

Parcours professionnel

Tom Hébrard

ENSCI VAE Mastère Spécialisé Sustainable Innovation By Design (MS)

Introduction

Petit et jusqu'aux études supérieures d'art. Petit et jusqu'à ce que Paris me prenne, pour paraphraser mes ami.e.s resté.e.s au pays, j'ai construit des cabanes dans mon Sud-Essonne. Nous étions 15, d'autant que je me souviens.

Chaque été dans ce bois sous l'aéroport de Cerny, si près de la maison de Hans Walter Müller, au creux de cette butte boisée au plat plateau qui a accueilli les premiers vols de l'aviation française et en accueille encore la mémoire volante. Nous construisions une micro société, d'abord faite d'un collectif de charpentiers empiriques amateurs de l'école de la vie dehors.

Le principe était simple : dès que le bâti principal était dressé, nous fourmillions de spécialités dans un esprit d'auto-organisation : menuisier, sculpteur sur bois, ferronnier, chasseur au collet, BMX-eur, chef-barbecue. J'étais le plus souvent sculpteur, chargé d'écrire sur les choses de bois des symboles de notre société imaginaire.

A l'hiver, des chasseurs détruisaient systématiquement la cabane contre notre gré pour se chauffer de "notre" bois. Ce qui nous permettait de repartir d'une page blanche armé.e.s de toute notre créativité architecturale et collective l'année suivante.

Quand je suis parti étudier, je les ai tous perdus.e.s ces ami.e.s. Ils n'entendaient pas de Paris et son monde dans lequel je me suis plongé. L'utopie était forte et la reproduction sociale aussi. L'esprit du collectif a survécu à ma mémoire et continue de m'habiter comme une manière de faire monde. Mes expériences continuent perpétuellement d'éclairer ces premiers moments à faire projet ensemble.

Note de lecture

Ce parcours professionnel est écrit sous une forme narrative. Construit en écho aux réflexions faisant suite dans la partie mémoire, il fait état d'un parcours de questionnement plus vaste que le cadre de reconnaissance des acquis. Une lecture sous le registre des compétences est néanmoins laissée à votre appréciation si vous le souhaitez, par l'insert de projets clé appuyant mon parcours professionnel au regard des référentiels du cursus.

Adopter une forme de narration, c'est tenter de prendre au sérieux les trébuchements, errances et incertitudes qui sont somme toute banals dans les parcours scolaires. Ils sont tout à fait relatifs dans le cas de ce parcours qui relate certainement plutôt une navigation dans des cursus et groupes sociaux très sélectifs. Mais il me semble important de le faire entendre tant les récits majoritaires sont tracés de lignes droites intimidantes. Pourvu que des voix puissent porter aux oreilles de ceux qui se questionnent et qui doutent la possibilité de se construire autrement.

Parcours professionnel

A. L'émergence d'une pensée critique du design

a. Etre designer

J'ai voulu faire du design très tôt. En 4e je me souviens de cette sensation d'entretenir en moi-même un dialogue constant à propos de la manière dont les choses et les situations se présentent à nous au quotidien. Un pourquoi insoluble dont je voyais dans cette posture de l'artiste des choses banales une réponse probable. Après avoir envisagé l'intégration à des filières lycéennes techniques éliminées tout d'un tenant par les conseiller.e.s d'orientation les considérant comme peu valorisantes pour les sélections post-bac, je fais une section Littéraire.

Je suis arrivé à Olivier de Serres en 2010, j'ai fait une année préparatoire (MANAA) puis un Brevet de technicien supérieur (BTS) en design de produit. L'orientation de cette formation est très industrielle. Les apprentissages socles sont la représentation graphique, l'histoire du design, les heures d'atelier où défilent à grande vitesse les projets, et la technologie et matériaux dédiés principalement aux matières et procédés industriels.

Le BTS a été un grand moment d'effondrement. Je me suis rendu compte que la vision qu'on me proposait, celle du design de produit à orientation industrielle et capitaliste, était une vision extrêmement centrée sur le produit et la formalisation d'objets ou de services mais que j'avais toujours besoin de questionner les finalités de ces conceptions.

La raison pour laquelle cela existait au-delà du dessin restait invisible à mon esprit, et le grand cadre qu'elle alimentait aussi. Je ne me le disais pas comme ça, dans le brouillard qui était le mien à ce moment, mais je ressentais profondément que l'esthétique ou encore l'ergonomie ne pouvait être arbitrée sans savoir pour qui je faisais les choses, pour permettre de vivre comment.

Mes lectures d'alors qui n'avaient pas à ma conscience un lien direct, portaient sur des visions de société assez vastes. Et il n'y avait rien d'évident dans l'horizon - pas très bien défini théoriquement - qu'on me laissait percevoir dans le modèle dominant dans lequel cette discipline du design pouvait prendre racine.

J'ai tenu la barre, pourtant, ressentant dans le grincement de mes difficultés à me saisir de la discipline une puissance à convertir. Comme si dans ces étapes de la conception et de la mise en forme auxquelles participe le designer résidaient un certain nombre de choix qui font société. Mais dans ces manières de faire projet, bien trop d'éléments de contexte manquaient.

Lorsqu'on me demandait la destination de luminaires de jardin, je ne voyais qu'une attente économique et l'enjeu industriel d'activer de la production. Et ne pas se demander pourquoi ni comment produire, cela balayait mes aspirations, laissant uniquement la sensation âpre d'être hors-sol. Je l'appelle comme ça maintenant : "la possibilité industrielle d'être hors-sol". Tout autant grisante pour une époque révolue, que brutale pour notre époque.

J'ai mis longtemps à comprendre que cette dépression était de la colère enfouie et non comprise, notamment d'une violence sociale instituée au creux des objets et des artefacts qui composent le monde anthropisé. Par le raisonnement intuitif ou peu verbalisé qui était le mien, cela m'a amené à m'interroger sur le versant matériel du monde, et sur les techniques. Une quête de sens qui fait écho aux questionnements de centaines de personnes que j'ai pu croiser depuis.

En 2013, en ballottage après deux années difficiles, je lance un double mouvement :

- + un collectif d'arts visuels avec plusieurs ami.e.s,
- + une formation accélérée en céramique dans le même établissement.

Outre des lectures théoriques foisonnantes, je découvre le mouvement fablab tout juste émergent et le milieu des hackerspaces. Ces découvertes me conduisent alors à co-organiser une dynamique collective au sein de l'école : les Tartines digitales. Un midi, une pratique numérique que l'un de nous découvre ou maîtrise. Un groupe intéressé qui se réunit pendant une heure et écoute puis discute.

Ce groupe a permis de mettre un pied dans des pratiques qui n'avaient pas ou peu de place dans l'école, allant de la programmation aux imprimantes 3D et à l'open source, en passant par le mapping et la création visuelle et musicale numérique. Nombre de participant.e.s à cette démarche auront ensuite pris pour activité des pratiques découvertes ensemble.

Cet esprit d'école dans l'école me conduit à m'intéresser à la possibilité de formuler des cadres d'apprentissage, auquel je reviens sans cesse depuis.

b. Oyé Art Label, apprendre ailleurs, approcher la technocritique comme une pensée sociale.

Je place ma curiosité technique pour les outils et langages numériques sous le signe de l'art en fondant le collectif d'arts visuels Oyé Art Label.

Outre la possibilité économique de vivre de la création durant les études, le collectif permet aussi d'exprimer des idées par des médiums artistiques : de l'installation, de la performance ou encore du mapping. Tout en manipulant des outils numériques, les différents formats permettent de manipuler des idées, des récits, et de les partager. La dimension culturelle de nos paradigmes m'apparaît importante à explorer et la pratique artistique facilite mes réflexions.

Rapidement nous mêlons art visuel à conception d'objet scénique, expositions, prestations pour des fêtes et festivals, manifestations politiques (Nuit debout), groupes de musique (Gérald Kurdian et Chapelier Fou), ou des événements divers (Gay pride, Euro2016). L'art est un espace exploratoire très ouvert, et la pratique professionnelle remet en perspective le sentiment d'échec post BTS, le relativise. Oyé et les amis qui s'y agitent ouvrent aussi la porte à des espaces critiques de la technologie, inhérents aux cultures numériques, que sont les hackerspaces.

J'y découvre des amateurs éclairés qui savent décrire les raisons de choix techniques mais aussi choisir en connaissance de cause des chemins de conception et de développement, voire même creuser des sillons nouveaux. Cette connaissance autour de la technique et cette compréhension plus systémique éclaire la question du sens qui m'avait fait défaut. Il s'agit d'une conclusion personnelle, mais aussi d'une conviction plus politique : la posture d'utilisateur-consommateur est limitante et donne peu de prise sur le réel à celles et ceux qui l'utilisent en ne transmettant pas la connaissance, la compréhension de systèmes techniques.

J'y découvre des organisations qui discutent éthique des usages tel que la Quadrature du net, mais aussi l'implication de développements technologiques dans le Printemps Arabe qui avait permis à des journalistes de faire leur travail de manière la plus sécurisée possible et développant des ordinateurs flash sur clé usb dont les informations disparaissaient en cas de débranchage urgent.

J'y découvre l'entrelacement d'organisations humaines et d'artefacts, qui débattent par le faire de questions politiques, éthiques, techniques et d'usages à la fois et qui se constituent comme un espace apprenant et collectif, alerte aux enjeux du monde. Des individus qui, pour certains, sont acteurs de l'éducation populaire auprès d'associations, d'écoles et de maisons de quartiers.

Ces derniers diffusent une pensée héritée de courants technocritiques. Ces rencontres sont extrêmement riches parce qu'elles font sauter le cadre d'un paradigme unique du progrès technologique, de la high-tech et de la science-fiction. Des modèles dominants qui ne sont pas remis en cause par les enseignements que je reçois en parallèle.

La technocritique s'intéresse aux raisons d'être des artefacts, réouvre le pli des arbres décisionnels qui conduisent à faire exister des objets, services, etc. Et témoigne de la possibilité de développements différents. Les contextes que je découvre interrogent mon rapport à l'objet et apparaissent

comme des laboratoires passionnants. Cela m'interroge sur nos modes de production et la participation du design à ces modes d'organisation. Quand on en vient à s'interroger sur la raison d'être de nos paradigmes socio-techniques, la technocritique permet de rappeler que nos modes de vie ne vont pas de soi et sont le fruit de choix qui ont une dimension politique : cela influence nos modes de vie et d'organisation.

c. Formation céramique, la solidification du faire monde par la conception

Fort de cet esprit d'initiative, de ces cadres d'apprentissages alternatifs et d'un désir d'exploration technique, la direction de l'ENS AAMA me permet d'étudier la céramique dans des conditions arrangées. Je propose de donner une initiation au design durant un semestre et met mon année sous le signe de l'exploration du lien entre forme et technique. Le céramiste conçoit ses outils, et à l'époque, l'apparition des imprimantes 3D inquiète les apprentis artisans. L'exploration de techniques du tour à corde (technique antique), de spatules imprimées en 3D permettant d'appliquer des empreintes uniques aux objets, ou encore le projet de construction d'une imprimante 3D que je n'aboutit jamais ouvre les débats au sein d'un apprentissage orienté sur le moulage et le tournage.

La réalité des choix intrinsèques à la matière m'a semblé permettre clairement de mieux se saisir d'une partie du problème du concepteur. Je me suis aperçu à ce moment-là que ce qui me parlait fortement c'était l'anthropologie des techniques : une pensée sur la manière dont on fait monde par et avec les techniques, et les façons dont ce monde se solidifie comme une réalité vécue dès qu'on les formalise. Rendant tout autant "anthropique", "humain", "habitable" ce monde; Tout en laissant entière la question "pourquoi ce monde est comme il est ?" à celles et ceux qui n'en ont pas les éléments de langages ou les outils.

Si s'interroger sur la matérialité de notre existence fait partie des prérogatives du design, je me suis retrouvé à en interroger les conditions mises en place par la discipline pour y donner forme et usage.

d. L'école Boulle, catalyseur d'un parcours diversifié

Documentant mon semestre de pédagogie expérimentale comme un projet de design pédagogique, j'entre à l'ESAA Boulle en 2014 où je trouve un cadre réflexif et de projet épanouissant.

Le mouvement maker se développe rapidement et a fait son entrée dans les écoles de design. Un projet de fablab imaginé de manière originale entre Vincent Rossin, enseignant, et Thomas Thibault, jeune diplômé et

cofondateur du Collectif BAM est à l'ébauche dans lequel je m'implique immédiatement.

Ce cadre, outre qu'il permettra d'ouvrir des voies de traverses dans une école historiquement très silotée, permettra aussi de redistribuer momentanément les logiques du savoir. Nous étions les détenteurs de la connaissance d'outils numériques que les enseignants ignoraient. Nous étions aussi un peu sachant.e.s et elleux aussi un peu apprenant.e.s. Nous devenions empathiques de ce que c'est que transmettre puisque nous devions nous y appliquer aussi et cet équilibre rendait la posture d'apprentissage plus proche d'une responsabilité partagée que d'une posture descendante.

e. Favoriser l'émergence de milieux d'action collectifs, apprenants et créatifs

La posture collective de ces milieux que je fréquente à l'école et en dehors me conduit à interroger ce que peut m'apprendre le maker, le hacker pour la pratique du design. Ou dans l'autre sens, ce que le design a à en apprendre et peut mettre en œuvre pour favoriser ces dynamiques collectives, apprenantes et créatives au quotidien.

A l'époque mon intérêt pour les technologies de pointe qui se traduisent par des usages d'une apparente simplicité déconcertante me passionnent pour ce qu'elles permettent de développer en terme sémiotique. Pincer un câble pour "diminuer l'intensité lumineuse" me paraît être une interface ludique et une analogie malicieuse laissant apparaître le "fluide" électrique. Les recherches sur les Tangible User Interfaces (TUI)¹ constituent donc une piste de développement. La complexité de mise en œuvre de ces dispositifs me laisse cependant perplexe : cela ne me semble pas cohérent avec ces objectifs de favoriser l'appropriation collective, apprenante et créative des objets et organisations au quotidien.

1. « Tangible user interface » Wikipedia. [s.l.] : [s.n.], 2024, p. : ↗ Lien

Une question d'accessibilité qui n'est pas uniquement technique mais aussi économique et sociale. L'année du mémoire et du diplôme me conduit à interroger les makers par la question : "Demain, toustes producteur.ice.s ?".

J'en viens doucement mais sûrement à une confrontation aux limites planétaires et à la prise de conscience d'une perspective très occidental-centrée du développement du design². La convergence entre les réflexions technocritiques et les mouvements collaboratifs makers ne s'appelle pas encore la low-tech. Mon projet de diplôme y participe par la promiscuité avec le Low-tech lab. Si les makers sont alors pour moi un nouveau marché du bricolage s'ouvrant à l'électronique et au code, les hackers sont une figure qui m'inspire pour faire modèle d'une société qui changerait de rapport aux objets en profondeur.

2. Papanek, Victor J., Alison J. Clarke, et Emanuele Quinz. *Design pour un monde réel: écologie humaine et changement social*. Dijon Vienne : les Presses du réel Fondation Victor J. Papanek, 2021

Pour le diplôme, le sujet devient donc les objets tels qu'ils existent déjà, tel que l'électroménager. Comment rendre compréhensibles et ce faisant réparables ces objets ? Comment passer d'objets serviteurs à compa-

FAIRE-SAVOIR

2016

Diplôme

Auto-production

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Nous ne connaissons plus vraiment nos objets. Nous vivons avec tant qu'ils fonctionnent. Lorsqu'ils cassent, nous nous en débarrassons, avec un sentiment amer d'impuissance.

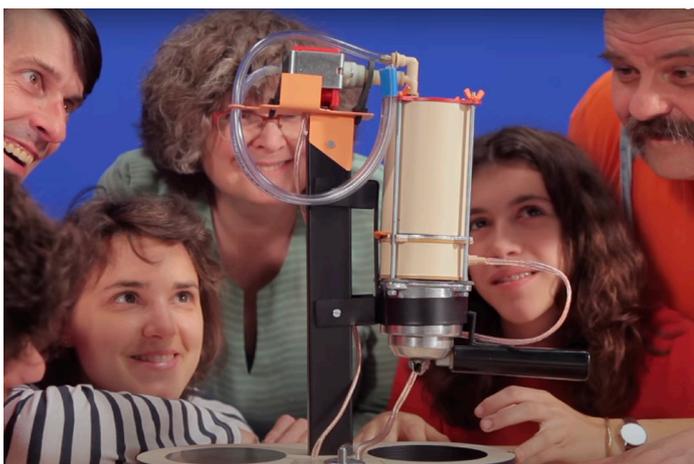
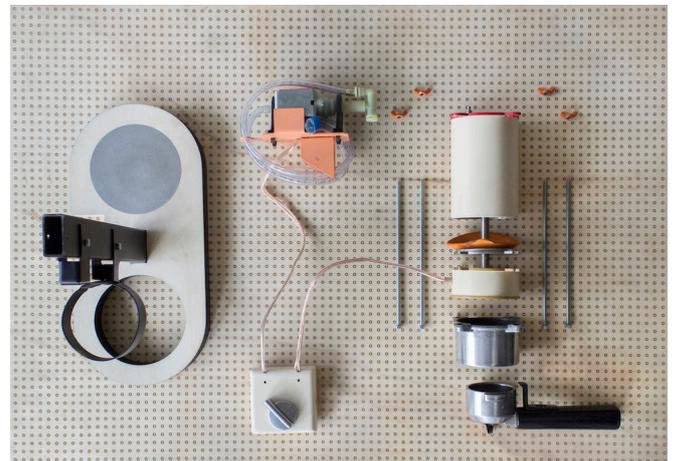
Faire-Savoir est un projet qui vise à proposer une vision conviviale de nos objet d'électroménager. Permettre de résoudre des enjeux du développement durable à travers la conception d'objets explorables, manipulables, réparables à l'épreuve du temps. Pourquoi ne pourrions pas modifier notre électroménager comme nous pouvons transformer un vélo ?

Projet de recherche au long court, Faire-Savoir questionne de manière ouverte (par des

réalisations pratiques, des approches théoriques et par des études de cas) nos objets quotidiens.

L'objet cafetière, manifeste d'anticipation, concentre des réflexions sur le surcyclage, le détournement, le renoncement technologique, la fabrication individuelle.

Le manuel utilisateur s'interroge sur le manuel utilisateur comme un support qui témoigne de la culture sous-jacente à un tel électroménager : l'histoire du café, de la machine à vapeur, les éléments de technique, des recettes de cuisine, etc.



gnons par une plus grande interconnaissance avec ces non-humains ? Comment en finir avec l'objet fini, afin de favoriser l'appropriation, l'évolutivité, la durabilité et la transmission d'objets ? Quelles stratégies de conception, de distribution, de communication adopter pour un système des objets ouverts, favorisant la connaissance de ces objets ? Comment faire des usagers-consommateurs des amateurs éclairés capables de se délecter d'un système technique comme on se délecte d'une bonne recette de cuisine ou d'un bon vin ?

Cette pensée de l'objet me conduit à imaginer une cafetière en suivant la boussole de l'outil convivial chère à Ivan Illich³, et un manuel utilisateur selon la boussole du pli des objets cher à Bruno Latour⁴. Cette pensée de la boussole devient très importante : elle répond au questionnement initial que j'ai pris le parti de détailler précédemment. Sans horizon pour ma pratique du design, et sans boussole pour naviguer, il ne me semblait pas souhaitable de me constituer designer.

3. Illich, Ivan.
La convivialité. Paris : Éd. Points, 2014.

4. Latour, Bruno. « La fin des moyens », *Réseaux. Communication - Technologie - Société*. 2000, vol.18 no 100. p. 39-58.

La traduction de la convivialité dans le projet Faire-Savoir m'apparaît comme le passage d'objet asservis (vocabulaire de la robotique autant que de classe sociale) à l'objet compagnon dont il conviendrait de prendre soin et de faire durer.

La cafetière est la somme de multiples questions telles que celles citées ci-dessus. Elles mêlent conception par des pièces issues du bricolage, de la fabrication distribuée, du réemploi sans nécessairement résoudre le bon chemin à prendre, voire en en rendant certains compatibles.

Le manuel utilisateur est un objet revisité qui pose la question "Qu'est-ce qu'un bon café ?". Derrière cette question, plusieurs aspects sont mêlés :

- + L'histoire de la cafetière expresso : machine à vapeur et cette curieuse rencontre avec un grain de café,
- + l'histoire du café, aventure coloniale et son devenir identité culturelle d'un pays comme l'Italie,
- + recettes de cuisine,
- + principes de fonctionnement thermique et électrique,
- + manuel d'entretien, de pièces détachées et de réparation,
- + ainsi qu'un appel à participer à son évolution.

La machine est livrée avec un réservoir d'eau manquant, comme une manière de profaner l'objet fini et d'entrer dès le premier usage dans une appropriation de celui-ci.

Ce corpus vise à intégrer à une lecture culturelle de la cafetière un "il en est ainsi mais il pourrait en être autrement", et à mettre au même niveau d'appréciation la pièce détachée et la recette pour faire un excellent cappuccino.

Mêlant objet et lieux partagés, la dimension collaborative et la réouverture des choix de conception, doublée d'une accessibilité à des outils mis en commun met des mots et des actes sur le souci de posture que je vois dans le design. Une manière d'être moins hors-sol, moins surplombant dans les choix opérés en offrant la possibilité de les réouvrir.

Durant trois ans ensuite, profitant de l'ouverture du makerspace *Villette Makerz* à Paris, je développerais le sillon de ces réflexions à travers des ateliers démontage, des conception d'objets basés sur ces logiques constructives pour divers clients à l'exemple du mobilier de tri pour la PME *Triethic* basée à Nanterre. Ou encore dans le cadre d'une scénographie de l'exposition *(Nouvelles Vies)* à la galerie du VIA en 2017. Plus tard en 2020, le projet *(looplab)*.

f. Une posture de designer inspirée des hackers, de global tools et de l'éducation populaire

Il semble qu'il soit aujourd'hui comme hier nécessaire d'être critique envers le design. La discipline est aux confluent de choix et de formulations d'artefacts qui ont un impact sur les modes de vie.

Ce que m'apprend le mouvement hacker à cette époque (2016), c'est que si le design est un langage omniprésent, il doit être transmis et parlé par le plus grand nombre.

Cette phrase autour de laquelle s'est construite mon diplôme en DSAA Design objet à l'école Boule contient l'idée que le design diffuse des messages et modèle nos manières de vivre en s'intéressant aux objets et situations du quotidien. L'imaginaire et la vision de société que colportent les designers est donc primordiale à prendre en considération tant elle influence les choix de conception. Le cahier des charges conduisant à la production d'objets doit pouvoir être mis en discussion, réouvert et remis en jeu par l'utilisateur et les suivants.

L'utilisateur peut être un amateur éclairé si le design se préoccupe de faire de la transmission des connaissances une stratégie. Lorsque je fais mon diplôme à l'école Boule, je sors persuadé qu'une autre relation au monde matériel sera une clé pour un mode de vie durable. Que le design peut être une manière de se saisir de ces enjeux parce qu'il est en lien avec la formalisation créative de nos modes de vie, et que cela, il faut le "Faire-Savoir" (titre de mon diplôme et projet).

Stratégie d'entreprise

Pilotage de projet

Conception et déploiement produit

Intégration de processus de production

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Triethic est une entreprise de collecte et de tri proposant son service au secteur tertiaire. Elle souhaite s'équiper de bornes d'apport volontaires exemplaires dans les bureaux et open spaces qu'elle équipe, et optimiser ses tournées.

Nous concevons une borne avec une ossature en métal produite en France, robuste et durable. Les éléments extérieurs sont en marmoléum compostables et en bois, majoritairement compostables ou recyclable. L'entreprise adopte un modèle en économie de la fonctionnalité pour sa mise

à disposition. J'accompagne l'entreprise qui travaille en insertion par le travail dans la structuration d'un pôle production-assemblage, entretien et stockage des mobiliers de tri en interne.

L'optimisation des tournées de récupération, qui ont lieu dans toute l'île-de-France, est traitée par la conception d'un capteur ultrason connecté au réseau LoRa, produit en France.

Avec Sami Sabik Client Triethic



Conception

Direction de projet

Direction artistique

Stratégie d'entreprise

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Looplab est une unité mobile de recyclage et de production d'objets en plastique. Les machines réalisées d'après les plans diffusés dans la communauté Precious Plastic sont organisées afin de créer une boucle. Déployé en cercle, l'ensemble permet de découvrir des grandes notions autour du plastique par deux parcours : en extérieur une exposition co-conçue avec Mr. & Mme Recyclage pour sensibiliser aux déchets en plastique, en intérieur une micro production de plastique pour donner le pouvoir d'agir par la pratique.

Le projet destiné à un public de banlieue doit permettre de découvrir des outils et des connaissances, de se les approprier et de proposer d'agir à travers une pratique manuelle : l'artisanat du plastique.

Déployé sur une place, des habitant.e.s sont invités à en découvrir davantage sur le plastique et à passer les étapes de son recyclage. Au menu: trier, broyer, fondre, créer.

Comment faire la couture entre écologie et banlieue et permettre la revalorisation des personnes et des matières ?



Scénographie

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Galerie du VIA : Exposition sur l'éco-conception, l'upcycling & le recyclage dans le design.

La scénographie de l'exposition Nouvelles Vies a été entièrement réalisée à partir de matériaux issus de récupération. Défi à l'échelle d'une scénographie, ce projet a servi de laboratoire pour expérimenter et exprimer les enjeux vers un futur du réemploi dans l'aménagement intérieur et dans l'événementiel à plus grande échelle.

Le travail en amont a été d'émettre un protocole de conception pour : concevoir une première épure d'espace et d'intention scénographique, laisser le champ ouvert à l'imprévisible : la collecte de matériaux.

La collecte de matériaux, étape opportuniste la

plus importante et la plus longue de la phase amont permet de composer avec poésie des éléments de scénographie en intégrant la matérialité d'éléments ayant eu de premiers usages, en travaillant l'apparition éventuelle de ces plis antérieurs, ou leur dissimulation. L'ensemble produit a été pensé dans un souci de réemploi ultérieur selon des méthodes de "design for disassembly" et la quasi totalité de l'espace a été récupéré par des artisan.e.s en sortie d'exposition, pour de l'utilisation en aménagement d'espaces pérennes..

Avec Célestine Peuchot et Thomas Rième
avec Villette Makerz



B. Vers un design systémique

a. La tentation de l'entreprenariat

Les principes sémiotiques et constructifs du projet "Faire-savoir" sont déclinables facilement. La mise en objet du discours sur l'accessibilité des objets me conduit à me rapprocher de la recherche en design⁵ ou encore de la recherche en marketing et à donner des conférences articulées autour de la cafetière comme objet de médiation-démonstration d'une certaine manière de concevoir.

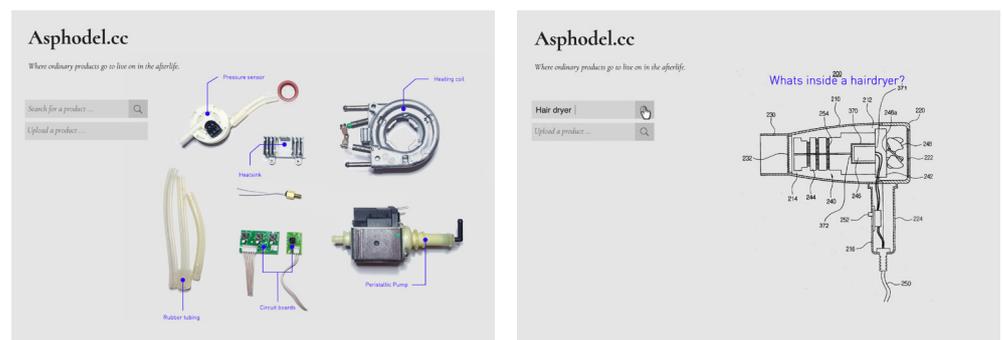
5. « PERCOLARIS »,
Blog Lia Giraud. 2017. :
↳ Lien



Présentation de Faire-Savoir lors de l'exposition *Percolaris*

L'association avec Sami Sabik, *creative technologist* et la designer du MIT Penelope Webb laisse présager la création d'une plateforme web nommée *Asphodel* permettant de trouver objet à construire à partir de n'importe quelle pièce détachée, ou inversement les objets où prélever toute pièce détachée pour en réparer un qu'on possède.

Ce principe s'inspire et repose sur une technologie de base de données développée par Noisebridge, le plus important hackerspace américain fondé en 2007 par Mitch Altman, Jacob Appelbaum, ayant développé un système de référencement pour faciliter le suivi et la composition de ses propres ordinateurs à partir de neuf ou de réemploi.



Asphodel, maquettes de site internet.

L'association avec un ingénieur spécialisé dans la production distribuée, Quentin Iprex, permet de donner corps à une perspective plus globale du projet : comment développer des espaces permettant de distribuer, d'entretenir et de réparer des objets quotidiens, notamment électroménagers ? Le concept de la *Techbakery* consiste à aménager un local de la taille d'une boulangerie pour en faire un espace de production, entretien, démantèlement, personnalisation d'un système d'objets basé sur la logique "faire-savoir". Nos *preuves de concept* (POC) sont des radio-réveils, des enceintes bluetooth, des ventilateurs entièrement intégrés à ce langage d'objet.

Cette dynamique s'ancre dans un second mouvement des fablabs et makerspaces qui se sont épanouis et qui, fort de la littérature et d'un marché de la machine personnelle se projettent à l'échelle de la pensée de petits commerces de proximité voir d'urbanisme en imaginant des villes productives, à l'exemple du mouvement international Fab City qui a pour slogan "fabriquer la ville, fabriquer en ville"⁶.

6. *Fab City Grand Paris* :
↳ Lien

Le projet Techbakery intéresse SUEZ qui propose au studio TRAME Lab que nous avons constitué d'initier une joint-venture⁷. La raison de leur intérêt est explicable notamment par la baisse des flux de recyclage et de son marché international, qui fragilise leur modèle économique sur le moyen terme. Un débouché ouvrant des perspectives dans le domaine du réemploi, et permettant la mutation de centres de tri vers la requalification de matériaux pour une nouvelle vie leur semble alors envisageable. Durant un an, nous modélisons un projet d'entreprise visant au développement de plus de 50 franchises de Techbakery en France en 5 ans. La découverte des sites de recyclage permet d'identifier des difficultés importantes à trier à fines mailles les déchets de consommation courante. Le démantèlement est impossible structurellement ou parce que cela nécessiterait une main d'œuvre de déclipsage, dévissage, décollage adaptée à chaque démontage et dont le coût en Europe n'est anticipé nulle part. Comparativement et par nécessité, les communautés du Caire observées par Yann Philippe Tastevin et Denis Chevallier et exposées au Mucem lors de l'exposition *Vies d'ordures*⁸ font office d'orfèvres.

7. *Création, BPI France. Joint-venture | Bpifrance Création. 2021.* : ↳ Lien

Au fil de l'enquête de terrain préalable à la constitution du business model et à la contractualisation, les boussoles de la *convivialité* et du *pli des objets* qui me semblent essentielles sont battues en brèche et le cahier des charges me semble de plus en plus incohérent. Je donne fin à l'aventure après un an de réflexion, et le comité exécutif de SUEZ est dissous un mois après, témoignant d'une crise interne dont nous avons bien fait de nous extraire.

8. Chevallier, Denis et Yann-Philippe Tastevin. *Vies d'ordures: de l'économie des déchets* [exposition, Marseille], Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, [21 mars-14 août 2017]. Marseille Paris : Mucem Éditions Artlys, 2017.

A travers cette aspiration entrepreneuriale qui m'avait semblé naturelle à l'issue de mes études de design, et dans la dynamique startup qui caractérise cette période concomitante avec l'émergence des makerspaces, je prend la mesure de l'endroit où se situent ces pensées du convivialisme, de l'écologie, des tiers-lieux qui ont guidé ma sortie d'école. Elles sont

majoritairement bâties dans un esprit contestataire à des modèles capitalistes et libéraux - dans une perspective de l'économie de l'entraide et de la solidarité, éventuellement de l'économie contributive, et parfois dans l'héritage de l'éducation populaire qui cherche à donner du pouvoir d'agir à toutes et tous.

Changer les cahiers des charges

La préfiguration d'un modèle d'activité orienté sens et connaissance

La fin de cette phase entrepreneuriale entraîne une remise en question complète de mon modèle d'activité, entamé un petit peu plus tôt en renonçant à reconduire un emploi de direction à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles (ENSA-V) dans laquelle j'avais été chargé de développer l'aménagement et la stratégie d'un fablab afin "d'ouvrir l'école à son territoire", au profit d'une activité d'enseignement à l'école Boule.

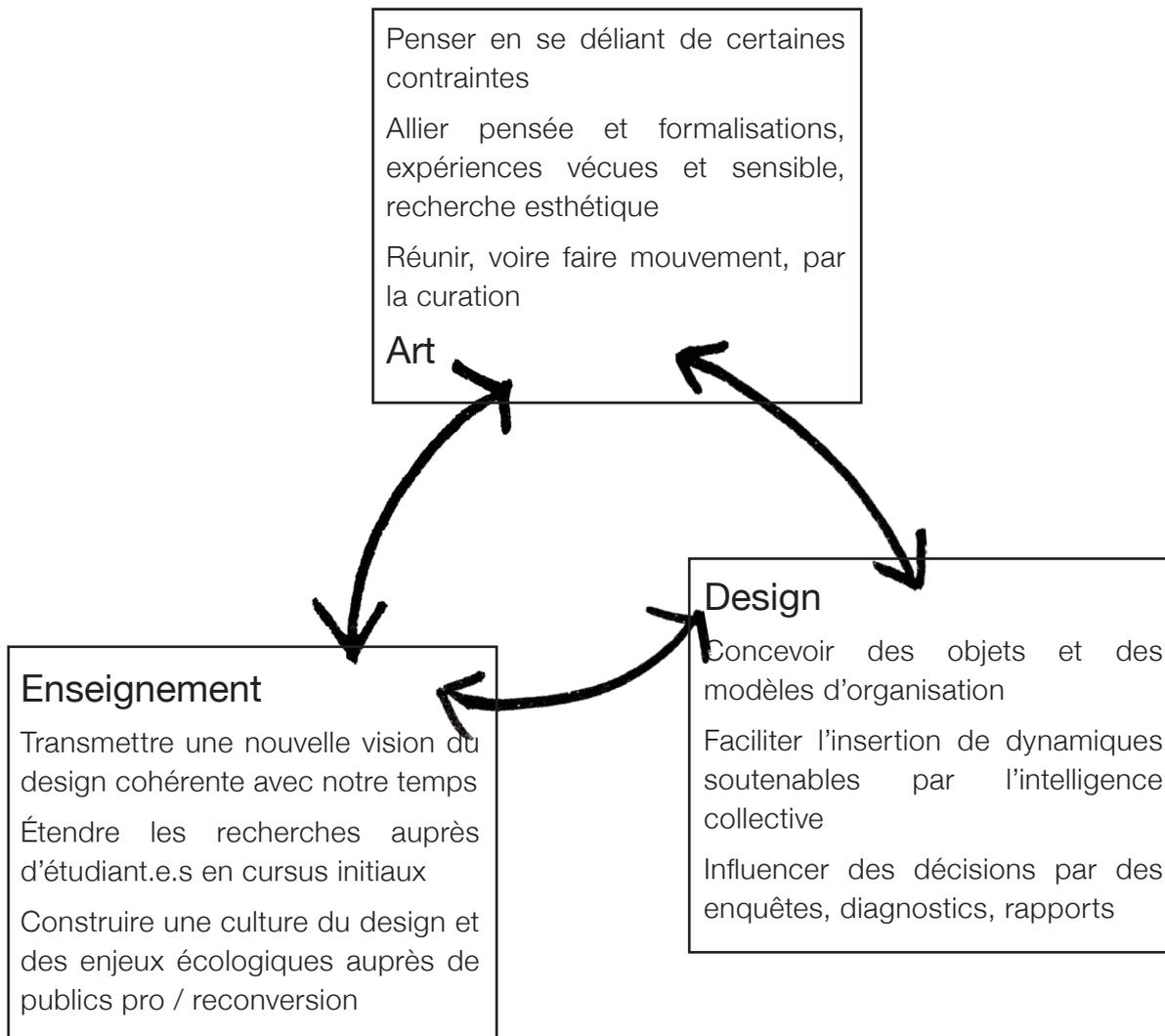
Ma sensibilité aux enjeux écologiques et sociaux s'affirmant par mes projets de design d'objet, les actions de mapping monumental conduites avec Oyé - tout technocritiques qu'en soient les récits - ne m'apparaissent plus suffisants.

La fin de ce cycle m'oblige au réalignement de mes activités. Il s'agit de vivre correctement de mes réflexions et porter les questionnements qui se nourrissent mutuellement en me dispersant le moins possible. L'art, le design et l'enseignement me semblent nécessaires pour alimenter mes questionnements, me mettre en action, et poursuivre ou transmettre les pistes explorées.

La bannière artistique me permet de lier pratiques de curation mais aussi d'expression personnelle, et l'enseignement de pointer une partie de ce que je préfigure (à l'école Boule) comme une transmission de mes apprentissages mais aussi la quête de formulation de nouveaux cadres apprenants.

Le design que j'entrevois n'est cependant pas uniquement tourné vers l'objet ou le service, mais aussi vers une réflexion sur les organisations humaines et les redirections à conduire pour formuler des modes de vie que je qualifie alors de souhaitables. Le corollaire de mes expériences entrepreneuriales correspond aussi à un repositionnement de mes activités de design sur lequel je m'attarde ci-après.

Je formule un cadre d'activité comme suit :



Je me concentrerai ci-après sur l'évolution de la démarche de design pour reprendre le fil des pratiques artistiques et d'enseignement ultérieurement.

Le changement d'approche en design

Le cadre de mes actions en design évolue fortement dès 2019. Les mouvements fablab, proches des acteurs de l'économie collaborative, me permettent de faire le pont avec le design des organisations, en commençant par intégrer le collectif Ouishare⁹ par rencontres et connaissances interposées. Ce collectif s'était fait connaître dans le milieu du design notamment par l'événement POC21¹⁰ en 2015 réunissant 12 projets open source et près de 100 makers en région parisienne, pour un mois de développement de projets témoignant de possibles évolutions de nos modes de vie. Je n'y ai pas participé mais je les ai identifiés.

La question du design des organisations, du design stratégique, de la participation du design à l'influence de politiques publiques me semble prometteuse. Je le formule alors comme la possibilité d'agir en amont du cahier des charges.

Il me semble que le design peut participer à des évolutions de perception et de prises de décisions grâce au prototypage d'expériences à vivre, des voyages apprenants ayant des vertus transformatrices pour des salariés, mais aussi de formats documentaires faisant la part belles à des initiatives pionnières, à l'élaboration de rapports d'expertise, ou encore faire de

9. *Ouishare | Explorer les limites.* : ↘ Lien

10. « POC21 innovation camp » *Wikipedia.* [s.l.] : [s.n.], 2023, p. : ↘ Lien

ÉCOLE OUVERTE - ENSA VERSAILLES

2018

Stratégie globale

Charte et déploiement

Co-conception de la gouvernance

Conception espace

Pilotage du chantier en bâtiment classé

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Le projet de fablab de l'école nationale supérieure d'architecture de Versailles émerge de l'initiative du directeur, Jean-Christophe Quinton, qui souhaite ouvrir l'école à son territoire des Yvelines, tant par le partenariat que par une mission de sensibilisation et de formation pour toutes et tous, à tous les âges. Cela se matérialise par la création d'une Biennale d'architecture (BAP!), par la constitution d'une "petite école" en lien avec des groupes scolaires de primaire, collège et lycées.

Dans la continuité, le fablab doit permettre de créer un véritable atelier adapté pour la fabrication échelle 1:1 et s'ouvrir à l'extérieur comme son voisin, la Maréchalerie - Centre d'art, tout en trouvant une gouvernance partagée entre l'école, une association étudiante, les enseignants et des temps d'ouverture.

Avec ENSA Versailles



la facilitation et de l'accompagnement méthodologique dans des processus de transformation des organisations. Ces modes d'action ne sont pas uniquement concentrés sur les démarches de formalisation et de mise en œuvre, mais aussi sur la participation à des réflexions ayant une portée stratégique plus globale.

Les projets deviennent pluridisciplinaires et protéiformes. L'accompagnement d'équipes de la (MGEN) dans leur évolutions internes, puis le travail avec le (Collectif des possibles) (collectif citoyen autour de la précarité énergétique à Roubaix) se construit avec des indépendants issus de sciences politiques, de sciences sociales, d'école d'ingénieur ou de commerce motivés par des démarches de l'économie sociale et solidaire (ESS) ou de l'économie collaborative.

Toutes et tous partagent une appétence pour le design thinking et les design methods perçues comme des modèles pour l'innovation, à l'exemple de *Platform Design Toolkit* auquel certain.e.s contribuent, qui est régulièrement mobilisé dans les projets pour imaginer des modèles d'organisation et les mettre à l'épreuve¹¹.

11. *PDT Platform Design Toolkit - Boundaryless.* :
↘ Lien

Mes interventions recouvrent en premier lieu un champ d'action large de la direction artistique au graphisme, à l'édition vidéo en passant par l'élaboration de méthodologies de projet. La participation à l'écriture de documents, occasionnellement d'exposition itinérante comme partie prenante d'une démarche stratégique, viendra dans un second temps comment en témoignent les exemples qui suivent.

Intégrer le design dans une démarche d'enquête, d'expérimentation et d'inspiration

Le cas du Livre Blanc (*Vers une culture low-tech ?*) et de l'exposition *100% low tech*¹² en 2020 avec l'Etablissement Public et la Grande Halle de la Villette (EPPGHV), Villette Makerz et Azimio Field consulting pour l'ADEME marque un tournant dans cette démarche. Le thème concerne les institutions culturelles et leur changement de pratique et se construit par la réponse à un appel à projet public, dans lequel on constitue un consortium avec ce makerspace dont je suis partie prenante et l'entreprise de deux amies conseillères à l'international sur des questions d'économie circulaire. La démarche inclut une phase expérimentale par le prototypage de solutions low-techs imaginées à l'issue de séances de réflexions et d'intelligence collective avec les équipes du terrain d'étude (l'EPPGHV). L'ensemble est documenté sous forme d'un livre blanc qui interroge la notion de low-tech et ses potentiels pour contribuer à la transition écologique d'une telle institution culturelle.

12. Exposition 100% low-tech. : ↘ Lien

Cette fois-ci, le propos est orienté vers la production d'une recherche, d'une expérimentation et sa documentation avec pour but d'influencer des politiques publiques de la culture. Ma participation est globale : de l'intention à la mise en forme en passant par la coordination, l'expérimentation, l'exposition, la prise de parole et par l'écriture.

Design de facilitation junior

Animation de temps collectifs

Documentation de la démarche

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

La MGEN est composée d'une part historique de fonctionnaires enseignant.e.s, militant.e.s engagé.e.s pour faire évoluer la structure et la mission de mutuelle complémentaire.

Dans ce cadre, l'entreprise interroge les équipes de Enactus France et de Ouishare dans la manière d'engager ces groupes et de structurer des groupes de travail moteurs de changement.

La mobilisation d'outils de facilitation permet d'accompagner des groupes dans des problématiques, enquêtes et scénarisations de propositions.

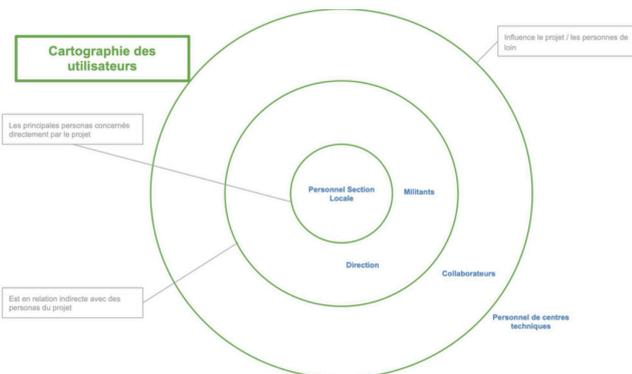
Avec Enactus France et Ouishare Client MGEN



mgen
GROUPE **vyv**

MGEN LINK
Le Tiers-Lieu Collaboratif

Un projet présenté par:
Maddy FORT
Marine ROUGET-PEYRE
Bruno FAY
Xavier ARRILLAGA



MGEN LINK
LE POUVOIR D'AGIR PAR LE COLLECTIF

ETAPE 1 : LA RENCONTRE
Lors d'un moment convivial en INSPE, une présentation globale du projet est faite et un flyer est remis à l'étudiant. Il trouve sur internet le programme, des ressources et un SEL.

ETAPE 2 : PREMIER ATELIER
En parcourant le site internet, l'étudiant choisit et s'inscrit à un atelier. Il se rend le jour J à l'INSPE après ses cours pour y assister et rencontre des pairs et les intervenants. L'atelier suivant y est présenté et une communauté naît.

ETAPE 3 : LA COCONSTRUCTION PAR LA COMMUNAUTE
Des échanges ont lieu sur l'espace de discussion de site et bientôt la communauté qui devient, au fur et à mesure de la participation aux ateliers, capable de faire évoluer le contenu et faire des propositions pour le prochain cycle de programmation.

ETAPE 4 : DEVENIR ACTEURS
Le participant devient acteur : il participe activement au SEL et au contenu du programme. Il participe à la promotion du lieu sur des moments conviviaux.

COLLECTIF DES POSSIBLES

2021

Design de facilitation

Coordination et stratégie de développement

Documentation

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Collectif hybride initié par Ouishare à Roubaix, mêlant citoyens, élu.e.s, services sociaux, collectivité, secteur associatif et privé autour de la précarité énergétique, le Collectif des Possibles a permis de révéler la complexité et l'inadaptation des enjeux de rénovation énergétique avec les réalités sociales vécues par celles et ceux qui habitent.

En donnant la parole à celles et ceux concerné.e.s par des habitats insalubres, le projet a permis d'ouvrir plusieurs dimensions de projet: plaidoyer national,

structuration de réseau citoyen d'entraide, autant que de conseiller l'évolution de politiques territoriales.

La documentation produite et renseignées sur un site web à l'issue de ces expérimentations conduit actuellement à l'essaimage de la démarche dans plusieurs régions tel que le Nord ou la Sarthe.

Avec Ouishare, Arp is Arp

Partenaires Fondation Rexel, Métropole Européenne de Lille, Baraka, Couvent des Clarisses



VERS UNE CULTURE LOW-TECH ?

2021

Exposition

Étude

Transformation d'organisation

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Aujourd'hui, le sujet des low-tech est encore peu approprié par les institutions. Celles-ci occupent pourtant une place importante pour promouvoir les conditions d'émergence d'un modèle social, organisationnel, culturel, technique et économique. L'étude, l'accompagnement et l'exposition afférente proposent de dessiner les contours conceptuels et pratiques de telles mutations et explore les barrières à l'engagement de celles-ci.

L'étude, l'accompagnement des équipes de l'EP-PGHV et l'exposition ont permis de se demander si et en quoi les arts et la culture, et plus spécifiquement les institutions culturelles, en se saisissant de la démarche low-tech, pouvaient l'enrichir.

La notion de low-tech offre l'opportunité aux institu-

tions culturelles de réfléchir à l'accessibilité des propositions, notamment en revisitant les techniques et organisations sous-jacentes à leurs actions.

Pour les publics, comment ne pas réduire les propositions low-tech à une série d'images, sélectionnées et diffusées par le haut, et qui ne constituent pas en soi un imaginaire ? Il s'est agi de se demander comment concevoir une programmation et une médiation démocratique. De fait, la question de la participation des publics est au cœur des préoccupations des institutions culturelles.

Avec Villette Makerz, Azimio Field Consulting
Partenaires ADEME, Parc de la Villette (EPPGHV)



Influencer des acteurs publics par un commun numérique

Le projet *Parcours apprenants et communs des transitions des territoires* (PACT2), en 2021, visait à enquêter sur la culture sous-jacente à trois communes pionnières de transitions écologiques et sociales : Mouans-Sartoux, Grande-Synthe, Ungersheim. Cette démarche est co-construite par Samuel Chabré, du collectif Ouishare et une équipe de l'entreprise coopérative Colab.studio, spécialisée dans l'intelligence collective au service de la transformation des territoires. Elle se constitue en partenariat avec GRDF, le *Ministère de la Transition Écologique et Sociale* (MTES) et l'*Institut Supérieur de l'Ingénierie et de la Gestion de l'Environnement* (ISIGE) rattaché à l'école des Mines ParisTech.

L'objectif est de formaliser une documentation open source qui donne à voir sous son acception large la culture qui fait terreau à des projets de transformation du territoire au profit d'une politique écologiste et citoyenne. Je participe aux étapes allant de l'élaboration de la méthodologie à la formalisation du site internet et sa direction artistique, en passant par la documentation de terrain et la méthodologie d'intelligence collective pour l'élaboration des différents parcours thématiques du site.

Conduire une démarche de transformation d'une organisation publique

Colab.Studio initie un contrat de Recherche et développement (R&D) avec *Le Centre d'études et d'expertise sur les risques, l'environnement, la mobilité et l'aménagement* (CEREMA). La première phase de projet vise à accompagner 15 salarié.e.s à différents niveaux de l'entreprise comme des experts en transitions, qui puissent décliner l'intention de la structure publique de se positionner comme agence pour la transition écologique des territoires. Le contrat de R&D souhaite notamment donner un espace stratégique pour interroger la capacité de la structure à se réorganiser. Est-ce possible d'évoluer d'une agence dédiée à l'étude et au déploiement de grandes infrastructures, vers une organisation dédiée à la maintenance et à la réparation, à l'étude de redirections écologiques ?

Nous transférons les méthodes d'enquête, d'inspiration conçues pour PACT2 à ces 15 personnes, qui imaginent dans second temps quatre projets qui leurs semblent pertinents pour faire évoluer l'entreprise et l'ensemble des documents non confidentiels est documenté en ligne¹³.

13. *Experts en transition – Une exploration menée par le CEREMA.* : ↘ Lien

Faire oeuvre pour alimenter des réflexions et dynamiques collectives

En 2022, avec Samuel Chabré, nous sommes invités en Corse dans le réseau des fablabs de l'île. Comment les fablabs, espaces protéiformes de socialisation, de conception et de prototypage maillent-ils ce territoire à une échelle humaine ? En quoi ces espaces et celles et ceux qui y passent sont-ils en mesure de proposer de nouveaux imaginaires et de nouvelles pratiques dans un territoire spécifique comme l'île de Corse ?

Design de facilitation

Documentation multimédia

Coordination de projet

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Une transition écologique ne se décrète pas, elle se construit. Des villes et villages se montrent précurseurs de démarches de transition écologique.

En partant en enquête sur 3 villes pionnières des transitions écologiques et sociales, nous avons conçu un site permettant de donner à comprendre la nature systémique des démarches mises en place, en faisant l'hypothèse qu'une "culture écologique" était sous-jacente à ces démarches pérennes et efficaces.

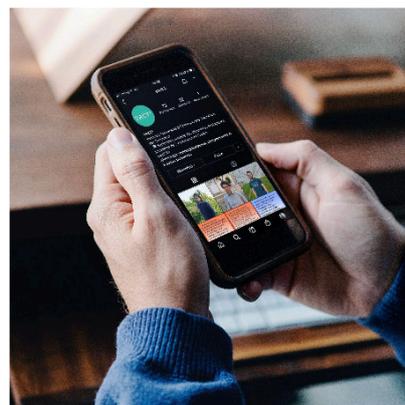
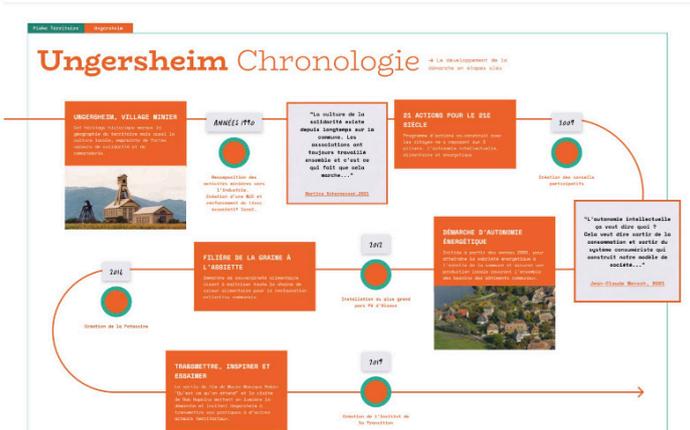
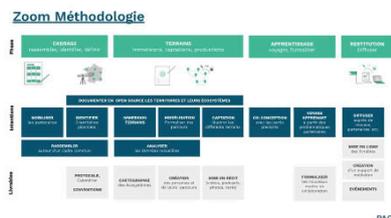
A travers les rencontres d'acteurs à Mouans-Sartoux, Grande-Synthe et Ungersheim, trois territoire se démarquent et permettent de tirer 8 grandes questions clés à se poser pour d'autres territoires cherchant à initier des démarches. Le projet est une

préfiguration d'un parcours de "compagnonnage" proposant aux collectivités, élus, techniciens de s'immerger dans des démarches d'avant-garde, et aux territoires pionniers de structurer une démarche de transmission avec un modèle économique tenable (rémunération forfaitaire par immersion de groupe, aide à la structuration des formations).

L'ensemble de la démarche, le parcours d'exploration en sérendipité ainsi que les rapports sont disponibles sur le site internet de l'étude.

Avec Ouishare, CoLab Studio

Partenaires Ministère de la Transition (MTES), GRDF, Ecoles des Mines (ISIGE), La Fabrique des Transitions



EXPERTS EN TRANSITION

2021

Design de facilitation

Documentation multimédia

Coordination de projet

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

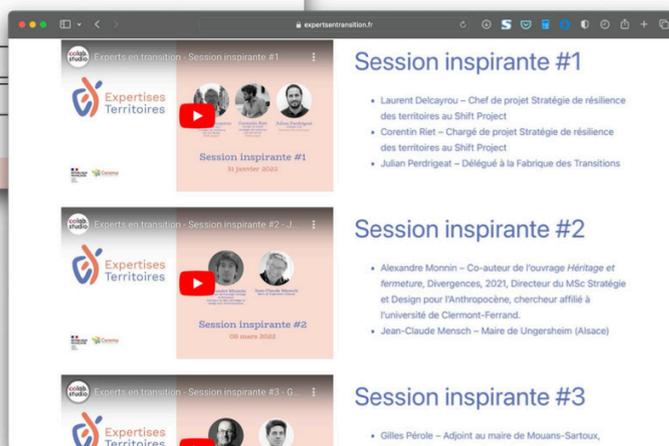
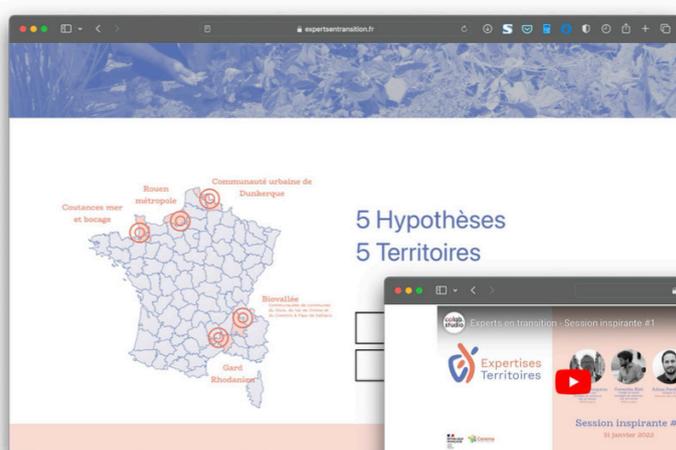
Dans une équipe pluridisciplinaire, nous avons conduit un accompagnement, première étape d'un contrat de R&D de trois ans. La session de 6 mois visait à la transmission de méthodes de design, de connaissances sur les limites planétaires et d'un réseau professionnel de penseuses et penseurs autour des enjeux de transition écologique permettant à une équipe pionnière de 15 salarié.e.s allant de cadre à technicien de monter des projets stratégiques qui aillent du service à la scénarisation, au service de la direction générale. Ces démarches doivent préfigurer la transformation de l'organisation publique comme spécialistes des transitions écolo-

giques et sociales sur les territoires. Les participant.e.s se sont par exemple interrogées sur la structuration de l'institution autant que sur les théories du renoncement et de l'entretien-maintenance, ou encore de la capacité à répondre à des crises climatiques.

L'ensemble des productions ainsi que des sessions d'inspirations est disponible sur le site internet dédié.

Avec Société Nouvelle, CoLab Studio

Client CEREMA



Nous recueillons des récits de vie, exhumons des témoignages et symboles et les mettons en vis à vis. Cet amoncellement reflète l'histoire de l'île et dresse un portrait social, politique et culturel dont les fablabs, constituante récente, semblent incarner un futur possible. En proposant la vision d'une Corse devenue «*Fabnazione*», nous projetons les équipes dans un futur utopique dans lequel les fablabs se sont multipliés et la dotent d'une nouvelle capacité à faire, apprendre, produire collectivement pour affronter les multiples défis de notre temps.

Faire œuvre reste un des moyens de s'interroger sur des sujets. Reprenant des activités dans le collectif Oyé, nous initions le projet «*Visophare*»: un projecteur low-tech qui redistribue les notions d'immersif, d'interactif et de participatif en revisitant le rétroprojecteur à l'aune des poussées numériques passées.

La réorganisation de ma pratique de design évolue en considérant l'objet non plus uniquement sous le prisme des spécialités du design de produit ou de service, mais par la recherche de participation à des projets ayant la vertu d'interroger, voire de faire évoluer nos manières de nous organiser ou de produire en mobilisant toute sorte de compétences créatives, techniques ou conceptuelles en ma possession. Ces expériences menées sur un temps assez court de deux ans me conduisent à remettre en perspective des intuitions initiales concernant le design, tel que :

- + la possibilité de s'organiser non pas par des expertises ni des compétences raccrochées à une branche du design (souvent historiquement liée à l'industrie), mais par quête de sens et de participation à des évolutions de société (orienté évolution des organisations et des modes de vie),
- + la nécessité du design de s'associer à d'autres disciplines pour faire projet,
- + l'importance de l'enquête voire de l'implication de terrain pour prendre en compte et participer à des enjeux de société,
- + l'importance de mêler l'évolution des organisations humaines et la formalisation de nouveaux modes de vie, d'objets, de services dans un même mouvement.

CORSICA 2050 FABNAZIONE

2022

Conduite d'enquête

Facilitation

Partenariat

Formalisation oeuvre de design fiction

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Comment les fablabs, espaces protéiformes de socialisation, de conception et de prototypage maillent-ils ce territoire à une échelle humaine ? En quoi ces espaces et celles et ceux qui y passent sont-ils en mesure de proposer de nouveaux imaginaires et de nouvelles pratiques dans un territoire spécifique comme l'île de Corse ?

Samuel et Tom ont recueillis des récits de vie, exhumés témoignages et symboles et les ont mis en vis à vis. Cet amoncellement reflète l'histoire de l'île et dresse un portrait social, politique et culturel dont les fablabs, constituante récente, semblent incarner un futur possible.

En proposant la vision d'une Corse devenue «Fabnazione», les deux artistes nous projettent dans un futur utopique dans lequel les fablabs se sont multipliés et la dotent d'une nouvelle capacité à faire, apprendre, produire collectivement pour affronter les multiples défis de notre temps.

Avec Samuel Chabré

Pour le consortium des Fablabs de Corse Université de Corse Pascal Paoli, Palazzu Nazionale, Fabrique de territoire, Bastia Capitale Européenne de la Culture 2028



VISIOPHARE

2019, aujourd'hui

Stratégie de développement

Pilotage

Prototypage

Expérimentation et stratégie de médiation et d'opensourcing

valorisation (conférences, enseignement)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

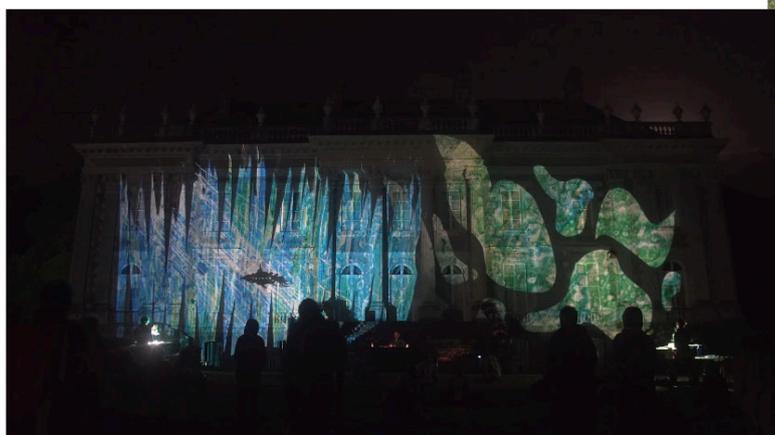
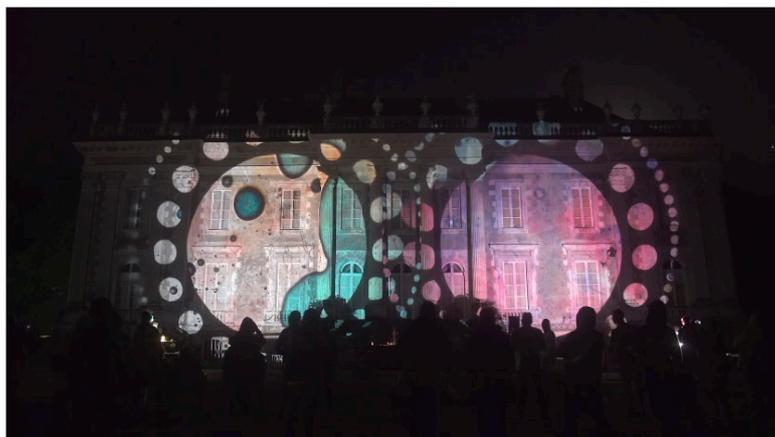
Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Expérimentés en créations visuelles numériques, le duo Paul Vivien et Tom Hebrard conçoit une machine reproductible et open-source mobilisant des techniques analogiques de projection qu'ils adaptent à des projections monumentales, et réinterprète les logiques de filtres, d'effets et de création visuelle numériques. Quelle matérialité post-digitale peut s'ouvrir à la création si nous choisissons de nous défaire des outils numériques, en héritant de son champ de possibilités ?

Le dispositif fait la part belle à la démarche low-tech en puisant autant dans des techniques d'animation historiques des studios Disney, qu'en interprétant des

techniques algorithmiques dans des dispositifs de cassettes d'effets physiques. L'appareil disposé sur chariot et alimenté par batteries chargées par panneau solaire, se rend accessible à tous. Les productions artistiques sont co-construites avec les publics, et projetées la nuit venue autour d'un récit musical, d'un conte, d'un.e performeur.euse selon les collaborations.

Avec Paul Vivien, Croco fumée et Laetitia Troussel
Partenaires Oyé Art Label, Arviva, la P'art Belle, Banana Tragédie, Le Château Ephémère, Hacknum, Université Paul Valéry Montpellier 2, La Citadelle Marseille



Expérimenter et transformer par l'éducation

Faire évoluer l'enseignement du design

Enseignant à l'école Boule en parcours Design Objet et Innovation sociale de 2019 à 2022, ces expériences me conduisent à m'interroger sur la formation en design. En quoi ces approches du design constituent-elles des compétences à transmettre à des étudiant.e.s en écoles publiques en cursus initial ? Comment enseigner le design en prenant en compte l'anthropocène et les enjeux de redirection écologique ?

*“Une part importante des mutations que nous observons sont émergentes et demandent d'entretenir des dynamiques de recherche et d'apprentissage, de soutenir ce qui vient, d'interroger ce qui est. Ces dynamiques sont nécessaires et urgentes, mais difficiles à mener tant elles demandent un effort systémique. Concernant les designers, si nous pouvons considérer qu'ils et elles sont de potentiel-le-s agent-e-s moteur-ric-e-s des transitions, il n'en restent pas moins à former aux enjeux numériques, écologiques et sociaux.”*¹⁴

14. Lucie Marinier, Hebrard, Tom, Faustine Dehan, et al. *Culture et création en mutations - Diagnostic Culture et métiers d'avenir, PIA 4.* [s.n.], 2023. : ↘ Lien

Par la pratique, j'ai fait le constat que les designers doivent acquérir des connaissances techniques pour anticiper le mieux possible l'impact des choix effectués lors de la conception. Des connaissances techniques mais aussi systémiques et historiques sur les modèles extractivistes, les réalités du recyclage ou encore des infrastructures invisibles du numérique par exemple.

*“Lorsqu'il s'agit de conception de produits ou de services, il s'agit de mieux connaître les filières qui permettent la production et les cycles de vie des matières en amont et en aval de l'usage. Qui plus est, ces enjeux s'ancrent de plus en plus dans des contraintes légales qui s'adaptent à une prise en considération des limites écologiques. Par exemple, la loi AGEC (loi anti-gaspillage pour une économie circulaire) oblige à l'évolution de certaines pratiques de conception en visant à l'amélioration de la production, à la réparabilité et au réemploi. Les designers sont des acteur-ric-e-s qui peuvent opérer ces choix stratégiques.”*¹⁵

15. Ibid.

Il me semble qu'il leur faut cependant des outils et des connaissances pour mettre en œuvre ces changements de pratique, des liens avec des outils tels que l'Analyse de Cycle de Vie (ACV), qui s'assimile à un calculateur d'impact dont les paramètres se travaillent lors de la conception (choix des matériaux, des procédés, du modèle de distribution, du modèle économique et de gestion, etc.).

Les mutations écologiques obligent à reprendre conscience des interdépendances et des filières. Les enjeux de réindustrialisation abordés doucement par les mouvements tel que Fabcity, et un peu plus tard post-covid par la thématique nationale de la souveraineté des territoires, mêlés aux

Enseignements techniques et de projets

Chargé de l'évolution des contenus et formats

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Enseignant durant trois ans à l'école Boulle en secteur design objet

et innovation sociale (DNMADE) principalement, je me suis saisi des enseignements techniques pour en interroger les fondements dans un contexte de redirection écologique dans lequel le design a un rôle essentiel à jouer. Comment les promotions peuvent-elles devenir autonomes et critiques de leur contexte de vie et de travail pour se saisir des actualités écologiques ? Comment redéfinir les enseignements en technologie et matériaux à l'ère de l'anthropocène ? Quels apprentissages de méthodes de sciences sociales intégrées au socle

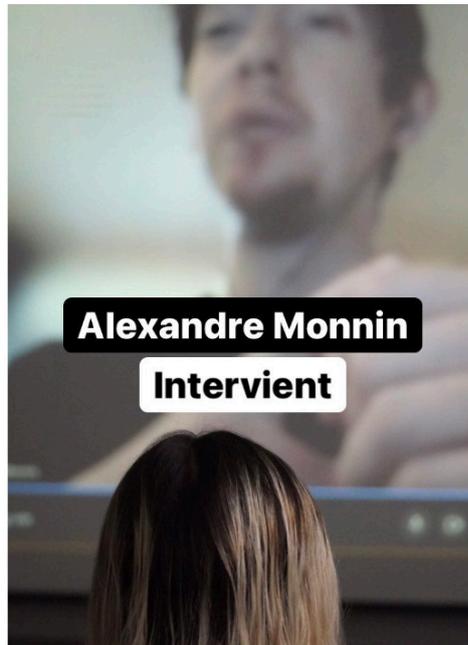
commun sur les trois ans d'un DNMADE ?

J'ai procédé à l'évolution des référentiels de compétences pour inclure des connaissances et compétences opérantes pour un contexte de mutations rapides et de redirection écologique.

Conduite de projet pédagogique innovant multi-partenarial (ONF x Maif Social Club) : un workshop regroupant l'ensemble des 2e année DNMADE Métiers d'art et Design sur 15 jours.

Avec DNMADE métiers d'art et design

Partenaires Maif Social Club, ONF, Terravox, Alexandre Monnin



ESAA BOULLE

Syllabus Tom Hebrard

Vers une formation transverse pour un design des milieux

Année 1

- Retroengineering**
Découverte de procédés et matériaux par l'analyse et la démontage d'objets.
- Les champs du design**
Cartographie de zones d'interventions de designers
- Exploration et écriture critique**
Se saisir d'une posture cartographique, documenter les principes et s'exprimer dessus
- Histoires d'invisibles**
Enquêtes sur l'industrie comme espace productif invisible et réflexion sur ce paradigme

Année 2

- Re-Compose**
Mémoriser pour déconstruire, analyser et documenter. Recomposer.
- Dessiner**
Concevoir et transmettre: plans et représentations
- Produire**
Blueprint et socialité, négocié et contact avec des filières.
- Anthropologie des techniques**
Introduction à l'anthropologie des techniques et exploration de ses principaux protagonistes <https://doi.org/10.1017/9781017005731>

Année 3

- Dés-anthropocentrier le design ?**
Design et vivant, design et sensible. Un courant de pensée vers un nouvel horizon: le "terrestre".
- Les champs du design #2**
Exploration de pratiques du design émergentes ou non abordées en classe et prises de contact
- Suivi de projets**
Accompagnement à la réflexion et à la mise en doute.

Catégorie de Cours

Année	Semestre	Titre	Crédits	Pré-requis
1	1	Re-Compose	5	
		Dessiner	5	
		Produire	5	
		Anthropologie des techniques	5	
1	2	Retroengineering	5	
		Les champs du design	5	
		Exploration et écriture critique	5	
		Histoires d'invisibles	5	

mutations écologiques et sociales, obligent à reconsidérer l'ensemble des chaînes de valeur et à sortir d'une pensée linéaire ou encore d'une pensée uniquement centrée utilisateur-rice. Il s'agit aussi d'interroger la relation de l'homme à son milieu¹⁶.

Les méthodologies du design qui sont nécessairement multi-acteur-ric-e-s permettent d'intégrer une perception la plus holistique possible des choix et des controverses contemporaines par des outils qui les caractérisent : représentation graphique, méthodes de la concertation et du travail multi-acteur-ric-e. Mais je ne constate que peu voire pas d'intégration de ces évolutions dans les formations.

Dans la conception d'objets, les processus non linéaires (recyclage et réemploi de matériaux, émergence de l'économie de la fonctionnalité, etc.), qui pour une bonne part répondent aux enjeux d'économie circulaire, font apparaître des complexités inhérentes aux matières premières secondaires que j'ai déjà rencontrées lors de mes expériences professionnelles (diplôme, Triethic, Suez), que ce soit dans leur stockage comme dans leur mise à disposition. Dans le cadre d'un entretien en 2023¹⁷, Paul Marchesseau, designer fondateur de Emilieu Studio témoigne :

“Trouver des gisements et du stockage est très difficile : des filières s’organisent. J’ai remarqué que de plus en plus de filières se développent sur la revalorisation d’un seul élément, par exemple le parquet. Pour les projets, c’est un gros enjeu : il y a peu de stockage disponible chez les agences et les professionnels de la construction. Côté entreprise, il n’y a pas de formation pour trouver ces gisements, et peu de connaissance sur le recyclé. Il faudrait des formations dédiées à ceux qui fabriquent. En tant que designer, on a toujours essayé d’anticiper dans notre conception la réversibilité pour la réutilisation dans d’autres usages. Dans tous les événements que je fais, on fait du mobile pour que ce soit rejouable.”¹⁸

Le programme que je perçois est dense et multiple, le cycle de formation en fonctionnement est quant à lui plutôt court et bien rempli.

Que ce soit à l'école Boule ou quelque temps avant à l'ENSA-V, j'établis le constat de terrain que ces intentions se matérialisent par des initiatives éparses et volontaristes des étudiant.e.s et professeurs, occasionnellement soutenus par la direction. A ma connaissance, et contrairement aux recommandations du rapport Jouzel¹⁹, pas ou peu d'aménagements d'emplois du temps, de mise en place de formations auprès des corps enseignants et de direction ne sont mis en place comme cela est recommandé.

Si le design participe de manière systémique à des exploitations humaines et extractivistes incompatibles avec le projet d'une société soutenable, rebâtir les conditions d'être designer me semble être un enjeu de fond. Dans le cadre qui est le mien, il se matérialise par la mise en place expérimentale de modules d'enseignement, d'un syllabus, de partenariats et d'un référentiel.

16. Petit, Victor. « L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu ? », Sciences du Design. 2015, vol.2 no 2. p. 31-39.

17. Lucie Marinier, Hebrard, Tom, Faustine Dehan, et al. Culture et création en mutations - Diagnostic Culture et métiers d'avenir, PIA 4. [s.n.], 2023. : ↘ Lien

17. Blog de Emilieu Studio : ↘ Lien

19. Jouzel, Jean. Sensibiliser et former aux enjeux de la transition écologique et du développement durable dans l'enseignement supérieur. [s.n.], 2022. : ↘ Lien

Prototyper des enseignements théoriques adaptés

Construire des enseignements théoriques, c'est revenir sur les fondements d'une discipline. A l'école Boule je suis chargé d'enseignements en outils et langage numérique et en technologie et matériaux. Ces deux cours ont l'avantage d'être dispensés durant les trois années de Licence, et de devoir comporter des apprentissages pratiques, techniques et théoriques. Il me semble opportun de constituer un parcours ponctué de prises de recul et de débats. J'ai formulé trois séances de cours descendant, parfois semi-participatifs dans le cadre de la création d'une formation Design Circulaire avec Villette Makerz sur laquelle je reviendrais par la suite :

20. Hebrard, Tom.
« *Contre histoire du Design* » : ↘ Lien

+ Contre histoire du design²⁰ : remise en perspective de l'histoire du design "Pour une contre histoire politique et écologique du design", incluant un exercice répété de tentative de définition de la notion de Design.

21. Hebrard, Tom.
« *Techniques et anthropologie* ». : ↘ Lien

+ Technique et anthropologie²¹ : remise en perspective de la technique et de l'outil dans l'histoire des sciences et du progrès, ouvrant le débat sur la question du sens à travers la notion de phronesis.

22. Hebrard, Tom.
« *Discernement technologique* » : ↘ Lien

+ Discernement technologique²² : généalogie de la pensée technocritique et initiation au pli des objets à travers notamment les cas d'étude de How I built a toaster from scratch de Thomas Thwaites et de l'immersion du low-tech lab à Cuba.

Ces enseignements retracent un certain nombre de points de référence qui sont significatifs de ma prise de conscience et de recul. Leur formulation sous forme d'enseignements participe alors pleinement à ma prise de conscience personnelle sur ce cheminement, renforçant à mes yeux la nécessité de l'enseignement et de la recherche dans ma pratique.

Initier une réflexion sur les postures de designers

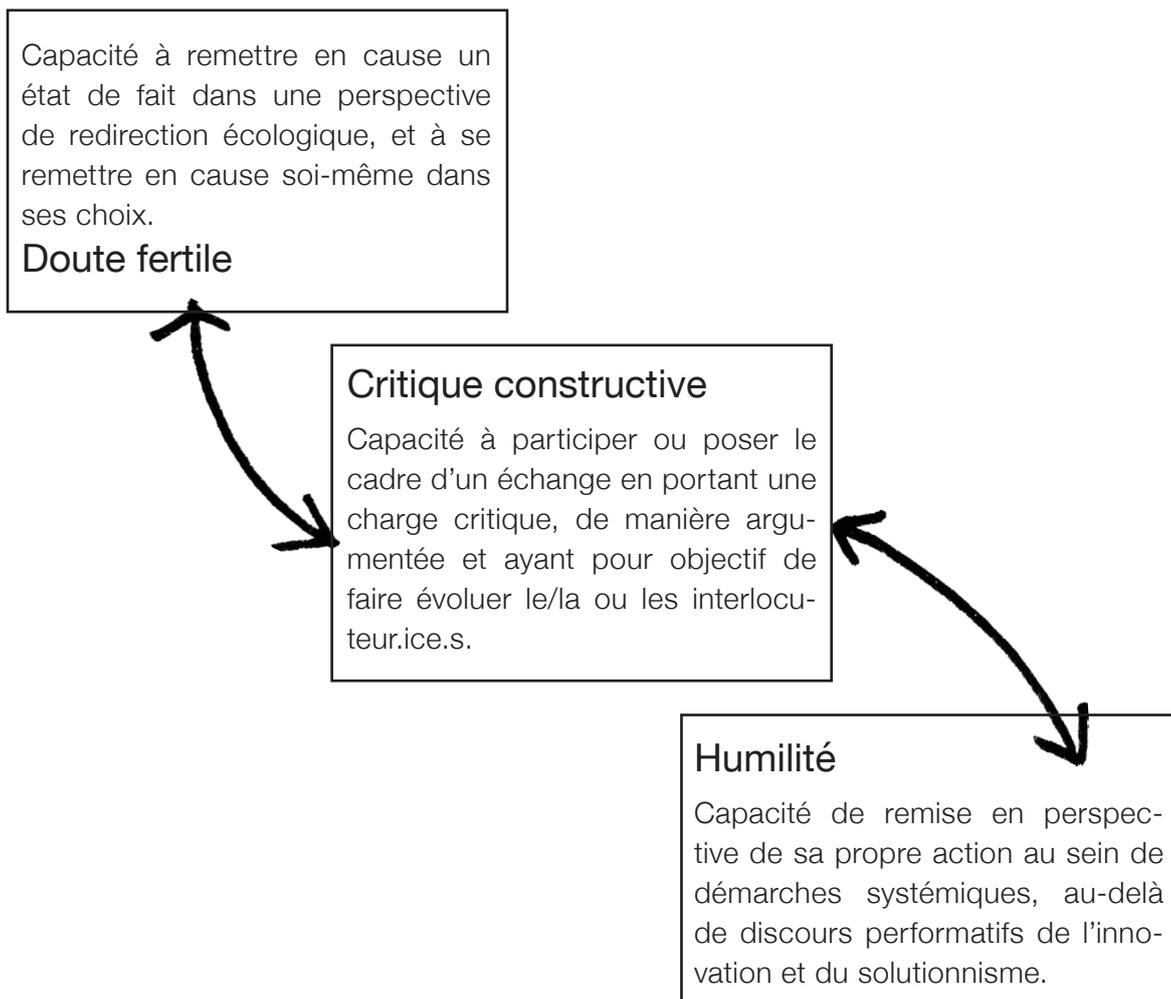
Si le travail en groupes est une approche pédagogique largement mobilisée en école d'art et de design notamment dans le cadre d'ateliers de projet, les méthodes de l'intelligence collective que j'ai pu mobiliser avec Ouishare auprès de professionnel.le.s non initié.e.s au design le sont assez peu. Ces méthodes très présentes dans les démarches de design thinking, rencontrées par exemple dans des structures telles que Nod-A ou bien CoDesign-it sont à vivre et à reproduire. Des temps de travail en groupes donnent l'occasion de creuser des sujets en expérimentant et en décrivant des organisations que je leur propose d'adopter.

Formuler un syllabus et travailler le référentiel

Les expérimentations pédagogiques et les réflexions sur les connaissances et compétences à développer me conduisent à produire un document-cadre Vers une formation transverse pour un design des milieux, en référence au philosophe Victor Petit, afin de le partager à mes collègues. Je le décris ainsi en 2020 :

“Je commence par du rétro engineering et de l’analyse de constitution d’un objet et de toute la boucle de ce qui fait qu’il existe, puis je remonte peu à peu au positionnement du designer dans cette chaîne et aux nouveaux champs qui se sont ouverts ces dernières années. Je les invite à regarder le champ des déchets, des infrastructures numériques invisibles et ceux du champ social, pour progressivement les amener à se positionner pour un monde aux enjeux complexes.”

J’essaie de formuler un cadre qui permette de tenir une posture individuelle de designer :



Expérimenter des modèles partenariaux

Occasionnellement l’ouverture des ateliers de projets me permet d’expérimenter les dynamiques de partenariats. Cela est l’occasion de faire découvrir à des étudiant.e.s des projets que je mène à l’extérieur, comme ce sera le cas avec Terravox pour lequel j’ai développé un kit de recyclage de plastique et de sensibilisation au tri basé sur les modèles Precious Plastic.

Mais aussi de mettre en place des partenariats et coordonner le bon déroulement de dynamiques transversales à toute l’école comme ce sera le cas à l’occasion d’un partenariat impulsé par le Maif Social Club, avec l’ONF, autour de la fabrication en bois vert. A cette occasion l’ensemble

des étudiant.e.s de deuxième année de métiers d'arts et de design tous secteurs confondus se sont mêlés en groupe, pour une semaine de conférences et une semaine de workshop finalisée par un jury constitué des partenaires pour sélectionner des pièces exposées ensuite dans le cadre de l'exposition *Le Chant des forêts* (Direction : Florent Heridel, Commissariat : Lauranne Germond).

Dialoguer avec la direction pour la mise en place d'un référentiel

Lors de ma dernière année d'enseignement, j'opère une mise à jour des référentiels qui me permet de pousser dans le catalogue des cours et des compétences un certain nombre de ces réflexions.

Former des professionnels en reconversion

Montage de la formation

Design Circulaire, villette makerz - 2020

Où apprennent les gens qui perdent goût et sens à leur métier initial ? Comment transformer les humains qui pourraient transformer les organisations ?

Tandis que je m'emploie à la mise en place d'un référentiel à l'école Boulle, la réponse à un appel à projet constitué par la Mairie de Paris et Pôle Emploi Ile-de-France autour de la formation dans les makerspaces me mobilise.

Dans la lignée de ce que David Graeber décrit comme des *bullshit jobs* en 2018²³, Pôle Emploi constate que ses services ont difficilement la capacité de rediriger des profils très diplômés, issus d'une première carrière dans des grandes entreprises ou dans le service public, mais qui décrochent sous la forme de burnout ou de rupture conventionnelle. Des profils en quête de sens, capables d'entreprendre ou de participer à la transformation d'organisations, mais qui cherchent à se repositionner. Samuel Rémy, dirigeant de Vilette Makerz, propose d'y répondre en opérant un croisement entre design et économie circulaire.

J'adhère et participe avec Gaëlle Kikteff, spécialiste de l'économie circulaire et Daniel Assayag, formateur numérique au Centre de Recherche Interdisciplinaire (CRI) à la construction du projet de formation entier, de l'ingénierie et des méthodes pédagogiques, puis j'y propose des séquences de formation et des cours déjà évoqués précédemment.

La formation de trois mois se construit en trois principaux blocs :

- + Enseignement théorique et méthodologique (par plus d'une trentaine d'intervenant.e.s expert.e.s et professionnel.le.s allant d'informations scientifiques, aux différentes méthodes de l'économie circulaire, du développement durable, des démarches low-tech, en passant par des cours de design notamment),

23. Graeber, David et Élise Roy. *Bullshit jobs*. Paris : Éditions les Liens qui libèrent, 2019.

DESIGN CIRCULAIRE

2019

Stratégie

Ingénierie pédagogique

Prototypage

Pilotage et animation

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

L'économie circulaire est devenue un vecteur de l'innovation, du développement et de la résilience pour les entreprises et les territoires. A travers la formation Designer Circulaire, Vilette Makerz a développé une méthodologie d'apprentissage par le faire pour former au design de l'économie circulaire. L'objectif est de former à cette démarche de pensée systémique de l'entreprise et des territoires qui adopte une conception transversale – design global – pour envisager parallèlement : gisement de matière, produit et services, production et distribution, communication et vente, maintenance, réparation et revalorisation.

La formation Designer Circulaire se découpe en deux parcours : Designer Circulaire Objets & Designer Circulaire Écosystèmes. En terme d'apport, j'ai particulièrement travaillé sur les modules de connaissances en écologie, leur lien avec les méthodologies de design et l'initiation à la discipline, et à la formalisation d'un parcours de formation par le projet, de suivi individuel et de pédagogie par le partenariat.

Avec Vilette Makerz, Gaëlle Kikteff, Daniel Assayag
Partenaire Mairie de Paris, Pôle Emploi

Notions clés des nouvelles économies locales Définitions Economie circulaire Economie de la fonctionnalité Apports du numérique Business models du local	Méthodes du design en économie circulaire Notions de design Notions de conception durable Outils du design Les différentes approches de design circulaire	Notions clés des matériaux et procédés Grandes familles de matières Principales méthodes de fabrication Concevoir / fabriquer une matière S'informer	Méthodes d'analyse des boucles de matières Méthode ACV Analyse des matières	Méthodes d'identification et caractérisation de gisements Caractérisation multicritères Revalorisation matières Revalorisation équipements
Reemployabilité des matières premières secondaires Caractérisation pour le design	Pratiques et techniques de prototypage Outils de maquette narrative Outils tactiles Outils électroniques Outils numériques Techniques low-tech	Concevoir à partir de la matière Échantillonner Tester et expérimenter Concevoir des modes de transformation matière	Concevoir des procédés adaptés aux gisements Intégrer des contraintes Fabriquer des outils S'adapter à l'échelle	Se positionner professionnellement Licences créatives Propriété intellectuelle Interagir avec des industriels Techniques et recherche d'emplois

"Pour chaque module, vous allez acquérir des compétences réflexives et de savoir-faire."



TRONC COMMUN		THÉMATIQUE		PROJET INDIVIDUEL	
Culture générale & apprentissage	Savoirs-faires techniques	Intervenants Invités	Investigation en groupes	Recherche & Structuration	Production & Communication
Connaissances & réflexion	Savoir-faire	Connaissances & réflexion	Initiatives collectives	Application des connaissances.	Application des savoirs-faires

"Nous concevons selon vos profils une partie du cours."



TEMPS 1 APPRENDRE & RÉINVESTIR	TEMPS 2 CONCEVOIR EN RÉEMPLOI	TEMPS 3 PROJET INDIVIDUEL	TEMPS 4 MÉDIATION & COMMUNICATION
-----------------------------------	----------------------------------	------------------------------	--------------------------------------

- + Projet partenarial autour de questionnements d'acteurs publics et privés du territoire Francilien ou de la collectivité,
- + Mémoire et projet personnel visant notamment à ouvrir des perspectives de repositionnement professionnel.

L'éducation depuis des espaces apprenants et collectifs que sont les makerspaces m'apparaît alors une ouverture intéressante pour formuler de nouveaux cadres pédagogiques.

Transformer l'éducation

Le rapport "*Vers une culture low-tech ?*", la mise en place de la formation *Design Circulaire* à Villette Makerz, et mes prototypes d'enseignement à l'école Boule me rapprochent de l'équipe de Lucie Marinier, récemment devenue Professeure du CNAM titulaire de la chaire ingénierie de la culture et de la création. Elle dépose un projet de *Plan d'investissement d'avenir* (PIA 4) de type Diagnostic, dans la catégorie Culture et métiers d'avenir dont elle obtient la direction et les fonds à la rentrée 2023 par le projet *Culture et création en mutations* (2CM). Cela correspond au moment très silencieux de mon non renouvellement à l'école Boule et je m'engage sur une part de la coordination du projet multi-partenarial, la coordination et rédaction d'une partie dédiée aux métiers d'arts et au design, d'une partie d'analyse sur les tiers-lieux ainsi qu'à la production des livrables intermédiaires et finaux.

L'expérience du PIA 4 CMA - 2CM élargit ma compréhension des enjeux de formation. J'y explore son historicité, sa gouvernance et dégage une analyse trans-sectorielle par de nombreux entretiens (et plus de 100 à l'échelle de l'équipe projet). Le diagnostic s'attache à identifier des enjeux de formation du secteur culturel par le prisme de l'analyse des mutations numériques, de l'écologie, du statut des artistes et créateurs et des nouveaux lieux de création.

Si ce travail d'enquête et d'analyse ouvre mon appétit pour un travail de recherche, son temps court (6 mois) ne me semble pas suffisant pour produire une analyse suffisamment mûre et approfondie. Je laisse cependant germer l'idée d'une thèse dont le présent objet est pour moi un des chemins pour y parvenir.

Ma proximité avec les mouvements tiers-lieux me met aux avant-postes de dynamiques citoyennes qui se saisissent d'autres manières de former, de *faire* et de s'organiser. Le PIA 4, notamment parce qu'il est sectoriel mais aussi par manque de temps et de temps pour m'approprier suffisamment l'exercice, ne m'a pas permis de rendre correctement compte d'une partie de ce que j'observe de milieux alternatifs, écologistes, technocritiques. Pourtant ces circuits prennent de l'ampleur. La formation à la redirection écologique, la quête de sens vers des métiers cohérents avec ces redirections, déborde des institutions qui semblent peiner à évoluer, voire rencontrer des freins internes. Une partie se joue ailleurs, dans des tiers-lieux, mais aussi

CULTURE ET CREATION EN MUTATIONS

2023

Enquête

Conseil stratégique

Diagnostic

Design du projet

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Chargé de recherche et d'écriture dans le cadre du PIA4 Compétences et métiers d'avenir catégorie diagnostic, j'ai participé au projet Culture et création en mutations (2CM) sous la direction de Lucie Marinier, en pilotant notamment les parties arts visuels, design, métiers d'art, et tiers-lieux.

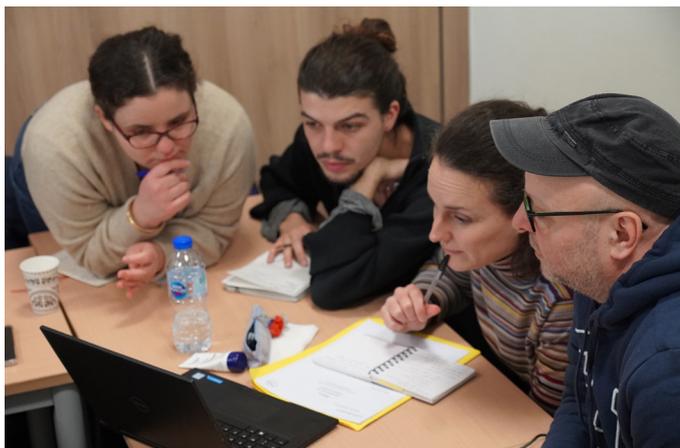
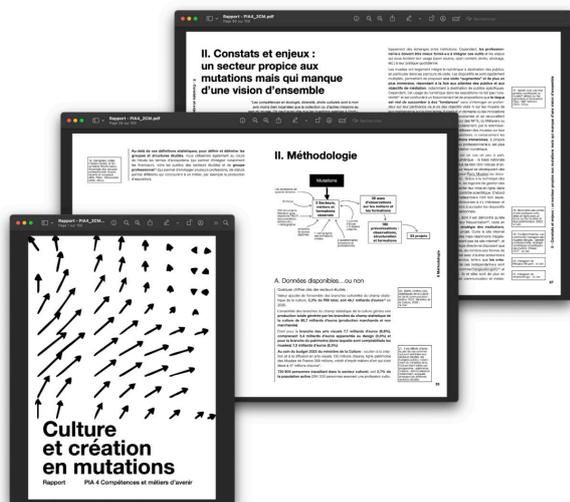
Après plusieurs années d'enseignements, la constitution d'une formation mêlant Design et Économie Circulaire, l'occasion de ce diagnostic a permis de se saisir du contexte des formations dans le secteur culturel en les considérant sous l'angle des mutations rapides que vit le secteur (principalement les mutations écologiques, numériques, de droits culturels et de nouveaux lieux de création).

Ce rapport pose un regard panoramique et permet de faire ressortir de grands chantiers pour le secteur à l'échelle de politiques nationales.

La matière de recherche accumulée donne lieu à la mise en place d'une dynamique contributive pour poursuivre l'observation et l'analyse scientifique des mutations du secteur, en lien avec la Chaire Ingénierie de la culture et de la création (CNAM), dont les travaux à venir seront publiés sur un site internet dédié.

Avec Lucie Marinier

Parmi les partenaires Caisse des dépôts, ministère de la culture, afdas, Paris 1 Sorbonne, Les Augures, Hésam Universités, le Cnam



dans des fermes, entre citoyen.ne.s ou auprès d'artisans. Des plateformes comme Twiza (qui met en ligne de la connaissance et en lien des chantiers participatifs et des volontaires et artisans) et des réseaux moins visibles, ou très locaux font école sous la forme de chantiers participatifs ou de woofing et conduisent parfois à des changements d'activité, de vie.

C. Du sens et de l'engagement

Se mettre en pratique

Je passe mon premier confinement dans une ferme, à la croisée des routes de Saint-Etienne, Lyon et Clermont-Ferrand, sur la commune de Ambierle. Ce village de la Loire rattaché à l'agglomération de Roanne n'est pas ma terre d'origine, je l'ai découverte quelques mois auparavant en visitant les parents d'un ami et camarade de route Samuel Chabré. Iels souhaitent construire une cabane pour "reconnecter les urbains à la terre" et "faire revenir la matière grise dans les campagnes". Le discours m'avait touché et les humains aussi.

A mon arrivée sur place, je découvre une activité agricole en danger du fait des annulations des salons des vigneron·ne·s indépendants, et une pile de bois issue des forêts alentours, que François, le paysan en activité sur la ferme a fait couper par une scierie artisanale locale encore en activité en prévision de cette cabane qui était pour nous, repartis en ville, très virtuelle. En trois mois de confinement, avec Samuel nous lançons le projet PACT2 cité plus haut, j'adapte tant bien que mal mes enseignements à l'école Boule en format distanciel, et nous initions un *crowdfunding* qui connaît un grand succès. Nous avons l'intuition peu verbalisée à ce stade, qu'une écologie très matérielle se trouvait dans ce lieu. Prenant ce que nous savons faire comme base de projet, nous formulons alors l'idée d'un tiers-lieu paysan, dont la cabane pour de l'accueil collectif fut la première pierre.

Sortis du covid nous initions 4 chantiers participatifs et réalisons la cabane imaginée avant confinement. Nous mettons sur pied une association du *Tiers-lieu paysan de la Martinière* et Samuel remporte l'appel à projet pour devenir Fabrique de territoire, le fruit d'une politique nationale des tiers-lieu en émergence dont il avait contribué de loin à l'élaboration à travers la création de la websérie Hyperliens²⁴.

Ce terrain de pratique a tout changé. Nous avons rapporté quelques bribes de ce récit dans l'ouvrage collectif *Design des mondes ruraux* dirigé par Emmanuel Tibloux et Ariane Brioist avec la Public Factory de Sciences Po Lyon aux éditions Berger-Levrault²⁵. En quelques sorte :

"Nous nous sommes laissés gagner par ce que les sociologues Danièle Hervieu Léger et Bertrand Hervieu nomment "l'utopie du retour"²⁶, pour désigner ces néo-ruraux qui quittent le monde des métropoles pour retourner à la campagne. [...] nous avons fondé un collectif avec ses parents, François et Françoise, pour transformer la ferme en Tiers-lieu.

Page du crowdfunding :
↳ Lien

24. Mission société numérique. « *HYPHER-LIENS | Le monde d'après est déjà là* ». :
↳ Lien

25. Tibloux Emmanuel, Brioist Ariane et al. *Design des mondes ruraux: ce que le design fait à la campagne (et réciproquement)*. Boulogne-Billancourt (Hauts-de-Seine) : Berger-Levrault, 2024.

26. *Le retour à la nature en vue des temps difficiles: L'utopie néo-rurale en France*, Danièle Hervieu-Léger et Bertrand Hervieu, éditions de l'aube, 2023

Pour les situer eux aussi, François est paysan, Françoise était infirmière, toutes deux issues de lignées paysannes du coin. Mais, et nous aurons l'occasion d'y revenir, ils sont un peu plus que cela. Porteurs d'une histoire et d'une identité rurale et paysanne qui nous ont amenés et nous amènent encore à déconstruire nos postures initiales."

La perspective change complètement dès la première année de projet et nos méthodes sont mises au défi d'un territoire en déprise post-industrielle, agricole, dont les modes de fonctionnement n'ont pas grand chose à voir avec nos sphères parisiennes ou nationales.

"Nous, nos grandes théories, gonflés de notre vision d'un design hétérodoxe, persuadés des choses que nous pouvons et devons apporter au territoire, nous nous retrouvons en toute humilité à nous rendre compte que nous ne savons pas.

Non sans une certaine ironie, c'est auprès de celles et ceux qui ont été les grands perdants de la révolution industrielle, le monde paysan, que nous ré-apprenons un quotidien. Et que ce quotidien est profondément écologique, politique²⁷. Dans les gestes que nous pouvons vivre à la ferme, l'arrosage des plantes, la réparation d'un toit ou un repas préparé collectivement, se dévoilent une matérialité du monde, qui fait fondamentalement défaut au monde urbain pour faire société autour de l'écologie. Voire, que ce petit terreau paysan nous amène à ré-territorialiser le grand design industriel dans le territoire, et lui donne l'occasion de prendre une bifurcation réellement écologique."

27. Pruvost Geneviève. *Quotidien politique, éminisme, écologie, subsistance*, La découverte 2021

Pour autant ce point de vue intéresse un grand nombre de personnes proches ou avec lesquelles nous travaillons. Des étudiant.e.s de DSAA à l'école Boulle viennent en immersion deux années de suite sous l'impulsion de mon ancien enseignant et collègue Vincent Rossin, puis ce seront d'autres écoles. Nous construisons un lien au territoire et abordons des questionnements qui le traversent avec ces groupes de passage. Ils apportent compétences et prise de recul mais se trouvent avant tout projetés dans une autre réalité. On se demande s'il est possible de définir un modèle de *Tiers-lieu nourricier* pour décrire cette ferme en polyactivité qui va au-delà de la production agricole.

On s'interroge sur notre rôle de tiers-acteur ayant l'occasion de participer à l'influence de politiques publiques pour *faire advenir une société écologique depuis le monde paysan*. Mais aussi au tiers-lieu comme nouveau maillon d'un service public qu'on découvre localement en bien mauvais état et que Chloé Gaspari, confirmant un diagnostic plus général, interrogera lors d'un mémoire de recherche intitulé *Services publics low-cost? L'action publique territoriale au défi des tiers-lieux*, 2023. Ce thème sera enfin mis au cœur d'une journée d'étude à l'IEP de Lille la même année²⁸.

28. Bécart-Sophie. *Journée d'étude « Tiers-lieux, nouveaux laboratoires des politiques publiques ? » 2023* : [Lien](#)

Et s'il s'agissait de formuler, de prototyper de nouvelles institutions ? La question n'est pas anodine : s'agit-il d'appliquer un design des territoires,

TIERS-LIEU PAYSAN DE LA MARTINIÈRE

2020 - aujourd'hui

Stratégie

Conception

Pilotage

Développement partenarial

Valorisation

Accompagnement d'une démarche s'appuyant sur le design pour la conception d'une stratégie d'innovation durable (technologique, sociale, économique...)

Conception d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Pilotage d'un projet d'innovation durable ou de transformation (technologique, social, économique...) par le design

Embarqués depuis 2019 dans une démarche de transformation d'une ferme paysanne, l'équipe constitue un projet de tiers-lieu depuis 2021 en obtenant le label d'Etat Fabrique de territoire.

Le tiers-lieu est un espace protéiforme au service du territoire qui s'engage dans une réflexion sur la valorisation des espaces ruraux dans le contexte de la transition écologique. Ses activités sont orientées autour d'espaces d'activités paysannes, de jardins partagés, d'espaces d'expérimentations (agricoles, architecturaux, paysagers, artisanaux), d'un atelier de conception et de

fabrication partagé, d'espaces d'accueil et de convivialité, de formation et de résidence.

Co-fondateur, j'agis dans la construction stratégique du lieu et principalement en responsabilité des pôles éducation, culture et ateliers partagés et accompagnement des collectivités.

Avec Samuel Chabré

Parmi les partenaires ANCT (Fabrique de territoires), Fondation Orange, ENSA Lyon, Boutique des Sciences de Lyon, MSc Stratégie et design pour l'anthropocène, Roannais agglomération, ESAA Annecy



ou bien de travailler depuis et avec les territoires à la mise en place de politiques publiques et à l'émergence de nouvelles générations d'acteurs issus ou impliqués dans ces milieux ?

“Nous inscrire dans la ferme de la Martinière nous a permis de commencer à voir, à observer les rapports de classe et de domination dont nous étions porteurs. Notre langage urbain pétri de novlangue, qui exclut plus qu’il ne fédère. Notre position sachante, forgée dans de grandes écoles et auprès d’agences d’Etat, qui écrase plus qu’elle n’élève. Nos méthodes qui réifient nos interlocuteurs quand elles prétendent répondre à leurs besoins.

En bref, se départir d’une partie de ce qui nous constituait, nous hybrider²⁹ sous peine de rester hors sol.

Cette remarque est banale.

Mais elle implique de cesser de “faire pour”, posture quasi malade de l’expert, pour commencer à “faire avec” celles et ceux qui composent le milieu dans lequel nous nous inscrivons. Sortir du surplomb pour entrer dans l’idée d’une égalité radicale³⁰.”

Ces réflexions qui guident la structuration de nos activités et trouvent écho avec mes réflexions précédentes sur le design comme langage nous conduisent à contribuer à l'ouvrage cité plus haut, en faisant état de cette dé-construction pour apprendre à faire avec. Ce cheminement nous conduit aussi à dévoiler à nos yeux ignorants des corps intermédiaires historiques, des modes d'organisation pré-existants qui remplissent des fonctions disparues ou très affaiblies.

“ce que l’on nomme aujourd’hui tiers-lieu, comme un habitué de la ferme a pu nous le faire remarquer, a toujours existé³¹.

La première pierre a été posée par François en 2013, lorsqu’il souhaitait “partager la ferme”, l’ouvrir à d’autres producteurs et productrices en bio. Plus loin encore dans le temps, les premiers jalons ont été posés dans les années 2000 par Françoise avec le réseau “Fermes pédagogiques”, cette alliance de plusieurs fermes autour de l’agro-écologie à destination des enfants du Roannais. Ou encore en 95 avec les premières “Portes Ouvertes”, qui ouvraient la ferme aux habitant.e.s du territoire.

Ou en 94 avec la première CUMA des viticulteurs du Roannais, une Coopérative d’Utilisation du Matériel Agricole qui entérinait le partage du matériel agricole pour créer le début d’un commun technique. Une liste que nous pourrions étirer encore.

Ce sont les pratiques de François et Françoise, héritées des mouvements de l’éducation populaire comme le MRJC, Mouvement Rural des Jeunesses Chrétiennes ; ou du syndicalisme paysan, François ayant été animateur à la Confédération Paysanne dans les années 80.

29. Luc Gwiazdzinski, Lieux infinis, construire des bâtiments ou des lieux, Encore Heureux, p. 42-43

30. Jacques Rancière. Le maître ignorant: cinq leçons sur l’émancipation intellectuelle, Fayard, 1987

31. Aliz Hevesi, La Martinière, une ferme au pays des tiers-lieux nourriciers, Mémoire recherche, sept. 2022

32. Anne Plaignaud, Paul Marchesseau, *Tiers-lieux la guerre des usages, et le rôle des designers dans un tiers-lieu*, p57.

En vérité le tiers-lieu était déjà là. Nous n'avons rien créé, tout juste nommé, révélé³².

C'est ce travail de fourmi, ce tissage patient sur des années, liens par liens, réseaux par réseaux, qui ont créé le milieu dans lequel nos idées et pratiques du design ont pu commencer à se déployer, et non l'inverse."

Après quatre ans d'implication sur le tiers-lieu paysan de la Martinière, j'articulerai le second chapitre du travail de mémoire autour de l'analyse de certains aspects de cette expérience.

Bibliographie

Bécart-Sophie. (2023, avril 14). *Journée d'étude « Tiers-lieux, nouveaux laboratoires des politiques publiques ? »*. Sciences Po Lille.

<https://www.sciencespo-lille.eu/actualites/>

[journee-detude-tiers-lieux-nouveaux-laboratoires-des-politiques-publiques](#)

Chevallier, D., & Tastevin, Y.-P. (avec Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée). (2017). *Vies d'ordures : De l'économie des déchets [exposition, Marseille]*, Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, [21 mars-14 août 2017]. Mucem Éditions Artlys.

Création, B. F. (2021, septembre 14). *Joint-venture* | Bpifrance Création.

<https://bpifrance-creation.fr/encyclopedie/developper-lactivite-son-entreprise/developpement-a-linternational/joint-venture>

[vite-son-entreprise/developpement-a-linternational/joint-venture](#)

Danièle Hervieu-léger et Bertrand Hervieu, *Le retour à la nature en vue des temps difficiles : L'utopie néo-rurale en France*, Editions de l'aube, 2023

Experts en transition – Une exploration menée par le CEREMA. (s. d.).

Consulté 18 juin 2024, à l'adresse <https://expertsentransition.fr/>

Exposition 100% low-tech. (s. d.). *Exposition 100% Villette makerz*.

Consulté 18 juin 2024, à l'adresse <https://100lowtech.fr/>

Fab City Grand Paris. (s. d.). *Fab City Grand Paris*. Consulté

18 juin 2024, à l'adresse <https://fabcity.paris/>

Gwiazdzinski Luc. Dans *Lieux infinis, construire des bâtiments ou des lieux*, Encore Heureux, p. 42-43

Graeber, D., & Roy, É. *Bullshit jobs*. Éditions les Liens qui libèrent. 2019

Hebrard, T. (s. d.-a). *Contre histoire du Design*. Consulté 19 juin 2024,

à l'adresse <https://docs.google.com/presentation/d/1Cr7zDjtEYi-jlhqVpD6TEFRPdAp3BKrpX69ly02QID4Y/edit?usp=sharing>

Hebrard, T. (s. d.-b). *Discernement technologique*. Consulté 19 juin

2024, à l'adresse https://docs.google.com/presentation/d/1QixK0e-Slvk-D5RA58WIOM3EUoN3Flw8Fd4XulyIVz_0/edit?usp=sharing

Hebrard, T. (s. d.-c). *Techniques et anthropologie*. Consulté 19 juin

2024, à l'adresse https://docs.google.com/presentation/d/1fNVkcl_OvNq5neQvqzHKLMWcniGTQ2pilcfmLm76vW4/edit?usp=sharing

Hebrard, T., Marinier, L., Dehan, F., Selmane, I., Armand d'Herouville, L., & Le 104. (2023). *Culture et création en mutations—Diagnostic Culture et métiers d'avenir, PIA 4*.

<https://cultureetcreationenmutations.fr/le-diagnostic/>

Hevesi Aliz , *La Martinière, une ferme au pays des tiers-lieux nourriciers*, Mémoire recherche, sept 2022

Illich, I. *La convivialité*. Éd. Points. 2014

Jouzel, J. (2022). *Sensibiliser et former aux enjeux de la transition écologique et du développement durable dans l'enseignement supérieur*.
<https://www.enseignementsup-recherche.gouv.fr/sites/default/files/2022-02/sensibiliser-et-former-aux-enjeux-de-la-transition-ecologique-dans-l-enseignement-sup-rieur-16808.pdf>

Latour, B. (2000). *La fin des moyens*. Réseaux. Communication - Technologie - Société, 18(100), 39-58.
<https://doi.org/10.3406/reso.2000.2211>

Mission société numérique. (s. d.). *HYPERLIENS | Le monde d'après est déjà là*. Consulté 19 juin 2024, à l'adresse
<https://hyperliens.societenumerique.gouv.fr/>

Ouishare | *Explorer les limites*. (s. d.). Consulté 18 juin 2024, à l'adresse <https://fr.ouishare.net/>

Papanek, V. J., Clarke, A. J., & Quinz, E. (2021). *Design pour un monde réel : Écologie humaine et changement social*. les Presses du réel Fondation Victor J. Papanek.

PDT Platform Design Toolkit—Boundaryless. (s. d.). Consulté 18 juin 2024, à l'adresse <https://boundaryless.io/pdt-toolkit/>

PERCOLARIS. (2017, mai 3). Lia Giraud.
<http://www.liagiraud.com/percolaris/>

Petit, V. (2015). *L'éco-design : Design de l'environnement ou design du milieu ?* Sciences du Design, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.3917/sdd.002.0031>

Plaignaud Anne , Marchesseau Paul. *Tiers-lieux la guerre des usages, et le rôle des designers dans un tiers-lieu*, p57.

POC21 innovation camp. (2023). In Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=POC21_innovation_camp&oldid=1163376722

Pruvost Geneviève. *Quotidien politique, féminisme, écologie, subsistance*, La Découverte, 2021

Rancière Jacques. *Le maître ignorant: cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Fayard, 1987

Tangible user interface. (2024). In Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tangible_user_interface&oldid=1220089631

Tibloux, E., & Briost, A. *Design des mondes ruraux : Ce que le design fait à la campagne (et réciproquement)*. Berger-Levrault. 2024

