTION wishes to provoke this state of mind, and the contemporary aesthetics linked to it, by confronting them with an existential quest, that could be contradictory, provocative, or lead to take the question from another point of view. The target is to bump into the materialist world's imaginary.

DESIGN, POVERTY, FICTION makes the cynical assessment that, in our hyper organized occidental societies, the way back to poverty is a design object. Poverty is designed. Would it be aesthetic? Voluntary? Is the *nec plus ultra* of the *bobo* to be a *hobo*?

.../...

### *Argument / FR*

Le design asservi à la société matérialiste a fréquemment été dénoncé comme l'instrument du spectacle, du divertissement permanent. La course en avant vers l'abondance conduit à la consommation excessive, à la satisfaction de « faux » besoins...

Aujourd'hui on lui oppose sa succession volontairement pauvre, morale, nostalgie de l'âge d'avant le matérialisme, retour annoncé de multiples saint François d'Assise.

Selon nous, un asservissement aux thèses de la frugalité et de l'ascétisme fera du design le chantre idéal du maintien de la pauvreté.

Mais qu'y aurait-il donc, après le matérialisme, qui puisse éviter ce dualisme simple ?

Quels projets, quels choix, pourraient éviter le retour en arrière à une économie de survie ou en deçà du matérialisme exponentiel, surexploité par le capitalisme d'apparence hédoniste : quel espace de pensée et d'imaginaire ?

*Argument / ENG.*

Design has frequently been described as a slave to the material society, a tool of the society of spectacle, of the endless entertainment. The race towards abundance leads to excessive consumption and the ever increasing desire to satisfy "false" needs.

In a too simple opposition, it is often proposed a nostalgia of the time before materialism, a quest for poverty, morality... return tickets for a series of St. Francis of Assisi.

According to us, this subservience to frugality and asceticism make design the ideal bard to maintain poverty.

How could we avoid this simplistic dualism? What could come after materialism? Could there be different choices, different projects beyond the way back to a survival economy or below the hedonistic, overexploited, exponential materialism? What spaces could be left for thoughts, for imaginary?

*PRINCIPES / FR*

DESIGN, POVERTY, FICTION prend la forme d'un festival mené conjointement par trois écoles : l'Ensad (Paris), l'ESBA TALM (Site d'Angers) et le Sandberg Instituut (Amsterdam).

Festival, car il ne s'agit pas d'un débarquement sans contrepartie : ce sera un festival dans lequel nous diffuserons une production préparée pour l'occasion. Il doit s'accompagner d'un travail de médiation organisé où les étudiants doivent prendre une part active.

*PRINCIPLES / ENG.*

DESIGN, POVERTY, FICTION will take the form of a festival, lead by three schools: the Ensad – Paris, the ESBA TALM (Site d'Angers) and the Sandberg Instituut – Amsterdam.

A festival because the goal is not to disembark without any return: we will spread productions, produced on purpose. An important work is to be made by students concerning the mediation of the event.

-----