

“Shape It Yourself!”

la promesse d'une émancipation créative

: De récentes tentatives de rénovation des démarches de design (Open Design, Design-It-Yourself (DIY), Fabbing & Digital Crafts, etc.) concourent aujourd'hui à l'élaboration de nouveaux processus de conception et de production de nature participative, contributive et spontanéiste. Prônant un élargissement du champ propre de compétences de l'utilisateur-utilisateur, elles engagent dès lors la promesse d'une véritable émancipation créative.

UN NOUVEAU CONTEXTE SOCIOTECHNOLOGIQUE

Le début du XXI^e siècle se voit manifestement marqué par l'émergence d'un nouveau contexte sociotechnologique, au regard du développement exponentiel des technologies numériques. Ce processus engage de profondes rénovations des activités, notamment professionnelles, sociales, culturelles, éducatives ainsi que d'importants changements sectoriels de l'économie en direction d'une nette accélération du processus de tertiarisation. Une telle évolution encourt aujourd'hui plusieurs transformations des modèles de consommation autant que des modèles de développement et de production industriels. Ces transformations obéissent dorénavant à des *injonctions* de *performance* de plus en plus marquées, préconisant l'association de variables telles que la flexibilité, la souplesse, la décentralisation, la polyvalence, toutes pondérées par des probabilités de plus-values concurrentielles calculées à l'échelle mondiale. Créativité, adaptation, diversification radicale et innovation de rupture¹ deviennent alors les maîtres mots de nouvelles réflexions “actives”. Ces dernières portent, d'une part, sur l'évolution des logiques de consommation au sein d'une économie servicielle de la “fonctionnalité”, par opposition aux logiques d'accession à la propriété matérielle et, d'autre part, sur le renouvellement des conduites stratégiques et opérationnelles d'entreprise s'appuyant notamment sur des notions de libre-échange d'idées entre “acteurs”².

Fort d'un tel contexte, certains designers (*makers*, “faiseurs”, *builders*, “bricoleurs”, etc.) s'emploient dès lors à définir de nouvelles démarches de conception et de production impli-

¹ Renouant d'une certaine façon avec le progrès technologique au cœur d'une économie de marché littéralement asphyxiée par la concurrence.

² Vers une plus grande ouverture aux compétences internes et externes à l'entreprise (sous-traitants, clients, consultants, institutions publiques – universités, laboratoires publics, centres de recherche et de développement

privés, large public, leaders d'opinion, etc.) ; pour la recherche de nouvelles complémentarités économiques interentreprises (qu'il s'agisse d'accords partenariaux entre entreprises concurrentes d'un même secteur ou non).

³ En référence aux nouveaux modèles d'innovation ascendante, par l'usage largement décrit par Eric Von Hippel, professeur au

“Un design n’est pas terminé
avant que quelqu’un ne l’utilise.”

Brenda Laurel

quant un déplacement du “curseur” dans le couple concepteur-utilisateur³. Prolongeant en un sens certaines initiatives de *crowdsourcing*⁴, ces concepteurs entendent dorénavant amorcer de nouvelles alliances créatives et productives avec les usagers dès lors investis de tâches et de missions de premier plan écornant le périmètre jusqu’alors relativement circonscrit du cadre d’usage. Ces démarches soutiennent l’existence de communautés actives d’usagers-utilisateurs, des “utilisateurs”⁵ dotés ici des pleins pouvoirs de prescription non plus limitée à la formulation de simples recommandations et préconisations d’usage, de conversion des pratiques⁶ impliquant des changements de codes (habitus), de règles et de convenances *in aeternum* en direction de nouveaux us et coutumes. Ces mêmes utilisateurs-praticiens sont également appelés à entrer en coopération dans la conception de nouveaux biens et services, à rejoindre différents cercles d’amateurs éclairés s’employant à découvrir les potentiels de nouvelles techniques et technologies. De plus, ils sont invités à collaborer à la création de nouvelles réalisations formelles au croisement des différentes spécialités du design : design graphique, design produit ou objet, design d’interaction, etc.

DU POUVOIR LIBÉRATEUR DES TECHNOLOGIES

Rompant avec l’image d’un usager-utilisateur apathique, plein de complexes et aussi malhabile qu’ignorant, ces designers tablent sur une “acculturation créative” soutenue par l’aménagement de nouveaux dispositifs de coopération, de collaboration à distance⁷, par le développement d’un large panel

Massachusetts Institute of Technology dans l’ouvrage *Democratizing Innovation* (2005) aujourd’hui en accès gratuit à l’adresse <http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm>.

⁴ Externalisation ouverte ou *profusion par la foule* (“collaborative consumption”, “crowdsourcing”). Comme la plate-forme en ligne Eyeka, www.eyeka.com.

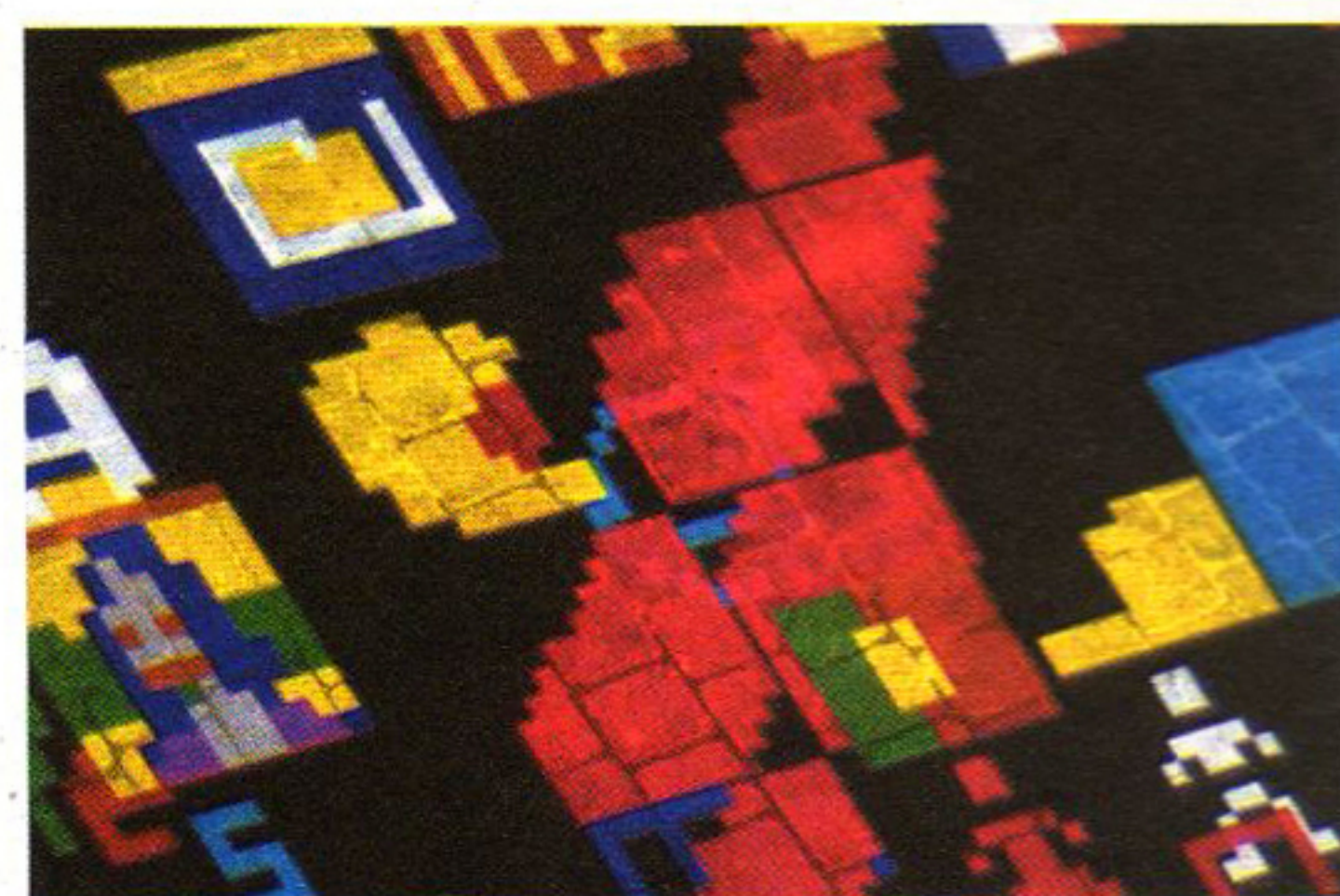
⁵ Dans *La Troisième Vague*

(Denoël, 1984), le prospectiviste Alvin Toffler propose ce néologisme.

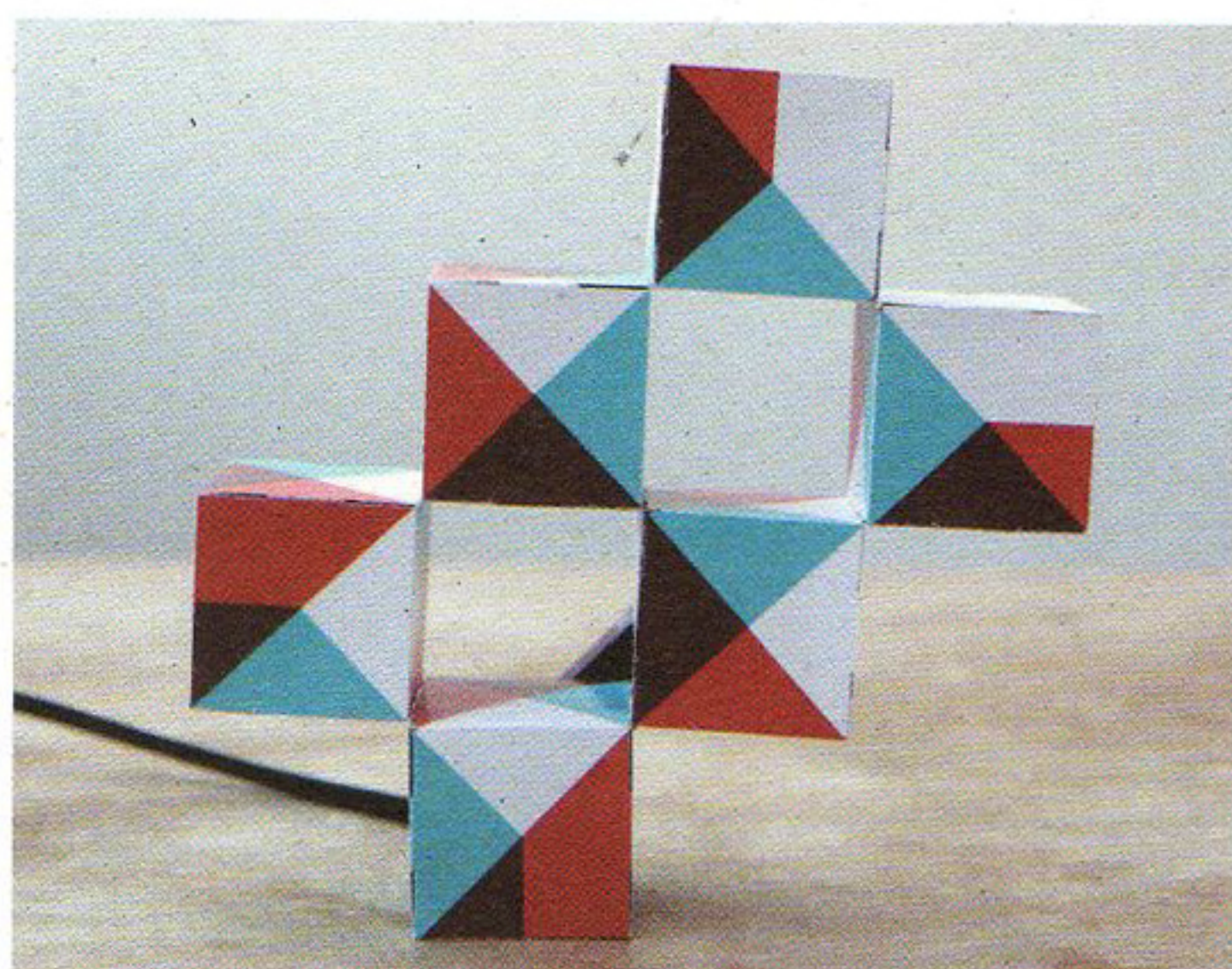
⁶ Renvoyant à ce que Montaigne appelait déjà en son temps des *fréquentations habituelles* dans ses *Essais*.

⁷ En référence aux réseaux sociaux, aux plates-formes en ligne de cotravail, aux différents collectifs (“groupware”), etc.

© SPECIALMOVES / HAQUE DESIGN + RESEARCH



DIY CITY 0.01A, 2012.
Projections du collectif
Haque Design + Research
pour le festival
Onedotzero à Londres.



© OLIVIER MÉVEL ET MARC CHAYERON.

ReaDIYmate, 2012. Sculpture interactive.

Ces réseaux favorisent l'apparition de phénomènes à la fois éruptifs, pollinisateurs et "atollisés" (et non plus "atomisés") desquels exaltent et s'intensifient les *participations contributives*.

d'outils de création-conception et de fabrication-production à la portée de tous, y compris des plus jeunes⁸. Ils requièrent en outre l'installation de lieux et d'espaces dédiés (Creative & Fabrication Lab, Hackerspace, etc.) encourageant les rencontres croisées, les actions et les synergies collectives.

Il s'ensuit un nouvel "ensemencement" culturel augurant d'autres dynamiques communautaires et unificatrices à l'origine de la formation de réseaux d'intelligences individuelles interconnectées, maillées, distribuées ou bien encore réparties. Ces réseaux favorisent l'apparition de phénomènes à la fois éruptifs, pollinisateurs et "atollisés"⁹ (et non plus "atomisés"¹⁰) desquels exaltent et s'intensifient les *participations contributives*. Ils promeuvent de nouvelles formes d'expression inter-reliées les unes aux autres ouvrant à une nouvelle écologie créative. Cette dernière confère une place de choix à l'utilisateur dans le processus de concrétisation de nouveaux "artefacts" technologiques et donne libre champ à de nouvelles méthodes de conception, de production collaborative, continue et itérative. Ces "mutations" en appellent dorénavant à l'avènement d'un véritable *engagement* créatif et productif de l'utilisateur dès lors en position et en capacité¹¹ de coopérer, de collaborer à la réalisation de futurs produits ou services tout comme de modifier ou d'infléchir¹² l'orientation structurelle (formelle et fonctionnelle) de productions existantes. Il convient alors de ne plus limiter la valorisation économique d'un quelconque produit ou service prioritairement technologique à sa seule valeur d'usage, laquelle tendrait à s'estomper derrière des procédures que

⁸ Exemples : DIY, www.diy.org ; Makedo, www.mymakedo.com.

⁹ Renvoyant à une forme d'"archipelisation" des diverses actions collectives, arguant ici (sous des abords métaphoriques) un renforcement des liens tissés entre les individus et les cultures : d'un enchaînement "rhizomatique" (G. Deleuze et F. Guattari) de participations à l'installation de nouvelles formes de relations.

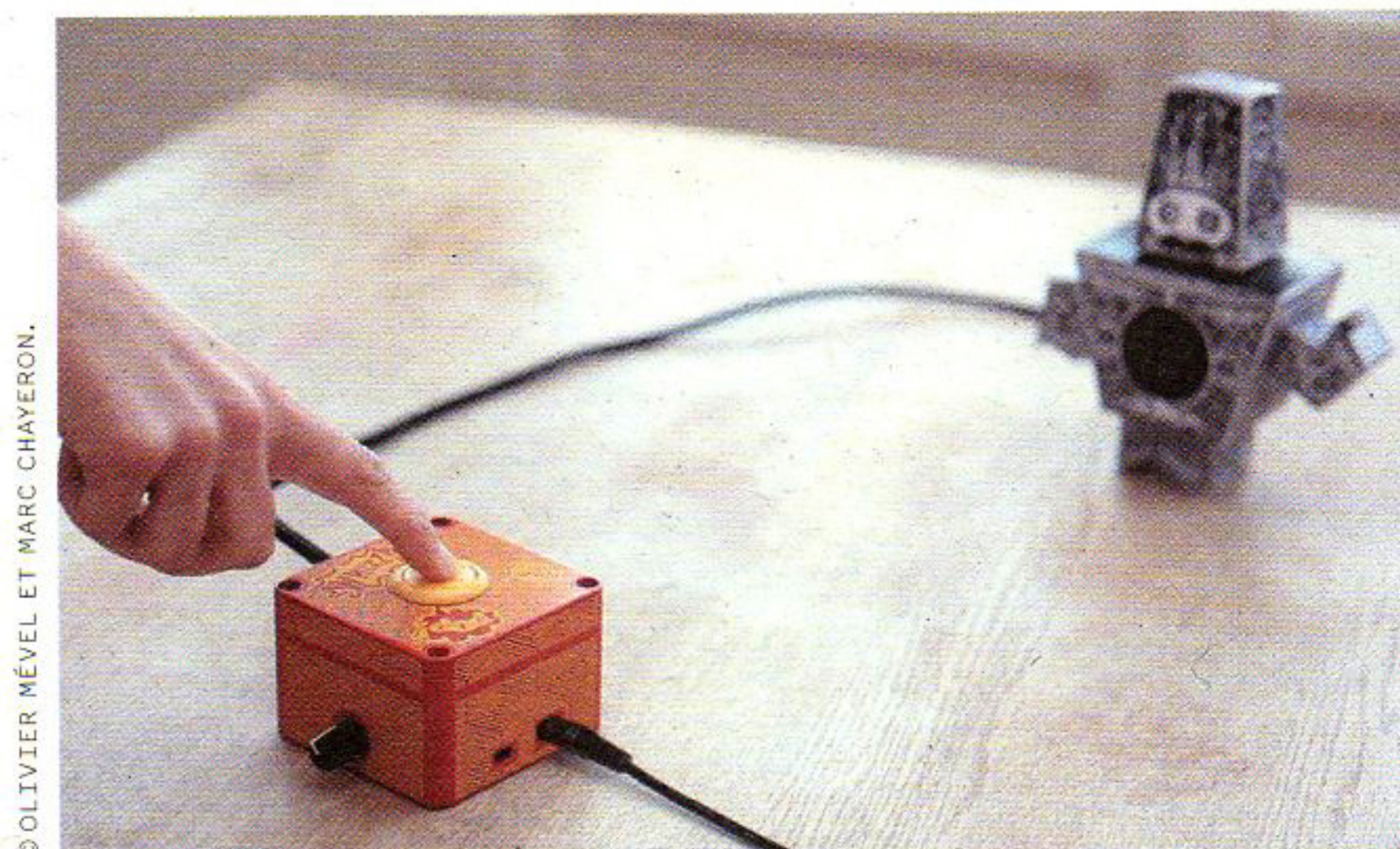
¹⁰ Renvoyant à un phénomène de "balkanisation", de morcellement des contributions plurielles.

¹¹ Jouissant alors d'un supplément de compétences.

¹² Signalant et empêchant, le cas échéant, certains manques ou déficits repérés.

¹³ Ces procédures poétiques affectent, en un sens, l'émergence d'un savoir/une connaissance sur leurs produits et services et font

ReaDIYmate, 2012. Bouton et jouet interactif.



© OLIVIER MÉVEL ET MARC CHAYERON.

nous qualifierions de “poïétiques”¹³ d’où émergerait un tout autre système de valeurs¹⁴ : une première valeur de *transformation*¹⁵ s’accordant à l’arrivée de nouveaux produits ou services à redéfinir, réorienter, reconcevoir ; des valeurs d’adaptation et d’appropriation faisant varier les trajectoires d’appropriation, d’emploi et d’usage de ces mêmes productions ; des valeurs de transmission et de dévolution favorisant l’instauration d’un cycle de vie incrémental des futurs produits et services composé de multiples “reprises” successives¹⁶ et ponctué de plusieurs changements de destinataires.

EN FAVEUR D’UNE ÉMANCIPATION CRÉATIVE

Si une telle démocratisation des compétences¹⁷ fut d’ordinaire rapportée au champ de la conception et de la réalisation d’objets¹⁸, de produits et services, reste que bon nombre de projets de création visuelle et de design graphique se réclament également du même paradigme. Citons, en premier lieu, le projet *BLIK X BMD* développé conjointement par le studio du designer Bruce Mau, BMD, et la société Blik, laquelle est spécialisée dans la fabrication de *stickers* muraux. Ensemble, ils inaugurent une nouvelle gamme d’adhésifs d’intérieur écodurables qu’il revient à l’usager-utilisateur de créer, de composer intégralement. Pour ce faire, ce dernier a recours à l’emploi d’une application “en ligne” affichant une palette d’outils graphiques ainsi qu’une bibliothèque de motifs et textures variés. Il peut ainsi donner libre cours à son imagination créative en tentant, en expérimentant divers assemblages et combinaisons, jugeant seul de l’intérêt d’en conserver et d’en imprimer

certain. Soucieux d’attirer et de fidéliser de nouveaux talents, nos protagonistes, BLIK & BMD, s’empressent de scander à l’unisson : *Avec BLIK X BMD tout le monde est designer. Chacun peut créer quelque chose de beau. [...] Votre design correspond à votre esthétique*¹⁹. Plus qu’une délégation, il est ici visé l’attribution d’une responsabilité et d’une autorité nouvelles²⁰ à l’usager-utilisateur : une part essentielle du savoir et savoir-faire détenue par le designer-expert se voit délibérément cédée, tout du moins partagée avec ce “néo-concepteur” encore profane qu’est le “consom’acteur” final ; ceci étant, pour qu’un tel horizon de convivialité²¹ apparaisse, il importe de rappeler combien l’appui d’une “éducation créative” de ces nouvelles masses diligentes s’avère essentiel.

Une autre initiative, et non des moindres, peut être citée. Il s’agit de celle engagée par Olivier Mével (co-inventeur du *Nabaztag* avec Rafi Haladjian) et Marc Chareyron au travers du projet *ReaDIYmate* lequel se revendique ouvertement de l’attitude autant que du concept de Marcel Duchamp. Recueillant à son démarrage un très large plébiscite sur Kickstarter²², ce projet offre aujourd’hui de créer, de “styler” diverses figurines en papier, lesquelles sont connectées en wi-fi à votre environnement informatique personnel. En qualité de “DIY-er”, il vous est alors permis d’en façonner l’apparence ainsi que d’en modeler les différents comportements. Articulés robotiquement²³, ces automates de papier peuvent donc se mouvoir plus ou moins librement. Ils sont également capables d’agir et de réagir à différents “signaux” ou bien encore d’émettre des sons en diverses situations et circons-

émerger une nouvelle praxis sociale (*praxo-poïétique*).

¹⁴ Rompant avec le champ des valeurs marchandes, d’échange et d’usage.

¹⁵ Retenant de nouvelles instances de transformation des produits et services au sein de la relation d’usage-d’utilisation-d’emploi.

¹⁶ Des reprises possiblement aporétiques, toujours en tension.

¹⁷ En référence ici aux compétences

nouvellement assignées à l’utilisateur lesquelles lui confèrent dès lors une “place” nouvelle au cœur du processus d’élaboration de nouveaux produits et services à caractère technologique. Voir Patrice Flichy, *Le Sacre de l’amateur, sociologie des passions ordinaires à l’ère numérique*, Seuil, 2010.

¹⁸ Comme Ponoko, www.ponoko.com ; Arduino, www.arduino.cc ;

Cosm, www.cosm.com ;

Wiring, www.wiring.org.co ;

Buglabs, www.buglabs.net ;

Bildr, www.bildr.org ; Shapeways,

www.shapeways.com ; Sculpteo,

www.sculpteo.com ; Makerbot,

www.markerbot.com ; etc.

¹⁹ Citation extraite du site internet BLIK & BMD, www.whatisblik.com/BMD/story.

²⁰ À pondérer toutefois avec la réalité des possibilités ici offertes

à l’usager-utilisateur, lesquelles demeurent relativement “bordées” : choix de couleurs, choix de formes et motifs.

²¹ De nouveaux convives (néo-concepteurs) s’avancent timidement à la table des designers.

²² Plate-forme de crowdfunding (“financement collectif”), www.kickstarter.com.

Plus qu'un réaménagement visuel, il s'agit là d'œuvrer collectivement pour un réenchancement de l'urbain, pour un ravissement esthétique contemporain d'un nouvel "être-et-vivre-ensemble".



De gauche à droite.
Gavin Clark, développeur (Specialmoves), Nitipak 'Dot' Samsen (Haque Design), Usman Haque, directeur (Haque Design) et Rik Leigh, développeur (Specialmoves).

tances ; chaque action ou réaction de la statuette renvoie ici à une fonctionnalité préalablement associée au travers d'un réglage et d'un paramétrage logiciels. Dès lors, une infinité de combinaisons fonctionnelles se voient ainsi programmables, comme par exemple la lecture d'un fichier audio à la réception d'un message (mail, tweet, etc.) ou bien l'activation d'un "geste", d'une action du personnage à l'approche d'une heure de rendez-vous, etc.

Dépasant certaines des contradictions apparentes du projet *BLIK X BMD* (liberté encadrée), ce dernier entend séduire et convaincre l'utilisateur en quête d'autonomie. *Celui-ci est invité à outrepasser progressivement, dans un pas-à-pas mesuré, son seuil de connaissances et de compétences : d'une personification graphique de la surface de papier à la réalisation de systèmes électroniques et informatiques "communicants" en passant par l'animation robotique.* En d'autres mots, les concepteurs convient ici l'usager, par le truchement d'arrangements et de retouches formels, à un acte d'émancipation²⁴ créative à la faveur d'un autre rapport à l'objet : *contre toute forme d'aliénation, d'asservissement, de soumission de l'usager à son objet (clôture formelle/fonctionnelle de l'objet dictant l'usage), pour une "mise en itinérance" de l'objet pris dans un aller-retour permanent entre réalisation (conception-production) et utilisation (sorte de prolongement de l'usage à la pratique²⁵).*

²³ Dotés de microcontrôleurs électroniques : Arduino, www.arduino.cc; mbed, www.mbed.org.

²⁴ Une échappée en faveur d'un plus large épanouissement personnel.

²⁵ L'utilité de tout objet ne saurait plus être posée comme une propriété fermée, mais comme une formation progressive peu à peu élaborée par une pratique.

²⁶ Tant social, culturel, qu'industriel.

²⁷ En géométrie, la "stellation" renvoie à un procédé de construction de nouveaux polygones (2D), de nouveaux polyèdres (3D) ou de nouveaux polytopes (nD) par extension/prolongement des arêtes ou des faces planes (généralement de manière symétrique) jusqu'à ce que toutes se rejoignent de nouveau : la nouvelle figure est alors une stellation de l'original.

“THE SHAPE OF THINGS (TO COME)”

De cette révolution en marche, sonnant comme un coup de théâtre, s'ouvre le premier acte d'une ère créative nouvelle. Celle-là même d'où s'avancent, sur le théâtre d'un monde²⁶ nouveau, les participations de chacun ; celle d'où s'entrelacent et se conjuguent, dans un élan commun, les contributions syncrétiques offrant, en compensation de la confusion et de l'approximation générée (ici toute relative), une pluralité de regards et de points de vue, une richesse et une variation de propositions traçant, comme par “stellation”²⁷, l'image d'une société aux multiples facettes et reflets de sensibilité. C'est précisément dans la volonté de ménager une telle exaltation collective qu'Usman Haque, en collaboration avec la société Special Moves, entreprend un projet expérimental, aux effluves d'avant-garde, annonciateur de nouvelles possibilités d'expressions créatives individuelles et collectives. Intitulé *DIY city 0.01A*²⁸ et réalisé en seulement deux semaines, ce projet propose de considérer l'espace urbain (façade d'architecture, mobiliers divers, etc.) comme la toile de fond ou la matrice d'une co-crédation graphique : *Une sorte de wiki graphique par l'intermédiaire duquel les gens recrée et redesigne en direct les espaces de leur ville*²⁹. Reposant sur une infrastructure technique encore précaire³⁰, il devient possible de se saisir virtuellement des éléments les plus prosaïques qui composent la ville en vue de les retracer, de les ré-envisager formellement en y appliquant, par projection vidéo, tous types de motifs et formes libres. Recourant à une instrumentation logicielle disponible sur terminal mobile, l'utilisateur masque, dissimule

et transforme les moindres éléments du bâti, désigne et qualifie les divers espaces, les lieux et les zones interstitielles³¹, s'approprie les nombreux *objets urbains*³². Plus qu'un réaménagement visuel, il s'agit là d'œuvrer collectivement pour un réenchancement de l'urbain, pour un ravissement esthétique contemporain d'un nouvel “être-et-vivre-ensemble”. D'une telle effervescence créative en faveur de nouvelles écritures et ornements urbains, il revient, comme l'écrit Cynthia Ghorra-Gobin, de *réinventer* [ou bien plutôt de] *récréer le sens de la ville en réaffirmant la dimension symbolique des espaces publics*³³, c'est-à-dire ici en les recouvrant d'images, d'inscriptions, en les saturant d'objets tous investis de significations nouvelles. Il en résulte un amoncellement duquel peut émerger, sous des abords inattendus, une tout autre *ville visible*³⁴. Esquissant les prémices d'une nouvelle urbanité transversale³⁵, Usman Haque et ses acolytes nous offrent ici d'expérimenter d'autres manières de faire la ville, d'impulser des modalités de *l'habiter* génératives d'intensité et de convivialité.●

²⁸ Supporté par le festival anglais dédié à l'animation Onedotzero, www.onedotzero.com

²⁹ Citation extraite du site Internet Haque Design+Research, www.haque.co.uk/diycity.php

³⁰ Installation comprenant trois vidéoprojecteurs et cinq ordinateurs portables.

³¹ Communément appelées les “délaisés urbains”.

³² Expression de Roland Ries

signalant l'hyper-fonctionnalisation des espaces et ensembles urbains : *Une gare est un objet ferroviaire, commercial, publicitaire, etc.*

³³ Voir Cynthia Ghorra-Gobin (dir.), *Réinventer le sens de la ville : les espaces publics à l'heure globale*, L'Harmattan, 2001.

³⁴ Jérôme Boissonade (et al.), *Ville visible, ville invisible : la jeune recherche urbaine en Europe*,

L'Harmattan, 2008.

³⁵ Bâtir à la verticale et vivre à l'horizontale.