

néopoièse

la réappropriation de la fabrication
d'artefacts comme alternative à l'industrie



néopoièse

la réappropriation de la fabrication
d'artefacts comme alternative à l'industrie

faustine tournay

mémoire réalisé dans le cadre du
Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués
mention design produit et service
Cité Scolaire Rive Gauche,
Toulouse, 2021

NÉOPOIÈSE, nom féminin :

Composé du préfixe exprimant la nouveauté *-néo* provenant du grec ancien *néos* et du suffixe *-poièse* indiquant l'idée de création, de fabrication, de production provenant du grec ancien *poiësis* ou *poièsis*

Néopoièse évoque l'idée d'une nouvelle ère pour la création, la fabrication et la production, caractérisée par le Faire dans une société d'abondance, à l'époque du Capitalocène.

Sommaire

Avant-propos	p.8	IV. Paradoxe	p.95
Introduction	p.12	Le rapport entre design et autoproduction	
I. Constat & Problématique	p.15	Existe-t-il un lien entre le design et l'autoproduction ?	p.98
Les limites du modèle industriel		Une nouvelle génération de designers-makers	p.104
À l'origine du rejet du modèle industriel	p.18	Et le designer dans l'autoproduction ?	p.106
La révolution industrielle et ses conséquences pour le consommateur	p.20	V. Solutions	p.111
Pas de designer sans industrie ?	p.24	Le design comme champ des possibles	
II. Une piste de solution	p.37	L'autoproduction, vers un design du milieu commun	p.114
Le faire soi-même		Le design au service de démarches de production autonomes et locales	p.118
Faire soi-même : une alternative à l'industrie	p.40	Le designer, facilitateur de l'autoproduction	p.122
Qu'est-ce que l'autoproduction ?	p.42	Les basses technologies, un lien entre le design et l'autoproduction	p.134
Autoproduction ou DIY ?	p.44	VI. Liens vers le projet d'application	p.139
Étude de cas : la production de masques artisanaux	p.48	Charte de design d'accompagnement à l'autoproduction	
Quels modèles existants ?	p.51	conclusion	p.152
III. Avantages	p.63	définitions	p.157
Les bienfaits de l'autoproduction		bibliographie	p.158
Le Faire, capacité intrinsèque de l'être humain	p.66	remerciements	p.167
Revalorisation de soi par le Faire	p.70		
Autonomisation & responsabilisation du consommateur	p.80		
Relocalisation plutôt que délocalisation	p.88		

Avant-propos

Enfant, les expériences liées à la fabrication paraissaient relever de la nécessité : un certain besoin d'exploration du monde me poussait perpétuellement à extérioriser ma conscience par la manipulation de matières et d'outils, et ce, sans nécessairement engendrer de résultats concluants - j'ai alors décidé de devenir designer.

Sans en avoir toujours eu conscience, j'ai découvert que les mains sont des organes de prospection absolus : leur fonction immanente est d'explorer notre environnement et ce qui le compose en le touchant, en le transformant, en se l'appropriant. Les mains concèdent à l'être humain une de ses particularités constitutives : elles lui permettent de Faire.

En entamant mes études en design de produit, on m'a appris à réfléchir aux usages, à chercher la forme, à expérimenter et à fabriquer. Ainsi, j'ai été formée au fonctionnement de machines, d'outils, de machines-outils pour travailler le métal, le plastique, le bois et leurs diverses mises en forme afin d'aboutir à la fabrication d'objets et autres pièces de mobilier. J'ai été initiée aux techniques de céramique, au tour de potier et à la barbotine. J'ai suivi des cours de conception assistée par ordinateur (CAO), avec un apprentissage du fonctionnement de logiciels de modélisation 3D, de découpes laser et d'imprimantes 3D. Lors de stages en bijouterie et en sellerie, j'ai pu m'essayer à la fabrication de bijoux à partir de toutes sortes de matériaux et on m'a enseigné le travail du cuir, à dégarnir à l'abat-carre, à utiliser la meuleuse et faire du point sellier avec des aiguilles et des alènes. Ma marraine, couturière émérite qui avait soufflé sur mon berceau, m'apprend depuis petite le travail du textile, à concevoir des patrons, à me servir d'une machine à coudre et à fabriquer divers objets et vêtements.

Ma démarche manuelle et exploratoire n'a eu de cesse ; je continue d'expérimenter et aujourd'hui, j'apprends les bases du tressage de rotin, j'appréhende la mise en forme d'argile crue, la fabrication de papier... en espérant ne jamais m'en lasser. Les expériences d'autoproduction sont pour moi autant de leçons sur la persévérance et l'humilité grâce à la transformation de la matière « sans indulgence et sans perfidie »¹, et je crois fermement que les valeurs d'émancipation et d'autonomie véhiculées par cette pratique sont à valoriser via le design et par les designers, qui manipulent selon Victor Papanek « l'instrument le plus puissant avec lequel l'être humain façonne ses outils et son environnement (et, par extension, la société et lui-même) »².

¹ Simone Weil, *Réflexions sur les causes de la liberté et de l'oppression sociale*, Gallimard, 1955

² Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, 1971

Introduction

Pourquoi choisir de faire, à une époque où tout est à portée de main ?

Dans un monde déjà saturé d'objets, l'autoproduction autrefois nécessaire se retrouve désormais confrontée à cet antagonisme récent qui oppose la production superflue d'artefacts et la poïésis salvatrice. Pourtant, les valeurs d'émancipation, de responsabilisation et d'autonomisation portées par cette pratique semblent constituer des réponses tangibles face aux problématiques écologiques et anthropologiques de notre société, dans laquelle les savoir-faire se dissipent au profit de la surconsommation et du capitalisme mondialisé. Défendue dans les nouveaux lieux de création berceaux du design diffus, l'autoproduction s'incarne en figure de résistance contre l'obsolescence programmée et les déviances des industries de masse.

Néanmoins, si l'autoproduction relève d'une recherche d'autonomie face à ces industries, la place que peut y tenir le design reste à définir. Tandis que le design tel qu'on le connaît aujourd'hui s'est surtout développé grâce à l'industrialisation, il est légitime de se demander si son intégration dans les domaines de l'autoproduction, qui valorisent plutôt l'indépendance, est possible. De ce paradoxe émergent des questionnements traitant de la légitimité du design à s'insérer dans les dynamiques d'autoproduction, qui peuvent prendre les formes suivantes : Y-a-t'il une place pour le design dans les modalités de l'autoproduction ? Si oui, quels rôles y sont possibles ? Comment les designers, sans s'opposer à ses valeurs, peuvent-ils aider à rendre l'autoproduction possible pour toutes et tous ? La recherche sera construite autour de six axes qui permettront à terme de formuler des pistes de réponse à la problématique « Comment le design peut-il interroger les modalités de l'autoproduction pour proposer une alternative locale à la production industrielle mondialisée ? ».

Le déroulé de cette recherche se développera en commençant par l'interrogation des limites du modèle industriel et de son expansion, ainsi que de ses conséquences pour la société et pour le design. Ces constats permettront d'introduire le faire soi-même comme une réelle solution face à l'industrie de masse. Ainsi, des arguments écologiques et anthropologiques en faveur de l'autoproduction pourront ensuite être avancés. Par la suite, la place du design dans les dynamiques d'autoproduction sera questionnée, ainsi que sa capacité à être vecteur d'innovation et de démocratisation de la pratique. Si aujourd'hui tout est à portée de main, ceci à quelques clics près, reste-il une place pour l'intelligence pratique ?

I. Constat & Problématique

Les limites du modèle industriel

Quels sont les problèmes amenés par le modèle industriel ?
Quelles sont les conséquences de la création du design industriel
et de son expansion ?

À l'origine du rejet du modèle industriel

Au XIX^e siècle, au moment où la Révolution Industrielle est encore en plein essor, William Morris - par le biais d'une triple critique esthétique, morale et politique - met en garde contre les problématiques anthropologiques engendrées par les changements en cours. Le designer socialiste s'insurge alors contre l'industrialisme qui aliène les ouvriers incapables de comprendre le marché pour lequel ils travaillent et qui les empêche d'accéder au plaisir et à la dignité. En plus d'avilir ouvriers et ouvrières, l'auteur condamne l'industrie qui occasionne la prolifération à la chaîne d'ersatz qui « gangrèment » le marché, ce qui causerait la disparition de l'art, considéré comme garant du bonheur d'une société. Ces objets pour « imbéciles » issus de l'industrie sont alors produits dans des usines où les travailleurs anonymisés répètent en boucle les mêmes actions sans pourtant acquérir de savoir-faire ou de qualifications particulières. Le mode de production industriel diverge incontestablement de la vision des arts appliqués selon Morris, qui sont censés répondre à des besoins authentiques, en proposant la conception d'objets utilitaires fabriqués par des humains qui ne gâchent pas leur temps et leur énergie à la production d'objets inutiles, il écrira alors : « Je n'accepterai pas non plus de gaspiller mon énergie à fabriquer un colifichet dont je sais que seul un imbécile en voudra : je me rebellerai plutôt. »³.

³ William Morris, *L'art et l'artisanat*, Rivages, 2011, p.12

⁴ Jacques Rancière, *L'art décoratif comme art social : le temple, la maison, l'usine* dans Aisthesis, éditions Galilée, 2011, p.166 à 168

En outre, c'est John Ruskin qui a en partie influencé William Morris, et qui a amené l'idée que la pensée politique était inhérente à la pratique du design. Sous la forme de violentes diatribes, Ruskin critique le capitalisme et souhaite rétablir le fonctionnement du mouvement gothique, durant lequel les artisans réunis en guildes protectrices étaient maîtres de leur production. Selon Jacques Rancière, cette idéologie a été « réduite à une nostalgie naïve »⁴ d'un Moyen Âge dénué de toute machine, et par là même, la pensée de Ruskin a été privée de sa substance.

Loin d'être réactionnaire, cette idéologie a inspiré le mouvement Arts & Crafts et l'a imprégné d'un idéal socialiste. Durant le développement exponentiel de la Révolution Industrielle, des penseurs comme Ruskin ou Morris déduisent déjà que l'industrie entrave le développement individuel des ouvriers, et par la production d'objets inférieurs, nuit à la société toute entière. Ainsi, au XIX^e siècle, John Ruskin avance que le design peut être un sujet politique : « La critique de la production industrielle de Ruskin est un premier pas vers la réalisation d'un projet esthétique [...], Ruskin [y] développe des idées essentielles quant à la dimension morale, économique et politique du design. »⁵. On peut donc se demander, dans la mesure où le design serait politique comme le pense Ruskin, si faire le choix de concevoir des objets produits industriellement se révèle alors être un choix contraire aux principes d'une vie bonne.

⁵ Alexandra Midal, *Design, Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, 2009, p.52

Une problématique toujours d'actualité

« Au moment même où le monde est à portée de main, voilà qu'il semble nous glisser entre les doigts. »

- Tim Ingold in *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, éditions Dehors, 2017, p.255

Aujourd'hui, la plupart des objets sont issus de la production industrielle mondialisée, et bien que les procédés de fabrication aient évolué depuis le XIX^e siècle, les conditions de vie des ouvriers qui travaillent dans les usines n'ont guère changé dans les régions du monde où la main d'œuvre coûte le moins cher, c'est-à-dire dans les pays qui sont à l'origine de la production d'une grande partie de nos objets. Naomi Klein, dans son essai de 2001, *No Logo, La tyrannie des marques*⁶, donne à voir les conséquences de la mondialisation qu'elle perçoit comme une « commercialisation de la planète » par l'exploitation des pays les moins avancés par des multinationales qui tirent des profits de plus en plus gros et profitent de systèmes politiques fragiles, par la soumission de la culture au marketing, par la négation de l'individualité. Dans la dernière partie de son essai, l'auteure décrit le militantisme à l'encontre des grandes sociétés et les formes de résistance altermondialiste dont les actions sont menées par de nombreuses organisations.

Les abus des industries complices de la mondialisation ne sont pas nouveaux mais sont protéiformes et s'immiscent dans tous les aspects du quotidien. Il est urgent que tous les designers prennent leurs responsabilités quant au mode de fabrication de leurs produits, autant du point de vue humain qu'écologique. Alors que les premières prises de conscience autour des problématiques écologiques sont apparues en 1970 avec la publication du rapport Meadows par le club de Rome et que depuis, on ne cesse d'alerter sur les crises subies et celles à venir, nul ne peut ignorer que la production et la consommation de biens industriels issus du capitalisme

⁶ Naomi Klein, *No Logo, La tyrannie des marques*, Babel, 2001

mondialisé sont nuisibles aux écosystèmes du monde entier ; et surtout pas le designer, qui se veut expert des matériaux et de leur provenance ainsi que des procédés de fabrication et de leur mise en place. Une quinzaine d'années avant le rapport Meadows, Raymond Loewy se vantait que son entreprise ait contribué à « l'esthétique industrielle » de produits que 75% d'américains pouvaient côtoyer chaque jour⁷. Il souhaitait voir l'esthétique industrielle s'appliquer au moindre objet quotidien. Voici un exemple notable de la figure d'un designer alors complice de l'industrie, qui mise sur l'esthétique pour vendre toujours plus et transforme la pratique du design en un argument marketing. À l'époque de Loewy, le design au service du marketing n'était pas critiqué puisqu'il visait à la démocratisation de biens de consommation ou de services auparavant réservés à une élite. Mais aujourd'hui, grâce à une prise de recul, on se rend compte des conséquences que de telles pratiques peuvent avoir sur les écosystèmes et les humains, et on constate le rôle important que le designer peut jouer dans la production de masse.

Pourtant, le problème n'est pas l'industrie en soi⁸, puisque des industries locales permettent la croissance économique de certains territoires dans des conditions de travail non aliénantes et qui ne nuisent pas à l'environnement. C'est le cas dans les Vosges où la filière du bois a permis, grâce à l'Office National des Forêts notamment, de dynamiser le territoire en offrant de l'emploi et en ayant recours aux essences locales. Par exemple, le bois de hêtre est exploité au sein de forêts gérées durablement puis valorisé dans le domaine de la construction ou de l'objet avec la production de petites ou de moyennes séries par des entreprises locales. Malheureusement, ces industries vertueuses se font rares et ce qui prédomine aujourd'hui est le modèle industriel de production asservi aux fins d'un capitalisme mondialisé.

En effet, les entreprises qui recherchent le maximum de

⁷ Raymond Loewy, *La laideur se vend mal* [1953], Gallimard, 2005, p. 249

⁸ Définition de l'industrie : « Ensemble des activités économiques, [...] ayant pour objet l'exploitation des sources d'énergie et des richesses minérales du sol ainsi que la production de produits fabriqués à partir de matières premières ou de matières ayant déjà subi une ou plusieurs transformations. »

bénéfices au détriment de l'environnement et de l'humain ont un volume de vente plus important que les industries vertueuses.

De toute évidence, le mode de production industriel dominant n'est pas viable d'un double point de vue anthropologique et écologique. Cependant, ce modèle pourrait bien disparaître. Dans la préface du *Manuel de transition* de Rob Hopkins⁹, Serge Mongeau explique que le contexte d'effondrement dans lequel nous allons nous trouver va considérablement bousculer nos modes de vie. Pour les collapsologues, cela passera par l'effondrement du modèle thermo-industriel suite à l'épuisement des ressources énergétiques fossiles, qui viendrait complètement transformer nos modes de production d'ici quelques dizaines d'années.

⁹ Rob Hopkins,
*Manuel de
transition, de
la dépendance
au pétrole à la
résilience locale*,
Les Éditions
Écosociété, 2012

La révolution industrielle et ses conséquences pour le consommateur

« J'essaie de me demander pour chaque technologie que j'utilise en quoi elle accroît ma puissance personnelle, de pensée, d'émotion, de liberté, et en quoi elle me mutile ? »

- Alain Damasio in *Google, Facebook & Co : Démocratie en danger ?*, Le 1 Hebdo n°334, 2021

Selon Hartmut Rosa, auteur de *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, l'autonomie peut être comprise comme « la promesse de définir les buts, les valeurs, les paradigmes et les pratiques d'une vie bonne aussi indépendamment que possible des pressions et limitations extérieures »¹⁰. Pour lui, l'accélération technique, portée notamment par l'industrie capitaliste basée sur le principe de compétition et sur les processus de mondialisation, vient entraver le principe d'autonomie et par là même, de « vie bonne ». La créativité des individus n'est plus mise au service de l'autonomie au sens où on a pu l'entendre à l'époque des Lumières, mais au service de la compétitivité pour alimenter l'accélération technique. De plus, les produits de l'industrie capitaliste ne sont plus consommés jusqu'à leur point de rupture et l'on passe ainsi d'une consommation physique à une consommation que le sociologue qualifie de « morale ».

L'industrie de masse est nuisible à l'autonomie et par extension à la notion même de liberté dans la mesure où elle s'est immiscée dans tous les aspects de la vie, et notamment la vie matérielle. L'humain moderne voit son existence administrée par des grands groupes qui vont pourvoir à tous ses besoins (qu'ils soient réels ou qu'ils soient créés par lesdits grands groupes). C'est d'ailleurs ce qu'affirme le Groupe Marcuse dans l'essai *La liberté dans le coma* lorsqu'il s'indigne de cette dépendance à l'industrie généralisée : « Mais jusqu'à

nouvel ordre, au fond de lui-même l'homme contemporain est tenu par la grande industrie, cette nourrice qui l'étouffe en le protégeant tant du manque matériel que de l'angoisse du vide. »¹¹.

On assiste aussi à un déclin de l'implication personnelle dans la relation avec les produits issus de l'industrie capitaliste mondialisée, tandis que cette dernière rend bien souvent impossible la maintenance et la réparation par le propriétaire d'un bien produit en grande série. En effet, avec l'essor du design industriel, le streamline s'est imposé et les objets furent recouverts de coques afin de cacher les composants électriques perçus comme disgracieux et potentiellement dangereux. Aujourd'hui encore, les objets, en plus d'être de plus en plus complexes, sont fabriqués d'une manière rendant parfois impossible toute tentative de réparation ou d'entretien, et la mainmise des industries sur les ressources et les matériaux transforme la production par un individu ou une petite entreprise d'un objet banal en un dessein quasiment impossible. C'est l'expérience qu'a menée Thomas Thwaites, designer anglais, avec son projet intitulé « The Toaster Project: Or A Heroic Attempt to Build a Simple Electric Appliance from Scratch » lors duquel il a fait la tentative d'une fabrication autonome d'un grille-pain.

Du streamline émane l'esthétique de la « boîte noire » qui consiste à dissimuler les composantes nécessaires au fonctionnement d'un objet sous une enveloppe (souvent en matière plastique). Pierrette Grondin, dans son essai *Cyberculture et objets de design industriel*, soutient que cette esthétique de la boîte noire est prédominante pour les marchandises telles que les automobiles, les radios ou encore les réfrigérateurs¹² mais s'applique aussi aux objets numériques, dont la forme n'est plus en cohérence avec le fonctionnement interne. Comme autre conséquence de la révolution technologique, l'auteure avance que le lien entre la gestuelle

¹¹ Groupe Marcuse, *La liberté dans le coma - Essai sur l'identification électronique et les motifs de s'y opposer*, La Lenteur éditions, 2019, p.132

¹⁰ Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, La Découverte, 2010, p.109

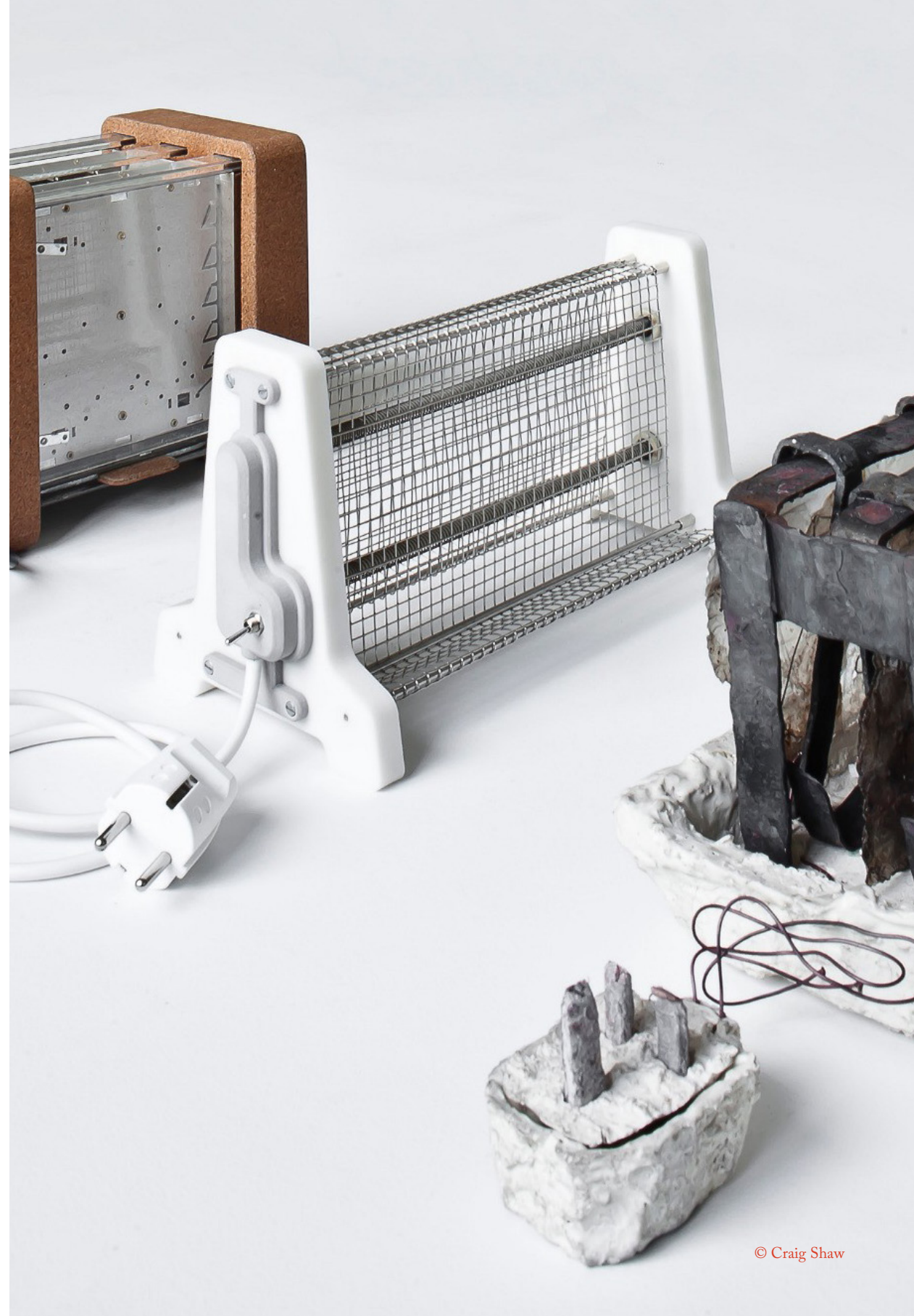
¹² Pierrette Grondin, *Cyberculture et objets de design industriel*, Presses Université Laval, 2001, p.86

The Toaster Project, Thomas Thwaites, 2010

The Toaster Project est un projet mené par le designer britannique Thomas Thwaites en 2010. Pour le réaliser, ce dernier a fabriqué de façon autonome un grille-pain à partir de matériaux bruts. Ce projet découle d'une réflexion sur le fait que les avancées technologiques sont issues d'une société entière et ne sont pas le fruit d'un seul individu. Ainsi, bien qu'en vivant dans une société techniquement avancée, il est peu probable qu'une personne seule parvienne à fabriquer un objet technique tel que le grille-pain.

Sa démarche étant basée sur la rétro-ingénierie, il a acheté le grille-pain le moins cher du commerce puis a procédé à son démontage afin d'en comprendre le fonctionnement et de prendre connaissance des composants. Ceci fait, il fut surpris par le nombre important de pièces qui s'élevait à 400 et par la diversité des matériaux, une centaine au total. Il choisit de s'arrêter sur les 5 matériaux les plus importants pour fabriquer son grille-pain et, afin de se procurer ces matériaux et d'apprendre à les transformer, il dut se déplacer dans différents endroits du Royaume-Uni en demandant de l'aide à des professeurs, à un ancien mineur ou encore à des entreprises. Lors de ses expérimentations primitives et plus ou moins fructueuses, le designer s'est rendu compte que plus petite était l'échelle à laquelle on veut travailler, plus loin il faut remonter dans l'histoire des techniques.

Durant ses voyages, Thomas Thwaites a compris qu'il était quasiment impossible de fabriquer de façon autonome un objet aussi banal qu'un grille-pain, et ceci malgré le fait que l'on côtoie tous les jours les technologies complexes utilisées pour le réaliser. Ce constat invite à prendre conscience que bien que nos besoins semblent tous être assouvis par la société de consommation, nous disposons néanmoins de très peu d'autonomie dans notre relation aux objets.



et l'usage de l'objet ne fait plus sens. Les gestes de l'usager, qui conditionnent sa relation avec l'objet, ne découlent plus de la fonction de ce dernier : le fait d'appuyer sur des boutons de commandes esthétiquement similaires peut avoir des résultats bien différents, par exemple le déclenchement de l'ouverture d'une porte ou encore l'allumage d'une télévision. Pierrette Grondin évoque la pensée d'Ezio Manzini selon laquelle la réactualisation du rapport entre forme et fonction s'impose comme une nécessité¹³. Pour Stefano Marzano, directeur du département design corporatif chez Philips, cité quelques lignes plus tard, une véritable techno-anxiété est ressentie par les consommateurs à cause de « l'impersonnalisation des appareils électriques conçus pour la masse » qui participe encore plus à la mise à distance de l'usager. L'incompréhension du fonctionnement des objets est considérée par Hartmut Rosa comme « une conséquence naturelle de la dévaluation incessante de l'expérience par l'innovation »¹⁴. Le choix de l'innovation au détriment de l'expérience peut être exemplifié par les analyses sémiologiques de l'objet mécanique (ici la machine à écrire Lettera 32) et de l'objet numérique (ici le premier iMac) menées par Pierrette Grondin, à la fin desquelles elle conclut que l'objet numérique tend à être valorisé par sa fonction de signe (selon la conception du signe de Baudrillard¹⁵) tandis que l'objet mécanique le sera par sa fonction d'usage, se rapprochant ainsi de l'usager.

En plus d'entraver l'autonomie, la créativité et l'implication personnelle autour des objets de notre quotidien, les révolutions industrielles et technologiques ont aussi eu comme conséquence la standardisation des objets issus de la production de masse. En effet, alors que l'artisanat seul offrait des produits diversifiés, de l'industrie mondialisée couplée au capitalisme résulte une standardisation globale des produits. Ainsi, dans son article consacré au mouvement Maker, Vincent Edin évoque une « révolte contre l'ikéisation du monde »¹⁶

¹³ Pierrette Grondin, *Cyberculture et objets de design industriel*, Presses Université Laval, 2001, p.88

¹⁴ Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, La Découverte, 2010, p.119

¹⁵ Jean Baudrillard, *Le système des objets* [1968], Gallimard, 1978

¹⁶ Vincent Edin, *Les makers, pionniers du changement social ?*, Usbek & Rica, 2018

de la part de ces personnes qui fabriquent elles-mêmes pour contrer l'uniformisation des objets et des intérieurs, en s'extirpant du modèle de consommation généralisé. Pour Walter Benjamin, auteur de *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*¹⁷, la reproduction, et notamment celle permise par le développement technologique post-révolution industrielle, empêche par essence la présence d'authenticité d'une œuvre. On peut voir dans ce déclin de l'aura des œuvres d'art un parallèle avec la standardisation des objets du quotidien, qui, produits en des milliers d'exemplaires, connaissent les mêmes problématiques.

Razmig Keucheyan, dans *Les besoins artificiels*¹⁸, souhaite appliquer l'anticapitalisme au monde des objets, et en soulevant les problèmes amenés par le capitalisme mondialisé, donne des pistes de solutions pour y parvenir. Tout d'abord, une lutte contre l'obsolescence doit être menée selon des principes comme l'allongement de la durée de la garantie ou encore la démocratisation des pièces détachées, permettant la réparabilité par les particuliers et les entreprises de réparation (dont 50% des indépendants ont cessé l'activité depuis dix ans en France). Alors que « l'ontologie des marchandises a changé », les vis ont été remplacées par la colle, et la réparabilité a été rendue impossible par les modes d'assemblage employés par les industriels. Les marchandises doivent donc être pensées autrement, selon le principe des « objets émancipés » mis en place par l'auteur. Ces objets doivent répondre à quatre caractéristiques : la robustesse, la démontabilité, l'interopérabilité et l'aspect évolutif, afin de paraître moins « inscrutables » pour les consommateur·trice·s et ainsi installer une relation plus saine entre les entreprises productrices d'objets et leurs usagers. En somme, il paraît urgent de repenser les modes de production et de conception des objets, dont le rôle revient en partie aux designers. Pourtant, est-il possible pour les designers de s'extraire de l'industrie de masse ?

¹⁷ Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1936], Gallimard, 2008

¹⁸ Razmig Keucheyan, *Les besoins artificiels, Comment sortir du consumérisme*, Zones, 2019

Lettera 32, Marcello Nizzoli pour Olivetti, 1963

La Lettera 32 est une machine à écrire mécanique portable de la marque Olivetti conçue par le designer Marcello Nizzoli en 1963, qui a été très populaire auprès des étudiants et des écrivains. Son succès semble avoir été lié à sa facilité d'utilisation, mise en avant par ses formes : des figures géométriques simples (rectangle, cylindre, carré etc.), qui évoquent la sobriété et la simplicité des mécanismes. De plus, les pièces sont identifiables par l'utilisateur. Il est en effet possible de reconnaître le rouleau, les touches et les marteaux, ce qui permet de comprendre le fonctionnement général de la machine et la fonctionnalité de chaque pièce. Cette compréhension est accrue par le choix des matériaux en cohérence avec la fonction des mécanismes ainsi que par les couleurs : les touches sont de la même couleur que le métal des marteaux, ce qui suggère le lien entre l'action d'appuyer sur la touche et le marteau qui encre et marque la feuille de papier. Ainsi, le discours formel de la Lettera 32 est basé sur la facilité d'utilisation de la machine et de ses mécanismes grâce aux éléments de compréhension liés à leur fonctionnement. Sa fiabilité est aussi mise en avant dans la mesure où rien n'est dissimulé, à la différence des ordinateurs portables actuels qui cachent des technologies complexes et dont toute compréhension du fonctionnement interne échappe à l'utilisateur, maintenant ainsi une forme de distance entre objet et utilisateur.



Pas de designer sans industrie ?

¹⁹ Ettore Sottsass,
*Tout le monde dit
que je suis méchant*,
Casabella n°376,
1973

Ettore Sottsass, *Tout le monde dit que je suis méchant*, 1973¹⁹

« Aujourd'hui, tout le monde me dit que je suis très méchant. Tous disent que je suis vraiment méchant parce que je suis designer. On me dit que je ne devrais pas exercer ce métier - et que sais-je encore ? On me dit que cette profession appartient au domaine du rêve (et ce n'est pas un mal, d'ailleurs). On me dit qu'un designer a « pour unique et réel objectif d'entretenir le cycle production/consommation », qu'il ne pense pas à la lutte des classes, qu'il ne sert pas la cause et même qu'au contraire il travaille pour le système. On me dit que tout ce que fait un designer est avalé, digéré par le système qui ne s'en porte que mieux et s'engraisse. On me dit qu'on ne peut rien y faire, c'est comme un horrible péché originel : quand quelqu'un en est marqué, c'est pour l'éternité. On veut me faire croire que je suis entièrement responsable de tout ce qui ne va pas et, peut-être puisque je suis designer va-t-on aussi me faire porter la responsabilité de la guerre du Vietnam puisque, par définition, je travaille pour l'industrie, et que l'industrie c'est le Capital et c'est le Capital qui mène les guerres, etc., on connaît la suite. De même, il faut croire que je suis aussi responsable du nombre de morts sur les routes puisque c'est le Capital qui fabrique les voitures [...] »

Détournement du texte d'Ettore Sottsass, 2021

« Aujourd'hui, tout le monde me dit que je suis très inutile. Tous disent que je suis vraiment très inutile parce que je suis un designer qui rejette l'industrie. On me dit que je ne devrais pas exercer ce métier - et que sais-je encore ? On me dit que cette profession appartient au modèle industriel - bien que presque mort (et ce n'est pas un mal, d'ailleurs). On me dit que le designer a « pour unique et réel objectif d'entretenir le cycle production-consommation », qu'il n'est pas censé penser à la lutte des classes, qu'il n'est pas à sa place pour servir la cause et même qu'au contraire, il doit travailler pour le système. On me dit que tout ce que fait un designer est avalé, digéré par le système qui ne s'en porte que mieux et qui s'engraisse. On me dit que si je refuse, c'est comme un horrible péché originel : quand quelqu'un est marqué, c'est pour l'éternité. On veut me faire croire que je suis entièrement inutile puisque je refuse de travailler pour l'industrie, et peut-être parce que je suis designer, devrais-je aussi m'enchaîner à elle puisque, par définition, l'industrie, c'est le Capital et que le Capital c'est l'économie, que l'économie, c'est le travail etc., on connaît la suite. De même, il faut croire que je suis inutile à la société puisque c'est l'industrie qui permet aux gens de s'abriter, de se meubler, de se vêtir... »

Si l'on assiste à l'effondrement de l'industrie comme le prédisent les collapsologues ou si le modèle industriel mondialisé est condamné et limité pour les raisons énoncées plus tôt, il sera nécessaire de se demander quel sera le rôle du designer au sein des futurs modes de production. En effet, la figure du designer telle qu'on la connaît aujourd'hui a été façonnée par la révolution industrielle et les préjugés autour du design résultent de son implication directe dans la production en série (qui a pour finalité la vente en masse d'objets dans un but d'efficacité commerciale), dont le modèle philosophique est d'ailleurs qualifié de « fonctionnalisme mercatique » par Stéphane Vial²⁰. Depuis, le designer est considéré comme un complice de l'industrie et de la société de consommation, et il se retrouvera en première ligne si l'industrie telle qu'on la connaît venait à disparaître.

Que peut-il faire dans ce cas ? Il ne peut prendre la place de l'artisan expert d'un procédé de fabrication et de son application dans des productions de petite série. Il n'est pas non plus ingénieur et ne possède pas les qualifications d'un ergonomiste. Il n'est pas purement un artiste. Alors, il est facilement imaginable que de la fin de l'industrie découlera la fin de la production de biens en grande série, et par là même la fin du besoin de designer tel qu'on le connaît aujourd'hui. Pourtant, contrairement à ce que pourrait laisser penser la variation proposée ci-dessus, le design ne s'arrête pas au design industriel : il est protéiforme et c'est même sa particularité inhérente. Bien qu'ils souffrent encore de certains préjugés concernant leur rôle, les designers ont réussi à dépasser la seule pratique de l'esthétique industrielle et à inventer pour le design d'autres applications, comme par exemple l'innovation sociale, le design du care ou encore le design éco-responsable. Le design ne se contente plus d'être une activité au service de l'industrie, le design peut se réinventer et trouver de nouvelles modalités d'exercice, de nouveaux champs des possibles.

Lors d'une visioconférence ayant eu lieu en octobre 2020 avec des étudiant·e·s en design de la Cité Scolaire Rive Gauche de Toulouse, l'architecte Paolo Cascone a mis en garde ces futur·e·s designers contre les problématiques d'aliénation et de fragilité physique et morale entraînées par l'industrie et plus généralement par la production en grande série. Selon lui, le design a un rôle à jouer dans la recherche de modes de production alternatifs, et aux designers d'aujourd'hui de se poser la question suivante : « Comment trouver un autre système de création, écologique et créatif ? ».

²⁰ Stéphane Vial,
*Le design, Que
sais-je*, 2017

Il semblerait que le problème ne soit pas tant l'industrie en elle-même mais comment elle s'est développée en corrélation avec le capitalisme et la mondialisation, ce qui a engendré des problématiques à des échelles bien plus grandes. Il faut maintenant se demander si il existe des solutions à mettre en pratique afin de contrer ces problématiques.

III. Une piste de solution

Le faire soi-même

Qu'est-il possible de faire pour contrer les problèmes liés à ce type d'industrie ?

Faire soi-même : une alternative à l'industrie

« Aux formes d'autonomie sans liberté du vieux monde s'est substituée une liberté sans autonomie. Ce qu'il faudrait inventer désormais, c'est une forme supérieure de liberté qui ne sacrifie pas l'autonomie matérielle. »

- Groupe Marcuse in *La liberté dans le coma - Essai sur l'identification électronique et les motifs de s'y opposer*, 2019, p.168

La promesse des Lumières consistant à considérer l'industrie comme un outil de libération de l'humain n'a pas été tenue, au même titre que celle de la théorie marxiste selon laquelle l'industrie allait faire disparaître la nécessité, qui n'a pas non plus été viable en pratique. Si l'hyperindustrie a généré des progrès techniques considérables, elle n'a pas pu empêcher l'aliénation ainsi que des crises sociales et écologiques. Face à ces problématiques, il est à présent nécessaire de trouver des solutions qui passent par une modification des pratiques. En effet, acheter dans des commerces locaux des objets fabriqués à base d'« éco-matériaux » provenant de l'autre bout de la planète ne semble pas constituer un élément de réponse en cohérence avec l'ampleur des dégâts causés par l'industrie. La solution ne peut se trouver que dans un changement profond des habitudes de production et de consommation.

Une modification du rapport de l'humain avec sa vie matérielle doit pouvoir, en premier lieu, lui faire prendre conscience de sa responsabilité dans son rapport complice avec l'industrie de masse, mais surtout lui donner à voir un champ de possibilités au sein duquel lui seul est le protagoniste. Dans la mesure où un individu souhaite se détacher de l'industrie, a priori peu de solutions s'offrent à lui. Pourtant, lorsque l'on regarde en arrière, on se rappelle que nos grands-parents avaient pour habitude de produire leur nourriture, de réparer ce qui était cassé et de fabriquer les objets qui étaient à leur portée. Aujourd'hui, ce mode de fonctionnement est parfois

encore opérationnel (plutôt dans des milieux ruraux que dans des milieux urbains par ailleurs), ce qui démontre que la recherche d'autonomie est encore possible de nos jours. Pour ce faire, il faudrait développer ce que des écrivains et sociologues comme Arthur Lochmann²⁰ ou Richard Sennett²² appellent la « pensée matérielle » ou encore la « culture matérielle » et faire réintervenir ces pratiques dans les modes de vie modernes. Pour Rob Hopkins, qui comme précédemment évoqué prédit un futur effondrement, l'autonomie dans ce contexte devient une notion cruciale. Ainsi, dans *Manuel de transition, de la dépendance au pétrole à la résilience locale*²³, l'auteur avance que les élites et les politiques ne se sentent pas concernées par ces crises et que pour cette raison, les individus doivent se préparer à y faire face, en redécouvrant le « sentiment d'être capable » et en réapprenant à subvenir à leurs besoins de façon plus autonome.

Le Groupe Marcuse, dans *La liberté dans le coma*, rejette les institutions qui privent les individus de leur liberté d'action et invoquent d'autres systèmes à réinventer, comme ceux qui valorisent l'indépendance. Les auteurs citent également le groupe Oblomoff (dont l'objectif est la lutte contre la technocratie), qui proclame qu'il est possible de se séparer de l'industrie tout en coexistant dans un monde économiquement et socialement viable. Pour ce faire, le groupe Oblomoff invite les individus à créer des modes de subsistance autonomes, à développer des techniques et des savoir-faire et plus globalement, à reprendre la main sur leur vie matérielle. Si pour une personne dépendante de l'hyperindustrie ces invitations semblent être de l'ordre de l'utopie, c'est parce qu'on lui a fait croire que dans une société d'abondance, la contrainte ou l'effort ne pouvaient en aucun cas être source de bien-être. Pourtant, c'est bien l'inverse que défend le Groupe Marcuse qui soutient que « la liberté n'équivaut pas à l'absence de contrainte »²⁴.

²¹ Arthur Lochmann, *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*, Payot, 2019

²² Richard Sennett, *Ce que sait la main: La culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010

²³ Rob Hopkins, *Manuel de transition, de la dépendance au pétrole à la résilience locale*, Les Éditions Ecosociété, 2012

²⁴ Groupe Marcuse, *La liberté dans le coma - Essai sur l'identification électronique et les motifs de s'y opposer*, La Lenté éditions, 2019, p.168

Qu'est-ce que l'autoproduction ?

« Le terme d'autoproduction désigne toutes les activités destinées à produire des biens et des services pour sa propre consommation et celle de son entourage, sans échanges monétaires. »

- Guy Roustang, auteur de *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, Érès, 2013

L'autoproduction est un terme qui paraît assez vaste, et pour cause, il réfère à une multitude d'actions, souvent de l'ordre du banal et du quotidien, mais qui s'inscrivent en rupture avec les logiques et manières de faire de la société capitaliste actuelle. Les dynamiques d'autoproduction sont à considérer comme de réels moyens de résistance, même s'ils sont parfois mis en place de façon inconsciente par celles et ceux qui les pratiquent. Si ces démarches peuvent être apparentées à de la résistance, c'est parce qu'elles expriment un refus de laisser le capitalisme mondialisé pénétrer toutes les sphères de la vie. Daniel Cérézuelle, philosophe, et Guy Roustang, sociologue, auteurs de *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, donnent une définition relativement générale de l'autoproduction : « [...] autoproduire, c'est produire des biens et des services, pour sa propre consommation et celle de son entourage, sans échanges monétaires. »²⁵. Dans la vie quotidienne, l'autoproduction peut, par exemple, prendre forme dans le fait de cultiver un potager, de réparer un meuble, de faire de la couture, etc.

Malheureusement, l'autoproduction est devenue de plus en plus rare depuis la Révolution Industrielle et cette tendance ne semble pas s'améliorer tant la société se voit submergée de services et d'objets divers toujours plus nombreux. Pourtant pour les deux auteurs, l'autoproduction constitue un élément de réponse aux problématiques écologiques et sociales actuelles et à venir. En effet, dans cet ouvrage sont

²⁵ Daniel Cérézuelle et Guy Roustang, *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, éditions Érès, 2013, p.7

mis en avant les bienfaits anthropologiques et sociaux de l'autoproduction, notamment par le gain de compétences qui permet à des formes d'autonomie d'émerger, par le partage et la création de lien social... De plus, les deux auteurs promeuvent cette pratique en passant par le prisme de l'intérêt économique, tandis que cette ressource est perçue comme étant « inégalement répartie »²⁶, c'est-à-dire que les personnes en difficulté financière, qui auraient le plus besoin d'y avoir recours, y ont pourtant le moins accès.

Ainsi, a été créée une association reconnue d'Utilité Sociale, le PADES (Programme Autoproduction et Développement Social) en 1996 afin d'étudier les expériences d'accompagnement à l'autoproduction et d'accroître son déploiement dans les politiques de développement social. La doctrine « FAIRE ET, EN FAISANT, SE FAIRE : l'autoproduction, levier de développement économique et social pour les territoires »²⁷ est portée par les membres qui sont Daniel Cérézuelle, Gérard Dechy, Jean-François Jacques, Jean-Pierre Jézéquel, Gérard Paul et Guy Roustang. Les objectifs du PADES, grâce à la mise en place d'outils pour les acteurs locaux, sont l'accompagnement à l'autoproduction en faisant « avec » au lieu de faire « pour » et ainsi « aider les ménages modestes et précaires à s'aider eux-mêmes en développant leurs capacités d'autoproduction » ; le développement des jardins collectifs cultivables pour lutter contre les déséquilibres alimentaires ; la création de chantiers d'autoréhabilitation accompagnée ; la favorisation de l'autonomie pratique pour tous. Ces démarches, non délocalisables, constituent des éléments de réponse face aux problématiques sociales et sociétales qui sont pratiques, faciles à mettre en place à bas coût et qui sont profitables pour le développement et la dynamisation d'un territoire.

²⁶ Ibid., p.8

²⁷ Site internet du PADES

Autoproduction ou DIY ?

« Une vision sans action n'est qu'un rêve ; de l'action sans vision ne fait que passer le temps; la vision conjuguée à l'action peut changer le monde. »

- Joel Barker in *The Power of Vision*

D'après une étude de l'Observatoire des consommations émergentes publiée en 2018, huit Français sur dix pratiquent une activité de Do it yourself (DIY). Ce phénomène connaît une forte popularité depuis quelques années, et peut être confondu avec les démarches d'autoproduction dans la mesure où les deux pratiques incitent au Faire. Le DIY trouve ses racines dans les mouvements de la contre-culture des années 60 et dans le mouvement punk notamment. Tandis qu'il prônait alors des valeurs éthiques et morales, ses valeurs intrinsèques ont finalement disparu et le DIY a perdu son discours engagé. À la différence de l'autoproduction dont la visée principale est la recherche d'autonomie face à la société de consommation, le DIY s'apparente désormais à une activité de loisir créatif, à un simple passe-temps. Le Groupe Marcuse voit d'ailleurs en ce genre de hobby un « substitut de métier créatif » de la même manière que les vacances sont, selon lui, « un ersatz d'existence libre »²⁸. L'engagement personnel de l'autoproduction n'est pas retrouvé dans les démarches de DIY, et bien que l'on constate un essor des cours du soir et autres ateliers créatifs - pouvant être perçu comme une petite victoire - cela amène rarement à une remise en question des modes de consommation.

²⁸ Groupe Marcuse, *La liberté dans le coma - Essai sur l'identification électronique et les motifs de s'y opposer*, La Lenteur éditions, 2019, p.150/151

De plus, le DIY devient souvent un argument marketing de la part des entreprises qui s'y spécifient, argument qui offre au final peu de valeur ajoutée à l'utilisateur, à part peut-être une impression d'appropriation de l'objet et une fierté biaisée d'avoir fait - ou plutôt d'avoir exécuté - quelque chose de ses mains. Ces entreprises voient leurs parts de marché en constante augmentation et aujourd'hui, certains grands groupes qui ont compris que ce DIY optimisé fait vendre

tout en leur faisant réaliser des économies, n'hésitent pas à facturer des kits standardisés et autres cours en ligne à des prix exorbitants. On pense par exemple à des marques qui mettent en avant le « faites le vous-même ! » en vendant leurs pièces de mobilier sous forme de flatpack (meubles prêts à assembler), alors que l'intérêt principal se trouve, en réalité, dans le gain économique lié à la diminution des coûts de main-d'œuvre et de transport. Il est aisé d'imaginer la proportion de bienfaits personnels acquis lors de la fabrication d'une éolienne Piggott en comparaison à ceux acquis lors du montage d'un meuble IKEA, alors même que ces pratiques mettent toutes deux en avant l'implication personnelle de l'utilisateur lors d'une expérience de fabrication. Ainsi, le DIY contemporain, bien que partageant des points communs avec cette démarche, n'est pas à confondre avec l'autoproduction, dont l'enjeu principal n'est pas le passe-temps mais l'autonomie.

L'éolienne Piggott de Hugh Piggott

Le créateur de l'éolienne Piggott est Hugh Piggott, un écossais qui a fabriqué sa première éolienne de façon autodidacte sur la presqu'île de Scoraig en 1980. Depuis, son invention a connu un succès mondial du fait de son accessibilité : cette éolienne low-tech conçue à partir de matériaux de récupération ou accessibles est facile à fabriquer et à réparer, peu coûteuse et fiable. Cette invention a rassemblé une large communauté d'autoconstructeurs partageant une aspiration commune à l'autonomie et a amené Hugh Piggott à se déplacer dans différentes parties du monde afin de concevoir des nouveaux modèles, de publier un manuel de fabrication facilitant le partage de sa création et de mener des stages d'autoconstruction. Lors de ces stages, il met en avant l'idée de « forgiving design » (conception indulgente) : pour lui, l'erreur n'est pas fatale, elle favorise l'apprentissage. De plus, cette éolienne n'est pas un modèle fixe contrairement à celles qui sont issues de la production industrielle ne pouvant pas être modifiées. En réalité, le concepteur invite à s'appropriier les plans en apportant des améliorations et en modifiant la forme initiale, ce qui permet à l'éolienne Piggott d'être en perpétuelle mutation. De plus, l'Open Source devient ainsi un moyen pour encourager l'autoproduction. L'éolienne de Piggott constitue un symbole de l'autoproduction en ce qu'elle résulte d'une recherche d'autonomie et de réappropriation de la production d'énergie, et que son concept repose sur le partage.



Étude de cas : la production de masques artisanaux

« Aujourd’hui, j’ai attrapé le Covid-19. Je dois éviter de sortir et pour protéger les autres, je dois porter un masque. Actuellement, j’en porte un que Cécile, couturière non- professionnelle, m’a offert. Ce masque est composé de textile - en coton - et il a été fait main à partir d’un tissu qui traînait dans son placard. Cécile n’a pas de formation de couturière mais elle possède les bases de la fabrication textile. Elle a décidé d’entreprendre sa manufacture de masques pendant le confinement, alors que la France subissait une pénurie et qu’il était difficile de se fournir. Pour ce faire, elle a acheté un masque qui lui plaisait et l’a démonté : elle l’a décousu partie par partie afin de pouvoir en faire des patrons. Une fois les patrons recopiés, elle a fabriqué des dizaines de masques qu’elle a donnés à ses proches. Ce processus s’appelle la « rétro-ingénierie » : cela consiste à démonter un produit industriel afin d’en comprendre la composition et la méthode de fabrication. Ensuite, elle a détourné un peu les patrons initiaux, comme on le ferait avec un objet pour l’adapter à ses goûts ou en modifier la fonction : elle s’est approprié la base et a conçu de nouvelles versions avec des motifs, des tailles et des tissus différents. Partant de là, la couturière a créé un réseau autour d’elle, on lui donnait du tissu, elle en faisait des masques, puis elle les distribuait gratuitement. Ce dernier point est important puisqu’il a permis à sa manufacture de rester autonome.

À l’heure actuelle, il n’y a plus de pénurie en France, et on trouve facilement tous les types de masques. Depuis quelque temps les grandes marques - dont des marques de luxe - ont commencé à s’emparer du marché et à capitaliser sur ce nouvel objet qui est entré dans le quotidien de tous, prouvant que les marques peuvent s’immiscer dans tous les objets de notre quotidien. Les manufactures personnelles de masques comme celle de Cécile se sont développées partout en France

durant le confinement, dans tous les milieux. De nombreuses initiatives ont émergé de toutes parts : des couturières et couturiers novices se sont mis à fabriquer des masques mais aussi des professionnels comme en témoigne la création de l’association Les Couturières de Toulouse. Aussi, des tutoriels de fabrication ont été distribués en open source sur des sites internet et les réseaux sociaux afin que chacun puisse parvenir à se confectionner un masque. Le mouvement maker s’est aussi emparé de la problématique de la pénurie de matériel en mettant en œuvre des manufactures plus ou moins grandes. Par exemple, dans le cadre d’une conférence sur le mouvement maker, Adrien Gautier, du collectif d’entrepreneurs toulousain Makers&Co, a relaté l’engagement des makers lors de la crise liée à la pénurie de matériel : les membres se sont organisés pour fabriquer des visières de protection low-tech et ont réussi à fournir les hôpitaux toulousains.

Cécile fabrique moins de masques puisque le besoin est moins fort, et si des masques de la même qualité que les siens devenaient de moins en moins chers, elle arrêterait d’en fabriquer, le jeu n’en vaudrait plus la chandelle. Cela voudrait dire que l’industrie de masse sera parvenue à bloquer un système d’autoproduction de biens fabriqués manuellement à partir de matériaux récupérés et distribués gratuitement qui bénéficiait à toute une communauté. Alors qu’elle avait aidé bénévolement dans un moment de crise, son engagement ne sera plus requis dès lors que l’industrie aura repris le contrôle sur la majorité de la production. Pour autant, cet élan solidaire de fabrication pour tous et par tous montre qu’il est parfois possible de faire sans les grandes industries et que si celles-ci venaient à disparaître, la société sera capable de produire autrement. »

Quels modèles existants ?

L'autoproduction peut naître de pratiques banales et occasionnelles, toutefois, certaines personnes réussissent à l'inclure particulièrement à leur quotidien, voire même jusqu'à faire de cette démarche un mode de vie. C'est ce que l'on a pu voir plus tôt avec les couturier·ère·s non-professionnel·le·s, qui grâce à leurs connaissances, sont en capacité de confectionner leurs vêtements et autres objets en textile.

Les pratiques d'autoproduction sont plurielles et se différencient de par leur domaine d'application mais aussi par les moyens utilisés, qu'ils soient artisanaux, plutôt élémentaires ou encore requérant des technologies numériques. Pourtant, malgré leurs particularités et leurs points de divergence, elles possèdent le même dénominateur commun : la quête d'autonomie. Cette dernière constitue la caractéristique principale de la démarche polymorphe qu'est l'autoproduction.

Aujourd'hui, des organisations proposent de plus en plus des accompagnements à l'autoproduction, comme des associations, des régies de quartier ou des centres sociaux par exemple, qui ont compris l'intérêt d'aider les personnes dans leur recherche d'autonomie.

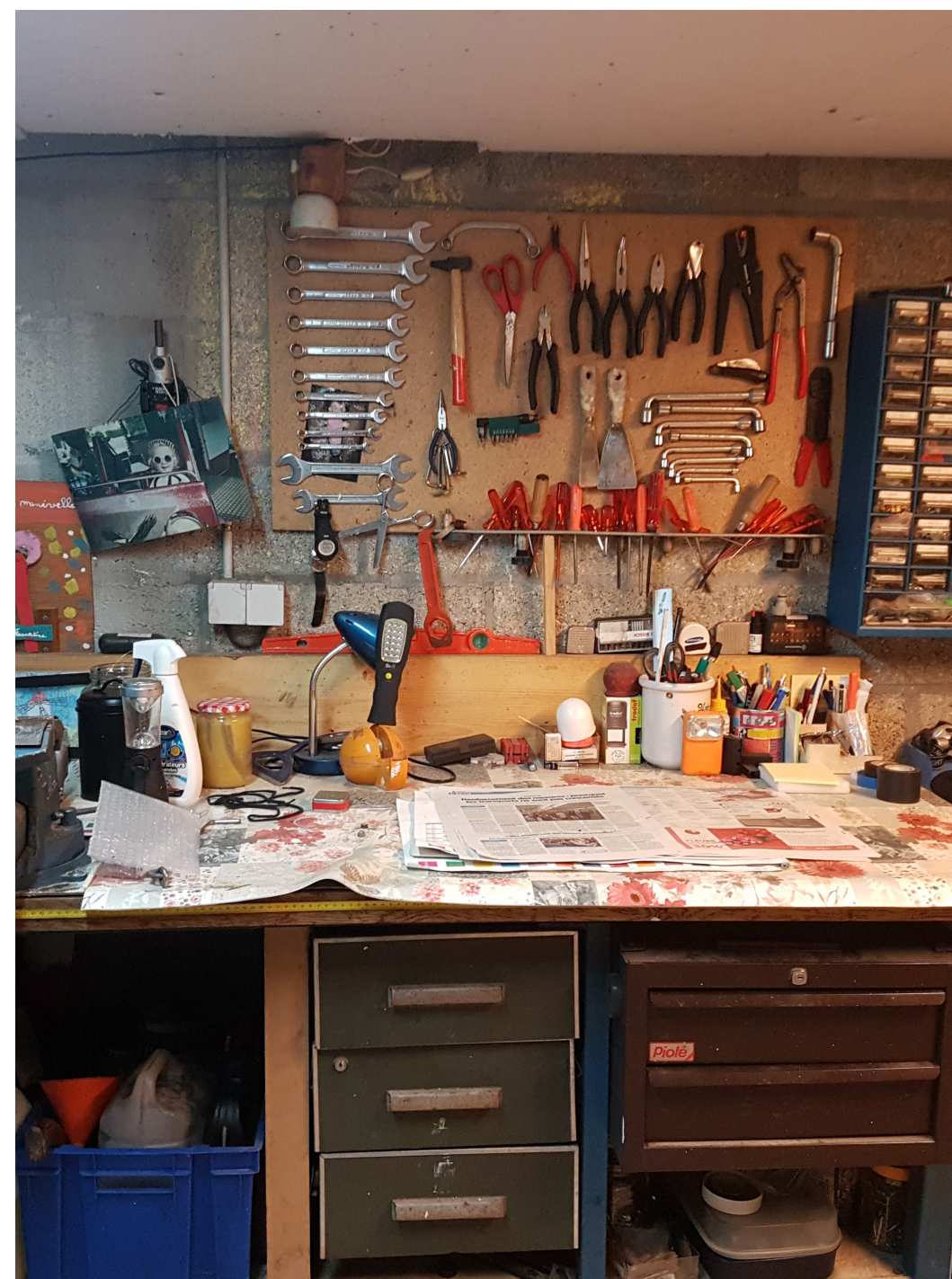
Les modèles suivants constituent une tentative de listage non exhaustif de ce en quoi peut constituer une pratique d'autoproduction et où elle peut se trouver.

Autoréhabilitation et bricolage

Les démarches d'autoréhabilitation consistent à réaliser soi-même des travaux dans son logement, plus ou moins conséquents, qui peuvent aller du gros œuvre à du bricolage. D'ailleurs, une étude datant de 2017 menée par l'institut de sondages Yougov montre que 77% des français pratiquent le bricolage. Aujourd'hui, cette pratique très répandue renvoie à des travaux d'installation, de réparation ou encore à des détournements d'objets industriels dans un but d'appropriation, comme on peut le voir dans *L'ABCdaire du design* : « Le bricolage implique alors, d'une part un détournement [...] qui permet d'assigner aux choses d'autres fonctions, et d'autre part l'assemblage de divers objets préexistants grâce à une créativité combinatoire faite d'agencements et de remaniements »²⁹. Claude Lévi-Strauss, dans *La Pensée Sauvage*, met en avant l'idée de contingence intrinsèque au bricolage, puisque cette pratique se réalise avant tout avec les moyens du bord et grâce aux diverses récupérations typiques des bricoleur·euse·s « en vertu du principe que « ça peut toujours servir » »³⁰. Ainsi, les récupérations aléatoires constitutives de l'activité de bricolage s'opposent à la pratique de l'ingénieur, qui élaborera d'abord le concept afin de se fournir en matériaux. Alors, les réalisations issues du bricolage se définissent par leur caractère personnel, puisqu'elles sont le reflet direct d'un individu pour qui le bricolage n'est pas une activité de fabrication définie et ponctuelle mais bien une démarche inhérente à sa vie quotidienne. Pour autant, puisque l'autoréhabilitation et notamment le bricolage concernent davantage l'appropriation et la modification de l'existant grâce à la contingence que la production dans son entièreté, la part d'individualité dans la production n'est pas totale.

²⁹ Benoît Heilbrunn, Olivier Peyricot et Valérie Guillaume, *L'ABCdaire du design*, Flammarion, 2003, p.36/37

³⁰ Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Agora, 1990, p.31



L'établi de mon père
situé au sous-sol de la maison
© Faustine Tournay

Autoconstruction

Les pratiquants de l'autoconstruction sont des particuliers qui construisent leur maison sans l'aide de professionnels. Cette démarche se présente comme une forme ultime d'autoproduction, celle de son propre logement. En France chaque année, c'est à peu près 3% des personnes qui engagent la construction de leur maison qui ont recours à l'autoconstruction³¹. Cette pratique, au-delà de l'intérêt financier (qui peut générer jusqu'à 50% d'économies), est motivée par l'envie d'avoir un logement non-standardisé et qui répond parfois à des contraintes écologiques, mais est aussi portée par une quête d'autonomie, par la réappropriation et l'apprentissage des techniques de construction. Un des premiers mouvements liés à l'autoconstruction est celui des Castors, ce mouvement coopératif né entre la Première et la Seconde Guerre Mondiale qui, pour palier à la pénurie de logements, visait la construction d'habitations par des collectifs de particuliers en dehors de leurs heures de travail, et qui compte aujourd'hui 50 000 adhérents.

³¹ Le Plan
Immobilier,
*L'autoconstruction
en France :
comment ça se
passe ?*



Photo issue de l'exposition
Les castors ou l'autoconstruction dans les années 1950
© Maison de Banlieue et de l'Architecture de l'Essonne

Mouvement maker

Les *makers* (fabricant·e·s, faiseur·euse·s) sont des bricoleur·euse·s, entrepreneur·e·s, ayant suivi des formations de métiers manuels ou non, qui imaginent, fabriquent et innovent dans les milieux de l'objet, du textile, de l'architecture, souvent avec des technologies récentes comme l'impression 3D ou encore la découpe laser mais aussi par le biais de l'artisanat. Selon Adrien Gautier de Makers&Co, un ou une maker est « une personne qui fabrique et qui partage, soit le produit, soit les outils ». La notion de partage est importante pour le mouvement maker qui a souvent recours à l'open source et aux plateformes de partage de contenus libres de droits. Ce mouvement venu des États-Unis incite à l'autonomie et à la production de biens et de services en se détachant au maximum de l'industrie de masse. Ainsi, on retrouve les makers dans des lieux dédiés et ouverts à tous, comme les fablabs, les makerspaces et autres hackerspaces, situés plutôt dans les villes, bien que ce mouvement tente de se rapprocher encore plus des citoyens en s'exportant dans des milieux ruraux. Les événements qui sont organisés autour du mouvement maker rencontrent souvent une grande popularité, comme la Maker Faire, une foire itinérante reconnue mondialement qui permet aux makers de se rencontrer et de partager leur travail au public.



Maker Faire de Paris, 2016
65000 entrées pour la troisième édition parisienne
© Makery

Innovation frugale

Il existe des démarches d'autoproduction qui ont recours à des technologies moins récentes et plus accessibles, et qui mettent en avant le principe de frugalité : c'est le cas notamment de l'innovation frugale, le Jugaad. Cette dernière est définie par le théoricien de l'économie frugale Navi Radjou comme une « solution improvisée née de l'ingéniosité et de l'intelligence, en utilisant des moyens simples »³². Selon lui, l'innovation frugale naît de l'opposition avec la conception d'un monde aux ressources infinies - conception engendrée par l'industrialisation du XXe - et vise à trouver des solutions efficaces et simples, par l'économie de moyens. On trouve par exemple ce type d'innovations en Inde et dans des pays en voie de développement, pourtant de par leur ingéniosité, elles sont étudiées par des designers en quête de simplicité et d'honnêteté. Par exemple, The Newton Machine du Reconstrained Design Group proposant des prototypes de machines de stockage d'énergie fonctionnant avec des objets récupérés, des outils et compétences locales tout en mettant l'accent sur l'efficacité plus que sur l'esthétique constitue un projet qui illustre une démarche d'innovation frugale et de Jugaad. Ce type d'innovation a inspiré Jasper Morrison dans son livre photographique *The Good Life*, dans lequel il capture des artefacts croisés au hasard d'une flânerie, des inventions imaginées par des inconnus et fabriquées à partir d'objets trouvés sur place.

³² Valérie Lion,
« Navi Radjou:
L'innovation
frugale est
une affaire
d'ingéniosité
humaine »,
L'Express, 2015



« Chandelier », photographie de Jasper Morrison issue de
The Good Life: Perceptions of the Ordinary (2014)
© Lars Muller Publishers

ZAD

L'innovation frugale rejoint les démarches d'autoproduction, d'autoconstruction et d'autoréhabilitation que l'on peut retrouver dans les ZAD (zones à défendre), qui illustrent une démonstration positive et viable d'autonomie retrouvée. La plus connue, la ZAD de Notre-Dame-des-Landes, est née suite à l'opposition face au projet d'aéroport du Grand Ouest perçu comme un des « grands travaux inutiles », qui viendrait de surcroît détruire des zones humides et des écosystèmes préservés. Ce lieu est devenu un terrain d'expérimentations sociales où la vie en communauté et l'autonomie sont les maîtres-mots. Ainsi les opposant·e·s, devenu·e·s habitant·e·s, occupent cette ZAD avec des valeurs sociales et écologistes qui les ont amené·e·s à réfléchir à des moyens alternatifs pour se nourrir, se loger et faire communauté. En effet, le refus d'avoir recours à des produits issus de l'industrie mondialisée les poussent à construire des habitations – de façon autonome mais pas seul·e·s –, à travailler la terre pour pouvoir se nourrir, à concevoir et imaginer des nouveaux communs, dans un modèle économique non-marchand, qui place la richesse dans l'humain plutôt que dans le capital. La sociologue Geneviève Pruvost écrit à propos de la ZAD : « Cette forme de lutte d'une sidérante simplicité, à la portée de tout le monde, peut se répandre comme une traînée de poudre, sans coup férir. »³³. La quête de simplicité est le fer de lance de ces personnes en rupture avec la société consumériste, qui selon ces dernières, prône la compétition pour atteindre toujours plus de « progrès » et de « confort » chimériques. Alors, elles mettent à profit leurs techniques et leurs savoir-faire, les partagent, et cette honnêteté dans le Faire concède à ce modèle toute sa légitimité.

³³ Jade Lindgaard (collectif), *Éloge des mauvaises herbes: ce que nous devons à la ZAD*, éditions LLL Les Liens qui Libèrent, 2018, p. 89



« La tour du port »
ZAD de Notre-Dame-des-Landes
© Cyrille Weiner

Après avoir appréhendé les concepts liés à l'autoproduction et tenté d'éclaircir ses particularités, il semblerait que cette démarche constitue une alternative aux modes de consommation et de production habituels. En plus d'être une solution pertinente face à l'industrie de masse, l'autoproduction prodigue d'autres bienfaits, à des niveaux écologique et anthropologique.

III. Avantages

Les bienfaits de l'autoproduction

Quels sont les bienfaits écologiques et anthropologiques de
l'autoproduction ?

Le Faire, capacité intrinsèque de l'être humain

Une des différences majeures entre l'animal et l'humain réside dans le fait que ce dernier est le concepteur et le producteur de son environnement. Les animaux évoluent dans un environnement qui les conditionne, ils en font partie intégrante et n'agissent que peu sur celui-ci, ils réagissent plutôt, tandis que l'humain a développé la capacité de le façonner, comme l'atteste l'anthropologue Maurice Godelier avec son essai *L'Idéal et le matériel* dans lequel il avance que les humains produisent de la société et développent des nouvelles manières d'agir sur la nature et sur eux-mêmes³⁴. Selon lui, la transformation de la nature par l'humain constitue sa nature propre et la relation qu'il entretient avec son environnement passe d'abord par sa transformation.

Ainsi, les premiers outils en pierre voient le jour entre - 3 millions et - 2 millions d'années avec l'homo habilis³⁵ et la conception des premiers galets aménagés devient le point de départ du rapport entre l'humain et l'outil. François Sigaut, anthropologue des techniques, revient sur la différence entre humain et animal en étudiant l'outillage chez l'humain, systématique, tandis qu'anecdotique chez l'animal (et paradoxalement bien plus étudié) : si certaines espèces y parviennent, il ne va pas s'agir d'une invention au sens strict du terme, l'animal va se servir de « choses-ressources » trouvées aléatoirement³⁶. Il y a eu pour l'hominidé un passage de l'anecdotique au systématique en ce qui concerne la fabrication et l'utilisation d'outils, qui a eu des répercussions importantes et qui l'a fait basculer du stade animal au stade humain. Pour Sigaut, tandis que l'animal vit dans « son monde » clos, l'humain ne s'est jamais contenté de ce monde qui était sien, il a toujours cherché à l'améliorer et à ne pas s'en satisfaire, et c'est grâce à cela qu'il est devenu ce qu'il est aujourd'hui : « En s'entourant d'affordances nouvelles, inventées, artificielles, l'homme est sorti du monde prédéfini qui est celui de l'animal ; il n'est pas pour

autant sorti de la nature, il n'a fait que réaliser la sienne. »³⁷. En effet, selon l'auteur, l'humain ne s'est pas extrait de la nature par la fabrication de la culture dans la mesure où la culture fait partie de la nature, puisqu'elle est la résultante d'une « tradition d'inventions successives » qui ne se trouve pas en désaccord avec le principe de nature, ce qui rejoint la pensée de Godelier sur la nature propre de l'être humain.

En outre, les animaux sont tous dotés de caractéristiques physiques qui leur permettent de chasser, de se protéger des prédateurs et de leur propre environnement, mais l'humain s'en trouve dépourvu. Il doit alors avoir recours à son intellect et à ses mains de manière à concevoir des outils (au sens large) qui lui permettent de subvenir à ses besoins primaires et secondaires. L'être humain est donc intrinsèquement un animal fabricant, *a tool-making animal* selon Benjamin Franklin, et se sert de ses outils comme d'un prolongement de son corps³⁸ pour pallier des manques de force ou encore d'habileté, notamment avec les choppers, mais aussi pour l'augmenter et lui apporter de nouvelles capacités, avec la lance par exemple. La création de ces outils a été rendue possible grâce à ses mains mais aussi par son « intelligence matérielle », qualifiée ainsi par Henri Bergson dans la mesure où l'intelligence réside, selon lui, dans la « manipulation efficace des choses matérielles ».

³⁴ Maurice Godelier, *L'Idéal et le matériel: Pensée, économies, sociétés* [1984], Flammarion, 2010, p.9

³⁵ François Bon, *Sapiens à l'œil nu*, CNRS éditions, 2019

³⁶ François Sigaut, *Comment Homo devint faber: comment l'outil fit l'homme*, CNRS éditions, 2012

³⁷ *Ibid.*, p.122

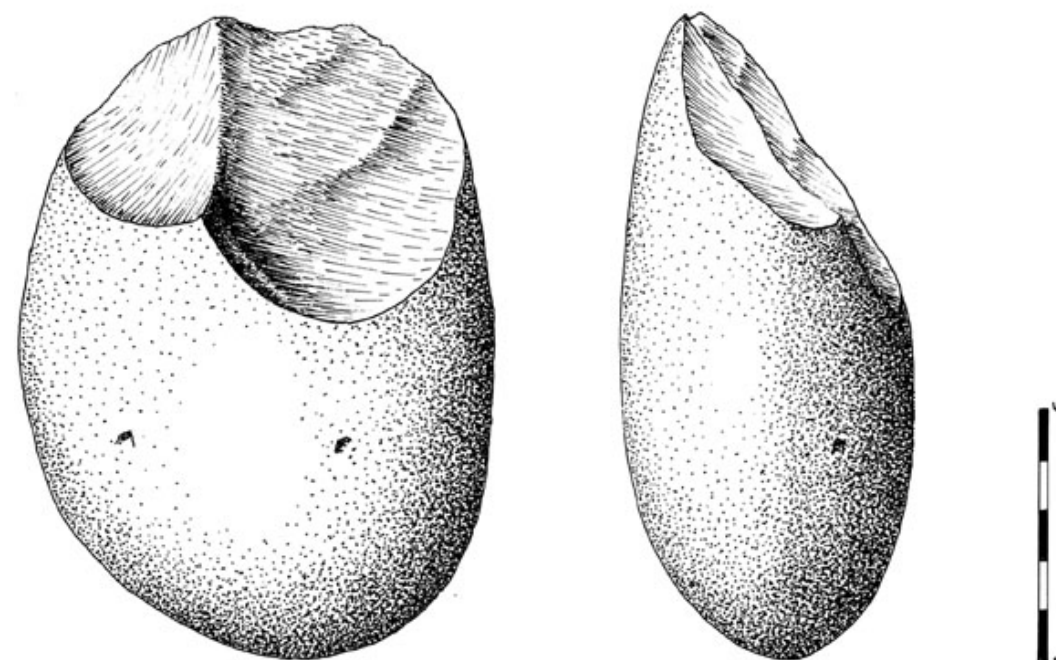
³⁸ *Ibid.*, p.15

Le Chopper, Homo Habilis, - 2,5 millions d'années

L'histoire de l'outillage humain commence il y a un peu plus de 2 millions d'années avec l'Homo habilis, concepteur du Chopper, ce galet qui a été cassé puis taillé par percussion de façon à le rendre tranchant. Il a été retrouvé près de rivières là où la matière première abondait. C'est avec cet objet que le paléolithique commença et que l'Homo faber se développa. À la suite de la fabrication de cet utile objet qui permit l'apparition des industries lithiques, sont apparus les bifaces, ainsi que des outils de plus en plus sophistiqués, dûs à l'accroissement des capacités techniques.

L'importance de revenir à la source de la fabrication permet de mieux comprendre les enjeux cognitifs qui se sont joués, au moment où un hominidé a fait le choix d'expérimenter un matériau en ayant un aperçu de ses propriétés, d'agir à ce point sur la matière, en pensant au préalable quel allait être son usage, faisant naître par là même une volonté, poussée par un élan créatif. Il n'est pas à considérer comme un simple objet primaire mais comme un véritable outil, dans la mesure où il a été conçu pour réaliser une action concrète, casser des os par exemple. Certes, certains animaux détournent des matériaux trouvés sur place comme des objets pour agir sur leur environnement, mais aucun animal sauf l'humain n'a évolué pour réussir à atteindre ce niveau de capacité technique, ce qui prouve que ce qui c'est passé lors de la taille de ce galet a été par la suite déterminant pour l'humanité. Dans un schéma de co-évolution, l'action sur la matière développe la pensée et la pensée développe l'action sur la matière. C'est dans ce processus de développement que s'ancrent aujourd'hui nos racines d'Homo faber, humains fabricants d'outils.

Ainsi, le Chopper peut être perçu comme le premier objet de design. Il témoigne en effet de la capacité de l'humain à représenter mentalement un usage futur et à assigner à une matière transformée une fonctionnalité.



Chopper sur galet de quartz - Littoral de Ploemeur (56)

© Marc Galludec

Revalorisation de soi par le Faire

Aujourd'hui, qu'est-ce qui pousse des individus à Faire, hormis pour la nécessité absolue ? Qu'est-ce qui peut bien amener des personnes à fabriquer par elles-mêmes des choses qui peuvent être trouvées dans le commerce, déjà produites par l'industrie, souvent à bas coût et parfois d'une meilleure manufacture ?

Il est possible d'arguer longuement, mais une notion semble être en mesure de répondre à ces questionnements : le plaisir. Si William Morris percevait déjà l'importance du plaisir dans l'activité artisanale lorsqu'il évoque ce « plaisir corporel qui va de pair avec l'exercice habile des facultés physiques »³⁹, François Sigaut voit en cette notion l'origine même du développement de l'intelligence des hominiens⁴⁰. En effet, l'anthropologue des techniques défend la pensée du philosophe du XVIIIe Charles-Georges Leroy considérant que l'exercice de l'intelligence a dû consister en une source de plaisir partagée entre les individus et de ce fait, aurait permis à l'action technique de se développer jusqu'à nos jours. Selon l'anthropologue, cette hypothèse mérite d'être connue afin que l'être humain contemporain se rende compte que les activités surtout liées au travail devraient être nécessairement source de plaisir.

Parfois, le Faire peut tout de même prendre la forme d'une nécessité, par exemple en Occident où les métiers deviennent de plus en plus dépendants du numérique, et où les reconversions professionnelles s'établissent souvent dans les métiers dits « manuels ». Ce n'est pas étonnant si l'on prend en compte le fait que bien des emplois sont considérés comme inutiles et ce, même par les personnes qui les exercent. Ceux-ci sont qualifiés de « bullshit jobs » par l'anthropologue David Graeber qui met en lumière ces professions réservées à des personnes possédant des diplômes de l'enseignement supérieur mais qui sont tout de même employées à faire des tâches superficielles et futiles de par leur apport à la société.

³⁹ William Morris, *L'art et l'artisanat*, Rivages, 2011, p.65

⁴⁰ François Sigaut, *Comment Homo devint faber: comment l'outil fit l'homme*, CNRS éditions, 2012

Cette aliénation bureaucratique peut parfois occasionner un profond mal-être de la part de ces travailleur·euse·s qui, bien que surqualifié·e·s, se rendent compte de la vacuité de leur fonction.

Les personnes qui en ont le courage peuvent se reconverter et changer de profession, comme l'a fait Matthew B. Crawford, un éminent universitaire qui a quitté son travail peu épanouissant pour ouvrir un atelier de réparation de motos. Dans *Éloge du carburateur*⁴¹, le philosophe relate sa propre expérience de reconversion professionnelle, et évoque l'absurdité des perceptions négatives pour les métiers manuels et positives pour les métiers intellectuels, qu'il estime déresponsabilisants par rapport aux premiers, intellectuellement plus stimulants. Grâce à son approche empirique, il aborde ainsi la valeur donnée au travail dans notre société capitaliste occidentale. Arthur Lochmann, diplômé en droit et en philosophie, a aussi décidé de changer de vie en se tournant vers un travail manuel et tout comme l'a fait Matthew B. Crawford avant lui, il questionne notre rapport au travail et partage son expérience au travers de son essai *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*⁴². Pour lui, ce mouvement des reconversions professionnelles vers les métiers de l'artisanat n'est pas à voir comme un retour en arrière mais doit être pensé comme une forme de progrès qui ne naît pas seulement dans les nouvelles technologies mais dans l'alliance de savoir-faire traditionnels avec des techniques contemporaines (il évoque notamment les fablabs, les micro-brasseries, etc.). Son nouveau métier de charpentier a pu effacer ses frustrations d'universitaire, répondre à sa quête de sens dans une société où tout doit se faire de plus en plus vite : « j'ai trouvé des clés pour m'orienter dans notre époque frénétique » et lui apprendre l'importance d'avoir un rapport sain à son travail, car pour lui, « L'artisanat est l'inverse du travail aliéné ». Jean-Laurent Cassely, dans *La révolte des premiers de la classe*⁴³ étudie le phénomène du

⁴¹ Matthew B. Crawford, *Éloge du carburateur*, La Découverte, 2010

⁴² Arthur Lochmann, *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*, Payot, 2019

⁴³ Jean-Laurent Cassely, *La révolte des premiers de la classe*, Arkhé, 2017

retour en grâce de l'artisanat dans un contexte de révolution numérique, et montre que les postes de cadre supérieur - qu'il appelle les « manipulateurs d'abstraction » de l'économie immatérielle - ne font plus rêver. Ils sont dénués de valeurs et de responsabilité, et c'est pourquoi les activités concrètes séduisent de plus en plus, grâce à leur dimension peu aliénante et riche de sens.

« Et je suis resté dépouillé, les mains vides. Je me suis retrouvé face à mon cauchemar immatériel et informe : le temps. Il tendait vers moi sa bouche bêtement béante, et je n'avais rien à lui fourrer dans le gosier. »

⁴⁴ Imre Kertész,
Le refus, Actes
Sud, 2001

- Imre Kertész in *Le Refus*⁴⁴

Le Faire est source de plaisir, apporte du sens, et permet aussi de reprendre le contrôle du temps. L'image de l'artisanat et plus largement du Faire renvoie à la lenteur, à l'action réfléchie. D'ailleurs, le mouvement « slow » se multiplie et touche de plus en plus de secteurs, allant de la restauration avec le « slow food » - en opposition avec le fast-food - jusqu'au « slow design », formulé par l'universitaire Alastair Fuad-Luke. Le concept inhérent au mouvement slow est de prendre le temps de bien faire les choses, tandis que la société semble pousser les individus à faire toujours plus vite. Cette éthique qui promeut la réappropriation du temps est symptomatique d'un problème que le sociologue et philosophe allemand Hartmut Rosa a théorisé dans son essai *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*⁴⁵. Ce dernier met en avant les problématiques liées à l'accélération du rythme de vie, dans une société qu'il appelle la société de l'accélération. Ce phénomène global est constitué de plusieurs formes d'accélération, sociales et techniques notamment. L'accélération technique est due à l'intensification

⁴⁵ Hartmut Rosa,
*Aliénation et
accélération, Vers
une théorie critique
de la modernité
tardive*, La
découverte, 2014

du rendement, et a été étendue par la révolution numérique et la mondialisation. Malgré le temps gagné par les innovations technologiques dans les domaines de la production, des transports ou encore de la communication, le temps nous semble de plus en plus rare, ce qui atteste que l'on se trouve dans une société de l'accélération. L'accélération sociale, liée notamment aux logiques de compétition (accentuées par le capitalisme) est une entrave de plus à la vie bonne, et le sociologue rappelle que certaines formes de dépression, dont le nombre a fortement augmenté, en sont une conséquence directe. Il existe néanmoins des formes de décélération, comme la décélération intentionnelle, portée par des idéaux et des valeurs morales en contradiction avec l'accélération moderne ; ou encore la décélération fonctionnelle, qui consiste à se détacher seulement momentanément des systèmes sociaux accélératoires pour récupérer avant d'y retourner de façon plus efficace.

Dans une société en constante accélération, l'autoproduction offre un autre rapport au temps. Premièrement, cette pratique non monétaire permet de gérer le temps de production sans la pression du capitalisme et son principe de rendement dont le but est le gain de temps, qui passe par l'accélération des processus de fabrication. Ensuite, le Faire, intrinsèquement lié à l'autoproduction, favorise les *Erfahrungen* (les expériences d'implication des sens) aux *Erlebnissen* (les expériences dites désensibilisées). Ces deux types d'expériences évoquées par Hartmut Rosa ont été formalisées par le philosophe allemand Walter Benjamin, qui alertait déjà au XX^e siècle sur le fait que nous pourrions être amenés à vivre bien plus d'expérience de type *Erlebnissen* que *Erfahrungen*. Les expériences d'autoproduction, à la différence d'expériences « désensibilisées » et « décontextualisées » telles que regarder la télévision, jouer à des jeux vidéos ou encore faire du shopping (exemple type d'activité de consommation à gratification

immédiate), permettent au sujet de s'impliquer mentalement et physiquement dans une réalisation concrète qui lui laissera des souvenirs, des « traces mémorielles » comme l'écrit Hartmut Rosa, et qui sera une partie constitutive de son identité.

« Vous pouvez enseigner à un homme à tracer une ligne droite et la couper (...) d'après les modèles donnés et vous trouverez son travail parfait dans son genre : mais demandez-lui de réfléchir sur quelque-une de ces formes, (...) son travail deviendra hésitant ; il pensera et, neuf fois sur dix, dans son premier essai, cet être pensant commettra une erreur. Mais malgré tout, vous en aurez fait un homme alors qu'il n'était qu'une machine, un outil animé. »

- John Ruskin in *La Nature du Gothique*, 1851

De par ses expériences impliquant le corps et l'esprit, l'autoproduction permet de reprendre le contrôle de sa corporéité, souvent mise de côté dans notre société où tout se dématérialise. Alors que les machines industrielles ont poussé les ouvriers et ouvrières à adopter des gestes et des comportements rythmés - détachés des flâneries de l'esprit - qui participaient au rendement de l'usine (ce que dénonçait Charlie Chaplin dans *Les Temps Modernes*), les dynamiques d'autoproduction s'opposent à l'aliénation des corps et prônent plutôt une mise en avant de savoir-faire où la gestuelle prime - un avantage à notre époque où la plupart des professions s'effectuent dans des bureaux. Par ailleurs, c'est bien dans les zones urbaines que l'on retrouve le plus d'ateliers de réparation, de couture ou encore de fablabs, ce qui prouve que la production manuelle personnelle reste parfois essentielle alors même que le confort est à portée de main. Déjà dans les années 1850, John Ruskin estimait l'importance de « nouer le contact avec son corps » et amena des jeunes issus de milieux

aisés à la réalisation de travaux de construction, afin de leur inculquer une éthique du travail manuel. Pour Henri Focillon, l'humain ne devrait pas cesser de faire une fois qu'il est « fait », qu'il est devenu adulte. Dans son essai *Éloge de la main*⁴⁶ paru en 1934, il célèbre l'organe qui permet ce nécessaire « contact avec le monde ». Aujourd'hui, certaines pratiques écologiques mettent en avant la dimension corporelle via les dynamiques d'autoproduction, comme on peut le voir dans *Manuel de transition* de Rob Hopkins, dans le chapitre « les mains »⁴⁷. Des pratiques d'autoproduction passant par la réappropriation de sources d'énergie, de nourriture, la gestion personnelle des déchets, etc., permettent de construire ce que l'auteur appelle le « sentiment d'être capable », qui favorise un réel changement tout en étant humainement enrichissant. En somme, l'autoproduction, en entraînant l'habileté et l'exercice du corps, permet de retrouver confiance en ce dernier, et occasionne par là même une revalorisation de soi.

⁴⁶ Henri Focillon, *Éloge de la main*, Waknine Marguerite, 1934, réédition de 2015

⁴⁷ Rob Hopkins, *Manuel de transition, de la dépendance au pétrole à la résilience locale*, Les Editions Ecosociété, 2012

Collective Folie, Tadashi Kawamata, 2013

Cette installation de Tadashi Kawamata est une tour de 21 mètres dont l'artiste a réalisé les plans et dont la structure de base a été montée au préalable. Les spectateurs sont invités non seulement à contempler mais surtout à participer à l'« habillage » de la tour, ce qui consiste à ajouter et assembler des pièces de bois dessus en les clouant. Pour le plasticien japonais, ses architectures s'apparentent à des « Mikado géants », faisant par là même écho aux jeux de construction de l'enfance ou encore à des cabanes inachevées. L'intention de Tadashi Kawamata n'est d'ailleurs pas de terminer la construction mais de la laisser inachevée, puisque l'intérêt réside dans l'expérience de la construction participative et pas seulement dans le résultat final. Pour lui, une œuvre doit avant tout pouvoir « se vivre ». Il pense qu'à travers cette tour à construire, dans la mesure où aucune capacité technique n'est requise, chacun peut mettre à profit ses compétences. La diversité qui prend racine dans la pluralité des personnes qui participent à la construction est retranscrite dans la forme même de la tour, avec une esthétique hétérogène et protéiforme. Il est intéressant de constater que l'art peut permettre une appropriation par le faire et ici, c'est en construisant une cabane géante que les participants ont pu, tout en contournant les interdictions liées aux constructions sauvages, découvrir un nouveau point de vue sur leur ville et participer activement à une œuvre d'art.



Interview de Marion Bordas ébéniste après reconversion

Cette interview vise à comprendre les raisons qui ont poussé Marion Bordas, ébéniste, à faire une reconversion professionnelle et les bienfaits obtenus. Au cours de cette discussion, des questions ont été abordées : Quel métier exerçais-tu avant ta reconversion ? Pourquoi l'avoir quitté ? Pourquoi avoir choisi un métier manuel ? As-tu rencontré des difficultés ? Qu'est-ce que ça t'a apporté personnellement ?

« J'avais un poste administratif, domaine dans lequel j'exerçais sans grande passion depuis mon arrivée à Toulouse. Je creusais dans ma tête différentes pistes de changement professionnel sans trouver celle qui me ferait franchir le pas. En 2017, le PDG de la boîte dans laquelle je travaillais nous annonce la fermeture de l'agence toulousaine à brève échéance (6 mois pour les postes administratifs). J'avais le choix entre déménager au siège à Paris ou bénéficier d'une rupture conventionnelle. Une fois la douche froide passée, je me suis rendue compte qu'il s'agissait du coup de pied salutaire pour changer de boulot. J'ai sollicité un CIF (un Congé Individuel de Formation) - des conditions luxueuses encore à ce moment-là - que j'ai obtenu pour démarrer une formation dès janvier 2018. J'ai fait le choix d'Imara à Revel pour l'organisme (une association créée il y a plus de 20 ans par les artisans eux-mêmes ; programme et esprit hyper pertinents) et de l'ébénisterie pour la thématique. Parce que la matière bois m'a toujours parlée, et que j'aime la bricole. Je t'avoue qu'à ce moment-là - et sans doute heureusement - je n'imaginais ni la difficulté du métier (plutôt la complexité) ni la longueur de la route à parcourir. La formation, sur 11 mois, a été passionnante, les rencontres marquantes... Le CAP hyper flippant ! Les difficultés, au-delà des aspects techniques, financiers et contextuels sont principalement psychologiques pour ma part. Passer d'un cerveau salarié à celui d'un indépendant prend du temps, trouver « sa voie » encore plus, oser s'afficher sur les réseaux,

prendre confiance, y croire, monter son business en croisant tous ses doigts en même temps... Le fait de prendre un atelier à la Halle de Patte d'Oie en juin 2019, d'y rencontrer les membres du collectif dont les 3/4 des artisans de Belf' [tiers lieu de Bellefontaine] sont issus et la décision de suivre les IF [les Imaginations Fertiles] à Bellefontaine ont donc été deux décisions majeures : côtoyer des artistes et artisans à des stades différents de leurs projets, bienveillants et attentifs, puis atterrir au tiers lieu avec son lot d'échanges, de rencontres et de partage. Tout ça a permis de créer les conditions idéales pour me lancer ! Les marchés virtuels ou en vrai, la participation à Déclic (programme de découverte de savoir-faire pour des jeunes en décrochage scolaire), la réflexion quant au futur espace Makers du tiers lieu...

Maintenant que je commence à faire un bilan de l'année, je me rends compte des barrières franchies, des challenges relevés - du stress généré aussi ! - et je dois dire que je me sens assez fière. Ça c'est gagné, plus qu'à croiser les doigts pour la suite ! »

- Propos extraits d'une interview réalisée le 27/12/2020

Autonomisation & responsabilisation du consommateur

« Dans tout ce qu'il verra, dans tout ce qu'il fera, il voudra tout connaître, il voudra savoir la raison de tout ; d'instrument en instrument, il voudra toujours remonter au premier ; il n'admettra rien par supposition ; il refuserait d'apprendre ce qui demanderait une connaissance antérieure qu'il n'aurait pas : s'il voit faire un ressort, il voudra savoir comment l'acier a été tiré de la mine ; s'il voit assembler les pièces d'un coffre, il voudra savoir comment l'arbre a été coupé ; s'il travaille lui-même, il ne manquera pas de dire : Si je n'avais pas cet outil, comment m'y prendrais-je pour en faire un semblable ou pour m'en passer ? »

- Jean-Jacques Rousseau in *Émile ou De l'éducation* [1762], Flammarion, 1966, p.244

Une idée selon laquelle la technique consisterait en une forme inférieure d'intelligence - intelligence que François Sigaut qualifie de « sensi-motrice » partagée par certains animaux, les enfants et artisans - a longtemps été perçue comme une théorie valide, et tend encore à persister de nos jours. Simone Weil s'est fermement opposée à cette idée : le travail manuel enseigne selon ses termes la « nécessité » et puisque la matière est « sans indulgence et sans perfidie »⁴⁸, seules les capacités intellectuelles techniques et la réflexion sont utiles pour atteindre le but recherché. Pourtant encore aujourd'hui, les formations aux métiers manuels sont dévalorisées. Loin de prôner une supériorité de l'artisan démiurge ou celle de l'artisan civilisateur, force est d'admettre que depuis l'Antiquité au moins, bien des débats ont émergé de ce dualisme opposant la main à la tête. Cette opposition se retrouve en lien direct avec la séparation entre les arts, entre les arts mécaniques et les arts libéraux, entre les beaux-arts

⁴⁸ Simone Weil, *Réflexions sur les causes de la liberté et de l'oppression sociale*, Paris, Gallimard, 1955

et les arts appliqués, entre l'artiste et l'artisan, entre le beau et l'utile. Dans la pensée de certains auteurs contemporains on remarque cependant qu'émerge l'idée d'une certaine unité. En effet, les défenseurs de l'intelligence matérielle se sont accordés sur un point : si la technique n'est pas une sous-intelligence, elle peut très bien rassembler l'action et la pensée, les deux abstractions ne sont donc pas séparées, mais se nourrissent l'une et l'autre. Ainsi, dans *Le Geste et la Parole*, André Leroi-Gourhan évoque la simultanéité du développement de la main et de l'intelligence. Tim Ingold, estimant que la pensée elle-même est mouvement, regrette une déperdition de l'usage de la main, et via un renversement de l'hylémorphisme, il invite à penser en agissant dans son essai où l'anthropologie, l'archéologie, l'art et l'architecture sont présentées comme des « manières de faire » et non comme des disciplines académiques. Il cite aussi l'anthropologue américain Gregory Bateson qui a théorisé « l'apprentissage secondaire », un apprentissage plus pratique que théorique consistant à « se laisser instruire par le monde »⁴⁹ et invite à découvrir le monde de façon autonome, et par l'empirisme, propose d'entamer un dialogue et de correspondre avec les entités matérielles.

Sa proposition peut être considérée comme une invitation à prendre part à la lutte contre l'apraxie moderne, qui semble s'étendre au fil des générations. Il n'est d'ailleurs pas le seul à mettre en garde contre le déclin de la main dans les modes de vie occidentaux actuels. Comme énoncé plus tôt, le Faire peut se révéler être un réel engagement contre les dérives de la société de consommation, et il ne faut pas y voir une régression mais bien une forme de progrès, un engagement pratique pour une vie bonne. Arthur Lochmann défend quant à lui l'éthique de l'artisanat afin de ne pas se laisser englober par la société d'accélération et de surconsommation

⁴⁹ Tim Ingold, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, éditions Dehors, 2017, p.20

en développant « un rapport productif à la matière » par l'apprentissage de savoir-faire. D'ailleurs, pour le sociologue Razmig Keucheyan, l'apprentissage est nécessaire à l'activisme et il voit en cet acte militant une méthode pour se délivrer du consumérisme. Alors, l'autoproduction et plus globalement le Faire, par leurs valeurs intrinsèques qui sont l'autonomie et la responsabilisation, constituent des éléments de réponse tangibles quant aux crises socioécologiques que la société est en train de subir.

L'autoproduction, grâce à son caractère non monétaire et non aliénant, n'assujettit pas l'humain dans une situation d'animal laborans (terme formulé par Hannah Arendt) mais lui donne accès à une condition d'homo faber, via la production d'oeuvre. Cette pratique substitue à la place du consommateur passif celle du producteur actif, en développant l'ingéniosité et le sentiment de responsabilité. Produire pour soi, c'est renouer avec la débrouillardise, se confronter aux matériaux et chercher des solutions adaptées à un problème précis, tandis que la consommation revient bien souvent à se laisser diriger par des solutions toutes faites, parfois peu adaptées ou décevantes et universalisées par des grands groupes. Autoproduire, c'est aussi se sentir responsable d'une production, puisqu'elle naît de son imagination, de sa volonté propre, et existe au monde grâce à la mise en œuvre réfléchie de modes d'action individuels, ce qui devient de plus en plus rare de nos jours, dans la mesure où chaque projet semble dépendre d'une multitude de personnes et d'entités différentes. C'est peut-être de la perte de responsabilité dont parle Tim Ingold lorsqu'il évoque la régression de la technique ordinaire : « Ne pas avoir à fabriquer notre propre ficelle - ne pas avoir besoin de le faire - nous fait sans doute gagner du temps, lequel peut servir à autre chose. Mais n'aurions-nous pas aussi perdu quelque chose par là même? »⁵⁰.

⁵⁰ Tim Ingold, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, éditions Dehors, 2017, p.255

Les dynamiques d'autoproduction encouragent l'autonomie et l'émancipation face à l'industrie comme on peut le voir dans l'essai *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, dans lequel les auteurs présentent les pratiques d'accompagnement à l'autoproduction comme favorisant « l'autonomisation des personnes et la consolidation de leur vie domestique ». Cependant, le fait d'être autonome ou de rechercher l'autonomie ne veut pas dire être seul, au contraire, puisque les activités d'autoproduction sont souvent créatrices de lien social, comme les auteurs le rappellent : « En général, ceux qui produisent pour eux-mêmes établissent aussi des relations de don et d'échange avec leur entourage »⁵¹.

En ayant recours à des savoir-faire abordables et à des techniques simples, l'autoproduction, qui tend de plus en plus à se perdre, est pourtant facile d'accès et mérite d'être développée à nouveau, afin de répondre aux enjeux socioécologiques actuels. Elle est d'ailleurs mise en avant dès l'introduction de l'essai, dans lequel les auteurs affirment que la nécessité d'économie des ressources, entre autres, pourra inciter à l'autoproduction, qui promeut la recherche d'autonomie face à l'industrie de masse. Par ailleurs, comme énoncé plus tôt, les contraintes - qu'elles soient techniques, dues au fait d'acquérir de nouveaux savoirs-faire ou de perdre du temps - ne sont pas selon le Groupe Marcuse les ennemies de la liberté et au contraire, puisque l'autonomie naîtrait justement de ces contraintes. D'ailleurs, pour Hartmut Rosa, l'autonomie n'est pas exempte de toute contrainte, selon lui, elle est à considérer comme la liberté de faire des choix de vie sans pression extérieure⁵².

En outre, le sociologue avance que la relation que nous avons avec nos objets a été considérablement modifiée, à tel point qu'il qualifie certains objets de « structures jetables »⁵³ qui, s'ils participent à un modèle dominant, peuvent devenir

⁵¹ Daniel Cérézuelle, Guy Roustang, *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, Éditions Érès, 2013, p. 9

⁵² Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, La découverte, 2014, p. 110

⁵³ *Ibid.*, p. 61

source d'aliénation. Il évoque, à l'inverse, ce lien si particulier que l'on entretient avec des objets dont on prend soin ou que l'on répare. Cette appropriation par le Faire est perçue comme une « intériorisation », un « investissement » peu probable avec des objets dont on ne connaît pas le fonctionnement ou qui ne sont pas réparables, souvent produits par l'industrie de masse. Ainsi, on peut imaginer que l'autoproduction, par l'engagement dans une production personnelle, motive entre les individus et leurs biens, des relations émancipées.

De plus, l'autoproduction comporte un avantage d'ordre financier puisque cette pratique permet d'économiser de l'argent. C'est d'ailleurs la solution que Daniel Cérézuelle et Guy Roustang souhaitent promouvoir en particulier chez des personnes en difficultés financière et sociale. Selon eux, les ressources non-matérielles et les savoir-faire de la vie quotidienne sont d'une grande importance afin de résister aux problématiques économiques. L'autoproduction est alors un outil qui leur permettrait de gagner en autonomie et en confiance, ce qui faciliterait leur intégration sociale puis leur insertion professionnelle. Les personnes qui rencontrent ce type de difficultés se voient souvent attribuer un logement social clés en mains, peu qualitatif, dans lequel elles n'ont pas le droit de réaliser des travaux. Pour les auteurs, cette solution « techniciste et économiciste »⁵⁴ ne répond pas au problème de façon satisfaisante, puisqu'elle ne traite pas les problématiques de fond. En limitant l'appropriation de ces logements « prêts à habiter » par les habitants, on les empêche d'en prendre soin, ce qui ne favorise pas l'impression de se sentir chez soi, et comme ils le rappellent, « La maison fonctionnant comme une projection du moi, l'aménager ou la bâtir, c'est l'occasion de « refaire son intérieur », au sens propre comme au sens figuré. »⁵⁵. Ainsi, la solution de l'accompagnement à l'autoproduction semble être durable, puisqu'en plus de prêter

⁵⁴ Daniel Cérézuelle, Guy Roustang, *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*, Éditions Érès, 2013, p.19

⁵⁵ *Ibid.*, p. 30

des outils, elle apporte des savoir-faire qui vont devenir des acquis et qui permettront au bénéficiaire d'entretenir son logement sur le long terme, tout en lui faisant réaliser des économies mais aussi au propriétaire et à l'État.

De plus, en ayant recours à l'autoproduction et en développant des savoir-faire, il est plus facile de se rendre compte de la vraie valeur des choses, puisque l'on connaît le coût des matières premières et l'on peut estimer le niveau de complexité technique d'un procédé. En somme, plus on acquiert de connaissances techniques et de savoir-faire, plus on est en mesure de déjouer les pièges du marketing, qui voudrait forcer à la consommation à tout prix. C'est d'ailleurs ce qu'atteste Matthew B. Crawford dans *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail* : « la capacité de penser en termes concrets aux choses matérielles est une capacité critique qui nous protège partiellement contre les manipulations du marketing, lequel détourne notre attention de la réalité des choses en déployant un récit qui repose sur des associations imaginaires »⁵⁶. En plus de favoriser une capacité critique vis-à-vis de la consommation, l'autoproduction, qui répond le plus souvent à des besoins immédiats et essentiels, permet de développer le discernement autour des besoins primordiaux et artificiels. Les besoins artificiels ont été théorisés par le sociologue Razmig Keucheyan, qui pense que le consumérisme remplace les besoins essentiels par des besoins factices, et perçoit ce principe comme une aliénation, dans la mesure où les victimes restent souvent ignorantes quant à leur situation⁵⁷. L'auteur estime aussi que le capitalisme mondialisé a eu comme conséquence la détérioration de la qualité des biens mis sur le marché. Comprendre l'enjeu des besoins réels est d'une importance capitale aujourd'hui, alors que les produits que l'on consomme relèvent plus du signe et de la symbolique que du besoin, et que, comme le rappelle Naomi Klein en

⁵⁶ Matthew B. Crawford, *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail*, La Découverte, 2016, p.25

⁵⁷ Razmig Keucheyan, *Les besoins artificiels. Comment sortir du consumérisme*, Zones, 2019

⁵⁸ Naomi Klein,
*No logo : La
Tyrannie des
marques*, Actes
Sud, 2003, p.304

citant Peter Schweitzer, les marques ne sont plus le reflet de leur produit : « La différence entre produits et marques est fondamentale. Un produit, c'est ce qui se fabrique en usine; une marque, c'est ce qu'achète le consommateur. »⁵⁸. Savoir ce que l'on consomme et pourquoi on le consomme est une capacité qui est promue par les démarches d'autoproduction, dont l'un des buts majeurs est la responsabilisation des individus face à l'industrie de masse et au capitalisme.

Relocalisation plutôt que délocalisation

« Pour nous, il faut [...] dénouer les innombrables fils qui rendent notre existence tributaire de la machinerie industrielle et de la finance mondiale. Aider l'économie à s'effondrer tout en se donnant les moyens de ne pas crever sous les décombres. Cela implique de constituer patiemment des milieux de vie où l'on puisse produire ses moyens de subsistance sans le concours de la grande industrie et où émergent de nouveaux rapports humains, dégagés d'elle. Tourner le dos aux supermarchés ; renouer avec le principe des mutuelles à échelle réduite, et inventer ou redécouvrir des systèmes de prêts ; cultiver des techniques et des connaissances compatibles avec un monde vivable. »

- Groupe Oblomoff, « Le salaire de la peur », in *Un futur sans avenir. Pourquoi il ne faut pas sauver la recherche scientifique*, L'échappée, 2009

Une majeure partie des industries capitalistes mondialisées a fait le choix économique de placer les usines dans des pays où les salaires sont les plus bas, et les droits humains négligés. Les effets produits, entre autres, sont la moindre responsabilité des entreprises sur leur marchandise et l'exploitation d'êtres humains, comme l'évoque Naomi Klein dans *No Logo*. Pourtant, de plus en plus d'entreprises se tournent vers la délocalisation de leurs sites de production, mêmes celles revendiquant une forme d'excellence locale. À la différence du lien qui se crée par la matière entre l'artisan et l'acquéreur de ses produits, le peu de traçabilité des produits issus de ces usines provoque un manque de connaissances de la part des acheteur·euse·s sur les produits qu'il·elle·s consomment. Cette perte du lien due à l'éloignement géographique des producteurs est soulevé par le Groupe Marcuse qui reproche cet anonymat : « la production s'adresse à une clientèle de plus en plus vaste, de moins en moins localisée, avec laquelle les contacts personnels

réguliers sont impossibles faute de proximité et de temps »⁵⁹. D'ailleurs, toujours selon Naomi Klein, le marché mondialisé a comme ennemi les « habitudes nationales, les marques et les goûts régionaux distinctifs »⁶⁰, ce qui atteste que ce mode de consommation ne peut entrer en résonance qu'avec une société uniformisée. Au contraire, le fonctionnement de l'artisanat tend à s'inscrire dans ce que Arthur Lochmann appelle « un tissu local de besoin », dont les métiers sont souvent issus de savoir-faire particuliers et régionaux. Par exemple, on peut citer la fabrication du Makila, le bâton de marche en bois de néflier du Pays Basque, qui naît d'un besoin lié à la géographie du lieu et qui est fabriqué selon des savoir-faire anciens, avec une ressource locale, une essence de bois endémique.

Si les usines sont délocalisées, les lieux de vente de produits issus de ce marché sont partout, souvent regroupés dans les zones commerciales et les grandes surfaces. Ces espaces sont caractéristiques de ce que Marc Augé appelle les « non-lieux », ces lieux plus utilisés que vécus dont la seule vraie relation entretenue avec l'humain se réalise à travers la consommation. D'après l'anthropologue, « L'espace du non-lieu ne crée ni identité singulière, ni relation, mais solitude et similitude »⁶¹. Si les transnationales, par leur mode de production et de distribution, ne sont source que de peu d'identité et génèrent de la solitude, c'est bien l'inverse qui fait la singularité de l'artisanat. Richard Sennett rappelle à ce propos dans son essai *Ce que sait la main: La culture de l'artisanat*, que le mot *démiurge*, utilisé en Grèce antique pour qualifier les artisans, est composé de *démios* : public, et d'*ergon* : ouvrage⁶². Loin de créer de la solitude, l'artisan fait pour une communauté, et bien souvent, fait communauté. En effet, si l'on prend l'exemple des compagnons, où l'apprentissage se fait de façon collective et où les savoirs sont transmis par des maîtres dans les ateliers, on comprend que le lien social est primordial.

⁵⁹ Groupe Marcuse, *La liberté dans le coma - Essai sur l'identification électronique et les motifs de s'y opposer*, La Lenteur éditions, 2019, p.217

⁶⁰ Naomi Klein, *No logo : La Tyrannie des marques*, Actes Sud, 2003, p.207

⁶¹ Marc Augé, *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, 1992, p.130

⁶² Richard Sennett, *Ce que sait la main: La culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010, p.60



Makilas, bâtons de marche du Pays Basque
réalisés à l'atelier de Pantxoa Bergara, « Gaurko Makila »
© Beñat Picabéa

De façon générale, les activités liées au Faire sont souvent inscrites dans un territoire, c'est d'ailleurs le cas des réparateur·trice·s. Ces professions, comme l'avance Razmig Keucheyan⁶³, ne sont pas délocalisables, car leur efficacité dépend de leur temporalité : plus loin se situent-elles, plus longtemps va demander la durée du service. Le sociologue regrette d'ailleurs que la moitié des réparateur·ice·s indépendant·e·s aient cessé leur activité en seulement dix ans en France, selon lui, à cause de garanties trop courtes, qui poussent au rachat plutôt qu'à la réparation. Néanmoins, les Repair Cafés se multiplient à échelle locale, dans les villes notamment, ce qui témoigne d'une dynamique active en opposition avec les pratiques consuméristes. Au même titre que les activités artisanales et de réparation, l'autoproduction bénéficie d'une insertion au niveau local. Par exemple, avec les fablabs où le contact avec les autres est fondamental, dans le milieu associatif aussi ou encore grâce aux centres sociaux, mairies et régies de quartier qui prennent parfois part aux chantiers d'autoréhabilitation et qui proposent des ateliers pour apprendre à autoproduire, comme on peut le voir dans *L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement*. Chacune de ces structures prônant le Faire et l'autonomie possède un caractère socialisant et dynamisant, et tire parti d'une échelle réduite, qui profite le plus souvent aux habitant·e·s d'un même quartier.

Par ailleurs, un des atouts de ce type d'actions locales est de pouvoir participer à la résilience⁶⁴. Rob Hopkins, fervent défenseur de cette notion, invite les individus à agir de façon autonome, notamment face aux pénuries à venir et dans ce *Manuel de transition*, il évoque l'importance de développer des économies locales plutôt que de consommer des produits importés afin de favoriser l'autosuffisance. C'est ce principe qui est développé dans les Zones À Défendre, notamment à Notre-Dame-des-Landes où le choix de la

⁶³ Razmig Keucheyan, *Les besoins artificiels, Comment sortir du consumérisme*, Zones, 2019

⁶⁴ « aptitude d'un système, de l'échelle des individus à celles d'économies entières, à maintenir son intégrité et à continuer de fonctionner sous l'impact de changements et de chocs provenant de l'extérieur » selon Rob Hopkins, dans *Manuel de transition, de la dépendance au pétrole à la résilience locale*, Les Editions Ecosociété, 2012

⁶⁵ Jade Lindgaard
(collectif), *Éloge
des mauvaises
herbes: ce que nous
devons à la ZAD*,
éditions LLL
Les Liens qui
Libèrent, 2018,
p.172

préservation du local a été fait, face à la destruction amenée par la mondialisation, portée par le projet de l'aéroport. L'autoproduction, à l'échelle individuelle ou communautaire, a permis de faire vivre un groupe de personnes sans avoir recours à l'industrie et en partageant des connaissances et en utilisant des ressources issues directement du lieu. À ce sujet, l'architecte Patrick Bouchain évoque une « architecture vernaculaire », en ce que les habitant·e·s ont construit leurs lieux de vie avec des matériaux trouvés sur place, grâce au réemploi, et ont « démontré qu'on pouvait habiter le territoire sans l'abîmer »⁶⁵. Aussi, un autre exemple de résilience a été plus tôt évoqué lors de la production de visières de protection par le groupe Makers&Co pendant la pénurie de matériel liée à la crise du Covid-19. Pendant une conférence, Adrien Gautier, co-fondateur de Makers&Co, a souligné que les personnes qui avaient des connaissances techniques ont réussi à faire face aux confinements plus facilement, puisqu'elles étaient davantage en capacité de trouver des solutions à des problématiques matérielles en se débrouillant avec des ressources trouvées sur place, faisant ainsi preuve d'une grande résilience.

L'autoproduction amène une solution viable afin de faire face aux problématiques écologiques et anthropologiques engendrées par l'industrie mondialisée, et en plus de cela, elle apporte des bienfaits aux personnes qui la pratiquent. Elle vise surtout une forme d'autonomie - qui à première vue exclut le design, et pourtant, on peut se demander si le design, qui a su se détacher de la seule application industrielle, ne pourrait pas devenir partie prenante de l'autoproduction, et si oui, de quelle manière.

IV. Paradoxe

Le rapport entre design et autoproduction

Y-a-t'il une place pour le design dans les modalités
de l'autoproduction ?

Existe-t-il un lien entre le design et l'autoproduction ?

« Grâce à l'humanité de la main, de sa possession par la parole, les humains seuls peuvent être « manuels », ils peuvent configurer le monde... »

- Tim Ingold in *Faire: Anthropologie, archéologie, art et architecture* (2017), Dehors, p. 239

A priori, il existe peu de liens entre l'autoproduction et le design, ces deux pratiques semblent fonctionner indépendamment. L'autoproduction promeut l'émancipation et l'autonomie, ce qui ne laisse pas vraiment de place pour le design, qui lorsqu'il s'immisce dans les dynamiques d'autoproduction, s'apparentera davantage à du *do it yourself*. Pourquoi un autoproducteur ou une autoproductrice se rapprocherait-elle d'un·e designer ? À première vue, une personne aguerrie à l'autoproduction n'en aura pas besoin. D'ailleurs, le design en lui-même ne valorise pas vraiment l'émancipation et se rend même parfois complice de l'asservissement du·de la consommateur·rice. Pourtant, il existe des périmètres dans lesquels design et autoproduction se rencontrent, et l'histoire du Faire peut en attester.

L'hominisation (le passage du primate à l'humain) est due en grande partie à la conception et à la fabrication d'outils. Ces pratiques ont doté l'humain de nouvelles capacités physiques et cognitives qui lui ont permis de se développer de façon exponentielle. « L'évidence matérielle » dont parle François Sigaut, le fait que la technique et la manipulation d'outils soient présentes dans toutes les cultures et dans toutes les sociétés, confère aux humains la possibilité d'agir profondément sur leur environnement, de l'agencer, de créer de nouveaux usages, d'en développer l'habitabilité. La capacité de création universelle, cette forme d'intelligence technique propre à l'humain, résonne avec la pratique du

design dont Alain Findeli, théoricien du design, propose la définition suivante : « La fin ou le but du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions ». Ainsi, si la visée du design est d'améliorer la manière dont l'humain habite le monde et que l'on considère que l'humain est, dans son essence, en capacité de transformer positivement son environnement, il est possible de se demander si chaque humain est en capacité de devenir le designer de son milieu de vie. Par ailleurs, design et autoproduction sont des démarches qui à première vue semblent être éloignées de par leurs modalités d'existence, mais pourtant, leurs objectifs comportent de réelles similitudes. En effet, leurs desseins semblent s'entremêler dans la mesure où le design vise l'amélioration de la manière d'habiter le monde par la production, tout comme la pratique de l'autoproduction renvoie à l'amélioration de l'habitabilité par la production, mais cette dernière est caractérisée par sa dimension individuelle.

De plus, il est imaginable que le Faire, quintessence de l'autoproduction, soit aussi à l'origine du design. D'ailleurs, Tim Ingold perçoit la fabrication du biface au moment de la Préhistoire comme un acte de design⁶⁶. Dans *Faire: Anthropologie, archéologie, art et architecture*, il cite Jacques Pelegrin, préhistorien spécialiste des technologies lithiques, qui affirme que les premiers humains ont nécessairement eu recours à une forme de projection mentale précédant l'action sur la matière. Ce dessein initial renverrait ainsi à l'idée même de conception et donc à la pratique du design. Au-delà de leur aspect strictement technique, Jean-Paul Demoule, archéologue et préhistorien, rappelle l'importance de la dimension esthétique de ces outils, qui a commencé à se développer il y a 1,8 millions d'années avec les *Homo erectus*⁶⁷. Le préhistorien estime que « cet investissement

⁶⁶ Tim Ingold, *Faire: Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Dehors, 2017, p.88

⁶⁷ Jean-Paul Demoule, *Les dix millénaires oubliés qui ont fait l'Histoire*, Fayard, 2017, p.94

⁶⁸ Jean-Paul Demoule, *Les dix millénaires oubliés qui ont fait l'Histoire*, Fayard, 2017, p.94

esthétique » sur des objets techniques fait partie des prémices de ce que l'on appelle aujourd'hui le design : « Triangulaires ou ovales, soigneusement taillés sur leurs deux faces, d'où leur nom, ces objets peuvent être considérés comme la première manifestation du design, c'est-à-dire d'objets fonctionnels qui soient en même temps beaux aux yeux de leurs utilisateurs. »⁶⁸. Bien que la conception du design de Jean-Paul Demoule peut paraître quelque peu rudimentaire, il faut tenir compte du fait que le design est en constante évolution (voire même en coévolution avec les humains ?) et qu'il est fort possible d'imaginer que les premières manifestations du design ne soient à cette époque que d'ordre esthétique. Cette idée n'est pas en accord avec la pensée de Pierre-Damien Huyghe, philosophe et théoricien du design, qui perçoit le design (en son sens historique) comme devant répondre à des conditions techniques et économiques. En effet, pour lui, le designer doit notamment faire face aux questions économiques de rentabilité de son projet et aux questions techniques, par l'emploi de savoir-faire et de procédés qui lui sont contemporains. Néanmoins, puisque la question économique est un concept anachronique au moment de la création des premiers bifaces mais que la technique employée apparaît comme étant contemporaine à ce moment de la Préhistoire, la création des Choppers pourrait donc être interprétée comme faisant partie des prémices du design tel qu'on le connaît aujourd'hui.

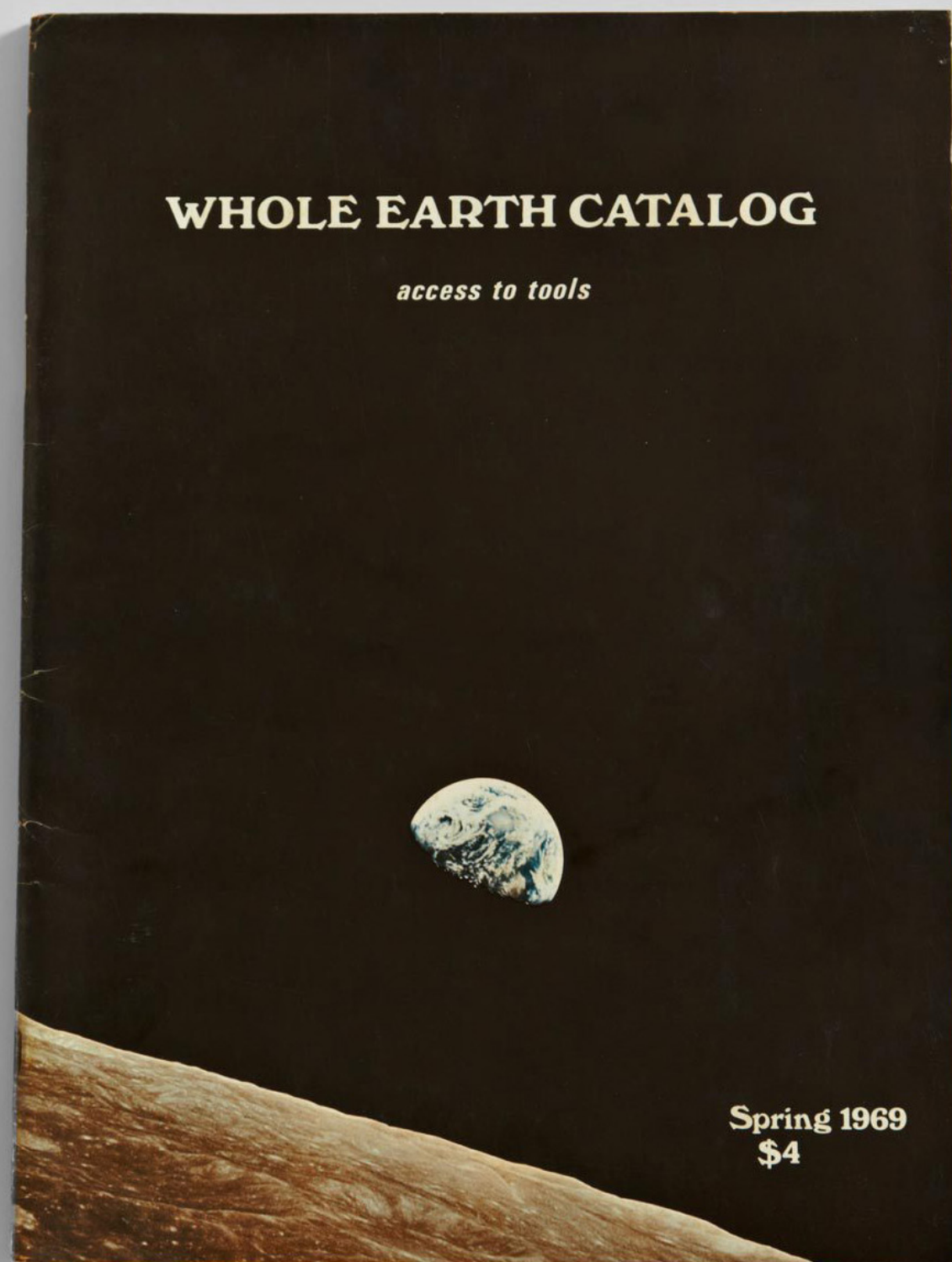
Ainsi, l'autoproduction n'est pas exclue de l'histoire du design puisqu'elle est présente à de nombreuses époques. Cette histoire peut commencer au XVIII^e siècle en Amérique du Nord avec la communauté protestante des Shakers, qui autoproduisait des pièces de mobilier considérées aujourd'hui comme les prémices du minimalisme. Plus tard, dans les années 1890, William Morris prône l'autoproduction artisanale en s'engageant contre l'industrialisme via le

mouvement Arts & Crafts. Le mouvement hippie des années 1960 mettra aussi en valeur l'autoproduction, notamment grâce au *Whole Earth Catalog* de Stewart Brand qui invite les lecteurs à autoproduire dans diverses pratiques. En 1973, Victor Papanek édite *Nomadic Furniture*⁶⁹, un ouvrage qui donne plans et instructions pour parvenir à produire soi-même du mobilier et pendant la même période Enzo Mari développe son projet *Proposta per Autoprogettazione*. C'est sans doute grâce au mouvement punk, motivé par l'envie d'une plus grande appropriation, que les designers des années 70 ont imaginé de nombreux projets liés à l'autoproduction. Par la suite, l'apparition du World Wide Web en 1990 a permis le développement des plans et des tutoriels en open source sur Internet, ce qui a constitué le point de départ de la culture *maker*. Depuis les années 2000, cette dernière s'est rapprochée du design en créant des espaces poreux entre les disciplines : tandis que le *maker* peut designer des objets, le designer peut faire appel à ses propres compétences de *maker* ou collaborer avec eux.

⁶⁹ Victor Papanek et James Hennessey, *Nomadic Furniture: How To Build and Where To Buy Lightweight Furniture That Folds, Collapses, Stacks, Knocks Down, Inflates or Can Be Thrown Away and Recycled*, Pantheon Books, 1973

Whole Earth Catalog, Stewart Brand, entre 1968 et 1972

Les Whole Earth Catalogs sont des catalogues qui mettent en avant divers produits (outils, graines, livres, machines...) sans pour autant en proposer la vente. Ils sont destinés à tous et majoritairement aux personnes adeptes de l'autoproduction et de l'autosuffisance. Leur auteur, Stewart Brand, biologiste, lançait en 1966 une campagne qui visait à demander la diffusion de l'image prise de la Terre par le satellite de la NASA, voyant en cette photographie un symbole fort qui ferait prendre conscience d'une unité partagée entre les terriens, et qui pourrait engager les citoyens dans une démarche écologiste et sociale. C'est cette photographie qui est sur la première de couverture du catalogue de 1968. Emblème de la contre-culture américaine, ce document est défini comme une « cacophonie d'artefacts, de voix et de design visuel » par Fred Turner, professeur de sciences de la communication à l'Université de Stanford. L'idée inhérente à ce catalogue est, selon son créateur, de permettre aux individus de « trouver leur propre inspiration, former leur propre environnement et partager leurs aventures avec quiconque étant intéressé pour le faire ». Outil propice à l'éducation et au développement de l'envie de faire soi-même, le catalogue de 1968 est divisé en sept catégories : comprendre les systèmes d'ensemble, abris et utilisation du terrain, industrie et artisanat, communications, nomades, apprentissage. Le WEC propose une acception très large de la notion d'outil, (dont la définition peut être : objet fabriqué qui sert à agir sur la matière, à faire un travail) puisqu'il prend en compte des outils d'apprentissage (livres, leçons...), des machines (low-tech par exemple) et outils de fabrication (maçonnerie, charpenterie, poterie...) mais aussi les premiers ordinateurs. Le Whole Earth Catalog ayant contenu jusqu'à 600 pages d'information en mars 1981 peut ainsi être comparé à une sorte de pré-internet au format papier.



Une nouvelle génération de designers-makers

Les designers sont souvent confrontés à des freins lorsqu'il s'agit de concevoir des produits en accord avec leurs valeurs éthiques, et l'omniprésence de l'industrie ne leur facilite pas la tâche. C'est d'ailleurs une préoccupation des designers Ezio Manzini et François Jégou alors qu'ils évoquent la difficulté à sortir du cadre a priori inébranlable de la production industrielle : « Les designers sont pris à leur tour dans ce jeu paralysant, bloqués à l'intérieur d'un mécanisme qui semble ne leur permettre d'imaginer que de nouveaux gadgets inutiles ou, au mieux, des améliorations allant dans le sens d'un système dont on sait aujourd'hui qu'il est intrinsèquement voué à la faillite. »⁷⁰. Cette paralysie dont parlent les deux auteurs est ressentie par les jeunes designers en quête de renouvellement de leur pratique mais aussi d'insertion dans le milieu du travail. Pour contrer ce problème, on remarque que de plus en plus de designers produisent des objets par leurs propres moyens en suivant la mouvance *maker* et, grâce à leurs compétences en CAO et en fabrication manuelle, se retrouvent en communautés créatives, notamment autour des fablabs et autres tiers lieux. L'approche artisanale de l'autoproduction et de l'autoédition permet aux designers de maintenir un lien avec l'expérimentation et la matière, et d'être au plus proche des usager·ère·s.

Forts de leurs nouvelles compétences et de leur réseau, ces designers abandonnant la production industrielle de leurs objets sont les témoins d'une nouvelle génération demandeuse de liberté et d'autonomie. Ainsi, l'autoproduction semble être une alternative salvatrice pour ces nouveaux·elles designers-fabricant·e·s, qui leur permet de sortir d'un modèle de production trop contraignant. C'est d'ailleurs le propos de Itay Ohaly et Thomas Vailly, fondateurs de C-Fabrick, un espace de création ouvert au public où des jeunes designers développent des nouvelles manières de produire des objets. Dans cet ancien hangar situé à Eindhoven, les designers

créent toutes sortes de machines, d'outils et d'installations qui permettent la fabrication d'artefacts et invitent le public à participer à leur fonctionnement afin de partager leur travail et de recréer du lien entre designer et usager·ère.



Shaping Sugar de Amelia Desnoyers
et *The Invisible Line* de Francesco Zorzi
© Kim Constantino et Christian Fiebig

⁷⁰ Ezio Manzini
et François Jégou,
*Communautés
créatrices,
D.Day, le design
aujourd'hui*,
éditions Centre
Pompidou, p. 58 à
65, 2005

Et le designer dans l'autoproduction ?

« Si le design a échoué - et échoué d'une façon si spectaculaire - à faire que toute chose soit pour le mieux, faudrait-il conclure que son véritable objectif est l'inverse : placer des obstacles sur notre chemin pour nous contraindre à redoubler d'habileté et d'ingéniosité pour réussir à les franchir ? Il se pourrait que le design, loin de fournir des solutions précises dans notre vie quotidienne, se contente plutôt de déterminer les règles du jeu. »

- Tim Ingold in *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, éditions Dehors, 2017, p.141

Si la pratique du design n'est pas étrangère à la pratique de l'autoproduction, est-il possible que les deux s'allient dans un but commun ? À première vue, même si certains designers sont en capacité d'autoproduire leurs objets et que les deux démarches reposent sur des bases communes, le design ne peut se substituer à l'autoproduction, et vice versa. Si ce n'est par la volonté de remplacer les dynamiques d'autoproduction ou se les approprier à des fins commerciales, le designer ne semble pouvoir se rapprocher de cette pratique que pour sa production individuelle. Initialement, le ou la designer, expert·e de la forme esthétique, choisit pour l'utilisateur, répond à ses besoins, en crée même parfois, tandis que l'autoproduction amène le producteur ou la productrice à répondre à ses propres besoins via des projets personnels. Somme toute, le design revient à créer pour l'autre tandis que l'autoproduction revient à créer pour soi.

Ces différences, en plus du fait que les deux pratiques fonctionnent correctement indépendamment l'une de l'autre, contribuent à l'idée que l'autoproduction ne puisse pas devenir un champ d'application pour le design. Pourtant, récemment, le design s'est ouvert à de nouveaux domaines de recherche et ne se concentre plus uniquement dans la création d'objets

inanimés. En effet, les designers se penchent désormais sur des concepts immatériels, comme les relations entre les individus par exemple, et n'exercent plus de façon solitaire mais en collectif, parfois en co-création avec des personnes qui ne sont pas issues du milieu du design, afin de générer de l'innovation sociale. D'ailleurs, pour Ezio Manzini, sociologue du design spécialisé en innovation sociale, il existe une cohabitation entre le design « expert », appliqué par des designers formés, et une autre forme de design, plus commune et répandue, qu'il appelle le design « diffus », réalisé par des personnes non-designers. Ainsi, l'autoproduction peut être comprise comme une démarche de design diffus et, grâce à son organisation rhizomatique, peut devenir un riche terrain d'expérimentation pour le design. De plus, Tim Ingold évoque la possibilité que le design n'existe plus comme un outil de réponse à des besoins matériels spécifiques mais plutôt comme une source de création de nouveaux usages, de nouveaux rituels, de nouveaux paradigmes.

Le design contemporain s'est d'ailleurs penché sur la question de l'autoproduction en cherchant notamment à aider les individus à y avoir accès, comme le designer Christophe André avec l'association Entropie, créée en 2008. Cette association basée à Grenoble promeut le design libre en démocratisant l'accès à la technique et en diffusant ses méthodes de conception et de fabrication. Cette libre circulation des connaissances permet de développer des alternatives de production et de consommation. Aussi, l'association Entropie organise des ateliers d'autoproduction accompagnée où les individus sont invités à concevoir et fabriquer leurs objets avec l'aide des bénévoles, qui leur transmettent des savoir-faire techniques nécessaires à la conduite d'un projet. Ainsi formés à des méthodologies de design diffus, les participant·e·s désormais autonomes pourront par la suite appliquer leurs connaissances à la réalisation de nouveaux projets.

PRODUISEZ VOS OBJETS

STAGE D'AUTOPRODUCTION POUR TOUTES ET POUR TOUS

Entropie organise des stages d'autoconstruction d'objets à destination de toutes et tous, y compris les débutant-es.

Chacun-e peut s'impliquer dans le processus de création d'un objet personnalisé répondant à un besoin bien particulier. L'accompagnement de l'association a permis de réaliser une ruche, un four solaire adapté à la restauration collective... La documentation de l'objet réalisé enrichira une bibliothèque de notices librement accessible.

commode à bijoux

table
table basse

boîte à outils

four solaire
restauration collective

pupitre de lecture

four solaire

1 Concevoir

Tous nos projets commencent par l'élaboration d'un cahier des charges pour bien cerner vos besoins, vos contraintes et vos envies. Nous réalisons ensuite la conception qui répond le mieux aux consignes de ce document.

COMPÉTENCES ACQUISES

- Méthode de conception d'un objet
- Réalisation d'un plan

Les designers ont su se réapproprier leur profession afin de la faire correspondre au maximum à leurs aspirations et à leurs engagements moraux. Ils et elles ont réussi à réinventer leur pratique et ont permis au design de s'immiscer dans divers champs d'application, ce qui légitime son entrée dans le domaine de l'autoproduction, domaine familier de bien des designers. Désormais, il est possible de se demander par quels moyens le design peut s'y intéresser aujourd'hui, en se plaçant en aide à l'autoproduction et sans vouloir la remplacer.

Le design comme champ des possibles

Comment le designer, sans s'opposer à ses valeurs, peut-il aider
à rendre l'autoproduction possible pour toutes et tous ?
Quels rôles le designer peut-il envisager dans le champ de
l'autoproduction ?

L'autoproduction, vers un design du milieu commun

« Ce que nous mettons trop souvent de côté est ce que les citoyens peuvent faire et l'importance d'un investissement réel des personnes concernées. »

- Elinor Oström, lors de la remise de son prix Nobel d'économie en 2009 pour sa recherche sur les biens communs

Alors que la production industrielle de masse a privé les consommateurs de leur capacité à prendre part à la transformation de leur environnement, en a aussi résulté selon Gilbert Simondon et Bernard Stiegler une « perte d'individuation »⁷¹, en ce que la production de biens est gérée par des designers, des ingénieurs, des publicitaires – des décideurs extérieurs. Cette perte d'individuation liée à la distanciation entre producteur et consommateur est pour Bernard Stiegler systématique dans les milieux qu'il qualifie de milieux « dis-sociés » : « la séparation des fonctions de production et de consommation prive les producteurs et les consommateurs de leurs savoirs, c'est-à-dire de leur capacités de participation à la socialisation du monde par la transformation du monde »⁷². Pour contrer cette problématique, il propose de « réenchanter le monde », en réinjectant la participation des individus et les échanges dans des milieux non plus « dis-sociés » mais « as-sociés ».

Ce n'est pas un hasard si le design se penche aujourd'hui sur les questions liées à la production individuelle et que les deux pratiques se retrouvent en des milieux communs. Partageant désormais des valeurs écologiques et sociales similaires, design et autoproduction peuvent même se mêler dans le but de mener des réflexions sur les usages et de générer de l'innovation sociale. Ainsi, un premier pas est fait tandis que de plus en plus de designers se rapprochent de leurs usagers en les invitant à prendre part aux projets via des démarches

de co-création et autres chantiers collaboratifs, grâce au design participatif. Toutefois, si le design d'aujourd'hui se veut davantage participatif, il n'est pas rare que certaines entreprises l'utilisent comme un argument marketing afin de fidéliser leur clientèle. Tout comme le DIY qui se voulait initialement vecteur d'émancipation et d'autonomie face à l'industrie mais qui a été récupéré par des grands groupes, le design participatif peut parfois se heurter à l'écueil de la stratégie commerciale, qui l'utilisera alors à des fins plus monétaires que démocratiques. Alors, afin de juger de l'honnêteté de telles pratiques mises en place dans certaines entreprises, il est nécessaire de se demander si le design participatif laisse au citoyen une part importante d'expression et de liberté individuelle – en somme, si on le laisse réellement contribuer.

Le philosophe Victor Petit, dans son article *L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu ?*⁷³, revient sur certaines pratiques de l'éco-design qui se contentent de transposer des logiques éco-compatibles à des objets de la grande consommation, comme on peut le voir avec certains objets recyclables. Il promeut plutôt un design orienté innovation sociale, qu'il appelle « design du milieu », qui ne se base pas sur la croissance infinie mais qui repense le système de production et de consommation dans son entièreté. Repenser ces modèles de production et de consommation amène nécessairement à la remise en question et à la modification des modes de vie, c'est pourquoi, selon l'auteur, l'innovation relève plus du comportement que de la technologie. Il met d'ailleurs l'accent sur les communautés créatives qui construisent des communs. Le terme de « communs » a été formulé en 1990 par la politologue et économiste Elinor Oström, qui a défendu la capacité des individus à s'auto-organiser dans la gestion des ressources et des biens communs. Les communautés créatives sont soutenues par certains designers tels que François Jégou

⁷¹ Bernard Stiegler, *Réenchanter le monde: La valeur esprit contre le populisme industriel*, Flammarion, 2008, p.50

⁷² Ibid.

⁷³ Victor Petit, *L'éco-design : design de l'environnement ou design du milieu ?*, Sciences du Design 2015/2 (n° 2)

⁷⁴ Ezio Manzini
et François Jégou,
*Communautés
créatrices*, dans
D. Day, *le design
aujourd'hui*,
éditions Centre
Pompidou, 2005,
p.58 à 65

et Ezio Manzini, qui, dans leur écrit sur les « Communautés créatrices »⁷⁴, rejoignent l'idée soutenue par Victor Petit selon laquelle l'innovation tient dans un changement des habitudes et du quotidien. Les deux designers défendent la place du design dans la « construction sociale du futur », en imaginant des nouveaux rôles et des nouveaux terrains d'action pour lui ; ainsi, le designer pourrait par exemple s'immiscer dans les nouveaux réseaux sociaux et productifs afin de soutenir des solutions alternatives, par la création de scénarios et de prototypes. D'ailleurs, les nouveaux terrains d'action du design sont constitués, selon Victor Petit, des Fablabs, *makerspaces* et autres *hackerspaces*, lieux communs qui prônent un design démocratique et écologique ainsi qu'une réappropriation des techniques de production par les individus - lieux prisés des pratiquant·e·s de l'autoproduction. Le philosophe qualifie de design du milieu commun les démarches d'éco-design qui participent à l'innovation sociale - il n'y aurait d'ailleurs pas d'éco-design sans innovation sociale - et caractérise cette dernière, dans *La fabrique à écosystèmes. Design, territoire et innovation sociale*⁷⁵ par la mise en avant de l'autonomie (technique et sociale), de la responsabilité (sociale et environnementale), et de la solidarité (avec humains et non-humains). Ces valeurs se rapprochent indéniablement de celles de l'autoproduction, en ce qu'elles se rejoignent sur le plan de la responsabilisation des individus, de la recherche d'autonomie, ainsi que de la solidarité, qui est une notion primordiale dans les démarches d'accompagnement à l'autoproduction.

⁷⁵ Emeline Eudes
et Véronique
Maire, *La fabrique
à écosystèmes.
Design, territoire
et innovation
sociale*, éditions
Loco, 2018

Le design au service de démarches de production autonomes et locales

« Là où les designers d'objets se positionnaient traditionnellement comme inventeurs, c'est-à-dire de formes encore inconnues, il s'agit désormais pour le design de travailler à la réception sociale de ses créations. Il n'est donc plus seulement question de donner forme aux objets, mais de donner forme aux relations sociales, aux réseaux de partage des savoirs et des biens dans lesquels ces objets vont s'inscrire. »

- Emeline Eudes et Véronique Maire in *La fabrique à écosystèmes. Design, territoire et innovation sociale* (2018), éditions Loco, p.14

Dans la construction sociale du futur imaginée par Ezio Manzini et François Jégou, le design tient un rôle substantiel, en ce qu'il peut supporter des actions et motiver des alternatives qui dépendent d'organisations axées sur l'idée du local. Par exemple, en 1930, l'architecte et designer Frank Lloyd Wright a imaginé une ville utopique, Broadacre City, comme une alternative au capitalisme, responsable de la diminution du niveau de vie des communautés américaines. Ce projet visait à repenser le concept même de local, en dispersant les habitant·e·s sur des larges terrains, dont le but était de créer plus d'autonomie sans pour autant générer de l'individualisme. Par ailleurs, pour Ezio Manzini et François Jégou, on peut retrouver des similarités dans les « communautés créatrices » évoquées plus tôt, dans la mesure où elles sont ancrées dans un lieu défini, emploient des ressources locales, engendrent de la socialisation, et « proposent des solutions dans lesquelles convergent les intérêts individuel, social et environnemental et qui, de ce fait, ont de bonnes chances d'être des solutions durables véritables »⁷⁶. Si ces communautés créatrices peuvent faire écho au design du milieu - dont les pratiques se retrouvent

⁷⁶ Ezio Manzini et François Jégou, *Communautés créatrices*, dans D. Day, *le design aujourd'hui*, éditions Centre Pompidou, 2005, p.58 à 65

dans les fablabs notamment - c'est parce que ces nouveaux terrains de création semblent rejoindre en tout point l'idée d'un local « autonome-connecté » des deux designers. En effet, les nouveaux lieux de création tels que les fablabs et les makerspaces promeuvent une autonomie dans la production tout en partageant le fruit d'un travail via l'Open Source, les Creative Commons ou encore sur les plateformes de partage libre de droit, et ce, qu'il soit issu d'une recherche de design diffus ou expert. Pour Arthur Lochmann, les fablabs peuvent aussi être vecteurs de redynamisation, en s'implantant dans des zones urbaines désindustrialisées⁷⁷ par exemple, ou en créant du lien social à l'intérieur d'un quartier - lien social qui est selon lui inhérent à la production matérielle. Divers espaces de fabrication se retrouvent aussi dans certaines typologies artisanales de tiers lieux, axées sur la découverte et le partage de savoir-faire, où l'on peut trouver designers, artistes et artisans partageant ateliers et laboratoires. Ce sont ces différents tiers lieux que le Ministère de la Cohésion des Territoires et des Relations avec les Collectivités Territoriales estime comme vecteurs de dynamisation des territoires et contribuant au « développement économique et à l'activation des ressources locales »⁷⁸, dont les plus remarquables (souvent liés au numérique) sont déclarés « Fabrique de territoire ». Ainsi, à la différence des fablabs urbains où l'aspect technologique prime, les designers peuvent aussi tirer parti de lieux ruraux, qui grâce à un design vernaculaire, vont pouvoir créer (ou recréer) du lien entre les individus et leur milieu. C'est ce que développe l'architecte Paolo Cascone, qui, inspiré par les architectures bioclimatiques de Fabrizio Carola, pense ses chantiers comme des micro-industries, en impliquant les habitant·e·s dans la production d'architectures issues des matériaux et savoir-faire locaux. L'architecte perçoit l'autoproduction à l'échelle d'une communauté comme un moyen créatif et critique générant de la collaboration et de l'autonomie, en plus d'une

⁷⁷ Arthur Lochmann, *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*, Payot, 2019

⁷⁸ Site du Ministère de la Cohésion des Territoires et des Relations avec les Collectivités Territoriales

forme de responsabilisation qui émerge de la participation à la production. En effet, il souhaite que les personnes ayant participé aux chantiers s'approprient les processus créatifs mis en place afin d'être en mesure de les répliquer. Ainsi, dans le cadre du projet African Fabbers qui naît du besoin en habitats écologiques et abordables au Cameroun, l'architecte a travaillé avec des associations, étudiant·e·s et artisans locaux afin de concevoir et construire un prototype d'habitation qui pourra par la suite être reproduit par les locaux, et par la même engendrer une démarche d'économie circulaire. De fait, les dynamiques d'innovation sociale sont souvent en lien avec un territoire, ses habitant·e·s et leurs besoins particuliers, et ces initiatives créatrices locales ne sont plus à percevoir comme étant à l'écart mais faisant partie d'un réseau, se situant désormais à l'intérieur d'un « monde multilocal ».



Construction d'un mur en céramique pour une maison
African Fabbers à Douala, Cameroun
© CODEsignLab

Le designer, facilitateur de l'autoproduction

« Je pense que lorsque l'on donne du confort à s'emparer de quelque chose, on initie parfois de nouvelles façons de vivre. C'est en cela que le designer peut être au cœur de l'évolution des usages et de l'émergence des nouveaux scénarios de vie. »

- Jean-Pierre Tixier, *Cité du Design*, Saint-Etienne, Cité du Design, 2007

Si le design a réussi à s'immiscer dans le champ de l'autoproduction, cela n'a pas été sans une redéfinition de ce que le design est réellement en capacité de faire pour soutenir cette démarche, qui tend en premier lieu vers l'autonomisation des individus et le développement de compétences techniques. En effet, le design ne peut chercher à remplacer entièrement la part d'autonomie et de liberté de choix présente dans l'autoproduction sans se rapprocher du DIY contemporain, de la même manière qu'il doit permettre à la personne utilisant sa création d'apprendre, si ce n'est de développer des connaissances et des savoir-faire.

La réappropriation de savoir-faire par les individus : c'est bien en cela que le design peut agir, afin de s'engager dans la recréation de milieux où la participation des personnes à la production est possible, autrement dit, à la recréation de milieux « as-sociés ». Pour ce faire, le design peut se rendre utile dans la facilitation de l'accès à l'autoproduction, dont les diverses formes se singularisent en fonction de l'implantation du projet dans un écosystème particulier, des besoins spécifiques issus de ce dernier et des valeurs soutenues par le projet.

Tout d'abord, le designer peut prendre le rôle de d'initiateur de l'autoproduction, en faisant participer des personnes non sensibilisées à des expériences d'autoproduction. C'est ce que l'on peut voir notamment aux Pays-Bas avec le projet *C-Fabriek*

de Itay Ohaly et Thomas Vailly, où les visiteur·euse·s sont invité·e·s à expérimenter différentes techniques de fabrication grâce à des machines créées par des designers. Par exemple, il est possible de venir tester des techniques d'impression et de réaliser des sérigraphies grâce au projet *Printing Lab - An adventure in Graphic Design & Manual Printing* de Olivia de Gouveia, ou encore de fabriquer et customiser des bijoux grâce à *CONSUMER LABORatory* de Joong Han Lee et Thomaz Bondioli. Dans ces deux projets, le rôle du designer est d'abord celui de concepteur d'une expérience de production puis de médiateur, qui guide et aide les participant·e·s dans leurs réalisations. De cette manière, le designer accompagne des individus à des démarches d'autoproduction tout en gardant la main sur l'aspect esthétique et ainsi, garantit une expérience d'initiation satisfaisante. L'initiation à l'autoproduction, si elle donne accès à de la jouabilité et à une forme d'autonomie, a l'intérêt d'inciter les participant·e·s à reproduire des expériences d'autoproduction de façon indépendante.

Alors que le designer-initiateur s'adresse ponctuellement à des personnes qui ne sont pas sensibles au préalable à l'autoproduction, le design peut aussi devenir un soutien lorsque des individus s'y intéressent sans avoir encore de connaissances particulières. Ainsi, le design peut figurer comme un accompagnateur dans l'autoproduction, au même titre que l'association Entropie citée plus tôt, qui défend l'accès à l'autoproduction pour toutes et tous. Cette association, soutenue par le designer militant en faveur du design libre Christophe André, reflète la faculté du design à encourager et même supporter des initiatives liées à la production personnelle. Lors des processus mis en place par Entropie, le designer assiste et conseille la personne créatrice afin de lui permettre d'arriver à ses fins, sans entraver la part d'autonomie nécessaire à toute démarche d'autoproduction.

Si le design peut épauler ces initiatives, c'est grâce à sa condition créative substantielle, composée de sa culture matérielle et de sa connaissance du projet. Le même élan d'accompagnement à l'autoproduction auprès de publics sensibilisés peut se retrouver chez les designers de Chemins de Faire, qui ont imaginé un atelier de fabrication itinérant offrant une aide aux particuliers dans le développement de leurs projets. La volonté inhérente de Chemins de Faire est de mettre en avant les valeurs de l'autoproduction, et comme pour les designers-initiateurs, de faire participer avec eux des individus, cette fois adeptes de la démarche, à des expériences de fabrication. Grâce à un camion aménagé s'arrêtant sur des places publiques, les designers prêtent main-forte aux habitant·e·s en dessinant ensemble des plans, en apportant un soutien matériel et en partageant leurs connaissances techniques artisanales afin de les promouvoir. Désireux de sensibiliser les personnes à des alternatives écologiques par l'autoproduction, l'atelier Chemins de Faire se définit alors comme un « Un atelier de design nomade associatif qui parcourt les routes de France et d'Europe en quête d'alternatives à nos systèmes de production et modes de consommation actuels ». Grâce à sa capacité à accompagner dans le Faire, le design peut aussi devenir vecteur d'orientation (ou de réorientation) professionnelle. Arthur Lochmann, dans son essai *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*, fait part de sa quête de sens et de la solution qu'un métier artisanal tel que celui de charpentier a pu lui apporter dans une époque qu'il juge « frénétique »⁷⁹.

⁷⁹ Arthur Lochmann, *La vie solide: La charpente comme éthique du faire*, Payot, 2019

Alors, la production personnelle pourrait-elle permettre de s'orienter ? C'est ce que soutient la designer Luce Aknin avec son projet *Faire Savoir* (2017). S'appuyant sur la visée éducative de l'autoproduction, le projet *Faire Savoir* a réuni des acteurs des savoir-faire manuels et industriels du bassin minier du Nord-Pas-de-Calais et des jeunes issus de l'école



© Chemins de Faire



Atelier *Faire Savoir* de Luce Aknin
© Chaire IDIS

de la deuxième chance. Ces derniers ont été initiés à ces métiers en les confrontant directement à la matière dans le cadre d'un projet de conception et de fabrication collaborative d'un objet témoin de cette démarche, ici un barbecue qui profitera aux habitants de la commune. Ce projet d'innovation sociale, via l'accompagnement de jeunes à l'autoproduction grâce au design, a comme ambition de faire naître chez eux des futures vocations vers des métiers dont les savoir-faire sont en déperdition. Ainsi, les designers d'Entropie, de Chemins de Faire et Luce Aknin ont prouvé que les designers, en accompagnant des personnes à des expériences d'autoproduction, pouvaient au-delà de produire des objets, modifier des comportements et impacter des parcours de vie.

Le designer peut se faire initiateur·trice ou encore accompagnateur·trice, mais lorsqu'un projet vise à aider quelqu'un de façon indirecte à autoproduire, il est possible de parler du design comme un activateur de l'autoproduction. En effet, une personne n'ayant pas de connaissances dans un domaine technique précis mais souhaitant tout de même autoproduire un objet de façon autonome peut se tourner vers les travaux de certains designers qui diffusent leurs projets via l'Open Source. C'est le cas du projet *OS Water Boiler* conçu en 2012 par Jesse Howard, qui consiste en une bouilloire comportant des assemblages simples de pièces standards trouvables dans le commerce. Le but de ce projet est de pallier à l'irréparabilité des objets actuels et à l'obsolescence programmée en proposant des systèmes de montage et des explications afin que la compréhension du fonctionnement interne de l'objet permette à la personne qui l'a fabriqué de pouvoir le réparer. En déconstruisant l'objet « bouilloire », en extrayant et en simplifiant les composantes puis en concevant des plans, le designer a pu l'adapter à une fabrication destinée à toutes et tous. *Os Water Boiler* fait d'ailleurs partie des

OpenStructures, le projet à plus grande échelle du designer Thomas Lommée reposant sur un système de grilles et de typologies techniques qui permettent d'autoproduire un objet et de le partager. Le designer oppose le système des Playmobil jugé fermé à celui des Lego alors plus ouvert en ce qu'il permet une liberté d'action considérable. D'ailleurs, la modularité est le maître mot d'*OpenStructures*, et ceci grâce à l'importance de la standardisation des pièces. En effet, cette standardisation ne va pas à l'encontre d'une liberté de création puisqu'au contraire, elle aide et guide l'autoproduteur·trice lors de la conception et de la fabrication. Le designer se place ici en retrait puisqu'il n'accompagne les personnes qu'à distance grâce à ses travaux, à la différence du designer accompagnateur vu plus tôt. Un des premiers designer à avoir réfléchi à l'implication de l'utilisateur dans la production d'objets est Enzo Mari, qui a délimité des nouveaux champs d'action pour le design grâce notamment à son projet *Autoprogettazione* (1974). Ce projet est composé de plans afin de réaliser soi-même des pièces de mobilier de façon accessible grâce aux matériaux abordables et aux techniques de menuiserie de base. Toutefois, le designer ne considérerait pas ses plans comme immuables, puisqu'il invitait les autoproduteur·rice·s à s'en emparer et à les adapter. De cette manière, le design donne accès à l'autoproduction aux personnes qui le souhaitent tout en respectant l'idée d'autonomie et de liberté de choix ; en d'autres termes, il l'active.

Lorsque le designer s'adresse à des autoproduteur·rice·s déjà expérimenté·e·s, il peut employer ses qualifications techniques pour concevoir des outils ou des machines ouvertes, qui sont utilisés par les autoproduteurs et les autoprodutrices afin de leur permettre de produire divers artefacts de façon autonome, à la différence du design comme activateur qui réfléchit à un ou plusieurs objets déjà définis.



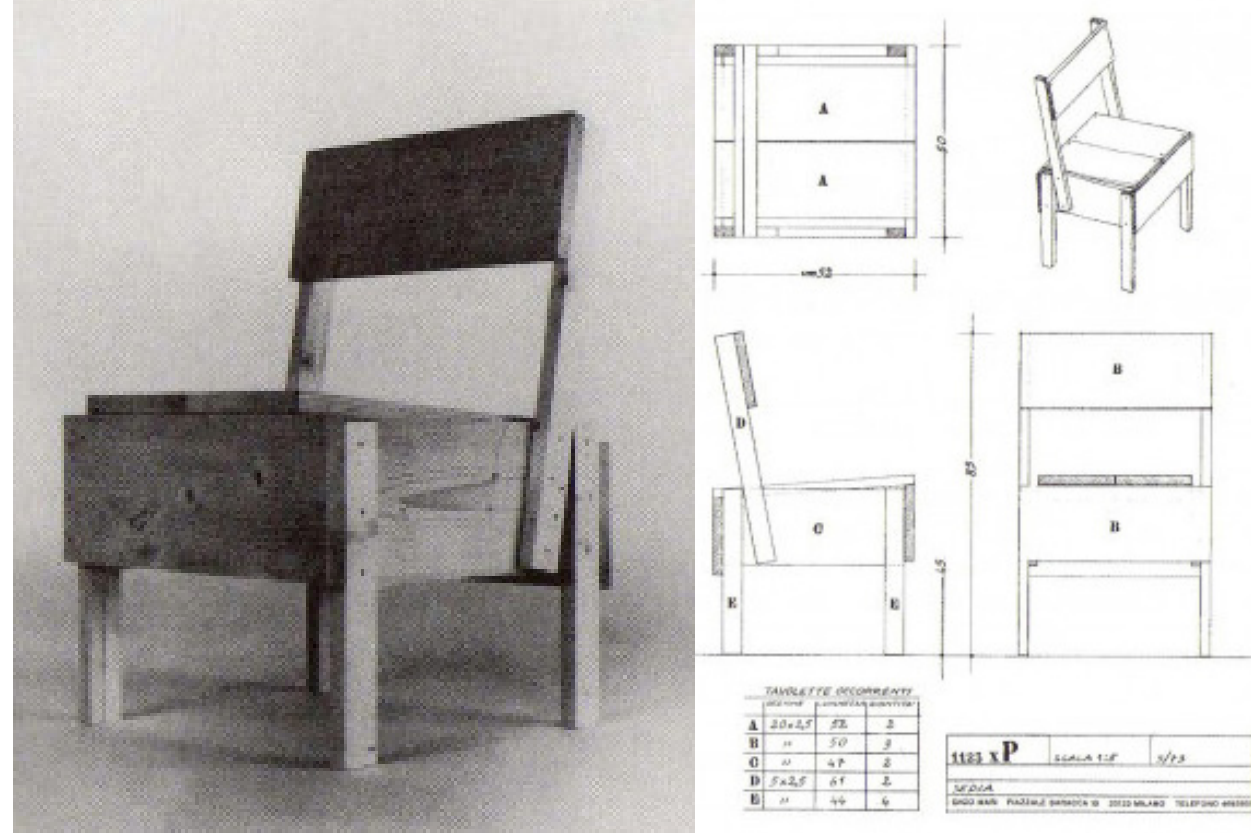
OS WaterBoiler de Jesse Howard
© Jesse Howard

Proposta per Autoprogettazione, Enzo Mari, 1974

« J'ai pensé que si les gens étaient encouragés à construire de leur main une table, ils étaient alors à même de comprendre la pensée cachée derrière celle-ci. » - Enzo Mari

Le projet du designer Enzo Mari se compose de plans constructifs d'une série de meubles accessibles aux particuliers, d'abord distribués pendant l'exposition de la Galleria Milano puis réunis sous forme de livre. Ces plans, dessinés en 1974, permettaient à tous de fabriquer des meubles avec du matériel commun de bricolage et des planches de taille standard. En peu de temps il était facile de réaliser une pièce de mobilier, et les plans étaient d'une simplicité qui facilitait leur modification par l'utilisateur qui ainsi était libre de se les approprier. En plus de la liberté d'appropriation permise par les plans, Enzo Mari poussait les utilisateurs fabricateurs de ces meubles à lui envoyer les résultats de leurs adaptations sous forme de photographies du mobilier personnalisé, ce qui bouleversa les liens habituels entre créateur ou créatrice et utilisateur·e·s, tout en transformant aussi la figure de l'utilisateur, qui devient à son tour créateur·ice et producteur·rice.

Ce projet favorisant la création court-circuit constituait une alternative à la consommation d'objets habituelle, favorisée par l'industrie de masse. Influencé par les théories marxistes, le designer prônait un design qui puisse être conçu par tous, dans l'intérêt de tous. Enzo Mari a été le précurseur de l'open source (maintenant favorisé par internet), et du Do It Yourself, qui est devenu depuis quelques années un sujet important de l'éthique écologiste. Par ailleurs, le designer a fustigé la « frénésie d'inventer » caractéristique des designers contemporains, et a souhaité faire prévaloir le sens d'un design humaniste basé sur de réels besoins.





© Precious Plastic

Les bénéficiaires de ces outils sont des adeptes de la discipline, qui ont souvent déjà des connaissances techniques et qui cherchent à fluidifier leurs méthodes de production. C'est le cas pour le projet *Precious Plastic* du designer Dave Hakkens, développé depuis 2013, qui consiste en une pluralité de machines à recycler le plastique dont les plans sont disponibles en Open Source. Ces machines ont été pensées de manière à pouvoir être montées facilement mais aussi simples d'appropriation grâce au *hacking*, puisque le designer invite la communauté Precious Plastic à les modifier et les améliorer en fonction des besoins. Les diverses déclinaisons de machines permettent de cibler des mises en forme spécifiques du déchet plastique alors devenu matériau, comme l'extrusion, l'injection ou encore la compression afin de permettre la fabrication d'objets, de semi-produits ou encore de filaments pour impression 3D. L'intérêt de ce projet - en plus de pouvoir montrer que même des personnes expérimentées à la production personnelle peuvent bénéficier du design - se trouve dans son développement exponentiel : depuis 2013, il ne cesse de se diffuser sur tous les continents, liant désormais une communauté d'autoproduit·rice·s mondiale tirant parti de ressources locales dans des tiers lieux où design expert et design diffus se rencontrent.

Les basses technologies, un lien entre le design et l'autoproduction

⁸⁰ Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, 1992, p.35/36

Marc Augé, dans son essai de 1992 sur les non-lieux⁸⁰, affirme que le progrès n'est pas porteur de progrès moral, les guerres mondiales, les génocides et les totalitarismes pouvant en attester. Nul doute aujourd'hui que le progrès, en son sens technique, ne soit pas nécessairement porteur de progrès social non plus. Mis à part dans certains domaines comme celui de la santé (et pas de façon universelle), les avancées technologiques ne semblent bénéficier qu'à la part la plus riche de la population mondiale. Aussi, les technologies les plus récentes semblent être celles qui sont le plus demandeuses en énergie et en ressources non renouvelables, celles qui dépendent de l'exploitation d'une main-d'œuvre à bas coût des pays défavorisés, et même lorsqu'elles constituent les résultats d'aspirations écologiques, elles restent polluantes.

⁸¹ Philippe Bihouix, *L'Âge des low tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, Seuil, 2014

⁸² Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, La Découverte, 2010, p.29

Ces technologies « vertes » sont perçues comme des aberrations par l'ingénieur spécialiste de la finitude des ressources minières Philippe Bihouix, qui qualifie d'oxymore « l'écologie industrielle »⁸¹ tant ces deux entités semblent être incompatibles. L'accélération permise par le développement des technologies a d'ailleurs produit, selon Hartmut Rosa, des effets néfastes sur la réalité sociale : paradoxalement, cette accélération technique n'a pas permis un gain de temps mais a alimenté ce que l'auteur appelle la « famine temporelle »⁸². Pour faire face à cette problématique, des actions de résistance sont menées, notamment dans les zones à défendre comme énoncé plus tôt, où des personnes refusent l'imposition d'un progrès technique dévastateur pour les écosystèmes et les humains : « Cette résistance au « progrès » et au « confort » moderne, qui se tisse entre cabanes, fermettes en pierre, champs et bois, s'inscrit dans une longue lignée : elle puise dans le fond commun de la débrouille et de la polyactivité paysanne et

multiséculaire [...] »⁸³. L'abandon des technologies « high tech » semble pouvoir se réaliser au travers de la production personnelle, grâce à la débrouillardise et par le développement des capacités techniques. D'ailleurs, Philippe Bihouix invite, dans *L'Âge des low tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, à cesser la dévalorisation des métiers manuels et promeut les démarches d'autoproduction à diverses échelles. Il défend la création d'une société « conviviale » et cite Ivan Illich : « J'appelle société conviviale une société où l'outil moderne est au service de la personne intégrée à la collectivité, et non au service d'un corps de spécialistes. Conviviale est la société où l'homme contrôle l'outil. »⁸⁴. Si la *high tech* peut parfois devenir un outil néfaste qui crée de la dépendance et ne renforce aucunement les liens entre les êtres vivants, une solution pourrait se trouver dans une société conviviale telle que l'entend Ivan Illich. En effet, si les humains ne se retrouvaient pas dépendants de technologies de pointe et contrôlaient davantage leurs outils, cela générerait une société plus résiliente, plus capable. À ce propos, Philippe Bihouix défend l'idée que l'utilisation des technologies « low tech » ou « basses technologies » ne sont pas synonymes de perte d'acquis techniques, mais qu'au contraire elles requièrent de solides connaissances et ceci dans divers domaines.

Les *low tech* sont constituées d'un ensemble de techniques qui sont pensées pour être accessibles, utiles et durables, et s'opposent aux *high tech*. Ces techniques qui font aujourd'hui de plus en plus d'adeptes sont les témoins d'une réelle envie de réappropriation des techniques par les individus. Les adeptes des *low tech* sont généralement des autoproducteur·ice·s aguerri·e·s qui, dans un élan similaire à celui des makers - mais cette fois-ci en écartant la fabrication d'objets numériques et la robotique -, valorisent les dynamiques d'échange et de partage des connaissances. Dans son essai, Philippe Bihouix livre

⁸³ Jade Lindgaard (collectif), *Éloge des mauvaises herbes: ce que nous devons à la ZAD*, éditions LLL Les Liens qui Libèrent, 2018, p. 83

⁸⁴ Philippe Bihouix, *L'Âge des low tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, Seuil, 2014, p.138

les sept commandements des *low tech* qui sont les suivants : remettre en cause les besoins, concevoir et produire réellement durable, orienter le savoir vers l'économie de ressources, rechercher l'équilibre entre performance et convivialité, relocaliser sans perdre les bons effets d'échelle, démachiniser les services et savoir rester modeste. Ces impératifs semblent faire écho aux valeurs du design du milieu commun que Victor Petit défend, puisque la production repose en premier lieu sur le rééquilibrage des besoins et donc sur une réflexion sur les modes de vie, et rejoignent aussi les dynamiques d'innovation sociale que l'on retrouve dans l'aspect local de la production ainsi que dans la démachinisation des services. Ainsi, le design peut devenir un bon allié des démarches *low tech*, et par extension, des démarches d'autoproduction. Par exemple, l'éolienne Piggott peut constituer un modèle d'un design *low tech* efficace, partagé lors de stages d'autoproduction. Plus récemment, des étudiant·e·s designers de l'ECAL se sont emparé·e·s de la question du *low tech* : en 2012, ces étudiant·e·s ont imaginé des projets de machines *low tech* dans le cadre de l'exposition « Low-Tech Factory », et ont pu se confronter aux principes de la fabrication grâce aux basses technologies : « *Low-Tech Factory* aborde le thème de l'autoproduction chère aux designers, en regroupant quatre machines ludiques qui produisent pendant toute la durée de l'exposition des bonnets, des sacs, des lampes et même du pop-corn ! ». Si selon Philippe Bihoux les *low tech* sont avant tout une affaire de conception, le design a de fait un rôle important à jouer afin que les objets soient conçus de façon soutenable.

De plus, les objets répondant à une conception *low tech* se rapprochent des objets « émancipés » de Razmig Keucheyan en ce qu'ils sont réparables, robustes, interopérables et compréhensibles, ce qui prouve que les *low tech* constituent des solutions aux réels bénéfices écologiques et anthropologiques.



Animal Growth par Eleonora Castellarin et Moises Hernandez (2012)
© ECAL

VI. Liens vers le projet d'application

Charte de design d'accompagnement à l'autoproduction

Le design partage définitivement une histoire avec l'autoproduction, et les deux pratiques peuvent se retrouver en des milieux communs, dans des pratiques communes, et partager des aspirations communes. Pourtant, il arrive que le design s'accapare, dans certains projets, les bienfaits du faire soi-même et plus précisément de l'autoproduction sans pour autant se conformer aux réelles valeurs portées par cette démarche. Néanmoins il existe des designers qui, grâce à leurs capacités de réponse aux besoins et de résolution de problématiques, ont réussi à créer des projets qui ont permis à des personnes non initiées à l'autoproduction de s'y essayer ou encore à des autoproductrices et autoproducteurs confirmés d'avoir des outils pour faciliter et améliorer leur pratique. Afin de servir au mieux un projet d'accompagnement à l'autoproduction, le design peut porter son attention sur quelques notions clés telles que l'apprentissage, l'autonomisation ou encore la transparence de façon à s'accorder avec les valeurs intrinsèques de l'autoproduction.

Transparence

« L'important est que les objets soient francs. C'est un vocabulaire moral. Et c'est une tâche esthétique, qui est indissociable de la réception des choses et donc de leur aspect et de leur pratique. »

- Emmanuel Tibloux, Pierre-Damien Huyghe, « *Design, mœurs et morale* », Azimuts, n°36, Une anthologie. A reader, 2011, esadse/Cité du Design, p. 71-86

Afin d'amener les personnes à fabriquer par elles-mêmes et à retrouver des relations émancipées avec une partie de leurs objets, il est nécessaire que les projets de design d'accompagnement à l'autoproduction soient transparents au niveau de leur esthétique.

L'idée de la transparence rejoint celle de la franchise en design, ainsi les parties visibles du projet ne doivent pas cacher d'information de manière à être intelligible par toutes et tous, puisque le but d'un tel projet est la visée pédagogique, la transmission de savoirs et de pratiques : on peut alors parler de franchise des process.

À l'inverse de l'esthétique dite de « la boîte noire » qui consiste à cacher les composantes techniques, il est ici indispensable de révéler ces composantes qui font l'essence même d'un projet d'accompagnement à l'autoproduction.

De plus, si l'ornement n'est pas un crime, il est cependant à minimiser pour ne pas venir entraver la compréhension.

Apprentissage

« L'acquisition des techniques et de compétences accroît le potentiel créatif de l'individu. Avec l'expérience, ses capacités intellectuelles s'affinent et son potentiel affectif, à son tour, s'en trouve renforcé. Ainsi, se renforcent mutuellement les forces qui agissent sur l'individu. Quiconque a acquis une expérience dans un métier impliquant l'utilisation d'un matériau particulier sera capable, s'il a compris les mécanismes de sa tâche, d'appliquer cet acquis au travail d'autres matériaux. »

- László Moholy-Nagy in *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie* : « *Nouvelle méthode d'approche* » [1925], Gallimard, 2014

La notion d'apprentissage doit tenir une place importante dans un projet d'accompagnement à l'autoproduction, dans la mesure où un projet qui ne permet pas un réel apprentissage se rapproche davantage des processus de copie et non de production en soi.

Le projet doit permettre aux usager·ère·s producteur·rice·s d'apprendre des pratiques et des techniques qui seront reproductibles et transférables. De ce fait, le projet doit accompagner la personne et non l'entraver ou la mettre en difficulté, les éléments de compréhension ne sont donc pas à négliger et doivent être bien visibles.

Il ne faut pas oublier que le but final du projet est de permettre à l'usager·ère producteur·rice d'être en capacité de faire seul·e, et si l'apprentissage a été optimal, de reproduire l'expérience de façon autonome.

Responsabilisation

« [...] il nous faut changer la manière de faire les choses autant que de les utiliser. Il nous faudra apprendre d'autres façons de construire des bâtiments et des moyens de transport, mais aussi imaginer des rituels qui nous habituent à économiser. Il nous faudra devenir de bons artisans de l'environnement. »

- Richard Sennett in *Ce que sait la main: La culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010, p.24

Ce type de projet doit pouvoir mettre en avant les valeurs de l'autoproduction et communiquer sur l'intérêt d'autoproduire aujourd'hui. Ainsi, les principes écologiques inhérents à cette pratique doivent faire partie du projet.

La question des matières premières est primordiale et le choix de matériaux recyclés, recyclables, durables ou peu impactants doit être considéré. L'idée du local doit être également prise en compte dans le choix des matériaux. Dans la continuité des principes écologiques, les techniques empruntées seront peu énergivores (abstraction faite de l'énergie mécanique).

L'intérêt est de donner envie, si ce n'est d'encourager, les personnes à développer des questionnements sur leurs modes de consommation et de proposer grâce à l'autoproduction une alternative accessible et viable. C'est pourquoi les basses technologies peuvent être privilégiées.

Autonomisation

« Il est bel et bien possible de rendre moins redoutable le contenu de la boîte de Pandore : une vie matérielle plus humaine est à notre portée, si seulement nous comprenons mieux la fabrique des choses. »

- Richard Sennett in *Ce que sait la main: La culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010, p.19

Le projet d'accompagnement à l'autoproduction nécessite d'être vecteur d'autonomie. Une compréhension complète du projet et de ses étapes ainsi que l'apprentissage de techniques offrent la possibilité d'une reproduction autonome de ces acquis. Puisque le but de l'accompagnement à l'autoproduction est de faciliter l'accès au faire soi-même, le projet de design doit refléter cette idée et le designer doit donc se placer en médiateur, qu'il soit sur place au moment du déroulement de l'expérience ou en amont dans la conception et faire preuve d'humilité dans ses choix esthétiques.

Il ne faut pas oublier que pour parvenir à cette autonomie, l'accent doit être mis sur la qualité de l'apprentissage et la part d'appropriation des techniques par l'utilisateur producteur-rice. Les différentes étapes de conception et de fabrication doivent faire sens pour les personnes qui participent à l'expérience et ne doivent pas être trop complexes mais mémorisables facilement, afin de renforcer le sentiment d'être capable.

De plus, le principe de jouabilité pourra servir celui d'autonomie, notamment grâce aux espaces de liberté de choix qui peuvent être offerts par le projet.

« Il est donc logique, souhaitable [...] qu'un certain nombre de manufactures, de taille petite à moyenne, se réimplantent dans nos territoires. Au moins celles des objets du quotidien (vêtements, chaussures, vaisselle, petit outillage, quincaillerie...) qui ne demandent a priori pas trop d'investissement, pas trop de machinerie, car pour les objets high tech comme l'électronique grand public, il est sans doute plus compliqué d'atteindre dans de petites unités la taille critique permettant de conserver un bon niveau de productivité. »

- Philippe Bihouix in *L'Âge des Low-Tech. Vers une civilisation techniquement soutenable*, Seuil, 2014, p.151

Conclusion

L'introduction de cette recherche amorçait un champ de questionnements autour de l'intérêt à autoproduire dans une société d'abondance, et de la place que peut tenir le design dans les démarches d'autoproduction qui valorisent l'autonomie, tandis que la figure du designer est encore perçue comme complice de l'industrie capitaliste.

Tout d'abord, il a semblé pertinent d'analyser les problématiques de la société de consommation et du modèle industriel, qui promeuvent l'accélération, la compétition et la concurrence au profit d'un progrès qui paraît tendre de plus en plus vers une forme d'aliénation des humains à leurs objets alors devenus inscrutables et limitant de plus en plus leur appropriation.

Ces conclusions ont permis de défendre une idée, qui, animée par la volonté d'atteindre la vie bonne, vient court-circuiter les logiques de surproduction et de surconsommation au profit d'une production autonome, gérée par les individus eux-mêmes. Si la société capitaliste entrave la capacité à s'approprier le monde, la solution du faire soi-même s'incarne en une boussole, qui permet de s'orienter entre les besoins et de penser des objets qui font sens.

Autonomie ne rimant pas avec solitude, le design a tout à gagner en promouvant les démarches d'émancipation et de responsabilisation portées par l'autoproduction, et lorsqu'il respecte ses valeurs, des projets innovants d'un point de vue anthropologique peuvent voir le jour. En effet, tandis que le design a su se réinventer et se libérer du carcan de l'industrie, les designers ont pu développer des nouvelles compétences qui correspondent désormais à leurs aspirations et leurs valeurs. Les récentes pratiques d'autoédition et d'autoproduction par les designers, qui ne se revendiquent ni artisans ni ingénieurs, leur offrent une certaine légitimité à s'immiscer dans le champ de l'autoproduction et du design diffus.

Cette légitimité leur permet de supporter l'autoproduction et de s'engager dans sa revalorisation, sa démocratisation, son accessibilité, etc., afin de proposer des alternatives à la consommation classique et d'agir en faveur d'une réappropriation de la fabrication d'artefacts par les individus.

Définitions

AUTOPRODUIRE, verbe pronominal :

D'après Daniel Cérézuelle, philosophe, et Guy Roustang, sociologue, auteurs de L'autoproduction accompagnée. Un levier de changement : « autoproduire, c'est produire des biens et des services, pour sa propre consommation et celle de son entourage, sans échanges monétaires. »

FAIRE, v. trans. :

D'après l'Encyclopédie Universalis :
« fabriquer, construire. »

D'après le dictionnaire culturel en langue française le Robert :
« Réaliser hors de soi (une chose matérielle), construire, fabriquer. »

D'après le CNRTL, lexicographie :
« Donner l'être, l'existence à, être l'auteur de. Réaliser (à l'aide d'éléments). Donner sa forme définitive à, élaborer. Entreprendre et accomplir. »

Synonymie : former, produire, façonner, créer, fabriquer.

PRODUIRE, subst. fém. :

D'après le CNRTL :

1. « Faire exister, naturellement ou non, ce qui n'existe pas encore; créer. »
2. « Faire exister une chose grâce à l'activité agricole, industrielle, scientifique de l'homme. »

Bibliographie

Essais

AUGÉ Marc, *Non-Lieux: Introduction À Une Anthropologie De La Surmodernité*, Paris, Seuil, 1992, 160 p.

BAUDRILLARD Jean, *Le Système Des Objets* [1968], Paris, Gallimard, 1978, 294 p.

BENJAMIN Walter, *L'œuvre D'art À L'époque De Sa Reproductibilité Technique* [1936], Paris, Gallimard, 2008, 176 p.

BIHOUX Philippe, *L'âge Des Low Tech. Vers Une Civilisation Techniquement Soutenable*, Paris, Seuil, 2014, 336 p.

BON François, *Sapiens À L'œil Nu*, Paris, CNRS éditions, 2019, 168 p.

CASELY Jean-Laurent, *La Révolte Des Premiers De La Classe*, Paris, Arkhê, 2017, 192 p.

CÉRÉZUELLE Daniel et **ROUSTANG** Guy, *L'autoproduction Accompagnée. Un Levier De Changement*, Toulouse, Érès, 2013, 206 p.

CRAWFORD Matthew, *Shop Class as Soulcraft : An Inquiry Into the Value of Work*, (2009), Trad. *Éloge Du Carburateur*, Paris, La Découverte, 2010, 252 p.

DEMOULE Jean-Paul, *Les Dix Millénaires Oubliés Qui Ont Fait L'histoire*, Paris, Fayard, 2017, 320 p.

EUDES Emeline et **MAIRE** Véronique, *La Fabrique À Écosystèmes. Design, Territoire Et Innovation Sociale*, Paris, Loco, 2018, 264 p.

FOCILLON Henri, *Éloge De La Main* [1934], Angoulême, Waknine Marguerite, 2015, 64 p.

GODELIER Maurice, *L'idéal Et Le Matériel: Pensée, Économies, Sociétés* [1984], Paris, Flammarion, 2010, 352 p.

GRONDIN Pierrette, *Cyberculture Et Objets De Design Industriel*, Laval, Presses Université Laval, 2001, 172 p.

GROUPE MARCUSE, *La Liberté Dans Le Coma - Essai Sur L'identification Électronique Et Les Motifs De S'y Opposer*, Paris, La Lenteur, 2019, 264 p.

GROUPE OBLOMOFF, « Le salaire de la peur », *Un futur sans avenir, pourquoi il ne faut pas sauver la recherche scientifique*, Paris, l'Échappée, 2009, 126 p.

HEILBRUNN Benoît, **PEYRICOT** Olivier et **GUILLAUME** Valérie, *L'abcaire Du Design*, Paris, Flammarion, 2003, 119 p.

HOPKINS Rob, *Manuel De Transition, De La Dépendance Au Pétrole À La Résilience Locale*, Montréal, Les Éditions Écosociété, 2012, 212 p.

INGOLD Tim, *Faire. Anthropologie, Archéologie, Art Et Architecture*, Paris, Dehors, 2017, 320 p.

KERTÉSZ Imre, *Le Refus*, Arles, Actes Sud, 2001, 349 p.

KEUCHEYAN Razmig, *Les Besoins Artificiels, Comment Sortir Du Consumérisme*, Paris, Zones, 2019, 208 p.

KLEIN Naomi, *No Logo, La Tyrannie Des Marques*, Arles, Actes Sud, 2001, 743 p.

LÉVI-STRAUSS Claude, *La Pensée Sauvage*, Paris, Agora, 1990, 352 p.

LINDGAARD Jade, *Éloge Des Mauvaises Herbes: Ce Que Nous Devons À La Zad*, Paris, LLL Les Liens qui Libèrent, 2018, 208 p.

LOCHMANN Arthur, *La Vie Solide: La Charpente Comme Éthique Du Faire*, Paris, Payot, 2019, 202 p.

LOEWY Raymond, *Never Leave Well Enough Alone* [1953], Trad. *La Laideur Se Vend Mal*, Gallimard, 2005, 464 p.

MIDAL Alexandra, *Design, Introduction À L'histoire D'une Discipline*, Paris, Pocket, 2009, 268 p.

MOHOLY-NAGY László, *Peinture, Photographie, Film Et Autres Écrits Sur La Photographie : « Nouvelle Méthode D'approche »* [1925], Gallimard, 2007, 320 p.

MORRIS William, *L'art Et L'artisanat*, Paris, Rivages, 2011, 128 p.

PAPANEK Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971

PAPANEK Victor et **HENNESSEY** James, *Nomadic Furniture: How To Build And Where To Buy Lightweight Furniture That Folds, Collapses, Stacks, Knocks Down, Inflates Or Can Be Thrown Away And Recycled*, New York, Pantheon Books, 1973, 149 p.

RANCIÈRE Jacques, « L'art Décoratif Comme Art Social : Le Temple, La Maison, L'usine » dans *Aisthesis*, Paris, Galilée, 2011, 313 p.

ROSA Hartmut, *Aliénation Et Accélération, Vers Une Théorie Critique De La Modernité Tardive*, Paris, La Découverte, 2010, 156 p.

ROUSSEAU Jean-Jacques, *Émile Ou de l'éducation, Livre Troisième* [1762], Paris, Flammarion, 1966, 848 p.

RUSKIN John, « La Nature du Gothique » chapitre extrait de *Les Pierres de Venise* [1851], Paris, Hermann, 2005, 254 p.

SENNETT Richard, *The Craftsman* [2008] Trad. *Ce Que Sait La Main: La Culture De L'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2010, 416 p.

SIGAUT François, *Comment Homo Devint Faber: Comment L'outil Fit L'homme*, Paris, CNRS éditions, 2012, 238 p.

STIEGLER Bernard, *Réenchante Le Monde: La Valeur Esprit Contre Le Populisme Industriel*, Paris, Flammarion, 2008, 178 p.

VIAL Stéphane, *Le Design*, Paris, Presses Universitaires de France, 2017, 128 p.

WEIL Simone, *Réflexions Sur Les Causes De La Liberté Et De L'oppression Sociale*, Paris, Gallimard, 1955, 160 p.

Articles

DAMASIO Alain, « Google, Facebook & Co : Démocratie En Danger ? », Le 1 Hebdo n°334, 2021

EDIN Vincent, « Les Makers, Pionniers Du Changement Social ? », Usbek & Rica, 19/04/18, disponible sur : <https://usbeketrica.com/fr/article/les-makers-pionniers-du-changement-social>

LION Valérie, « *Navi Radjou: L'innovation Frugale Est Une Affaire D'ingéniosité Humaine* », entretien avec Navi Radjou, L'Express, 07/11/2015, disponible sur : http://lexpansion.lexpress.fr/actualite-economique/navi-radjou-l-innovation-frugale-est-une-affaire-d-ingeniosite-humaine_1722847.html

MANZINI Ezio et JÉGOU François, « *Communautés Créatrices* », D. Day, *Le Design Aujourd'hui*, éditions Centre Pompidou, 2005

PETIT Victor, « *L'éco-Design : Design De L'environnement Ou Design Du Milieu ?* », dans Sciences du Design 2015/2 (n° 2)

SOTTASS Ettore, « *Tout Le Monde Dit Que Je Suis Méchant* », Casabella n°376, 1973

TIBLOUX Emmanuel, HUYGHE Pierre-Damien, « *Design, Mœurs Et Morale* », Azimuts, N°36, *Une Anthologie. A Reader*, 2011, esadse/Cité du Design

Sitographie

Dictionnaire en ligne du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), définitions de faire et de l'industrie disponibles sur : <https://www.cnrtl.fr>

Dictionnaire culturel en langue française le Robert, définition de faire, disponible sur : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/faire>

Dictionnaire en ligne de l'Encyclopédie Universalis, définition de faire, disponible sur : <https://www.universalis.fr/dictionnaire/faire>

Le Plan Immobilier, « L'autoconstruction en France : comment ça se passe ? », consulté le 21/12/2020, disponible sur : www.plan-immobilier.fr

Ministère de la Cohésion des Territoires et des Relations avec les Collectivités Territoriales, « Tiers-lieux », 15/09/2020, consulté le 03/03/2021, disponible sur : <https://www.cohesion-territoires.gouv.fr/tiers-lieux>

Programme Autoproduction et Développement Social (PADES), consulté le 17/02/2021, disponible sur : <https://www.padesautoproduction.net>

Œuvres complémentaires non citées

DEFOE Daniel, *Robinson Crusoe*, illustré par F. Rojankowski, édition des Deux Coqs d'Or, 1961

RANCIÈRE Jacques, *Le maître ignorant - Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, 1987, 234 p.

THORSTENSEN Ole, *Le journal d'un artisan*, Arles, Gaia, 2018, 240 p.

ZEMECKIS Robert, *Seul au monde (Cast Away)*, 20th Century Fox, 2001, 143'

Remerciements

Tout d'abord, je remercie les enseignants du DSAA design mention produit et service de Rive Gauche à Toulouse, qui m'ont accompagné, conseillé et soutenu pendant ces deux années : Marie-Laure Hée, Séverine Rouillan, Hélène Templon, Sébastien Ricard, Stephan Lozet.

J'aimerais remercier mes camarades et surtout mes amis du DSAA pour leur bonne humeur et pour les moments partagés, à l'école et en dehors.

Je tiens à remercier les Imaginations Fertiles et les artisans de Bellefontaine à Toulouse pour leurs enseignements et les moments passés au tiers lieu.

Je remercie aussi ma famille pour son soutien permanent, merci à mes parents, à ma soeur, à ma grand-mère et à ma marraine. Merci aussi à Florent, pour sa présence sans faille à mes côtés.

Néopoièse

faustine tournay

mémoire réalisé dans le cadre du
Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués
mention design produit et service
Cité Scolaire Rive Gauche,
Toulouse, 2021

imprimé sur papier ???????

Pourquoi choisir de faire, à une époque où tout est à portée de main ?

Dans notre société d'abondance, où l'on peut trouver à peu près tout pour quelques euros, faire pour soi s'apparente à de la distraction, à un passe temps. Les expériences d'implication du corps et des sens ainsi que le rapport productif à la matière se dissipent peu à peu au profit des technologies numériques et tandis que la production personnelle faisait autrefois partie du quotidien de nos aïeux, elle tend aujourd'hui à disparaître au bénéfice de la surconsommation.

Pourtant, l'autoproduction semble connaître un retour en grâce, alors que les dérives des industries de masse sont de plus en plus médiatisées et que l'engagement écologique ne cesse de croître. En effet, on constate que les individus développent - ou retrouvent - une envie de faire, de produire par eux-mêmes dans de multiples domaines, à différentes échelles et pour des raisons qui vont du simple plaisir de l'exercice de son corps et de son esprit à la réelle nécessité, pour des raisons éthiques ou budgétaires.

De nombreuses personnes se retrouvent dans les valeurs portées par l'autoproduction et les designers, qui ont su inventer pour leur pratique de nouveaux champs d'application, ne sont pas en reste. Néanmoins, si l'autoproduction promeut l'autonomie et la responsabilisation des individus, quelle place peut bien y tenir le design, si toutefois il en a une ? Si oui, comment les designers, sans s'opposer à ses valeurs, peuvent-ils aider à rendre l'autoproduction possible pour toutes et tous ?