

WHAT'S UP? Intentions d'un festival en construction

ALICE COURILLEAU / FR

Designer diplômée de l'École supérieure des beaux-arts d'Angers en 2013, elle investit le territoire du tricot comme prisme pour interroger celui du design. En questionnant plusieurs temporalités, réalités sociales et économiques, des univers fictionnels et les outils de production humains, manuels et mécaniques, ses objets tissent la trame de ses interrogations sur le contexte de production actuel : produire avec peu, produire ensemble avec et pour l'autre.

www.alicecourilleau.wix.com/designer

JULIE GAYRAL / FR

Diplômée en design de l'École supérieure des beaux-arts d'Angers en 2013, elle s'intéresse à la construction de la relation entre design et technologie dans une critique de la fascination technologique. En réalisant des projets qui tentent de dé-fasciner l'idée du futur et le discours technique, elle interroge le discours du designer et les formes de dispositifs pauvres. Elle poursuit actuellement cette pratique au sein du post-diplôme Design & Recherche de Saint-Étienne.

<http://availabledesigner.blogspot.fr/>

« DESIGN, POVERTY, FICTION » est un festival organisé par trois écoles d'art françaises et hollandaise les 22 et 23 mars 2013 sur le site du Grand Hornu en Belgique. Il est le fruit d'une année de réflexion plastique et théorique visant à baliser un espace de recherche pour le design, en questionnant la notion de pauvreté au regard des différents rôles du designer, au sein de contextes historiques et économiques qui induisent aujourd'hui de repenser les modèles établis depuis l'émergence de la société industrielle. La pauvreté, dans l'ensemble des termes qu'elle convoque comme ceux d'absence, de carence, de fragilité, est avant tout liée au « peu ». En posant la recherche selon les termes de « DESIGN, POVERTY, FICTION », on entend ici questionner la relation politique et économique entre design et pauvreté et celle du « geste pauvre ». La recherche ne porte donc pas sur la pensée d'un design « de crise » mais bien sur celle de ses territoires à venir, ouverts à toutes formes d'expérimentations.

B.N.C

Si les enjeux nous paraissent aujourd'hui clairement énoncés, il n'a cependant pas été aisé pour nous, étudiants, d'en prendre la juste mesure et de comprendre ce que nous allions bien pouvoir produire au terme de ces quelques mois. Bénéfice Non Commercial. BNC. Ce sont les trois lettres qui nous sont proposées, en octobre 2012, aux Beaux-Arts d'Angers, comme point de départ, doublées du visionnage du film *Enjoy Poverty* de l'artiste hollandais Renzo Martens. On ne nous en dit pas davantage, hormis que cet atelier sera l'occasion de plusieurs workshops et de partenariats internationaux, avec pour objectif et concrétisation un événement en Belgique, certainement. L'acronyme prétexte à nourrir le groupe de travail est l'occasion de la découverte de divers matériaux comme des séries télévisées, des textes, des images, des récits, des références artistiques ou empruntées au quotidien. Nous avons deux mois pour construire collectivement quelque chose que personne ne définit pour nous, et que nous oublions à mesure que les propositions individuelles jaillissent. Les réunions se transforment en tours de table où chacun exprime un rapide état des lieux de l'avancement de son projet. L'échéance prend la forme d'un vernissage auquel sont conviés deux enseignants des Arts Décoratifs de Paris, également à l'initiative du programme de recherche. Si on peut retenir la diversité des propositions et la qualité de certaines, l'événement fut un fiasco, personne n'ayant pris l'initiative de penser l'exposition collective comme temps et espace.

Les enjeux se sont depuis précisés et l'énoncé DESIGN, POVERTY, FICTION s'expose clairement, pour la première fois, sous la forme d'un manifeste qui pose le design comme une arme du maintien de l'ordre et la pauvreté comme un objet de design des sociétés occidentales hautement organisées. La première approche de ce nouvel espace de pensée et d'imaginaire prendra la forme active et participative d'un festival monté par les trois écoles d'enseignement supérieur d'Angers, de Paris et d'Amsterdam. Un festival au cours duquel on entendra plusieurs intervenants : designers, philosophes, artistes, qui contribueront, par le croisement de leurs disciplines, à préciser et élargir la réflexion. Dans sa forme expérimentale, cela ne sera donc pas un colloque au sens traditionnel du terme, et on y verra également des films, des propositions plastiques des étudiants, on y mangera, on y fera même la fête. Cela se déroulera en Belgique, sur le site du Grand Hornu, un ancien complexe industriel minier réhabilité en musée et situé dans le Borinage, aujourd'hui l'une des régions économiquement les plus pauvres. Le festival aura lieu en mars, dans trois mois.

MAKE A FESTIVAL, OR TRYIN'

Pour parler de pauvreté, de « l'acte de peu » comme possibilité créative, le colloque dans sa forme traditionnelle paraît peu convaincant. Organiser ce type

de réunion académique de spécialistes en la matière, tous réunis pour discourir sur ce que pourrait bien être ce « DESIGN, POVERTY, FICTION », préfigurait un résultat distant des questions et des interrogations que nous pensions soulever, autant dans le contenu que dans la forme elle-même. Choisir de faire un festival, c'est inclure la dimension festive et opter pour une forme possédant une plus grande latitude d'expérimentation sur le propos en question. Car la question de « DESIGN, POVERTY, FICTION » est expérimentale, la manière dont nous concevons cette question n'a, a priori, jamais été abordée et, pour être honnêtes, nous ne savions pas réellement si elle était suffisamment riche pour en faire des recherches à long terme. C'est pourquoi permettre aux intervenants de réagir dans ce contexte qu'est le festival fut envisagé comme la possibilité d'exploiter les dispositifs de prise de parole et de monstration les plus divers que ce milieu flexible permette. L'organisation de cet événement s'est faite avec la volonté de détourner les caractéristiques du colloque tout en restant en adéquation avec celles du festival et de ses codes. Pour organiser les différents temps du festival, il a été question d'interroger les marqueurs classiques du colloque que sont les temps d'interventions orales bien sûr, mais aussi les temps de pauses, d'interludes, le rythme des journées. Pour que cela se concrétise de manière collective, nous avons été invités à nous retrouver au sein du Sandberg Instituut, à Amsterdam, autour d'un panel de *workshops*, notamment sur la question des supports de présentation numérique, stéréotypes de toute conférence. Cependant, qu'il soit *high-tech/low-tech*, simple power-point ou conférence TED clinquante, chaque type de support ne convoque pas les mêmes univers mais rend les possibilités infinies. Nous avons donc requestionné ces supports afin de diffuser nos propres propositions, sous la forme d'interludes. Pour construire une conférence, il faut aussi avoir quelque chose à dire. Entre le « *glory morning* », deux sandwiches de station essence et quelques cigarettes sous la neige, nous discutons pour la première fois, tous réunis, de ce qu'on entend par « DESIGN, POVERTY, FICTION » : résultat éparpillé, aux frais d'un anglais pas toujours maîtrisé et qui finira sur un *paperboard* avec quelques pistes pour engager nos interludes. Une dizaine d'interludes ont été réalisés finalement, même si le support ne fait pas toujours le conférencier quand il s'agit en réalité de prendre la parole devant une assemblée... Faire un festival, c'est donc organiser de la fête. Si le contenu est organisé par la programmation des invitations et les interludes pour égayer les transitions, organiser les festivités c'est penser tous ces moments « *off* » de convivialité qui participent de l'ambiance. Ce sont même des questions évidentes et aussi basiques que : comment fait-on à manger pour deux cents personnes quand on parle de pauvreté ? comment fait-on la fête dans une institution comme le musée ? qui veut bien jouer de la musique gratuitement ? Des groupes se forment comme celui des « *food-possibilities* », travailleuses de l'ombre, qui travaillent autour du pain comme denrée de base, des pratiques de récupération des légumes et du travail « des restes ». L'équipe de la communication qui fait du *teasing* avec une marée de *tweets*, puis ceux qui

s'occupent de la fête et qui, à force d'appels aux alentours de Hornu réussissent à se faire prêter la salle du Royal Sporting Club de Wasmes, pour se rendre compte finalement que ce qu'ils pensaient être un bar de nuit est en fait la salle de la troisième mi-temps du club de foot local. C'est deux semaines avant le festival que nous recevons une proposition de scénographie provenant du Sandberg Instituut. Souhaitant dessiner les espaces du festival et penser le dispositif spatial de la relation entre le conférencier et le public, la proposition a été formulée selon l'idée du bar. Bar-bar, « barbare », provenant du grec, un langage pauvre, incompris, étranger, que l'on peut traduire par « bla-bla ». La forme ainsi décrite insistait sur la présence de chaises, tables, ambiances lumineuses en cohérence avec la réutilisation de matériel présent dans le fond du musée, et donc avec l'idée d'une forme esthétique pauvre. L'idée nous semblait astucieuse, autant qu'adaptable et déclinable, pour dessiner les différents espaces en jouant ainsi la carte d'un espace convivial aux contours flous, en rupture avec le dispositif traditionnellement rigide et frontal de mise à distance entre le conférencier et le public. À la manière d'un festival de musique, l'espace avait été imaginé scindé en plusieurs lieux, comme de multiples scènes, où chacun pouvait à sa guise décider de la programmation qu'il souhaitait suivre. Dans cette hyperflexibilité du lieu, le bar intervenait comme un élément se profilant sur les deux espaces principaux du musée pour créer une continuité visuelle et fonctionnelle dans l'espace. Tour à tour pupitre pour les conférenciers ou comptoir de la buvette associative, nous pensons le bar comme l'élément noyau et les propositions de mobilier venant s'y greffer sont déjà riches. À force d'appels *Skype* et de dessins sur plans interposés nous finissons de construire l'ensemble des espaces : l'espace de consultation (vidéos, livres, point wifi), les espaces de projection, la réserve-atelier, la cuisine, le vestiaire, la cabine de traduction...

IN DA PLACE

Nous partons pour la Belgique 4 jours avant la date annoncée du festival. Les minibus sont remplis de matériel hifi mis à disposition par les écoles, de scies et perceuses empruntées aux étudiants, de soupières et friteuses et tout ce qui pourrait limiter les dépenses du budget serré dont nous disposons. Les premières équipes de chacune des écoles finissent par arriver au compte-gouttes et, sans perdre de temps, se retrouvent à assurer les travaux de force : sortir les éléments des réserves du musée, un banc en bois dans chaque main, en faisant la chaîne jusqu'à l'espace du festival en construction. Les espaces et les tâches se répartissent : d'un côté l'espace de découpe, à son opposé l'équipe de la communication, au milieu se mêlent des concours de tabourets, des chasses à la visseuse, des soudures de câbles, rythmés par des va-et-vient tardifs dans les réserves du musée. Si la construction du mobilier et la décoration du bar, qui sont finalement des objets indépendants des caractéristiques de

l'espace, ont vite trouvé une réalisation conforme à ce que nous avions planifié, nous nous rendons vite à l'évidence que certaines des choses que nous avions dessinées étaient compromises par les contraintes techniques et physiques de l'espace. Finalement, si les axes généraux de mise en place posés au préalable ont été majoritairement suivis, le détail de leur réalisation a relevé du test *in situ*, de l'échec, de la bonne idée. Par exemple, on se rend compte que l'on a oublié de prévoir l'aménagement de l'entrée et de gérer la résonance du son ambiant, due à la voûte des espaces. Les équipes formées gèrent au fur et à mesure leurs objectifs en espérant qu'au final l'ensemble aura une cohérence. L'espace se charge ainsi de plaques de plâtre insonorisantes et de vidéoprojecteurs sous les voûtes, l'entrée d'un vestiaire suspendu et d'un panneau d'affichage du programme.

Les journées s'allongent au fur et à mesure que l'ouverture approche, les lieux commencent à prendre forme et l'intendance s'organise de mieux en mieux pour assurer les repas autour desquels nous débriefons rituellement la journée. Les dernières équipes arrivent à Hornu et finalisent les derniers préparatifs, nous regagnons les locaux de l'auberge sportive qui nous accueille pour une dernière douche tiède avant le matin de l'ouverture. Fatigués mais excités de voir le déroulement attendu du festival, nous redécouvrons l'espace le vendredi matin en même temps que le public. Finalement, et presque avec étonnement, nous sommes plutôt fiers de voir que l'espace nous semble être plus ou moins cohérent. À la manière de ce « DESIGN, POVERTY, FICTION » peu défini mais dont nous sentions tous les potentialités, le résultat du festival a pour nous le mérite de tenir ses engagements en tentant de proposer une forme appropriable et festive. Ce sont aussi ces maladresses et ces improvisations qui constituent dans notre souvenir le charme et la fraîcheur de cet événement qui, avec le recul, nous semble certainement aussi fragile, expérimental mais pas moins audacieux que ne l'a été son contenu.