Pratiquer la méthode en design

Angelina Stoesz

▶ **To cite this version:**

Angelina Stoesz. Pratiquer la méthode en design. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01596408

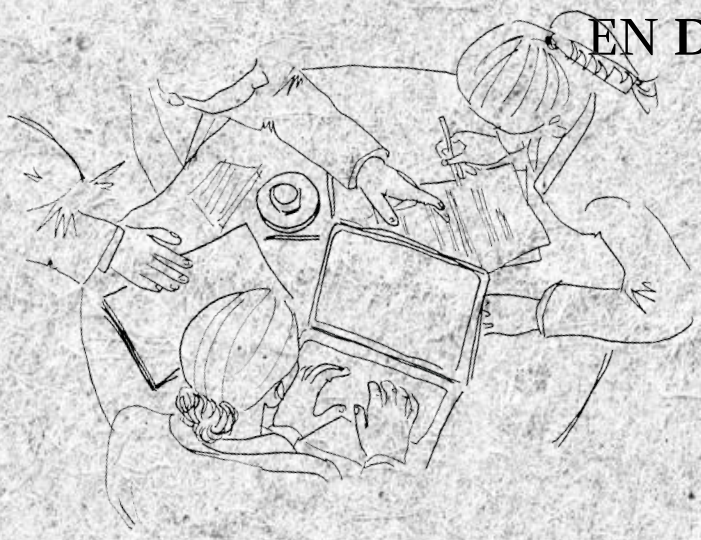
HAL Id: dumas-01596408
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01596408

Submitted on 27 Sep 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

PRATIQUER LA METHODE EN DESIGN



ANGELINA STOESZ
Master 2 Recherche Design, Arts, Médias
Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
UFR 04 - 2016 2017

UNIVERSITÉ PARIS 1
PANTHÉON SORBONNE

UNIVERSITÉ PARIS 1

PANTHÉON SORBONNE

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES
Master 2 Recherche Design, Arts, Médias.
Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
UFR 04
2016 2017

Directeurs de recherche :
Pierre-damien Huyghe, Françoise Parfait et Annie Gentes.

ANGELINA STOESZ

PRATIQUER LA METHODE EN DESIGN

REMERCIEMENTS

Je tiens à présenter sincèrement ma reconnaissance et mes remerciements à de nombreuses personnes ayant participer de près ou de loin à ce mémoire.

Un immense merci à :

- **Pierre Damien Huyghe**, **Françoise Parfait** et **Annie Gentes**, pour votre suivi et vos conseils.
- **Collectif Bam**, de m'avoir accueullie dans un stage passionant et enrichissant. Merci pour votre écoute, pour vos conseils. Merci de m'avoir transmis votre si belle énergie. Merci de m'avoir accordé de votre temps pour vous interviewer tous ensemble.
- **Diane Barbier**, pour ton accueil chaleureux à Lille. Merci de m'avoir fait découvrir ta pratique du design, et d'avoir été si disponible et à l'écoute pour répondre à mes questions.
- **Marc Bony**, pour ton regard interessant, ta disponibilité et ton écoute lors de mon interview. Un grand merci pour la belle découverte qu'à pu être ton garage.
- **Dominique Beir**, pour ton accueil, ton écoute, et ta gentillesse. Merci de m'avoir fait découvrir ton si riche univers créatif, et d'avoir pu m'accorder de ton temps pour répondre à mes questions.
- **Lola Stoesz**, ma grande soeur, architecte, pour ton écoute et ton aide précieuse.

SOMMAIRE

AVANT PROPOS **12**
INTRODUCTION **24**

1. TRAVAILLER EN COLLECTIF **30**
Oeuvrer à « l'horizontale » **34**
Un engagement commun **42**
Créer ses propres outils **48**
L'espace collectif **66**

2. UNE PRATIQUE EN CHANTIER **76**
Le potentiel du non-maîtrisable **80**
Le design en bricolages **88**
Relations aux outils **96**
L'experience du souci **102**

3. PARTAGER LA METHODE **106**
Design accessible **110**
« Fais le toi-même » **118**
Présenter la méthode **124**

CONCLUSION **134**
BIBIOGRAPHIE **138**
ICONOGRAPHIE **142**
ANNEXE **146**
- **Interview Collectif Bam** **150**
- **Interview Dominique Beir** **164**
- **Interview Dianne Barbier** **174**
- **Interview Marc Bony** **184**

AVANT PROPOS

Extrait d'interview avec le Collectif Bam[1]

Angélina Stoesz : Comment définieriez-vous le travail en collectif ?

Valentin Martineau : C'est de la complémentarité, de l'ouverture. Travailler en collectif nous permet d'aller chercher des terrains qu'on ne serait pas aller chercher seul. On ne peut pas se cantonner chacun à notre propre regard.

Anthony Ferretti : Être en collectif c'est penser à l'autre, c'est à dire penser en continu aux autres personnes avec qui nous travaillons.

Morgane Chevalier : Nous avons besoin de communication, de dialogue, d'échange.

Angélina Stoesz : Quels sont les outils avec lesquels vous travaillez ?

Thomas Thibault : Nous considérons que nous avons autant des outils juridiques, formels, organisationnels, que des outils d'ateliers et des outils techniques. Mais pour nous ce qui est important c'est que ces outils soient visibles, et qu'on soit transparent sur la façon dont on compose avec eux.

Valentin Martineau : Nous avons transformé beaucoup de contraintes en outils appropriables par chacun de nous.

Morgane Chevalier : Nous ne sommes pas soumis à nos outils. Au contraire, nous les réglons, les ajustons, les modifions. Nous les peaufinons en fonction de nos besoins et de nos pratiques.

Angélina Stoesz : Quelle place donnez-vous au test ?

Morgane Chevalier : Le test, l'essai, le fait d'échouer et de recommencer, font partie intégrante de nos cheminements de projet et de notre façon de travailler.

---

1. Mars 2017. En intégralité en annexe.

Valentin Martineau : C'est une façon de questionner les limites du projet. Nous faisons du versionning, donc nous créons de la réglabilité dans le cheminement. On l'adapte au fur et à mesure de son avancement.

Angélina Stoesz : Quelle place donnez-vous à la réglabilité ?

Valentin Martineau : Les objets que l'on créer ne sont absolument pas là pour dire ce qu'est la solution, mais montre simplement que quelque chose est possible. C'est pour nous une invitation à régler son monde.

Thomas Thibault : Nous sommes aujourd'hui dans un contexte de transition qui demande du réglable, nous ne pouvons donc pas nous permettre de proposer des objets figés.

Angélina Stoesz : Qu'entendez-vous dans votre devise « Du design pour un monde souhaitable » ?

Valentin Martineau : Elle incite tout simplement à faire des objets qui correspondent au moment dans lesquels on les créer. Nous ne sommes pas là pour présenter un futur, mais pour présenter ce qui est possible maintenant.

Morgane Chevalier : C'est aussi le fait que nous soyons soucieux de la façon dont nous faisons les choses, en nous requestionnant continuellement et en n'hésitant pas à revenir sur des mécanismes déjà mis en place par le collectif. Le simple fait de réinterroger quelque chose, c'est porter attention à la chose en elle même, c'est s'en soucier.

Anthony Ferretti : Faire du design pour un monde souhaitable, c'est être soucieux de son monde. Je crois que c'est aussi une question de connaissance. Etre soucieux c'est lire, rencontrer des gens, analyser, étudier, discuter, partager.

Valentin Martineau : C'est être curieux sur ce qui va bien autant que sur ce qui va mal.

**Notes extraites de mon journal de bord,
tenu de Février à Mai 2017.**

« Nous sommes en Février 2016, je suis face à la porte du 4 rue Saint Nicolas, dans une des petites allées du quartier de Bastille à Paris. Une plaque contre le mur indique « Atelier Fil rouge». Je suis au bon endroit, c'est ici que travaille le Collectif Bam en ce moment. La porte s'ouvre et j'entre dans une petite cour toute en long, animée par de nombreuses plantes feuillues. Entre les branchages d'un bambou, une grande vitre me laisse voir un espace dans lequel sont amoncelées de nombreuses choses. Il y a une sorte d'établi contre la vitre, sur lequel j'aperçois des outils, des règles, un cutter, une planche à découper, des tiges métalliques et des boulons. Des planches sont posées contre une table, des morceaux de cartons, des sacs, des boites, une perceuse et du scotch sur un tabouret. Des livres posés à droite, à gauche. Des chaises tournées dans différents sens semblent discuter entre elles. Des bureaux sont éclairés par de simples ampoules pendantes du plafond. Sur les bureaux sont posés des ordinateurs, des crayons, des surligneurs et des classeurs. Au mur, de nombreux post-it de différentes couleurs sont collés en suivant l'ordre d'un tableau dessinés au scotch orange. Des choses y sont annotées, mais je n'arrive pas à les lire depuis la cour. Il est grand temps que j'entre dans cet atelier pour en savoir plus.

Je pousse la porte grinçante de leur espace de travail, et plusieurs visages qui discutaient autour de leur bureaux se retournent et me sourient. Morgane Chevalier, Thomas Thibault, Anthony Ferretti, Valentin Martineau, les membres du Collectif Bam. «Hello, bienvenue!». Je me sens tout de suite bien, comme s'il s'agissait de copains avec qui j'allais me mettre au travail. Mais j'oublie que je leur ai présenté ma candidature et que je suis là pour un entretien de stage.

Le temps qu'ils finissent les deux ou trois clics d'un projet en cours, je continue de m'imprégner de ce grand espace-atelier disposant de très peu de cloisons, et dans lequel j'aperçois une porte donnant sur une deuxième grande pièce.

L'un d'entre eux m'invite à m'y rendre et m'y installer confortablement. Effectivement, canapés, fauteuils et gros coussins sont au rendez-vous. Une grande table et une cuisine dans le reste de cette grande pièce me font penser que c'est ici que se tiennent les rencontres et les grandes discussions.

Je m'installe donc avec Morgane, avec qui je commence à discuter. Anthony, Valentin et Thomas nous rejoignent ensuite, après avoir préparé quelques cafés et cigarettes. Je raconte alors un peu d'où je viens, mon parcours en arts appliqués depuis le bac, jusqu'au Master Design Arts Médias de Paris 1. Anthony sourit, et me fait remarquer qu'il a suivi cette même formation en Master 2 avec les mêmes enseignants. Premier point commun qui nous amène, peu à peu, à échanger tous ensemble sur notre vision du design.

Je commence alors par soutenir que l'humain doit être au centre des conceptions et qu'il faut croire à un design qui se soucie de nos objets, de nos espaces, de notre monde, invitant les usagers à prendre soin de leurs environnements. Stop. La notion de « soin » en design les interpelle. L'entretien de candidature de stage se transforme à ce moment là en une réelle discussion. Nous avons ici une conviction commune envers le design : si l'on veut pouvoir échanger avec notre environnement, il faut pouvoir y porter attention, en prendre soin. Cette attitude attentive à notre monde semble normale, mais pour pouvoir y répondre en tant que designer, il faut travailler d'une façon bien particulière, suivre un cheminement, une méthode.

Le Collectif Bam m'explique alors leur manière de faire et de concevoir, les méthodes et les outils qu'ils se sont créés et ajustés pour réaliser des projets soigneux de notre environnement. Leur cheminement m'interpelle, mais surtout m'enthousiasme.

Alors, est-ce possible? Est-ce possible, en design, de faire des projets réellement soucieux de notre monde, amenant l'usager autant que le designer, a y apporter une attention toute particulière? Le Collectif Bam me le prouve. Leurs démarches, leurs avancements méthodiques, y sont pour quelque chose. Je ne suis vraiment pas sûre que la plupart des designers travaillent de cette manière. J'ai hâte d'en savoir plus, et de m'immerger dans ces méthodes.

Cette conversation de plusieurs heures nous fait oublier que nous sommes en entretien de stage, et il est évident, par nos convictions communes, que nous avons des choses à faire ensemble au nom du design. »

« Deux mois plus tard, mon stage commence au sein du Collectif Bam. L'espace de travail étant sans cloison, dans deux grandes pièces ouvertes l'une sur l'autre, les échanges avec chacun d'entre eux sont naturels et aléatoires. Il n'est pas nécessaire d'organiser une discussion avec chaque membre les uns après les autres, car l'espace se présente spontanément comme un milieu de rencontre. Je rencontre alors peu à peu, chacun des membres du collectif.

Valentin Martineau provient d'un BTS Design Produit, d'un DSAA Créateur Concepteur et d'un Master Stratégie du Design à l'ENSAAMA. Il me semble qu'il aime fabriquer de ses propres mains, en cherchant les bons matériaux, les bons outils, pour pouvoir manipuler, construire, voir, et être concrètement en présence avec le projet. L'espace du TechShop à Evry, cet atelier collaboratif de fabrication, semble être un de ses lieux de prédilection pour la mise en place de projet au sein du Collectif. Ses travaux et ses bricolages sont alors portés par des convictions fortes comme le « Low-Tech » qui souhaite une utilisation de techniques simples, écologiques, économiques et souvent populaires, qui peuvent s'apparenter au recyclage ou à l'économie circulaire par exemple.

Morgane Chevalier, elle, est diplômée de l'Ecole Estienne en Edition, Impression, et Publicité. Sa sensibilité semble alors cheminer au quotidien vers le design graphique, et la communication visuelle. En travaillant précédemment avec des sociétés de production, son orientation se dirige aussi du coté du motion design, de la vidéo et de la réalisation. La rencontre visuelle et humaine, la communication et la discussion semblent être, pour elle, des réels potentiels de travail.

Thomas Thibault a pu étudier en Design Produit à l'Ecole Boulle, puis a été formé au MediaLab d'Helsinki. Aujourd'hui ses aspirations semblent déambuler autour des technologies numériques et des pratiques collaboratives qui y sont liées. En étant également engagé sur le partage et l'éducation, il a co-developpé à l'Ecole Boulle, un pôle de projets et d'échange de connaissances autour du numérique, appelé l'Atelier Numérique.

Anthony Ferretti, lui, a suivi une formation en DSAA Design produit à l'ENSAAMA puis s'est dirigé vers un diplôme plus théorique dans le Master 2 Recherche: Design et Environnements de l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne. Il associe alors spontanément Recherche et Design dans la conception des projets, dans lesquels, pour lui, les mots, autant que le dessin et le volume, sont de réels outils. Dans sa recherche et ses méthodes de designer, il semble s'engager dans une conception d'objets ouverts à l'attention et au soin de notre environnement.

Ensemble, le collectif s'emploi à proposer « Du design pour un monde souhaitable ». Sous cette devise qui semble porter leur travail au quotidien, se montre un engagement pour des pratiques numériques et collaboratives. Aujourd'hui, le Collectif Bam conçoit des produits, des espaces et différents types de services pour et avec des acteurs publics et privés. »

« Nous sommes lundi, premier jour de la semaine, il est 10h, et la première chose que fait le collectif, comme tout ces dernierslundi matin, c'est de commencer par discuter.

Le dialogue semble primordiale. Se parler, s'écouter, clarifier les choses ensemble. Tous assis autour d'une table avec croissants, cafés, et de quoi lire, s'organiser, noter. Chaque membre de collectif prends la parole un à un en expliquant où il en est de son travail en cours, ses avancements, ses progrès mais aussi ses problèmes, et les contraintes qu'il ou elle rencontre. La discussion, le dialogue s'ouvre à ce sujet et lui permet d'éclaircir, de compléter, d'améliorer son travail par les commentaires et les conseils de chacun. Le dialogue entre eux leur semble évident et essentiel, il est le socle du travail à plusieurs.

Cette réunion du lundi est à peu près régulière, planifiée. Mais le dialogue semble permanent, tous les jours. Oser se dire les choses, oser mettre sur la table un désaccord, des questionnements de toutes sortes. C'est ce qu'ils font en continu. Peu importe l'heure, peu importe le projet en cours, peu importe le type de questions à traiter, cela se règle, se discute par un dialogue, un échange. La continuité de ces discussions me fit remarquer qu'ils en arrivaient même à remettre en question leur propre façon de travailler, leurs outils, leurs méthodes. Leur façon de travailler semble être pour eux comme un projet en soi, qu'ils remanient, modifient, et font évoluer en permanence.

En remettant en question leur cheminement de travail, le Collectif a été amené à créer leurs propres outils. Morgane me présente le « Brief Design », Anthony le «PLES». Ce sont des outils uniques qu'ils ont développé par besoin, par nécessité pour faire sens avec leur façon de travailler. C'est bien la première fois que je vois des designers inventer leur propres outils. Le Collectif Bam semblent prendre le temps de questionner, en amont du projet, leurs méthodes, et les outils adéquats pour les suivre dans ces cheminements de travail. J'en suis étonnée, enthousiasmée et curieuse ! »

« Cela fait maintenant quelques semaines que je suis en stage, imprégnée du contexte de travail du Collectif Bam. Et un nouvel élément m'intrigue. Il s'agit du fait que les erreurs, modifications et rectifications ne semble absolument pas être négatives dans le fonctionnement de travail du collectif. Au contraire, elles sont acceptées et font parties intégrantes de leur cheminement.

Cela se ressent dans leur discussion, leur échange verbaux mais également dans leur documents. Le collectif a mit en place un système de « versions », dans lequel les membres créent de nouvelles versions du document quand il y a des rectifications à faire. Ces rectifications font suite à des erreurs, des désaccords, des éléments à reprendre, et à retravailler. Elles sont essentielles, positives et ne sont pas vu comme des contraintes imprévues et insurmontables pour le collectif. La modification et l'erreur semblent être presque habituelles, et peuvent même devenir des potentielles dans le travail. Ce sont ces modifications de dernière minutes, ces éléments à rectifier, à recommencer, qui apportent parfois un contenu plus fort, plus juste. Le designer à alors ici droit à l'erreur, et à la constante modification de son cheminement de travail. Une nouvelle fois, je crois que cela a beaucoup de sens. »

« C'est un vrai chantier ici ! Pourtant, il n'y a pas de ciment, de machines de travaux, ni d'ouvriers du bâtiment. Mais bel et bien des designers, leurs projets, et leurs outils.

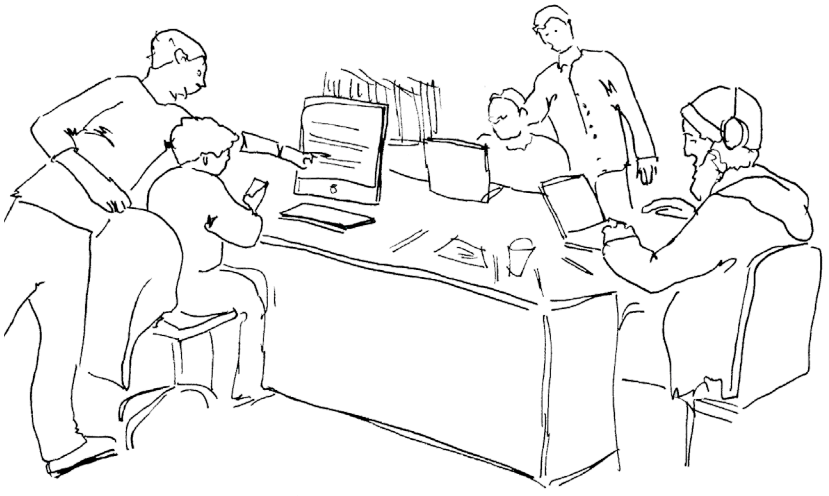
Au quotidien avec le Collectif Bam, beaucoup de choses me donnent l'impression d'être au coeur d'un chantier. Tout d'abord, comme je l'avais remarqué, par les modifications constantes, les rectifications. Tout est toujours en travaux, rien n'est jamais réellement figé, fixé à tout jamais. Leurs projets et leur cheminement de travail semblent être une énergie constante qui fourmille dans leur esprit, mais aussi dans l'espace, le lieu, l'atelier où l'on se retrouve.

Notamment en percevant régulièrement des membres du collectif en train de faire une maquette. Ces maquettes disent beaucoup de choses. Elles sont des brouillons, qui semblent montrer une nouvelle fois que l'essai, le test, l'erreur font partie intégrante de leur cheminement de travail. Non, ici, tout ne se fait pas de façon automatique et figée sur des logiciels préprogrammés. Les membres du collectif gribouillent beaucoup sur des post-its qu'ils spatialisent ensuite sur une table, comme espace de discussion. Il y a aussi des croquis, schémas, brouillons de textes posés ici et là. Mais aussi des planches, du carton, du scotch, des marqueurs et des outils de bricolage. Dans leur discussion, dans leur pensée, dans leur documents, dans leur espaces, dans leurs projets, nous sommes en chantier, au coeur de l'atelier du Collectif Bam »

« La fin du stage avec le Collectif Bam approche, et je ressens l'envie de définir mot à mot cette façon qu'ils ont de pratiquer le design. Les membres du collectif ont l'air libre. Libre d'avancer, de reculer, de faire un pas de coté dans leur projet, dans leur pratique. Libre d'échanger, de dialoguer. Libre de se munir des outils qu'ils souhaitent, existants ou à inventer. Libre de pratiquer le design comme s'il s'agissait d'un chemin à prendre, en suivant une passion pour le design, pour l'humain.

Ce qui me préoccupe alors, c'est moins les résultats de leur projet, les objets crées et terminés, que leur cheminement de travail, la façon dont les membres de ce collectif pratique le design, en amont. Quels chemins empruntent-ils ? Quelle sont la variété de ces chemins ? Où vont-ils ? Dans quels sens ? De quoi se munissent ces chemins pour avancer ? A quoi se confrontent-ils ? Dans quel engagement avancent-ils ?

J'aimerais tenter de qualifier cette façon de travailler en design, en recherchant les qualités et les caractéristiques propre à cette pratique. »



INTRODUCTION

Dans ce titre « Pratiquer la méthode en design » nous parlons bien ici d'une pratique, d'une façon de travailler, de concevoir, au nom du design.

Nous entendons par « pratiquer », le fait d'exercer une activité. Le terme « pratique » est emprunté au latin chrétien *practice* qui désigne la vie active, par opposition à la contemplation.[1] On parle alors d'une manière de faire, d'une manière concrète d'exercer une activité, et notamment ici le design.

Le design, lui, se définit comme une discipline, qui, dès le XIXème siècle, se soucie de nos gestes et mouvements, de nos objets, de nos espaces, de notre monde. Il explore et interroge nos usages, nos pratiques et les humains que nous sommes. Et ainsi, il tente de proposer, par différents types de conceptions, de nouvelles formes de relations entre nous, les humains, et notre environnement proche ou lointain.

Nous nous intéressons alors ici au fait de pratiquer la méthode en design. Mais qu'entendons-nous par « méthode » ? Que signifie ce terme ? Depuis l'apparition du mot dès le XVIème siècle[2], la littérature et la philosophie nous laisse voir un panel d'auteurs ayant questionnés, développés et travaillés autour et avec ce qu'on appel la « méthode ». Le mot a pu être qualifié par une multitudes d'études, de définitions et de schémas explicitant son utilisation, et ce qu'il désigne lorsque l'on travaille méthodiquement.

Mais il faut savoir que dès le XVIIIème siècle, le terme prend le sens de « système de classification » dans le domaine des sciences naturelles, et réfère ainsi à un ordre qui règle l'activité.[3]

---

1. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p 2895.

2. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998, p2219. Le mot méthode serait emprunt au bas latin *methodus* (1537) et emprunt du grec *méthodos* formé de *méta* et de *hodos* qui signifie « route, voie »

3. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p2219.

Aussi, le déploiement du design historiquement et géographiquement nous montre de nombreuses études qui ont pu interroger la relation de la méthode au design, considérée comme une suite de principes logiquement ordonnés à appliquer. Cela semble amener les designers et étudiants en école de design à considérer le projet comme un système fait d'étapes successives à suivre dans un ordre préétabli, amenant à un résultat, en design, qui ne provient strictement que des principes de la structure mise en place.

Dans un sens plus commun, la méthode est un terme que nous connaissons, que nous entendons et que nous employons nous même régulièrement dans différents contextes. La « méthode » a tendance a être souvent définie et manipulée comme un élément assez strictement cadré dans une structure peu souple, nous conduisant vers une direction déterminée à suivre. Travailler avec méthode serait, dans un sens commun, le fait de travailler aux travers de principes établis telle qu'une grille directive d'étapes à suivre arbitrairement, amenant à un travail ordonné, que l'on maitrise entièrement grâce à sa structure fixe. Ainsi, la méthode peut parfois être représentée par des schémas montrant un ordre précis qui nous assiste et nous amène à un résultat attendu et fixé.

Or, ce n'est pas sur ce type de définition et de représentation de la « méthode » que je souhaite m'appuyer pour le développement de cette présente réflèxion.
Ainsi, pour déployer une pensée personnelle et différente de la pratique par la « méthode », je fais le choix de faire abstraction de ces écrits et pensées traditionnelles, en tentant de lui attribuer une définition plus singulière. Je vous prierez, alors, d'entendre, tout au long de ce travail de recherche, le terme « méthode » comme qualifié dans ces prochaines lignes.

Si l'on s'appuie tout d'abord sur l'étymologie du mot « méthode », nous pourrions constater que le terme est emprunt du grec *methodos*, formé de *méta* mais aussi et surtout de *hodos* qui signifie « route, voie, cheminement ».[1]

---

1. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p2219.

C'est ici le fait de cheminer qui nous intéresse. La méthode serait un cheminement, une marche. Elle désignerait l'action de déambuler sur un chemin, avancer, progresser sans forcément savoir où l'on va par avance. C'est à dire laisser le chemin nous faire rencontrer ses aspérités, et les considérer comme de réels évènements, de réels potentiels à prendre en compte dans notre avancement. Le chemin, lui, désignerait « l'espace parcouru par un corps en mouvement ».[1] La personne pratiquant par la méthode, serait ainsi un corps en mouvement, c'est à dire un corps qui ne se figerait pas sur un ligne directive. Un corps en mouvance, en déambulation, un corps qui chemine dans la pratique d'une activité.

De ce fait, nous définissons la méthode comme le fait d'avancer dans un cheminement qui considère les déroutes, les changements, comme de réels potentiels de travail. En ce sens, la méthode accepte que les déroutes modifient son cheminement. Elle accepte, en effet, d'être interrompue, de devoir faire un pas de coté ou un pas en arrière si cela enrichit le développement de la démarche.

La méthode est alors, en quelques sortes, toujours en chantier. C'est un chemin que l'on emprunte et où la pensée et la démarche sont toujours en construction. Elle est un cheminement qui n'a pas de but déterminé. Son importance se trouve surtout dans le contenu de son parcours, et son évolution. Ainsi, la méthode ne se fige jamais et son résultat n'est pas intouchable. Nous pouvons dire qu'elle est un cheminement « ouvert ». Ouvert à une pratique qui fait expérience d'un environnement changeant, évolutif, imparfait, non figé, et donc, par une démarche en continuelle mouvance.

Au travers de cette définition de la méthode, nous pouvons faire également le rapprochement avec une méthode heuristique. En effet, le terme heuristique vient du grec *heuristikê* qui signifie « art de trouver »[2], c'est à dire un art de la découverte, une pratique liée à l'investigation.

---

1. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p725.
2. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p1716

Ainsi, la méthode heuristique se rapprocherait de l'activité du chercheur qui chemine sans placer d'oeillères sur sa pratique, plutôt que de regarder du coté des voies objectives de solutions. Elle est ainsi proche d'une recherche empirique, qui avance en faisant expérience des réalités sensibles en relation avec le monde. Ne cherchant pas à accéder efficacement à l'unique solution optimale, la méthode heuristique avance aussi par l'expérience de l'intuition, en considérant les essais et erreurs comme des potentiels faisant partie intégrante de son cheminement.

Aussi, il est intéressant de tenter de faire un parallèle en opposant l'heuristique à l'algorithmique.
En effet, l'algorithmique se définit comme un processus systématique de résolution de problèmes permettant d'inscrire précisément des étapes à suivre. A la différence de la méthode heuristique, le processus algorithmique est lié à la production de règles, et ne se base que sur des instructions finies et non-ambiguës.

Pour mieux comprendre et nommer notre définition de la méthode, il est en effet essentiel de la différencier d'un autre type de pratique. C'est pourquoi, je décide de distinguer et d'opposer la méthode au processus, deux façon de pratiquer, de travailler, qui se montre comme divergentes.

Le terme latin *processus* signifie « progrès, progression». Il est ainsi définit comme « un ensemble de phénomènes se déroulant dans le même ordre », plus précisément comme « une suite ordonnée d'opérations aboutissant à un résultat », se rapprochant alors du terme « procédure ».[1] A la différence de la méthode, j'explique le processus comme une ligne directive qui détient un but prédéterminé. Celui-ci impose d'aller inévitablement au but que le processus s'est donné, sans jamais s'en écarter. La route que l'on parcourt dans un processus est ainsi tracée d'avance. Nous allons d'un point à un autre sans jamais le détourner.

---

1. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998

La pratique ne doit pas être déroutée, et s'il y a des déroutes, elles sont ignorées pour se concentrer sur l'unique ligne directive à suivre. Ainsi, lorsque l'on pratique par le processus, nous n'acceptons aucune modification, aucun chemin imprévu. La démarche se développe dans un parcours fermé.

On se rend alors bien compte que cette pratique par le processus se différencie clairement de la pratique par la méthode. Ces deux pratiques vont aller vers un résultat, elles vont toutes les deux amener une proposition en design, certes, mais pas de la même manière, pas par les mêmes chemins.

QUESTION DE RECHERCHE

S'interroger sur différentes façons de pratiquer le design, c'est pour moi ici le fait de porter un intérêt non pas au résultat, à ce qui a été produit, mais à l'avant-résultat, à ce qui se passe en amont de la proposition de design aboutie. C'est ici la matrice, le milieu de travail, et plus encore, le cheminement, et la façon dont ces chemins sont empruntés qui m'intéresse. Comment travaillent les designers ? Par quels types de cheminements passent-t-ils ? J'aimerais montrer dans cet espace d'écriture en quoi la pratique par la méthode est riche et pertinente autant pour les designers, que pour tous les humains concernés dans le cheminement en design. Ainsi, je tenterai de présenter, dans ce travail, en quoi consiste une pratique par la méthode. Pour cela, nous traverserons trois grandes parties.

La première nous fera découvrir les atouts d'un travail à plusieurs, en tentant de nous montrer en quoi la méthode en design est plus riche lorsqu'elle est une pratique collective. Cette partie nous permettra de traverser les différentes points qui font du travail en collectif un potentiel pour le designer, et ce que le travail individuel ne nous permettrait pas de faire. Ainsi, nous essaierons de comprendre en quoi cela ouvre un champ riche de possibilités aux designers.

Dans une seconde partie, nous tenterons de faire accepter qu'une pratique par la méthode est un cheminement non figé en étapes uniques et pas entièrement maitrisable puisque toujours en construction. Nous verrons en quoi cet état « en chantier » génère continuellement de la nouveauté, de la découverte, de l'expérience dans notre rapport aux outils, aux projets et au monde qui nous entoure.

Enfin, une troisième partie nous permettra de voir ce que peux devenir un projet issu d'une pratique par la méthode et comment nous le recevons dans notre environnement. Nous verrons ainsi comment communiquer, transmettre et partager cette pratique pour qu'elle touche tout un chacun.

1. TRAVAILLER EN COLLECTIF

OEUVRER À « l'HORIZONTALE »

Pratiquer le design en s'immergeant dans un cheminement ouvert et perméable aux aléas riche de potentiels, serait en effet une pratique par la méthode. Cette façon de travailler, semblerait plus naturelle et engageante car la pratique du design ne se résume pas à une tache individuelle, mais plutôt à des activités collectives.

« Collectif », c'est à dire, tout simplement, à plusieurs, réunis. Nous prônons bien ici la fin d'un designer « star », c'est à dire la fin d'un designer travaillant seul, considéré comme l'unique maître gouvernant de la proposition de design.

Nous l'avons vu, le design est une discipline qui se soucie de nous, les humains, de nos usages, de nos objets, de nos espaces. Mais chaque humain est différent, chaque culture déploient différentes pratiques et usages de nos environnements. Si nous prenons une personne au hasard, nous pouvons être sûr qu'elle n'aura pas les mêmes besoins que son voisin, ni les mêmes pratiques, ni la même façon d'utiliser un objet du quotidien. La diversité, c'est la richesse de l'humain, et elle se doit d'être aussi la richesse du design. C'est pourquoi une proposition de design, à destination d'une multitudes de personnes, ne peut pas être représentée par un seul et unique designer. Le projet a lui aussi besoin de diversité. Le design n'est pas à destination d'un seul et unique usager mais d'une grande variété de personnes. La propositoin de design doit donc être également entreprise par une variété de designers.

Une des principale richesse de cette variété des designers au sein d'un projet de design, semble être la pluridisciplinarité. En effet, le collectif permet à différents designers de se réunir autour d'un travail commun. Mais chacun de ces designers a des histoires, des expériences et des compétences qui lui sont propres, qui correspondent à son propre vécu. Chacun s'est formé dans une branche du design qui le captive. Chacun a développé des habiletés, des savoirs-faire personnels. Ainsi, lorsque toutes ces individualités se réunissent autour d'un travail commun, c'est une profusion de compétences qui se rencontrent et qui deviennent, ensemble, un moteur très riche pour le projet.

Ce n'est alors plus seulement un projet en design mais une proposition soutenu par une multitudes de disciplines au sein du design. En déployant ces nombreuses branches appartenant à chacun des membres, cela laisse une grande ouverture et de nombreuses possibilités.

Nous pouvons ici prendre l'exemple d'un collectif de designers nommé le Collectif Bam, dans lequel j'ai pu m'immerger le temps d'un stage et que vous avez commencé à connaître dans les premières lignes de ce mémoire. Quatre personnes composent donc le noyau dur du Collectif Bam : Anthony Ferretti, Morgane Chevalier, Valentin Martineau et Thomas Thibault. Ces quatre membres ont quatre parcours bien particuliers qui amènent à quatre profils bien distincts. Ainsi nous pourrions imaginer qu'au sein du collectif chacun d'entre eux détient un poste qui lui est propre, dans lequel chacun fait ce qu'il sait faire sans sortir des cadres de ses compétences. Pourtant, c'est bien le contraire qu'il se passe au Collectif Bam. Aucun d'entre eux n'est attribué à un poste précis comportant des tâches déterminées. Il n'y a pas celui qui pense le projet, celui qui fabrique les maquettes en volume, celui qui rencontre le client, celui qui se charge du graphisme. Chaque membre touche à tout, au sein du collectif. Chacun des designers est un peu tous les jours graphiste, menuisier, ingénieur, designer numérique, chercheur, webmaster, comptable, designer produit, bricoleur. Ils pratiquent tous, tout types d'activités qui permettent au travail en cours de se developper de façon riche et ouverte.

Alors ces travaux ne s'orientent pas dans une seule et unique direction. Nous ne pouvons pas dire d'un de leur projet qu'il provient de design produit, ou du design numérique. Puisque chaque membre du collectif y a apporté la sensibilité de sa branche, leurs projets communs en design ont plusieurs branches comme par exemple une association de recherche théorique, de bricolage, d'interface numérique. Il y a un peu de chacun dans le projet.

« Lorsque l'on est en temps collectif, on est juste là pour poser de la matière dans laquelle chacun se ressaisit de quelque chose jusqu'à ce qu'on aille dans ce qui nous semble évident. Et cette évidence elle n'aurait pas vu venir d'une évidence personnelle, elle vient d'une évidence collective, qui a envie de créer quelque chose pour les autres. »[1]

Alors, oui, la fin du designer star c'est accepter, en tant que designer, de ne pas avoir la réponse seul. C'est considérer que l'on a toujours besoin d'expertises complémentaires et c'est ainsi une façon de faire valoir les aptitudes de chacun. Le fait d'être plusieurs permet au collectif d'explorer des terrains que chacun n'aurait pas exploré seul. C'est donc accepter l'inconnu, la découverte et accepter qu'on ne peut pas tout maîtriser tout seul.

---

1. Par Valentin Martineau, extrait de l'interview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.

Ainsi, la fusion de ces différents membres permet de s'intéresser à des thématiques riches et variées, de découvrir de nouveaux champs de recherche et de conception, et ainsi, d'enrichir le collectif en nouvelles compétences.

Travailler ensemble, c'est être les uns avec les autres, mais c'est aussi être les uns auprès des autres. C'est à dire être dans l'écoute et l'entraide permanente. Etre en collectif c'est donner toujours un peu de soi même à l'autre, lui donner quelques uns de ses outils, lui livrer ses savoirs-faire. Etre en collectif c'est partager ses expériences, ses compétences, pour faire en sorte que chacun soit un peu plus fort chaque jour, et que le collectif avance toujours un peu plus loin.

Ainsi, dans ce type pratique en collectif, le travail ne se fait pas de façon pyramidale mais horizontale. Ensemble, ils sont différents, ils n'ont pas les mêmes compétences ni les mêmes histoires, mais pourtant ils sont tous égaux, et tous acteurs de façon égale dans l'engagement de leur projet. En ce sens, il n'y a pas de hiérarchie entre les membres, dans leur pratique du design. Il n'y a pas de grade, d'échelon à dépasser, au même titre que, selon eux, l'un d'entre eux n'en sait pas plus qu'un autre. Chacun peut en apprendre à un autre sur sa branche.

Et moi-même, stagiaire étudiante au sein du Collectif Bam, était considérée comme eux, une designer au travail parmi le collectif. Nous sommes considérés tout un chacun comme simplement des humains au travail, des humains aussi riches les uns que les autres, et dont la richesse, peu importe sa grandeur, est toujours un potentiel pour travailler ensemble. Les relations humaines et le travail au sein du collectif sont mis à plat, « horizontalisés », nous les voyons pour ce qu'ils sont vraiment. Ainsi, la vie et la pratique du design, ensemble, se fait de façon plus naturelles et spontanées.

Si nous devions retenir une chose indispensable dans le fait de travailler en design de façon « horizontale », c'est bel et bien le dialogue. Lorsque l'on est en collectif, c'est à dire à plusieurs, et que l'on doit travailler sur un terrain commun, c'est essentiellement par l'échange, la discussion que cela avance.

S'écouter, se répondre, échanger, oser se dire les choses qui ne vont pas, c'est à dire avoir un réel dialogue. Le format « collectif », le fait de se réunir ensemble et d'essayer d'avancer autour d'un engagement commun, est réellement propice à la discussion. Le dialogue en est privilégié.

De cette façon la diversité des points de vue, des techniques, des compétences, des personnalités est davantage révélée. Elle devient une force à part entière du cheminement de travail du collectif. Et c'est ainsi, au croisement des expériences et des histoires de chacun que se trouve le nœud créatif, l'énergie, le moteur de leur travail de designers.

UN ENGAGEMENT COMMUN

Nous parlons bien ici d'énergie, de moteur de travail. Cela est effectivement la force d'un travail en collectif, le noyau à partir duquel leur cheminement se développe et s'enrichit.

Je parle ici du terme « collectif » en tenant dans la main le discours de Bruno Latour[1], dans lequel sa façon de considérer et de définir un collectif scientifique, se rapproche subtilement de ma pensée au sujet d'un collectif de designers. À la vue de l'importance des innovations techniques et des activités scientifiques dans le monde contemporain, Bruno Latour juge, dans cet ouvrage, qu'il est temps d'apporter une nouvelle vision, plus réaliste de la science et de sa pratique. Il décrit alors un « système circulatoire des faits scientifiques »[2] dans lequel nous pourrions voir se dessiner ce que serait la constitution d'un collectif.

En effet, il évoque que les spécialités et les disciplines doivent se mélanger au sein du groupe d'individus, même si celles-ci s'opposent, au contraire, cette opposition pourra être un moteur dans le cheminement de leur travail.

Collectif au travail.

Fig 01.

1. LATOUR, Bruno. *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique.* « Le système circulatoire des faits scientifiques» p102-116. (1999) Editions La Découverte, dans la collection «Armillaire». 2001.
2. LATOUR, Bruno. *L'espoir de Pandore,* op. cit. p102.

Il est nécessaire, selon lui, qu'il y ait de la critique dans les expériences, les expéditions et les enquêtes du collectif. Cela ne serait pas incompatible avec la création d'une cohésion. Cette cohésion se ferait dans un premier temps par des institutions. C'est à dire qu'il faut « des organismes, des moyens, des statuts et des règlements »[1], pour donner une continuité entre les membres du collectif. Au delà des institutions, le groupe d'individus devient indépendant et autonome en établissant leurs propres critères d'évaluation et de pertinence. En ce sens, ils établissent un engagement qui leur appartient et qui sera leur liant. Un liant qui fait circuler les choses entre elles.

La concrétisation d'un engagement serait alors propre au fait de travailler en collectif. Il serait le noyau qui tient toutes les considérations des individus entre elles et renforce ainsi leur cohésion. Bruno Latour compare alors l'engagement du collectif à un « riche système de vaisseaux sanguins ou, mieux encore, comme les milliers d'alvéoles pulmonaires qui permettent au sang de se réoxygéner ».[2]

En effet, en travaillant à plusieurs, c'est un engagement commun, c'est une énergie qu'ils développent, qu'ils enrichissent jour après jour. C'est un terrain qu'ils cultivent ensemble. Travailler en collectif, c'est le fait que chaque personne entre dans le projet par un voie différente mais qu'ensemble, ils avancent tous dans un même élan.

Valentin Martineau, membre du Collectif Bam l'exprimait : « Il y a cette volonté de signer ensemble dans quel sens on veut aller, et chaque individualité à sa manière de faire. »[3] Pour développer cette énergie commune, cet engagement, nous pouvons dire que cela se fait par un « contexte » de travail. Effectivement, le mot « contexte » est emprunté au latin contextus qui signifie « assemblage, réunion ». Il est également dérivé, de *contextere*, qui exprime le fait d'entrelacer, d'assembler, de rattacher.[4]

---

1. LATOUR, Bruno. *L'espoir de Pandore*, op. cit. p106.
2. LATOUR, Bruno. *L'espoir de Pandore*, op. cit. p111, 112.
3. Par Valentin Martineau, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.
4. Selon le *Dictionnaire Historique de la Langue Française*, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p872

Lorsque le collectif travaille dans un même sens, nous affirmons donc qu'ils sont dans un « contexte » de travail puisqu'ils sont tous « entrelacés » autour de leur engagement commun. Ainsi, le contexte se montre comme l'environnement d'une unité de discours.

Nous pouvons ici prendre l'exemple du Collectif Bam, qui avance dans un engagement et un sens commun qui est le fait de faire « Du design pour un monde souhaitable ». Cette phrase semble être leur devise mais elle est plus que ça. Elle détient pour chaque membre un sens profond qui marque leur conviction vers une façon de pratiquer le design et de proposer des formes nouvelles de conception. Des conceptions « souhaitables » dans le monde où nous vivons. Cette phrase est ainsi leur engagement, c'est à dire le contexte de travail qui fait le liant entre eux, continuellement. Il est la chose qui les relie les uns aux autres sans forcément qu'ils soient dans le même espace au même moment. Ils sont rattachés et réunis par l'esprit autour de cet engagement qui fait sens pour tous.

Collectif au travail.

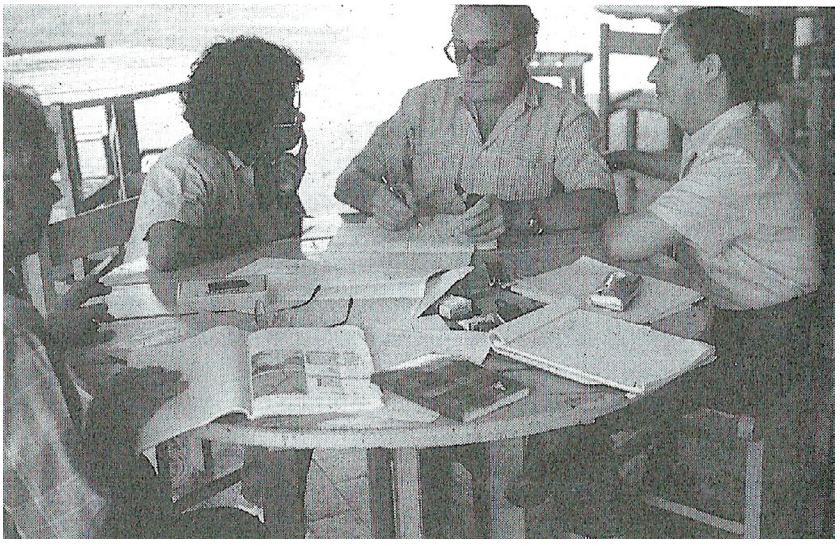


Fig 02.

CREER SES PROPRES OUTILS

Travailler à plusieurs, en collectif, en étant porté par un engagement commun, construit ensemble, c'est en quelque sorte inventer son propre cheminement de travail.
C'est pourquoi nous en venons à la nécessité de créer ses propres outils de travail, en accord, en accompagnement avec cette façon de pratiquer par la méthode.

Nous connaissons les outils des designers. Les logiciels informatiques, mais aussi simplement des stylos, crayons, des carnets de notes, des post-it. Ceux-ci sont des outils universels, utilisés par nous tous dans différentes situations, car ils nous sont presque essentiels. Mais travailler en collectif nécessite de pratiquer le design avec des outils qui ressemblent a chacun des designers, des outils qui sont sensibles à leur terrain commun, à leur engagement. C'est à dire des outils qui vont au-delà des usages traditionnels, des outils qui permettent d'explorer de nouveaux terrains, d'instaurer une nouvelle « grammaire » dans leur pratique.

Nous pouvons prendre ainsi l'exemple du Collectif Bam qui ont créé plusieurs de leurs outils quotidiens qu'ils nomment « objets intermédiaires ». C'est à dire des objets, des outils, qui vont pouvoir faire échange entre plusieurs personnes, ou entre plusieurs moment du cheminement de travail.

Intéressons nous par exemple à l'un de ces outils qu'ils appellent le PLES. Il s'agit d'un objet de réflexion en temps collectif, permettant de mettre à plat des éléments pratiques, en vue de concevoir un objet physique ou théorique.
Ainsi, il s'expérimente semblablement à un travail d'atelier.
Si la finalité de cet outil est de créer et de mettre en place un objet, des idées, des interfaces, des volumes, des espaces, il est aussi et surtout un outil méthodique. Il permet de mener collectivement une réflexion autour d'un projet naissant.
En ce sens, l'expérience collective menée autour du PLES à plusieurs permet d'enrichir le projet, le développer, le faire grandir.

Le PLES.

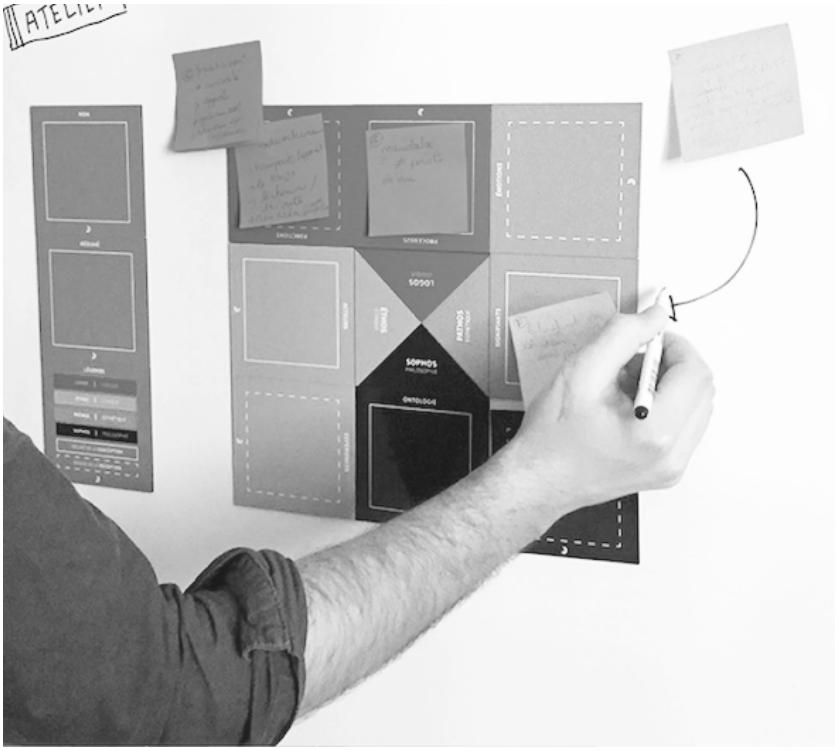


Fig 03.

Plus concrètement, c'est un outil schématique qui se présente à nous comme une carte et qui se lit de façon circulaire. La carte est composée de quatre espaces qui se distinguent par des zones de couleurs différentes. Chacun de ces espaces sont des champs réflexifs que les personnes, autour du PLES, vont développer ensemble. Il est ainsi un outil de dialogue. L'agencement de l'outil permet de traiter ces champs réflexifs un à un, mais il n'impose pas d'ordre de commencement. Chacun de ces champs est toujours composé de deux registres, celui de la conception et celui de la réception.

Le PLES.

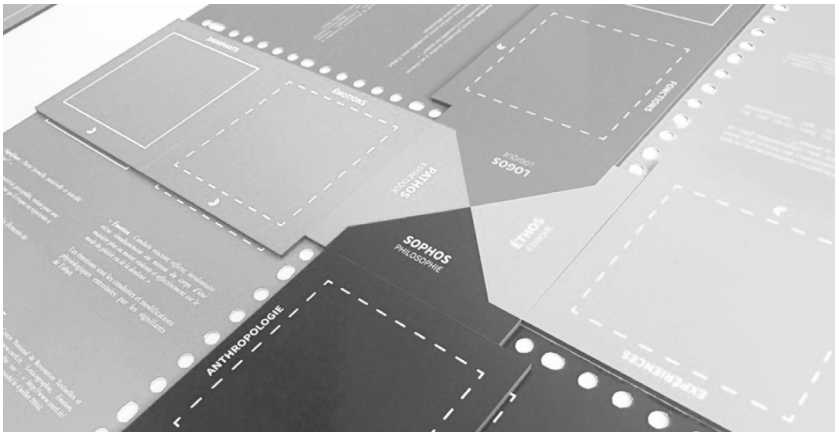


Fig 04.

Les quatre champs réflexifs du PLES[1] :

« *SOPHOS* / Philosophie
L'Ontologie (conception) et l'Anthropologie (réception) forment le champ de la Philosophie. L'Ontologie est la vision et les valeurs soutenues dans le projet. L'Anthropologie regroupe les effets générés par l'objet chez l'humain.

ETHOS / Éthique
Les Acteurs (conception) et les Expériences (réception) forment le champ de l'Éthique. Les Acteurs sont les individus ou collectifs concernés par le projet. Les Expériences sont les faits vécus par les individus ou collectifs qui interagissent avec l'objet.

LOGOS / Logique
Le Processus (conception) et les Fonctions (réception) forment le champ de la Logique. Le Processus est un modèle. Il est l'enchaînement de l'ensemble des opérations du projet. Les Fonctions sont les actes accomplis avec l'objet pour un résultat déterminé.

PATHOS / Esthétique
Les Signifiants (conception) et les Émotions (réception) forment le champ de l'Esthétique. Les Signifiants sont les aspects et les éléments de représentation du projet. Les Émotions ont les conduites et modifications psychologiques entraînées par les signifiants de l'objet. »

---

1. Extrait du site internet du Collectif Bam : http://www.collectifbam.fr/project/ples/

Cet objet intermédiaire est composé de douze cartes magnétiques sur lesquelles il est possible d'écrire où de poser des *post-it*, afin de développer du contenu écrit sur le projet en cours de réflexion. Chaque carte magnétique est indépendante et peut donc être déplacée à la convenance des personnes. De ce fait leur utilisation et leur agencement dans l'espace est libre. Chacun peut l'adapter à sa situation. Les accrocher au mur, les aimanter à un tableau, les poser sur une table ou à même le sol. Tout est possible. Chaque collectif autour du PLES agence l'ensemble de l'outil en fonction de son cheminement de travail en cours.

En parallèle de la discussion autour de la carte, le Collectif Bam récolte les données réflexives développées par écrit sur le PLES, et rédige un document qu'ils nomment le « Brief Design ». Le Brief Design est ainsi un second exemple d'outil que le Collectif Bam a eu la nécessité de créer pour enrichir leur cheminement de travail. Il est, comme le PLES, un objet intermédiaire, qui accompagne, en tant qu'outil, le travail des designers. Le Brief Design se présente comme un document diagnostic qui fait la restitution des fondements du projet développés en collectif autour du PLES.

Le PLES.

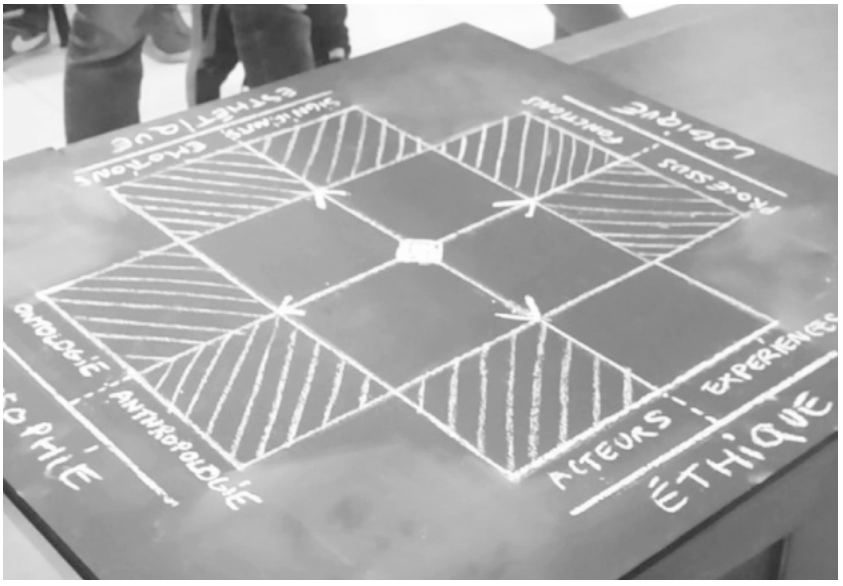


Fig 05.

Il est aussi intéressant de savoir que le PLES est un objet qui a été de nombreuses fois modifié, ajusté, réglé par le Collectif Bam après en avoir fait plusieurs fois l'expérience. C'est donc un objet qu'ils adoptent comme non-fini, ouvert à la modification et aux réglages. Les designers ne sont donc pas « soumis » à leurs outils. Ils cherchent continuellement à en tirer de nouveaux potentiels. Et pour cela, ils partent d'expériences vécues avec l'outil, et ils en déclinent de nouvelles versions, qu'ils ajustent, règlent, modifient, pour que ce soit plus pertinent.

De cette façon, nous nous retrouvons bien ici dans une pratique du design par la méthode. C'est à dire une pratique qui considère ses moyens, ses outils, pas comme des fins en soi mais plutôt comme des potentiels à exploiter, à travailler en continu. Cela montre qu'il s'agit d'expérimenter le cheminement de travail comme quelque chose de non figé, et ainsi accepter les changements, les rectifications en les considérant comme des forces, plutôt que des obstacles.

Le PLES.

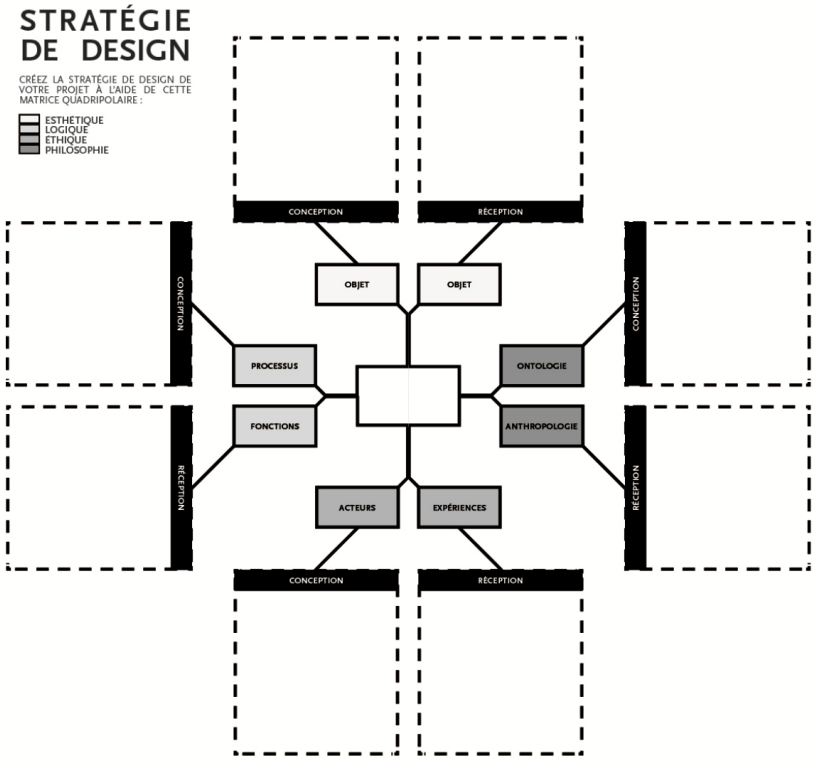


Fig 06.

En nous penchant du coté des arts plastiques, nous pourrions voir que créer ses propres outils de travail peut aussi venir d'un détournement d'objets ou d'outils existants, pour en trouver d'autres potentialités. C'est le cas de l'artiste plasticienne Dominique De Beir que j'ai eu l'occasion d'interviewer. Dominique est une artiste peintre et créatrice d'installations. Elle partage ses espaces de travail entre la cité Montmartre aux artistes dans le 18ème arrondissement de Paris et un atelier spacieux situé en Picardie. Elle enseigne également à l'Ecole supérieure d'art et design de Rouen et est co-fondatrice de la maison d'éditions Friville Editions.

En tant qu'artiste, elle nécessite d'outils pour la réalisation de ses créations. Mais pour que sa pratique, sa manière de travailler, soit en cohésion avec l'énergie artistique qu'elle a en elle, Dominique ressent le besoin de créer ses propres outils.

> « Je regarde beaucoup les artisans travailler, et je m'inspire de leur propres outils. Je regarde ainsi les outils liés à l'agriculture, au jardinage, les instruments chirurgicaux. Puis je me fabrique mes propres outils. Comme par exemple des planches avec des clous, des choses assez brutes. A un moment donné j'avais même collé des chaussures sur des planches, pour avoir des semelles en bois. Je fais ainsi beaucoup de récupération pour mes outils. Et, effectivement, je les détourne souvent de leur fonctions initiales, je les utilises pour les qualités qu'ils me semblent avoir. »[1]

En effet, elle semble partir d'objets existants, à partir desquels elle observe et tente de déceler les qualités techniques existantes. Ces qualités sont relevées même s'il ne s'agit pas de la fonction initiale de l'objet.

« Si je prends un outil avec un manche, et bien le manche va peut-être lui-même devenir l'outil.»[2] exprime-t-elle. Et c'est ici que s'immisce le détournement.

---

1. Par Dominique Beir, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.
2.Par Dominique Beir, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.

Il fait grand Bleu.

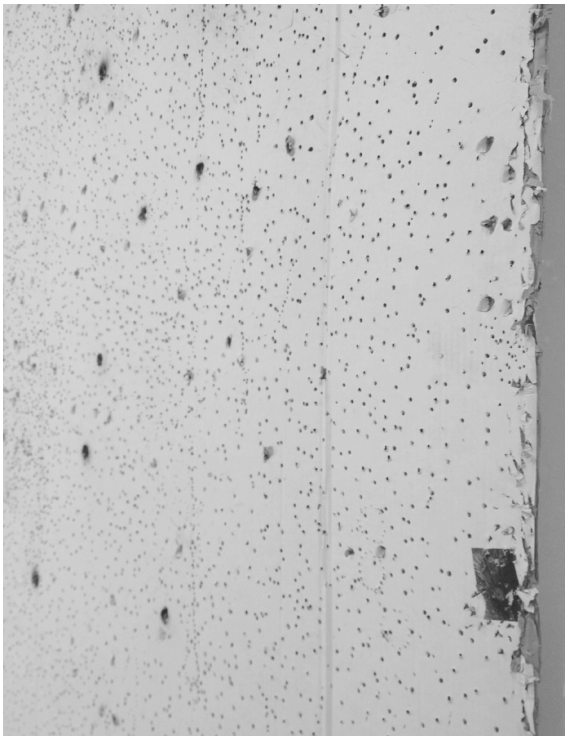


Fig 07.

Outils de Dominique De Beir.

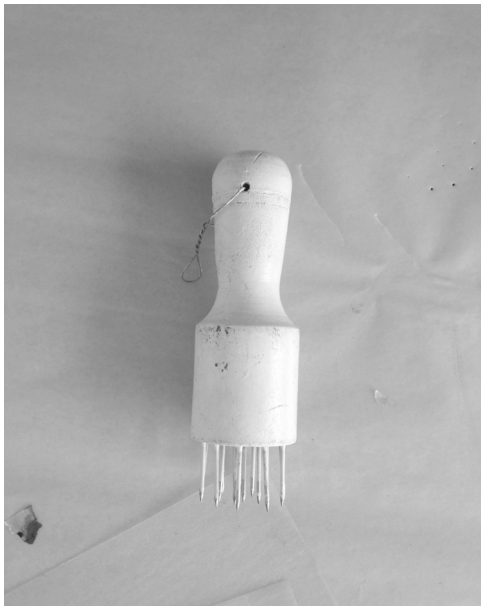


Fig 08.

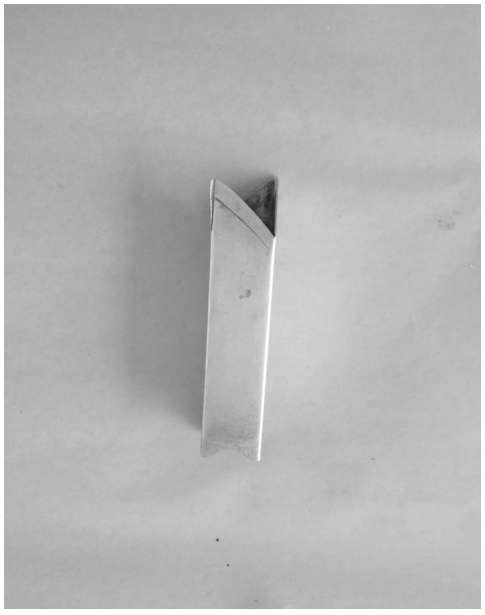


Fig 9.

Outils de Dominique De Beir.

Fig 10.

Fig 11.

Outils de Dominique De Beir.

Fig 12.

Fig 13.

Effectivement, Dominique De Beir voit l'outil non pas pour l'usage que l'on en fait déjà, mais comme un objet neutre, qui ne demande qu'a être redécouvert. Pour cela, elle ose avoir une relation primaire avec l'objet, comme si elle repartais en arrière pour le découvrir à nouveau. De cette façon, elle apprécie les surfaces, les textures, les aspérités et les aspects techniques de tout type, que l'objet semblent déceler.

> « Un de mes derniers outils, par exemple, est une chaise perçeuse. Un collectionneur m'avait donné une chaise en bois en me conseillant d'en faire une sculpture. Et plutôt qu'une sculpture j'ai préféré en faire un outil. J'y ai rajouté des pieds. Elle avait donc huit pieds en bois en tout. J'ai ensuite rajouté des pointes sous les pieds. Dans le dossier, j'ai fait creuser et rajouter des outils proches d'ustensiles en bois. Et il fallait donc s'asseoir pour percer. Et lorsque je percait avec les huit pieds à une certaine distance fixe l'un de l'autre, cela créait comme un espace sur la surface, qui pouvait devenir un repère spatiale pour moi. »[1]

Aussi, une des choses importantes qui intervient parfois dans le travail de Dominique De Beir, c'est le fait de faire rencontrer ses outils créés à un travail en collectif.

En effet, Dominique, également enseignante à l'école d'art et design de Rouen, travaille aussi beaucoup avec ses étudiants en leur mettant à disposition tout ses outils.

> « Il y a mon énergie, mais il y a aussi l'énergie des autres qui est importante. La combinaison de plusieurs énergies peut que apporter davantage. Cela apporte vraiment une vitalité. Chacun entraîne l'autre, c'est vraiment quelque chose de chorégraphique. C'est un réel travail d'équipe qui amène des impacts très différents sur le support. »

De cette façon, les outils créés s'ouvrent à l'expérience de chacun et ne peuvent que s'enrichir davantage.

---

1. Par Dominique Beir, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.

Altération.

Fig 14.

L’ESPACE COLLECIF

C'est une évidence, pour travailler, nous avons besoin d'espaces propices à cela. Lorsque notre pratique du design s'apparente à celle de la méthode, c'est à dire à une pratique ouverte à un cheminement non directif et mouvant, il faut, en effet, un espace adapté.

Nous l'avons vu, la pratique par la méthode amène à travailler à plusieurs, en collectif, afin de créer une cohésion plus riche, plus forte, plus diversifiée, plus engageante. Mais pour pouvoir travailler en collectif, il faut que l'espace de travail soit approprié à un travail à plusieurs, accueillant des personnalités et des besoins différents en fonction des personnes. Le lieu doit ainsi prendre en compte la collaboration, c'est à dire de la place pour des discussions, des dialogues fluides et des échanges ouverts. Il doit aussi prendre en considération les besoins de chacun, car chaque personnes adoptent des postures différentes au sein d'un même espace. Chaque personne n'a pas la même façon d'appréhender l'espace et pas les mêmes modalités de travail. C'est la diversité de chacun qui doit être entendu par le lieu, et respecté, afin que le travail en collectif soit une force et non pas un obstacle inconfortable.

C'est pourquoi nous affirmons qu'il n'y a pas un seul et unique lieu qui signe l'intention de travail collectif mais un ensemble de lieux. Si le collectif est fait de personnes différentes et de diversité, ceux-ci travailleront dans des lieux différents et diversifiés. Cela paraît en effet logique et naturel. Le collectif aurait ainsi besoin de travailler au sein de plusieurs types d'espace, fait de spatialités riches et variées.

« Il y a des gens qui utilisent des perceuses, il y a en qui utilisent des ordinateurs, d'autres des crayons. Et bien ça ne demande pas la même surface, par la même hauteur, pas le même courant électrique. On est avec des individus qui ont des besoins différents, des ressources différentes, ce qui, forcément, demande spatialement de répondre à différentes modalités de travail. Donc au sein du collectif, il n'y a pas qu'un seul lieu, le collectif n'a jamais été un lieu. On a été dans des espaces différents. Aujourd'hui on nos bureaux au métro Gambetta à Paris, mais on travaille aussi beaucoup au TechShop à Ivry sur Seine, on travaille beaucoup chez les clients, et également beaucoup chez nous, à nos domiciles respectifs. Et donc tout cela créer une mouvance permanente. Il n'y a pas de lieu qui signe l'intention collective. »[1]

1. Par Valentin Martineau, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.

Nous qualifions la pratique par la méthode comme un cheminement en mouvement, non figé. Ainsi, ce mouvement se représente par un déplacement, une mouvance entre différents lieux. Cette liberté de mouvement accordé dans le contexte du travail permet de faire l'expérience de spatialités variées, de vivre différentes atmosphères de travail mais également de rencontrer de nombreuses personnes aux personnalités et aux compétences différentes.
En élargissant ainsi les possibilités de travail, cela ne peut qu'enrichir les designers et viser à créer ou agrandir le collectif existant.

Cependant, le fait de ne pas être dans le même espace au même moment, peut nous laisser penser que le collectif, censé travailler dans un contexte commun, est en fait séparé, divisé.

Mais nous le savons, il y a tout d'abord leur engagement commun, qui fait d'eux un tout, un liant qui les réunis, peu importe la distance qui les sépare. C'est leur force collective.

Le Collectif Bam par exemple, s'est unit pour proposer ensemble du « Design pour un monde souhaitable ». Ainsi, peu importe le lieu, peu importe s'ils sont tous ensemble au même endroit ou pas. Là où chaque designer du collectif se trouve, peu importe l'espace, il y a cet élan, cet engagement, au fond d'eux. C'est un liant mental qui leur donne à chacun envie d'avancer un peu plus loin, au nom du Collectif Bam, au nom de leur engagement commun en design.

> « Je me sens autant en collectif quand je vais travailler à la Cité des Sciences de Paris, au bureau à Gambetta, chez moi, ou dans d'autres lieux. »[1]

Puis, il y a tout de même un espace commun, virtuel, que le Collectif Bam experimente tous les jours, probablement comme de nombreux collectifs. Cet espace est en lien avec la sphère numérique extrêmement présente dans le travail de designer. C'est l'espace du Google Drive. Oui, nous parlons bien ici d'un espace de travail commun, où le collectif se retrouve.

---

1. Par Thomas Thibault, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.

La plateforme technologique Google, que nous connaissons, propose le service Google Drive, qui est un outil permettant de centraliser et sauvegarder tout nos fichiers dans un même « espace » numérique. A partir de la plateforme Google Drive, nous pouvons accéder à tout nos fichiers et intervenir dessus à n'importe quel moment, depuis des smartphones, tablettes ou ordinateurs. Ce qui en fait un « espace collectif » c'est le fait que cette plateforme propose de réunir plusieurs personnes sur les mêmes dossiers et les mêmes fichiers numérisés. Ainsi, les membres d'un même collectif peuvent se trouver à une grande distance physique mais dans un même espace virtuel au même moment. Cela leur permet d'intervenir sur leur fichiers communs et de voir les annotations de chacun.

> « Le Google Drive, c'est un peu ça notre espace commun de travail ! On communique en continu dessus. On y a les mêmes fichiers, les mêmes tableaux de comptabilité, les mêmes modèles, les mêmes outils ».[1]

> « Et surtout, nous sommes en même temps sur les mêmes documents. Par exemple, il y en a deux d'entre nous qui font de la comptabilité, et qui ne sont pas dans le même espace, dans le même lieu, mais ils se retrouvent numériquement au même endroit au même moment. . C'est leur espace commun. »[2]

> Et si on regarde bien, on respecte plus « l'espace » du Google Drive que les espaces physiques dans lesquels on se rencontre vraiment. Le Google drive est vraiment toujours bien rangé ! On sent que tout le monde se retrouve sur le Google Drive, et donc il y a un énorme respect qui s'est installé. »[3]

---

1. Par Anthony Ferretti, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.
2. Par Valentin Martineau, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.
3. Par Valentin Martineau, extrait de l'intercview du Collectif Bam. En intégralité en annexe.

On comprend alors davantage la richesse possible qu'apporte la diversité des espaces de travail. Cela peut alors nous faire penser à la notion de « tiers lieux ». Les tiers lieux se définissent comme des lieux neutres, dans lesquels il n'y a pas de hiérarchie dans les relations de travail et où les réseaux, qu'ils soient physiques ou virtuels, sont toujours reliés les uns aux autres.

C'est le sociologue américain Ray Oldenburg[1] qui a introduit la notion de « tiers lieux » en 1989, en s'intéressant à la naissance de nouveaux lieux, se montrant comme intermédiaire entre le domicile et le travail. Ceux que l'on qualifierait de « premiers lieux » seraient alors les endroits de vie comme le domicile. Les « seconds lieux », eux, seraient les espaces de travail quotidiens. Ainsi, ce que nous appellerions « tiers lieux » seraient comme des points d'ancrages de la vie en collectif qui favoriseraient les échanges plus larges et plus créatifs. C'est ainsi un forme d'espace social où les individus peuvent se rencontrer, se réunir et échanger de façon informelle. Un lieu où l'on peut partager ses compétences et bénéficier de celles des autres. L'intelligence du lieu est collective.

L'activité que propose les tiers lieux se rapproche évidemment d'une pratique par la méthode, au sens où nous l'entendons dans ce mémoire. Dans un tiers lieu, il n'y a pas de règles établies. Lorsqu'une personne curieuse entre dans ce type d'espace, elle ne sera sûrement pas prise en charge, nul ne lui indiquera vers où elle devra se diriger ou bien à qui elle devra s'adresser.

A l'inverse, dans un lieu proche d'une pratique par le processus, une personne aurait pour tâche de nous prendre immédiatement en charge pour nous signaler où et commencer procéder dans ce lieu.

---

1. Ray Oldenburg est un socilogue américain né en 1932. Dans son livre *The Great, Good Place*, édition Da Capo Press, 1999, il developpe la thèse autour de « *The third place* » traduit par « tiers lieux », faisant référence aux environnements sociaux.

Dans leur ouvrage *Fablab, etc. Les nouveaux lieux de fabrication numérique*, Camille Bosqué, Ophélia Noor et Laurent Ricard affirment que dans un tiers lieu, « il s'agit de laisser de coté toutes les normes habituelles qui veulent que l'on décline son identité, son statut professionnel ou social avant d'entrer en communication avec les personnes présentes ». Ils ajoutent que « loin d'être une preuve de désintérêt, il s'agit au contraire de recentrer les relations et les échanges sur des terrains « neutres », neufs, qui ne s'encombrent pas de conventions ou de rapports de pouvoir tels qu'ils se jouent en dehors de l'atelier ».[1]

Ainsi, c'est le dialogue et l'échange qui se montrent comme activités principales des tiers lieux. On y fait l'expérience de moment de travail mais surtout de moments de vie, dans lesquels on prends du plaisir à redécouvrir sa manière de faire, de fabriquer, de pratiquer. On ne vient pas dans un tiers lieu pour montrer sa performance ni pour produire en ligne directive en vue d'un résultat bien attendu. On est au contraire dans l'expérience de l'autre, l'expérience de sa propre pratique que l'on redécouvre grâce à la richesse du lieu et des autres.

Nous comprenons ainsi l'importance que peut avoir l'espace dans une pratique du design. Si les tiers lieux se montrent comme des lieux ont l'on invente sa propre pratique, il peut aussi y avoir des lieux inventés par tout un chacun.

C'est le cas du designer Marc Bony, que j'ai eu l'honneur de rencontrer, et d'interviewer. Marc Bony est un designer basé dans la périphérie de Lille. Il travaille dans différents axes de pratiques et de recherche en innovation comme pour le groupe Décathlon par exemple, spécialisé dans les articles de sports et de loisirs. Marc est un designer qui semble aimer interroger la pratique du design, en la défiant à différentes types d'expériences de fabrication et de conception, en collectif.

---

1. Extrait de l'ouvrage *Fablab, etc. Les nouveau lieux de fabrication numérique* par Camille Bosqué, Ophélia Noor et Laurent Ricard. Edition Eyrolles, 2014. p 88.

Pour cela, il a investit le garage de son domicile et apprécie le fait de conserver le nom de « garage » pour cet espace.

> « C'est un lieu d'expérimentation, de test. Et c'est justement pour ça que j'aime beaucoup le terme « garage ». C'est comme le garage de Steve Jobs quand il a commencé à faire des ordinateurs. C'était son garage et il n'avait pas de moyens. Mais en fait il n'y a pas besoin de moyens. Il suffit juste de « faire ». Tu achètes des choses dans des magasins de constructions, de bricolage, de jardinage, et puis tu « fais ». C'est ça la force du garage. C'est que justement tu n'as pas toute cette complexité qu'il peut y avoir derrière des ateliers de prototypage industriels. »[1]

Garage de Marc Bony.

Fig 15.

1. Extrait de l'interview de Marc Bony. En intégralité en annexe.

Garage de Marc Bony.

Fig 16.

Dans ce garage, il met à disposition des outils simples, des moyens simples, qui sont à la portée de tout le monde. Il organise ainsi des workshops où de nombreuses personnes se retrouvent dans ce garage autour de ses outils pour travailler ensemble sur des thématiques communes. Le workshop est alors une réelle séance de créativité dans laquelle il y a beaucoup de discussions, de réflexion mais aussi beaucoup de dessins, schémas ainsi que des fabrications de maquettes permettant de tester les idées.

Le garage est ainsi un réel espace d'expérimentation, où l'on ressent une pratique par la méthode bien présente. Le fait d'avoir à disposition des outils très variés permet d'ouvrir un champ de possibles large. Le fait de laisser la porte ouverte à des *workshops* permet de créer de la rencontre inattendue, du dialogue, un format en collectif. Le fait de considérer la maquette et le dessin comme un travail en soi, permet d'approuver le test, l'essai, l'erreur comme une réelle expérience de la fabrication et de la pratique du design. Le Garage de Marc Bony est ainsi un exemple de lieu riche de sens et d'expériences, où la pratique par la méthode nous montre une nouvelle fois son potentiel.

Garage de Marc Bony.

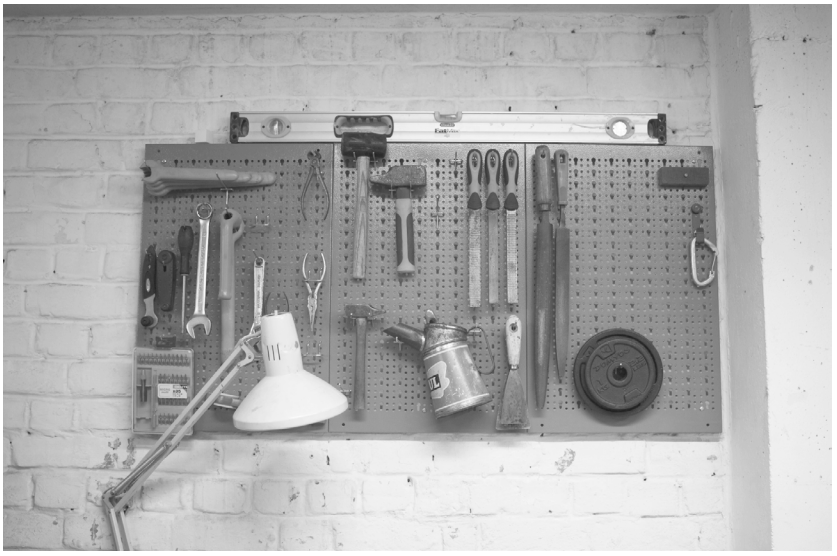


Fig 17.

2. UNE PRATIQUE EN CHANTIER

LE POTENTIEL DU NON-MAÎTRISABLE

Nous l'avons vu, la pratique par la méthode est un cheminement de travail qui ne suit pas une ligné figée et directive. Elle avance au contraire en va et vient, en déambulant au travers des potentiels qu'elle rencontre. La méthode est ainsi ouverte à de très riches possibilités. C'est ce qui en fait sa force. L'erreur, l'obstacle qui pourrait la faire arrêter en chemin, lui donne au contraire envie d'en découvrir davantage, de mieux comprendre cette erreur et de la transformer en potentiel. La méthode se nourrit du réel, qui vient à elle de façon imprévisible. Et cet imprévisible, ce hasard, cet aléatoire qu'elle ne peut pas toujours maitriser, sont en fait des terrains de richesses surprenants. Cette pratique aime le risque, car c'est dans cette expérience de l'imprévisible qu'elle explore de nouvelles possibilités, auxquelles on ne s'attendait pas.

Le hasard a toujours fasciné les artistes, mais pourquoi ne pourrait-il pas fasciner les designers ? Laisser faire le réel, laisser parler la matière, l'aléatoire. Ecouter ce que fait instantanément notre corps, nos mouvements, sans réfléchir. Faire l'expérience du temps qui passe, et concevoir en écoutant ce qu'il nous propose.

C'est bien ce que semble faire Marcel Duchamp et le mouvement Dadaïste. En effet, l'oeuvre de Marcel Duchamp a pu montrer sa particularité a faire échapper à son travail toute affiliation ou explications systématiques. Il semblait se situait entre un hasard et une indifférence, volontaire. Le travail par le hasard était pour lui une façon de ne pas faire recourt à un jeu de préférences et de choix en fonction de sa personnalité. Mais seulement laisser faire les choses.

Dans son ouvrage *Le hasard comme méthode, figures de l'aléa dans l'art du XXème siècle*, l'auteur Sarah Troche explique:

> « En soumettant la décision au hasard, il s'agit donc de déplacer le principe du choix et de substituer, aux hiérarchies préférentielles et aux inclinations du goût, l'équiprobabilité d'un tirage au sort »[1].

---

1. Ouvrage *Le hasard comme méthode : figures de l'aléa dans l'art du XXème siècle* par l'auteur Sarah Troche, Edition Presses Universitaires de Rennes, 2015. p 280.

Effectivement, lorsque nous travaillons sur un projet de création, en tant que designers, nous ne pouvons pas nier que nous avons tous des goûts, et des choix subjectifs qui peuvent orienter le travail. Mais qu'arriverait-il si nous laissions ces préférences personnelles de coté ? Dans ce cas, nous pourrions laisser faire la matière, laisser faire le mélange de l'élan collectif, laisser place à ce qui ne marchait pas et le retenter, de façon aléatoire, sans attente sur le résultat. Laisser faire le hasard.

L'ouvrage de Sarah Troche tente justement de démontrer que même les artistes ne recourent jamais au hasard « par hasard » en l'inscrivant pertinemment comme une méthode de création.

Pour Marcel Duchamp, le hasard est un moyen, un outil. Nous pouvons le voir notamment dans son œuvre *3 Stoppages Etalon* qu'il a réalisé en plusieurs étapes entre 1913 et 1914. Pour cette œuvre, il s'agit de lâcher trois fils d'un mètre de long, à un mètre de hauteur, sur une toile peinte en bleue, et conserver le résultat. Ensuite, en 1918, il découpe et met sous verre les bandes de toile sur lesquelles les trois fils ont été fixés, et réalise trois règles en bois épousant les linéaments des fils de manière à pouvoir les reproduire, ultérieurement, sur d'autres supports. Pour cela Marcel Duchamp a écrit une note détaillant le protocole à suivre, pour justement être sûr de rester dans ce hasard.

Ici, on s'en rend bien compte, Marcel Duchamp dépasse notre champ de la méthode puisqu'il inscrit le hasard dans un protocole à suivre par étapes strictes et rigoureuses. La démarche se rapproche alors de celle du processus, qui engage une suite ordonnée d'opérations. Certes, c'est ici presque un extrême de ce que nous préconisons par la méthode.

Mais la différence est que dans le travail de l'artiste dadaïste, il n'y a pas d'attente exigeante sur le résultat attendu. C'est ici l'expérience de l'inattendu, du hasard, de l'incontrôlable que fait l'artiste.

3 Stoppages Etalon, Marcel Duchamp.

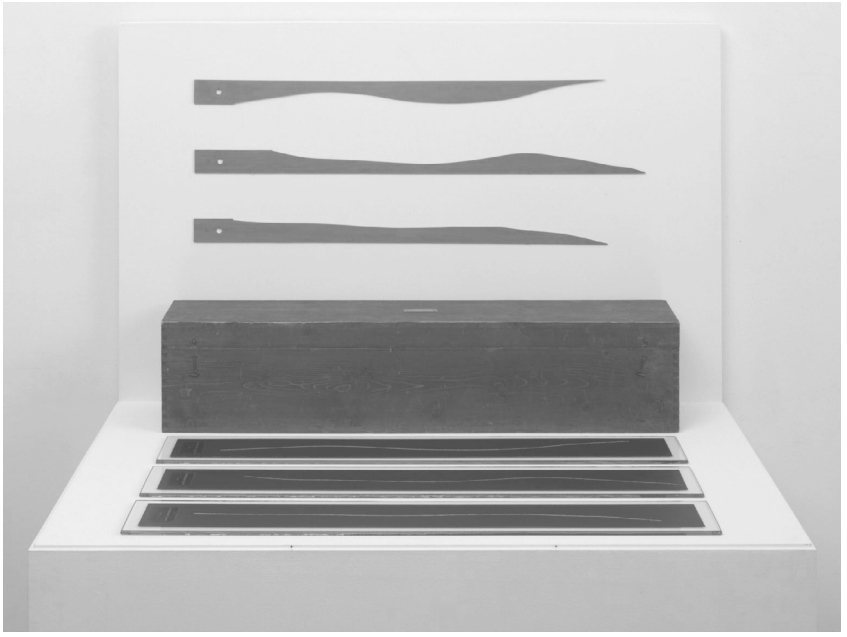


Fig 18.

Nous parlons en effet d'expérience. Car le terme expérience est emprunt au latin *experientia* qui signifie « épreuve, essai, tentative » mais aussi « pratique ».[1]
Il s'agirait donc de « faire l'essai de », tenter, risquer, essayer. Laisser place aux hasard, observer davantage ce que nous laisse voir cet inattendu. Autrement dit, faire l'experience de son monde. Observer le réel, vivre l'environnement qui nous entoure et le laisser venir à nous, tel qu'il est.

Cela nous fait ainsi penser à l'expérience de l'aura que l'auteur Walter Benjamin[2] a pu developper dans de nombreux ouvrages. Nous pouvons le relever dans un de ses écrits *Petite histoire de la photographie* dans lequel il exprime:

> « Qu'est-ce à vrai dire que l'aura ? Un étrange tissu d'espace et de temps : l'apparition unique d'un lointain, aussi proche soit-il. Parcourir du regard, un calme après-midi d'été, une chaîne de montagnes à l'horizon ou une branche qui projette son ombre sur celui qui contemple, jusqu'à ce que l'instant ou l'heure prenne part à leur apparition. Cela veut dire respirer l'aura de ces montagnes et de cette branche »[3].

Pour Walter Benjamin, l'expérience, l'aura, semble être poétique, sensible, corporelle. Ce serait lorsque l'on entre dans un rapport presque spirituel au monde, dans des espaces où la connaissance et la réflexion n'ont pas encore pénétré.

Le parallèle avec le monde artistique est alors évident. L'artiste, peu importe son art, se plonge dans une expérience du réel qui l'entoure, et tente de le manifester aussi sensible qu'il puisse être, par sa pratique.

---

1. Selon le Dictionnaire Historique de la Langue Française, sous la direction d'Alain Rey, Edition Le Robert, 1998. p1368.
2. Walter Benjamin est un philosophe, historien de l'art, critique littéraire, critique d'art et traducteur allemand de la première moitié du xxe siècle.
3. Ouvrage *Petite histoire de la photographie* par Walter Benjamin. Edition Allia, 2012. Traduction Lionel Duvoy. p39, 40.

L'artiste Dominique Beir, dont nous avons pu commencer à découvrir les outils, semble considérer effectivement le hasard, l'imprévu, l'aléatoire, comme des moments essentiels de sa pratique.

> « Le hasard est fondamental dans mon travail, depuis toujours. Et en travaillant, je cherche de nombreuses situations pour que le hasard soit là. Par exemple, quand j'interviens au verso du support, je ne peux pas, a priori, savoir ce qu'il va se passait au recto. Et c'est justement le recto qui va devenir, pour moi, la face visible par tous. Ce sont des stratagèmes que je met en place pour me surprendre. »[1]

Nous l'avons vu, Dominique invente ses propres outils, en explorant des terrains inconnus dans les mécanismes, les surfaces, les textures d'objets existants.

Ainsi, quand elle intervient pour la première fois avec ces outils nouveaux, elle ne sait pas à quoi s'attendre, elle ne peut pas connaître le résultat, puisqu'elle découvre le potentiel de l'outil en même temps que la trace se fait.
« Par de nouveaux outils, des nouveaux supports, je cherche à faire apparaître des choses qui n'existent pas encore. »[2] exprime-t-elle. C'est la richesse du hasard et de la découverte. C'est bel et bien une pratique par la méthode.

Le créateur, qu'il soit artiste ou designer, avance dans une pratique dont il ne connaît pas forcément le résultat, ni le chemin qui va l'y emmener. Il laisse les rencontres inattendues sur son chemin le dévier, le faire changer de direction et lui faire découvrir des expériences nouvelles, qui ne peuvent qu'enrichir le travail en cours.

---

1. Par Dominique Beir, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.
2. Par Dominique Beir, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.

Outil de Dominique De Beir.

Fig 19.

DESIGN EN BRICOLAGES

Au travers d'une pratique par la méthode, nous avons défendu jusqu'ici des cheminements de travail qui ne s'attardent pas sur l'exigence du résultat, ni la ligne directive à suivre pour y arriver. Ce sont plutôt des cheminements qui mettent leur force dans la richesse du chemin qu'ils empruntent. Créer ses propres outils, travailler avec de nombreuses personnes dans des espaces variés, s'épanouir dans la découverte et l'expérience de inattendue.

C'est une pratique en continuelle construction, en continuel changement. En ce sens, nous pouvons dire que la pratique par la méthode est un cheminement continuellement en chantier. Nous entendons par chantier, une dynamique qui se modifie, se construit, en permanence. Nous sommes entourés de chantiers. Nos villes sont en chantier, nos vies sont en chantier. Nous même nous nous construisons en permanence, et ce jusqu'à la fin de nos jours. Le réel, l'environnement, le monde, viennent à nous en continu, et nous changent, nous font prendre des chemins variés, et ainsi nous nous construisons au fil du temps. C'est ainsi la même chose pour la pratique de la méthode en design.

De cette manière cette pratique peut aussi s'apparenter au bricolage en design. C'est ce que nous laisse entendre Sophie Fetro[1] dans la revue *Techniques et Culture*[2], lorsque elle aborde la question du bricolage en design.

En effet, elle définit le bricolage comme une attitude qui consisterait à « aller par-ci par là »[3] dans le sens où l'on ne suit pas une ligne directive et déterminée. Ainsi, le bricolage viendrait d'une façon spécifique d'utiliser les outils et non pas forcément uniquement de la nature des outils que l'on implique dans la pratique. En ce sens, cette façon d'utiliser les outils se concevrait comme une expérience de la découverte et de la recherche. C'est à dire une pratique prospective par une méthode heuristique.

---

1. Sophie Fétro est maître de conférences. Elle enseigne la théorie et la pratique du design à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne.
2. Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012.
3. Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p155.

Ventilateur série *Hacking Households*

Fig 20.

Sophie Fetro exprime :

> « En cela, le bricolage ne désigne pas seulement un travail manuel fait de menus travaux, il constitue plutôt une méthodologie créative « engagée dans le devenir et l'action » (Detienne & Vernant 1974) : une heuristique favorisant la découverte et l'exploration, une façon d'aller obliquement, impliquant à la fois des ruptures et de la coïncidence. Cette conduite pourrait caractériser l'approche du designer et la nature de son travail créatif dans sa dimension prospective »[1].

Cette méthode heuristique se lierait à l'exploration, l'investigation en s'opposant à un processus systématique. Sophie Fetro nous parle de l'action de bricoler comme le fait de « laisser vagabonder l'imagination par des mouvements incidents ».[2]

Cette pratique par le bricolage serait toujours en cours de construction, en action, et se développerait dans un rapport ouvert, où tout n'est pas établi et figé par avance. Sophie Fetro affirme ainsi que « faire du design serait donc par essence bricoler, autrement dit, mettre en œuvre les conditions propices à une approche en zig zag, non rectiligne, du projet. »[3]

C'est ainsi une démarche en vagabondage qui serait favorable aux déroutes et aux imprévus. De ce fait, cette pratique par la méthode, et donc par le bricolage, se distingue entièrement de la pratique par le processus qui se placerait dans une programmation de la démarche, dans laquelle tout est décidée et calculée par avance.

On soutient alors ici l'idée de suivre une approche favorable à l'imprévu. Pourtant, nous le savons, les designers sont au contraire entourés de technologie régiés par les programmes et les calculs.

---

1. Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p155.
2. Revue *Techniques et Culture,* Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p155.
3. Revue *Techniques et Culture,* Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p155.

Les machines, les ordinateurs, sont pilotés numériquement et tout semble ainsi déterminé à l'avance. Comment le designer peut-il ainsi être dans une démarche prospective ? Comment peut-il bricoler si son environnement de travail n'y est pas favorable ?

Heureusement, l'habileté du designer bricoleur ne fait que se développer. De par leurs possibilités techniques, les designers en arrivent à un bricolage numérique, dans lequel ils peuvent intervenir, bricoler, « bidouiller » les paramétrages de programmes et d'outils de fabrication

> « Le travail de programmation, l'écriture de lignes de code, le détournement de programmes de pilotage des machines et la création de plugins (extensions de fonctionnalités d'un programme) constituent un travail spécifique leur permettant d'échapper à un déterminisme trop important induit par les logiques commerciales propriétaires. »[1] exprime Sophie Fetro.

De part cette pratique de bricolage, les designers sont ainsi en continuelle interrogation de leurs savoirs-faire existants. Ils viennent déranger leurs aptitudes et leur maîtrise en les interrogeant, en les défiant sur de nouveaux supports et de nouveaux enjeux.

Pour cela, les designers passent par le test, l'essai, l'erreur. Ils sont en chantier permanent et acceptent cet état non fini et non figé de leur pratique.

Dans cet état d'esprit, nous pourrions nous pencher une nouvelle fois sur le cheminement de travail du designer Marc Bony, et découvrir ainsi la pratique par le « *Quick and Dirty* ». Ce terme anglais signifie littéralement « rapide et sale », que l'on peut traduire par « vite fait, mal fait ». En effet, travailler par le « *Quick and Dirty*»consisterait à réaliser des maquettes « brouillons ».

---

1. Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p156.

Ce sont des tests, des essais imparfaits, qui ont le droit de ne pas être propre, de ne pas être à l'exacte bonne échelle, de ne pas être fait avec tous les composants attendus au résultat. C'est un moment de brouillon qui permet de tester certains mécanismes, certaines mouvances de matériaux en contact avec d'autres, par exemple.

Pour Marc Bony, ces maquettes de garage sont tout simplement essentielles dans le cheminement de travail.

> « Parfois, on perd beaucoup de temps à vouloir faire des choses numériquement, pour, à la fin, faire un prototype, et se rendre compte que ça ne marche pas. Alors qu'on aurait pu commencer par faire du « *quick and dirty* », se rendre compte que ça marche pas et du coup l'améliorer. Il y a des projets qui ont été abandonné et qui ont coûté très cher tout simplement parce qu'on a passé beaucoup de temps à faire de la conception numérique finalisée et très peu de temps à tester réellement les idées. »[1]

Maquettes *quick and dirty*.

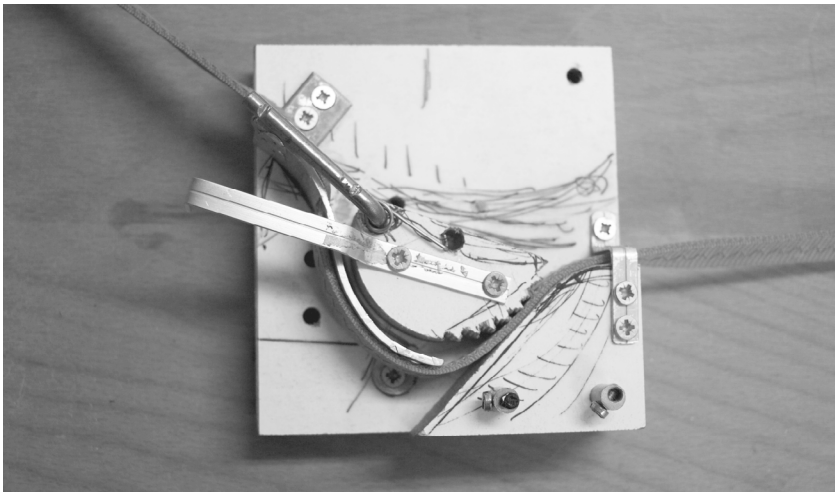


Fig 21.

1. Par Marc Bony, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.

Maquettes *quick and dirty*.

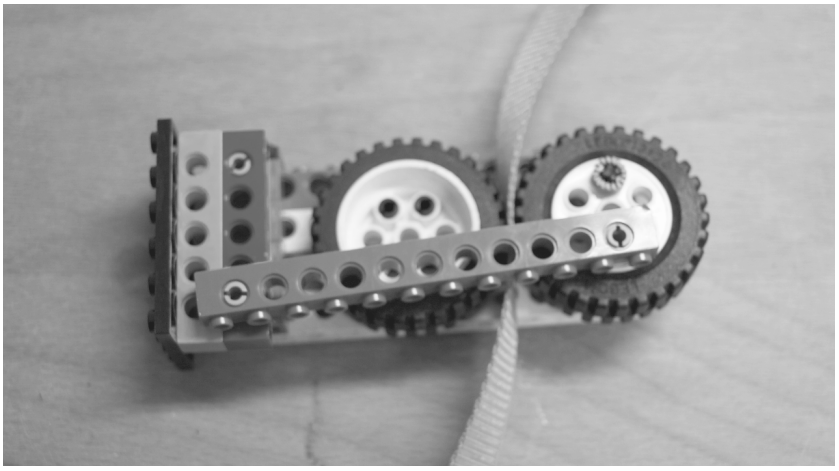


Fig 22.

Cela nous amène alors à considérer l'étapes du *versionning* comme un moment important de la pratique. Nous entendons par *versionning* le fait de faire plusieurs versions du projet en cours, de ne pas se figer sur un seul résultat. Même si le projet semble terminé, cela consiste à oser rebondir sur de nouvelles idées, revenir en arrière, modifier, être dans un état toujours « en chantier » de la conception.

Cela est notamment un élément quotidien de la pratique du Collectif Bam.

> « La réitération fait partie de notre cheminement de travail. C'est la question du *versionning* et des limites du projet. On test les limites d'un projet, on essaye de faire mieux. On sait que la première version a des qualités, mais on se dit que la version d'après ne peut être que mieux, ne peut que rajouter des qualités. »[1]

De cette façon, les designers s'autorise de l'adaptation, c'est à dire de la réglabilité, sur leur pratique et leurs projets. En rendant leur propre pratique réglable, les designers ne peuvent ainsi que l'enrichir, l'augmenter en possibilités et la rendre plus pertinente face aux enjeux actuels du design.

---

1. Par Valentin Martineau, extrait de l'interview avec le Collectif Bam. En intégralité en annexe.

RELATIONS AUX OUTILS

Cette pratique en chantier, en construction, qui fait usage du bricolage amène bien sûr les designers à adopter une certaine relation avec leurs outils. Qu'est ce qui caractérise donc cette relation ?

Pour cela, nous allons nous intéresser à la pensée de Gilbert Simondon[1] au sujet des machines et objets techniques, en nous penchant sur le texte d'introduction de son ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques*.[2]

Dans cette extrait introductif, Simondon prône une prise de conscience du réel sens des objets techniques. Il y aurait, selon lui, une réalité humaine dans ces objets techniques, que nous ignorerions.

> « La plus forte cause d'aliénation dans le monde contemporain réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence, par son absence du monde des significations, et par son omission dans la table des valeurs et des concepts faisant partie de la culture ».[3]

Les objets techniques serait réduit à leur dimension utilitaires et l'on ne prendrait pas en compte leur existence. Au sens plus large, la technique serait perçut soit dans un sens strictement utilitaire c'est ce qu'il appel le « Facile humanisme »[4], soit serait au contraire entièrement vu comme un maître vénéré, telle que peut l'être la machine automatique, c'est ce qu'il appel « le technicisme intempérant ».
« Alors naît un technicisme intempérant qui n'est qu'une idolâtrie de la machine et, à travers cette idolâtrie, par le moyen d'une identification, une aspiration technocratique au pouvoir conditionnel. »[5]

---

1. Gilbert Simondon est un philosophe français du XXème siècle.
2. Ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques.* Edition Aubier Philosophie, 2012 (1958). Gilbert Simondon.
3. Extrait de l'ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques.* Edition Aubier Philosophie, 2012 (1958). Gilbert Simondon. p10.
4. Extrait de l'ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques.* Edition Aubier Philosophie, 2012 (1958). Gilbert Simondon. p9.
5. Extrait de l'ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques.* Edition Aubier Philosophie, 2012 (1958). Gilbert Simondon. p10.

En ce sens, en s'opposant à la machine automatisée, il affirme que le plus haut degrés de la technicité serait ce qu'il appel la « machin ouverte ».[1]
La machine ouverte se trouverait dans un milieu, qui échange dans ce milieu avec d'autres machines. Ces machines ouvertes reçoivent des informations et retransmettent elles mêmes des informations. Elles sont autonomes et ouvertes à l'échange. On peut alors parler d'existences de ces machines.

A partir de cette considération des machines, nous pouvons faire la parallèle avec une même considération des outils. Pratiquer avec des « outils ouvert », être dans une relation « ouverte » aux outils. C'est ce que défend la pratique par la méthode que nous développons ici.
Nous l'avons vu, certains designers, certaines artistes inventent leurs propres outils. D'autres, en viennent à transformer, modifier et intervenir sur des outils déjà existants pour les adapter aux besoins de la pratique en question. C'est une façon de considérer l'outil comme un phénomène ouvert et disponible à toutes expériences.

En continuant de suivre le travail de Marc Bony, nous pouvons nous pencher sur sa relation aux outils. Pour lui, elle est bien particulière, car son principal outil serait la matière.

> « Je dirais que la matière est comme un outil pour moi. Je considère qu'elle est intelligente. Car il y a justement des choses que l'on anticipes pas avec la matière, et c'est en la manipulant que l'on se rends compte de certaines choses. Parfois on est même étonné de se dire que ça marche, alors qu'on aurait pas pu y penser. Pour moi il y a deux choses : il y a la matière qui est intelligente mais il y a aussi la main. Ce sont mes deux outils de base. Et ensuite il y a le cerveau. »[2]

La main et la matière comme outils du designer. Ce sont des façons clairement libres et ouvertes de considérer l'outil et la possibilité de pratique.

---

1. Extrait de l'ouvrage *Du mode d'existence des objets techniques.* Edition Aubier Philosophie, 2012 (1958). Gilbert Simondon. p9.
2. Par Marc Bony, extrait de l'interview. En intégralité en annexe.

Cela nous amène à rapprocher le terme « outil » de celui « d 'appareil » qui semble sensiblement voisin dans leur relation aux praticiens d'art ou de design.

Lorsque nous parlons d'appareil, nous pouvons bien entendu faire référence à l'appareil photographique et sa relation au photographe. L'appareil photographique propose différents réglages, différentes possibilités d'ouvertures, de cadrages, de lumières, de profodeur de champ.
C'est un outil sensible, qui se laisse régler par le photographe. Il est donc modifiable, on peut intervenir dessus et modifier ses réglages.

Dans son ouvrage *A quoi tient le design*[1], Pierre Damien Huyghe exprime à ce sujet:

> « Un appareil a à voir avec le travail, il attend d'être travaillé : quand il l'est, il fait « paraître », il fait venir une parution scientifique qui est inédite, qui n'avait jamais eu lieu jusque là. Un appareil est une disposition technique ouverte à des possibilités, riche d'un épanouissement sensible possible. »[2]

En tant que disposition technique pleines de possibilités, l'appareil fait corps avec le photographe, l'artiste, le designer. A eux deux, ils sont un tout puisque l'un peut interférer dans le cheminement de l'autre. Ils sont chacun ouvert et disponible pour cela.

---

1. Ouvrage *A quoi tient le design. Entretiens.* De Pierre Damien Huyghe. Editions De l'incidence editeur, 2014.
2. Ouvrage *A quoi tient le design. Entretiens.* De Pierre Damien Huyghe. Editions De l'incidence editeur, 2014. p8.

L’EXPERIENCE DU SOUCI

Nous avons discuté l'idée de relations au sein de la pratique. Nous évoquions des relations entre les membres du collectif et les relations que ces designers peuvent avoir avec leurs outils, mais aussi avec les projets qu'ils sont en train de concevoir.

Cette idée de relation nous amène ainsi a parler de soin, et de souci des choses. En effet, pour que le praticien du design soit dans une relation ouverte avec l'objet qu'il est train de travailler, il faut qu'il soit dans une certaine attention de celui-ci. Qu'il veuille en prendre soin. Lorsque le designer s'interroge et remet en question les aspects de sa conception, c'est qu'il souhaiterais que celui-ci s'enrichisse, se développe. En ce sens, le designer est donc soucieux de sa conception. De la même façon, lorsque le designer tente d'interférer dans le mécanisme existant de l'objet, de le démonter pour le remonter mieux encore, de le modifier, on peut dire qu'il soigne l'objet. Ainsi, nous pourrions parler ici d'objets « hôspitalisables ». C'est à dire des objets disponibles, accessibles, pour lesquels on porte une attention particulière. On y accède, on y intervient, on essaye de les rendre plus pertinents par rapport au monde qui les entourent.

Dans l'idée d'être dans une pratique continuellement en chantier, en construction, le designer, comme l'ouvrier avec le bâtiment sur un chantier, travaillerais à rendre meilleur le terrain sur lequel il intervient.
Pour un designer, avoir de l'attention c'est être soucieux de nos objets, de notre monde, de nos besoins, de nos usages. Il fait continuellement l'expérience du souci, puisque son métier est de tenter de résoudre certains problèmes du monde qui l'entoure.

Nous pourrions ainsi nous demander si le design est réellement soucieux aujourd'hui ? Lorsque certains designers s'intéressent uniquement à la forme et au look d'un objet, peut-on dire qu'ils sont soucieux ?

Le designer se doit d'être soucieux d'entrer dans les vrais questions de l'humain et de notre société. Etre attentif à notre monde c'est oser intervenir là où ça ne va pas, sur des terrains encore inexplorés. Pourquoi le designer n'est-il pas plus souvent dans les cimetières, les prisons, les hôpitaux, les espaces en difficultés où des humains ont besoin d'aide ?

Non le design ne va pas résoudre tous les problèmes, le designer n'est pas magicien. Mais ses compétences techniques et son habileté à se poser les bonnes questions ne peuvent qu'améliorer les situations, aider à faire un pas en avant. Le designer est soucieux du monde et en tant que bricoleur, il peut tenter de réparer là où il est necessaire de le faire.

Pour cela, il doit également être observateur et conscient de son environnement. Il doit pouvoir appréhender les impacts que vont avoir les objets entre eux, et autour d'eux. Un objet peut générer des choses imprévisibles, des relations, des fonctions, des comportements, des dégradations sur d'autres éléments de son environnement. Ces impacts doivent être appréhendés par le designer, car le soin de l'objet va jusqu'à son intégration dans l'environnement. Ces impacts peuvent être aussi positifs que négatifs, mais le designer se doit également de s'en soucier.

De cette manière, nous pouvons dire qu'un designer réellement soucieux est un designer qui est toujours en chantier dans les projets car le monde et les humains sont également en constant changement.

3. PARTAGER LA METHODE

DESIGN ACCESSIBLE

A l'inverse, nous entendons souvent valoriser un objet par ses « belles finitions ». Mais ces finitions ne donnent généralement aucun accès à l'objet qui est enveloppé dans une forme figée. Ces objets semblent clairement être issus d'une pratique par le processus. La ligne directive qui les a conçu, n'a pas prévu de réelle relation entre la personne et l'objet. L'objet n'est pas disponible à la variété de chaque individu, de chaque contexte, de chaque environnement. Il est n'est pas perméable au monde dans lequel il s'immisce.

Cela engage ce que nous entendons souvent aujourd'hui : le principe d'*Open Source*. L'*Open Source* signifie en anglais « code source ouvert ». C'est à dire que le code source, le mécanisme, le système interne de l'objet est ouvert, disponible, accessible. Le terme est le plus souvent utilisé au sujet de logiciel informatique. Cela inclut ainsi le fait de donner la possibilité à toute personne d'avoir accès au logiciel, de pouvoir le lire, intervenir dessus, le modifier, et le redistribuer comme il le souhaite. Mais l'état d'esprit « *Open Source* » peut s'appliquer à différent type de support.

Pour prendre un exemple, penchons nous sur le projet *Biceps Cultivatus* conçu par Valentin Martineau et Yoann Vandendriessche, membres du Collectif Bam, en collaboration avec Audrey Bigot et Antoine Pateau. Ces concepteurs du projet se sont réunis dans le cadre de la POC 21, qui signifie *Proof Of Concept*: un camp d'innovation de cinq semaines où de nombreuses personnes se retrouvent pour penser des projets en lien avec la transition énergétique.

A l'occasion de ce camp d'innovation, ces quatre concepteurs se sont posés la problématique suivante : Comment le designer peut-il favoriser ou contribuer aux enjeux de l'*Open-Source* dans une dynamique projet ? La question de l'*Open Source* se pose alors ici. Comment rendre le futur projet accessible à celui qui va l'utiliser ? Comment faire en sorte qu'il se sente concerné et engagé dans sa relation avec l'objet ?

Biceps Cultivatus.

Fig 23.

Pour cela, *Biceps Cultivatus* propose trois modules de cuisine. On y trouve un module de conservation des aliments qui utilise la capacité naturelle de l'évaporation de l'eau contenu dans le sable pour faire baisser la température à l'intérieur du pot en terre cuite. Ce qui créer, en terme de température et d'atmosphère, le même effet que dans une cave. Il y a également un module de bioponie qui utilise le jus du compost récupéré en bas du meuble pour alimenter les plantes se trouvant juste au dessus. Un autre module se présente, lui, sous la forme d'un robot ménager à pédale fonctionnant avec une roue d'inertie.

A ce meuble de cuisine alternatif, les concepteurs y ajoutent une notice disponible, nécessaire à la fabrication du meuble, ou à sa modification. Cette notice présente ainsi l'accessibilité du meuble pour toutes personnes. Mais le meuble parle aussi de lui même par ses composants et leur agencement.

Biceps Cultivatus.

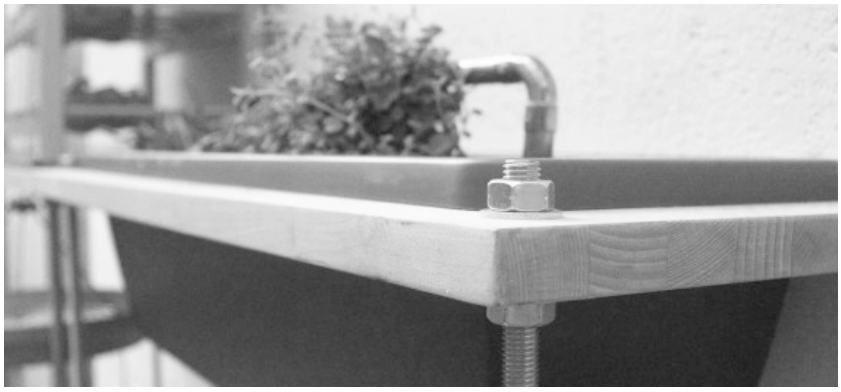


Fig 24.

Biceps Cultivatus.

Fig 25.

En effet, il n'y a pas d'enveloppe qui recouvre le meuble pouvant lui donner un style de par une forme surajoutée. Au contraire, les composants sont disposés de façon brut, tel qu'ils sont, tel qu'ils ont été acheté en magasin de bricolage. Visuellement le meuble est simple à lire, on y comprend clairement sa construction ainsi que les liaisons entre chaque composants. Toute personne peut ainsi se projeter dans sa fabrication.

En s'imaginant le construire, l'agencer à sa façon et ainsi bien comprendre tous les mécanismes du meuble, la personne semble prendre soin de l'objet. Elle est attentionnée envers l'utilisation qu'elle va en faire et va donc être sensible à sa façon de cuisiner, de conserver ses aliments.

De cette manière on se rend compte dans un premier temps, que le designer a été soucieux de sa conception. Ensuite, l'objet conçu, lui, incite la personne à soigner son environnement, et invite ainsi au souci du bien commun. Bien manger, bien conserver, ne pas gaspiller, par exemple. Ici l'expérience du souci concerne une transition énergétique, mais cela peut concerner des terrains du design très riche et variés. Cela est simple. Cela est censé être naturel dans notre pratique du design, et notre pratique de l'environnement. Il s'agit de se soucier de notre monde, de prendre soin de nous même et de ce qui nous entoure. C'est la tâche du designer, comme celle de nous tous.

Biceps Cultivatus.

Fig 26.

« FAIS LE TOI-MÊME »

Nous parlons d'un design accessible, où même la notice de fabrication de l'objet est parfois mise à disposition. On incite les personnes à être soucieuses de leur monde en s'investissant eux même dans la conception de leur environnement, de leur espace, de leurs objets. On les pousse à être concernés dans l'utilisation des objets qui nous entoure.

Cela nous amène à nous demander si tout un chacun peut ainsi être designer ? Il y a là comme une démocratisation du métier de designer que l'on tenterait de mettre à la portée de tous.

C'est ce que semble montrer du doigt la pratique du *Do it yourself* qui désigne le fait de le « faire par soi même ». Lancée principalement dans les années 1960 et 1970, cette pratique se développe comme un mouvement. Elle désigne une autoproduction qui amène à prendre en charge la conception, la fabrication, voir même la distribution de son objet. L'échelle de fabrication est alors plus petite, plus locale, et cela inclut d'être en dehors des logiques industrielles. L'état d'esprit *Do it yourself* incarne le fait que tout un chacun, amateurs ou non, « passe à l'action », fabrique, construise, en fonction de ses moyens, à son échelle. C'est à dire de faire l'expérience de sa propre pratique, expérimenter des choses, tester.

Cela développe une forme de pensée comme une forme de travail, et se revendique comme un engagement ou même une méthode de travail. L'hétérogénéité du mouvement en fait sa force.

Le mouvement développe une dimension collective et collaborative, qui amène à penser un rapport à l'autre et à se projeter dans une évolution collective. Proche du bricolage, il pousse à aller vers l'expérimentation concrète de nouveaux chemins de pratique, de nouveaux outils de fabrications, de nouveaux usages à interroger, et de nouveaux objets à concevoir. Le champ des possibles est ouvert. Cela entre dans un état d'esprit d'un design accessible.

L'ouvrage *Système DIY. « Faire soi-même à l'ère du 2.0 »* dirigée par Etienne Delprat nous immerge dans cette même direction :

> «Faire avec ses outils, ses moyens, ses savoirs, mais quoi qu'il en soit, faire avant tout. Cette volonté de créer invite à imaginer d'autres tactiques, à explorer d'autres processus de création et manières de faire. L'ingéniosité de l'individu ou du groupe est stimulée par les conditions de production et la matière disponible. En ce sens, la démarche est proche de celle du bricoleur. »[1]

Le mouvement *Do it yourself* développe ainsi de nouvelles alternatives et une grande envie de changements radicaux dans la façon de concevoir notre monde. L'échange, le dialogue, sont ainsi des maîtres mot de cette pratique qui souhaite replacer les relations et l'humain au centre. L'engagement se porte ainsi vers une transmission partagée au sein de cette pratique, notamment par des expérimentations collectives. Cela amène à esquisser des formes de « vivre ensemble » s'appuyant sur un travail à l'« horizontale » et une co-création en continu.

C'est notamment ce que peut nous faire découvrir La Paillasse, qui se nomme comme un « *biohackerspace* ». La Paillasse est un laboratoire communautaire situé dans le 2ème arrondissement de Paris. La communauté est composée d'amateurs d'origines très diverses ayant pour point commun une curiosité pour la biologie et les biotechnologies. Cette curiosité se développe comme un engagement qui pousse une envie d'apprendre et de créer ensemble leurs propres projets. C'est ainsi autour des sciences du vivant que chacun y infuse ses compétences personnelles. La biologie semble y être démocratiser, et toutes personnes de divers horizons et disciplines y est le bienvenu. L'idée est d'explorer des approches nouvelles en s'ouvrant d'une façon différente à la biologie.

---

1. Extrait de l'ouvrage *Système DIY « Faire soi-même à l'ère du 2.0»* coordonné par Etienne Delprat. Editions Alternatives, 2013. p17.

La Paillasse rentre ainsi dans cet état d'esprit « *Do it yourself* » car elle sort des logiques industrielles pour créer, avec les moyens de sa communauté, ses propres projets, et interroger ses propres thématiques. La richesse interne créée par la diversité collective de sa communauté en fait ainsi une force qui lui donne les outils propices à explorer des terrains inconnus ou incertains de la biologie.

Les membres de la Paillasse ont pu s'atteler à de nombreux projets riches de curiosité et d'audace. Découvrons ainsi le projet « *Quick and Dirty DNA bacording* » qui est une méthode d'analyse pouvant déterminer une signature génétique. Elle permet de reconnaître l'espèce d'une plante, d'un animal, d'une bactérie, d'un champignon, mais peut également connaître l'origine des viandes dans les produits agro-alimentaires. Nous pouvons aussi déterminer par cette méthode si un aliment est un organisme génétiquement modifié ou non, et donc mieux savoir ce que l'on mange.[1]
Ce projet s'inspire d'une méthode d'analyse existante mais inaccessible pour tout un chacun car trop longue et trop couteuse. C'est pourquoi ils ont mit en place cette méthode *quick and dirty*, plus simple, plus rapide et moins chère, car elle peut apporter des résultats d'analyses en quelques heures ou un très faible coût.

---

1. D'après le site internet de la Paillasse : http://lapaillasse.org/?p=1063

En ce sens, on comprend ainsi l'énergie que peut générer la pratique par le Do It Yourself.
Certes, cette pratique est accessible pour tout un chacun, peut importe les compétences initiales. Mais les designers ne sont pas non plus absent de ce mouvement et cela amène à leur considérer de nouveaux rôles. L'état d'esprit de cette pratique amène ainsi à être dans une logique de partage qui laisse une grande marge de manœuvre aux usagers pouvant être eux-même acteur de la conception. Les designers, comme toutes autres personnes, expérimente avec passion les terrains inconnus qui se présentent à eux, et dialogue, partage, échange, dans une pratique collective.

Une nouvelle fois, nous sommes bien immergés dans une pratique par la méthode, qui propose de faire l'expérience de cheminements nouveaux, amenant à la découverte, à l'expérimentation et au lancement de projets riches de sens.

PRESENTER LA METHODE

Nous nous intéressions dans cette troisième partie du travail à l'après-conception, au devenir de la pratique par la méthode. Nous avons vu comment cette méthode en design se transmet, se partage à l'usager et à tout un chacun, peu importe les compétences.

En tant que discipline se souciant du monde et concevant pour nos besoins, nos usages et notre relation au monde, le design est destiné à l'expérience de chacun.

Mais nous le savons, certains objets, certaines conceptions se doivent de témoigner. Elles doivent témoigner de savoir-faire, de techniques, de conceptions passées ou actuelles. Le design doit s'inscrire dans l'histoire et c'est notamment par l'exposition au monde qu'il le fait. C'est pourquoi nous le retrouvons dans des musées et autres espaces d'exposition.

Le terme « exposer » est emprunt au latin *exponere* qui signifie « mettre à la vue de ». En mettant à la vue le design dans des lieux d'expositions, cela permet à tout un chacun de découvrir, d'apprendre, de comprendre cette discipline. C'est une façon de partager, d'échanger au nom du design.
C'est pourquoi nous nous penchons ici sur différentes façons d'exposer, de mettre à la vue des conceptions issue du design.

Nous nous intéressons alors, tout d'abord, à la mise à la vue des travaux issus de l'école du Bauhaus, lors de l'exposition « L'esprit du Bauhaus »[1] au Musée des Arts Décoatifs de Paris. Une fois entrés dans l'exposition, nous pouvons constater que les scénographes ont constitués trois façons de mettre à la vue les travaux du Bauhaus.

1. Exposition « L'esprit du Bauhaus » au Musée des Arts Décoratifs de Paris, du 19 octobre 2016 au 26 février 2017. Comissariat général Olivier GABET, Anne MONIER assistée de Louise CURTIS et Raphaèle BILLÉ. Marie-Sophie CARRON DE LA CARRIÈRE pour la partie contemporaine de l'exposition. Commissariat scientifique Monique BLANC et Béatrice QUETTE. Direction artistique Mathieu MERCIER. Scénographie Laurence FONTAINE. Graphisme Bastien MORIN.

La première façon est de disposer les objets issus du design, dans des vitrines. Nous pouvons le voir dès les premiers pas dans l'exposition, quartes vitres de verre enferment les objets sur un socle. Ces boites de verres sont alors le plus souvent posées contre un panneau ou accrochées directement au mur. La scénographie les alignent les unes à cotés des autres ou les unes derrières les autres en léger décalage.

La deuxième façon de mettre à la vue les travaux est sous cadres. De nombreux projets du Bauhaus sont issue du graphisme, de la photographie ou de la communication visuelle. Ces travaux sont alors également mis sous vitres, encadrés à plat, puis accrochés contre un panneau de la scénographie.

La troisième façon de disposer les productions du Bauhaus est de les isoler dans une alcôve en laissant une ouverture à la vue pour pouvoir les observer, à distance. On parle ici principalement de travaux de mobilier. Chaises, fauteuils, tables, meuble d'appoints sont alors mis en espace sur une estrade. Ils sont entourés de quatre panneaux dont un qui dispose d'une ouverture rectangulaire nous permettant de les observer.

Ces trois différentes dispositions s'imposent alors à nous comme problématique. Tout d'abord car nous parlons ici de travaux en design. C'est à dire d'objets issus d'une pratique, et dédiés à une utilisation, donc à des manipulations, des expériences tactiles et sensibles. Or, nous sommes ici face à des productions absolument inaccessibles. Leurs dispositions nous met à distance en créant un écart, une barrière fictive entre elles et nous. Elles ne sont donc pas palpables, nous ne pouvons pas toucher les matériaux, manipuler les mécanismes, sentir les textures et les dialogues corporelles que peuvent émettre certains objets. Nous ne pouvons donc pas en faire l'expérience physique et sensible. Et bien évidemment, nous ne pouvons pas faire l'expérience de leurs usages. Est-ce donc réellement une exposition de design ?

Exposition l'Esprit du *Bauhaus*.

Fig 27.

Exposition l'*Esprit du Bauhaus*.

Fig 28.

Exposition l'*Esprit du Bauhaus.*

Fig 29.

Nous affirmons ainsi qu'il s'agit, dans cette exposition, d'une représentation des travaux du Bauhaus, et non pas d'une présentation.

En effet, nous souhaitons ici différencier la représentation en design de la présentation en design pour distinguer deux façons de mettre en espace ces travaux.

Comme dans l'exposition « l'Esprit du Bauhaus », la représentation est indirecte, elle passe par le truchement, la copie, l'artificiel. Elle substitue à la chose réelle, en présence, une image qui la comble et qui la redéfinit. Nous l'avons constaté sur ces objets, ces mécanismes, ces volumes qui étaient là, en présence, mais qui pourtant étaient comme aplatis par des vitrines qui les transformaient en simples images, affiches du design. La représentation est un signe, elle ne cherche qu'à distraire visuellement dans le seul but d'une communication attrayante.

En ce sens, le représentation pourrait se rapprocher d'une pratique par le processus comme définit plus tôt. Une production représentée dans une exposition tel que « l'Esprit du Bauhaus » ou bien d'autres, pourrait être une production qui provient d'un processus dans le sens où il a atteint son but, l'exposition, et ne cherche pas à aller plus loin, quitte à supprimer son état initiale. Lorsque l'on représente des objets de design dans une exposition, on ne peut pas les toucher, ils sont figés sur leur socle et fermés à toute déroute ou modification. Ils ne peuvent pas être salis, altérés, et donc encore moins croiser une déroute qui les modifieraient.

En ce sens, nous considérons à l'inverse la présentation comme ce qui rendrait la manifestation concrète d'une chose au moment où elle se manifeste. Il y a donc dans la présentation l'idée de présent, mais surtout de présence. L'étymologie de présence viendrait du latin *prae-sens* qui signifie « l'être qui vient en avant »[1]. Dans la présence il y a alors l'être même de la chose, sa substance réelle, qui apparait comme une révélation, comme une manifestation.

---

1. Selon le Dictionnaire historique de la langue française, sous la direction de REY Alain. Edition Le Robert.

Lorsqu'on veut présenter des travaux issus du design, il est alors question de mettre en présence ce qu'ils sont vraiment et non pas l'image que l'on veut leur donner. Il est question de proposer l'expérience des ces travaux, car c'est par elle que l'on découvrirait leur substance réelle.

Ainsi, de façon logique, la présentation se lie à une pratique par la méthode, comme définit plus tôt. Car un objet de design
présenté, serait un objet de design en présence qui serait ouvert tout d'abord à l'utilisation, à la manipulation, mais aussi donc à sa modification, à ce qu'il soit altérer, user, remanier. Dans la présentation, lorsque les usagers font l'expérience des objets, ces expériences sont considérées comme des potentiels qui peuvent faire évoluer l'objet. Contrairement à la représentation, qui, elle, traite les objets comme s'ils étaient issus d'un processus en les enfermant dans de simples signes visuels.

Nous défendons qu'il faudrait sortir d'une scénographie d'exposition, c'est à dire de représentation, pour aller vers une scénographie d'expérience, c'est à dire de présentation. L'exposition et la présentation ne sont pas incompatible, bien au contraire.

Pour cela, nous nous intéressons à l'exposition de Martino Gamper nommée « Old Furniture, new faces »[1] dans la Chapelle Saint-Louis des Gobelins au Mobilier national des Gobelins. Martino Gamper est un designer italien qui vit et travaille principalement à Londres. Au coeur de cette chapelle, l'exposition est bien inhabituelle. En effet, le designer y a installé son atelier de création. Pendant une période de sept jours, nous sommes invités à venir observer Martino Gamper travailler en direct, sous nos yeux, avec ses outils et son équipe. Le designer emploi alors comme matière premières des objets déclassés du Mobilier National : des fragments de meubles, de luminaires, de pendules, des coupons de textiles, avec lesquels il produit un collage de matières et de techniques qui lui permet d'élaborer de nouveaux objets. Nous observons alors la conception de ses nouveaux objets en direct.

---

1. Exposition «Old Furniture, New Faces» de Martino Gamper dans la Chapelle Saint-Louis des Gobelins au Mobilier national des Gobelins, à Paris. Du 14 au 20 novembre 2016. L'exposition est le fruit d'un partenariat entre le Centre National des Arts Platiques (CNAP) et le Mobilier National.

Nous sommes au coeur de sa pratique de designer puisque nous pouvons voir les fragments de matières évolués petit à petit vers des nouveaux objets et de nouveaux usages. Nous sommes dans un espace poussiéreux, et absolument pas ordonné. Des plateaux de bois posés sur des volumes leurs sert de tables. Des outils sont disposés ici et là, sur les plateaux et le sol. Des pots de colles, des tubes de vernis, des ficelles, et des fragments de matériaux très divers sont dispersés aléatoirement, au fur et à mesure de leur pratique, dans l'espace de la chapelle. Il y a beaucoup de bruits. Nous pouvons entendre les matériaux s'entrechoqués, les outils travaillés. Nous sommes immergé dans du désordre lié à la spontanéité d'une pratique, nous sommes au coeur d'un atelier.

Exposition *Old Furniture, new faces.*

Fig 30.

Pourtant nous parlons bien ici d'une exposition de design. Nous sommes invités à découvrir le travail d'un designer. Pour cela, ses œuvres achevées ne sont pas figées contre un mur, ou enfermées dans une vitrine. Dans l'exposition de Martino Gimper, nous sommes baigner dans l'atmosphère d'une pratique. Car le design ne se réduit pas uniquement aux résultats de conception.

Exposition *Old Furniture, new faces.*

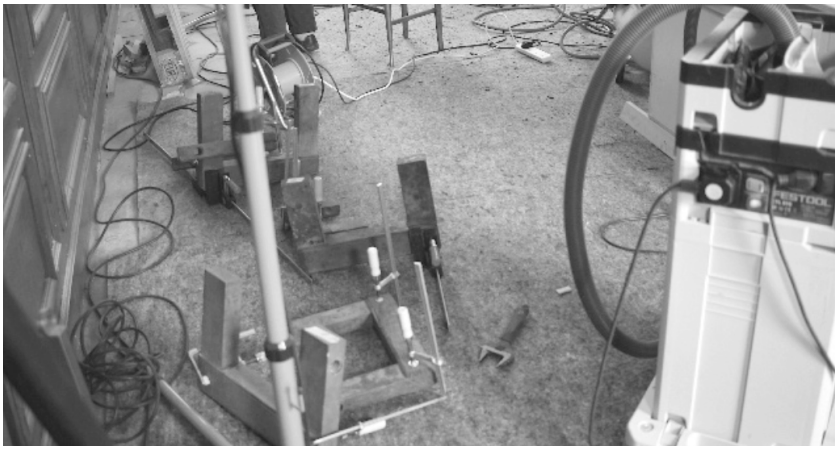


Fig 31.

Exposition *Old Furniture, new faces.*

Fig 32.

Le cheminement de la conception et le travail pratique du designer peut être une œuvre en soi à exposer au nom du design.

Ici, l'environnement de travail, recréer dans la chapelle, nous faire vivre l'expérience de l'atelier d'un designer.
Nous sommes là, physiquement, sensiblement, dans un espace en mouvement où la conception évolue sous nos yeux.

En ce sens, nous sommes bien là dans une présentation du design : les objets sont « mis en présence » dans le sens où nous les percevons dans leur essence, leur substance réelle : leur conception.

Aussi, le designer n'est pas absent de l'exposition du design. Il n'est pas un élément secret, mystérieux de l'objet. Il est là, en présence dans l'espace d'exposition, nous pouvons voir ses mains au travail, ses déplacements dans l'espace de « l'atelier », ces choix de matériaux en direct, ses mouvements et ses gestes techniques dans la conception. Nous pouvons même lui parler, discuter avec lui, lui poser une ou plu- sieurs questions. La conception, l'avant résultat, ainsi que le designer ne sont pas éliminés de l'exposition de design. Ils en font partie intégrante, au même titre que l'objet final.

En ce sens, puisque le design ne s'arrête pas à un simple résultat de conception, présenter le design serait présenter sa pratique. Et il est grand temps d'accepter que la pratique n'est pas un moment secret, à cacher, à ne pas connaître et à ne pas reconnaître. Oui, la pratique est faite d'imperfections, d'aller retour, de défauts, de modifications, d'accidents, mais ces déroutes en font sa force et son potentiel dans la conception.

Nous parlons bien ici de ce que nous appelons « méthode ». La pratique par la méthode, dans un cheminement ouvert et libre mériterait elle aussi d'être exposé sous forme de présentation. Car présenter la méthode serait accepter de présenter des objets en devenir et non-paralysé dans un moule prédéterminé. La finalité de l'objet de design est bien la rencontre physique, mentale et sensible avec l'humain, qui est lui aussi fait d'aléatoires et d'imperfections. En ce sens, il serait temps d'accepter de présenter l'objet dans son atmosphère de pratiques incertaines et de rencontres sensibles, qui en font sa force.

CONCLUSION

Ce travail de recherche était l'occasion de nommer une façon de travailler et de pratiquer le design qui me parait pleine de libertés et de possibilités.

Le design a tendance à être vu comme une occasion de faire uniquement de la forme et du style. Nous entendons souvent « c'est design », comme si cette discipline pouvait se réduire à un simple adjectif. Alors que cette discipline mérite tellement plus d'ouvertures. Elle se doit même de s'ouvrir, c'est une exigence. Car d'origine, le design est à la destinée de nous, humains, de nos besoins. Il est là, et nous suivra tout au long de notre vie dans notre environnement le plus proche, le plus réaliste, le plus concret. Le design est là pour se pencher sur les difficultés qui nous entoure dans nos espaces, nos mouvements, nos relations au monde et s'engager à les résoudre. Nous avons besoin de lui. Et c'est pourquoi il ne peut pas se réduire à faire uniquement de la jolie forme. Le design doit se poser les bonnes questions, aller sur les terrains juste, et proposer des chemins riche de sens.

Mais pour s'ouvrir, le design, et les designers, ont besoin d'élargir leur champs de pratique, d'essayer de nouveaux chemins, de tester de nouvelles façons de travailler.

La méthode, que nous avons pu définir, est une des pratiques qui se propose comme suffisamment ouverte pour s'engager au nom d'un design pertinent. Dans ce mémoire, nous avons tenter de comprendre en quoi consistait cette pratique par la méthode et en quoi elle peut être un réel potentiel.

Nous avons donc d'abord vu en quoi elle se liait à un travail à plusieurs, en collectif, et ce que pouvait apporter l'énergie de groupe. Ensuite, nous avons tenter d'admettre que l'on ne peut pas toujours maitriser son projet, mais que l'inconnu, le hasard, la découverte ne peuvent qu'enrichir la démarche en cours. C'est ainsi admettre que sa propre pratique du design est en continuelle construction, au travers de ses expériences, de ses outils, et de sa relation au monde.
Enfin, nous avons imaginer comment cette pratique par la méthode pouvait être transmise, partager, communiquer, échanger au-delà des designers, à tous les humains.

Dans ce travail, nous avons pu rencontrer notamment des designers, déjà immergé naturellement dans ce type de pratique. Leur métier n'est pas figé, n'est pas tracé d'avance. Ils semblent inventer jour après jour leur propre pratique du design. Et en ce sens, ils inventent leur propre métier.

Finalement, ce qui fait sens dans cette réflexion, c'est que la méthode est un cheminement de travail. Alors, la méthode peut s'appliquer à tout type de travail, et nous avons pu l'explorer notamment autour du travail du designer. Cette pratique par cheminements pourrait donc s'appliquer dans tout contexte avançant dans une démarche créative.

Ne pourrions-nous pas alors l'appliquer à l'école, dans un sens pédagogique ? Ne pourrions-nous pas, comme les designers, offrir la possibilité aux élèves et aux étudiants de créer leur propre pratique scolaire, d'explorer des cheminements riches de découvertes ? Ainsi, par des démarches créatives issues d'une pratique par la méthode, ne pouvons-nous pas proposer des formes scolaires innovantes ?

BIBLIOGRAPHIE

- BENJAMIN Walter. *Petite histoire de la photographie*. Traduction Lionel Duvoy. Edition Allia, 2012.

- BOSQUÉ Camille, NOOR Ophélia et RICARD Laurent. *Fablab, etc. Les nouveau lieux de fabrication numérique.* Edition Eyrolles, 2014.

- DE CERTEAU Michel. *L'invention du quotidien*. Tome 1. *Arts de faire*. Edition Gallimard, 1990.

- DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix. *Mille Plateaux*. Tome 2, *Capitalisme et schizophrénie*. Éditions de Minuit, Paris, 1980.

- DELPRAT Etienne. *Système DIY « Faire soi-même à l'ère du 2.0 »*. Editions Alternatives, 2013.

- DONNOT Kévin, GAY Élise et MASURE Anthony. Revue *Back Office* 1. *Faire avec*. Coéditée par Fork Éditions et les Éditions B42. 2017.

- GOLSENNE Thomas et RIBAULT Patricia, sous leur direction. Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « *Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain* ». Editions EHESS, 2012.

- HUYGHE Pierre-Damien. *A quoi tient le design. Entretiens.* Editions De l'incidence editeur, 2014.

- HUYGHE Pierre-Damien. Du travail, essai. Revue Azimuts 46. Edition ESADSE, 2017.

- HUYGHE Pierre-Damien. *Commencer à deux. Propos sur l'architecture comme méthode.* Editions Mix, 2009.

- LATOUR, Bruno. *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique.* (1999) Editions La Découverte, dans la collection «Armillaire». 2001.

- MARION Grégory. Thèse : *Design tactique ? Recherche sur les pratiques de formes incidentes.* Dirigée par Pierre Damien Huyghe. 2016

- OLDENBURG Ray. *The Great, Good Place.* Edition Da Capo Press, 1999.

- RANCIÈRE Jacques. *Le maître ignorant*. Edition Fayard, 1987.

- SIMONDON Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques.* (1958) Edition Aubier Philosophie, 2012.

- TROCHE Sarah. *Le hasard comme méthode : figures de l'aléa dans l'art du XXème siècle.* Edition Presses Universitaires de Rennes, 2015.

- *Innover dans l'école par le design*. Ouvrage Collectif. Edition Réseau Canopé et la Cité du design de Saint-Etienne. 2017.

ICONOGRAPHIE

- **Fig 01**, **Fig 02.**
  Collectif de scientifiques au travail.
  Images extraites de l'ouvrage de LATOUR Bruno.
  L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique. (1999) Editions La Découverte, dans la collection «Armillaire». 2001.

- **Fig 03, Fig 04, Fig 05, Fig 06.**
  Le PLES, outil du Collectif Bam.
  Images extraites du site internet du Collectif Bam.
  http://www.collectifbam.fr/project/ples/

- **Fig 07.**
  Oeuvre de Dominique De Beir. *Il fait grand Bleu*. 2006-2007.
  Carbonne couleurs, collages, impacts, carton blanc.
  196 x 150 x 3 cm. Photographies prises par mes soins lors de l'exposition de ses oeuvres à la Galerie Jean Fournier, Paris, 2016.

- **Fig 08, Fig 09, Fig 10, Fig 11, Fig 12, Fig 13. Et Fig 19.**
  Outils de Dominique de Beir. Photographies prises par mes soins dans son appartement/atelier lors de notre interview.

- **Fig 14.**
  Oeuvre de Dominique De Beir. *Altération*. 2016.
  Peinture, cire, impacts et polystyrène 58 x 34 x 3 cm
  Photographie prise lors de l'exposition de ses oeuvres à la Galerie Jean Fournier, Paris, 2016.

- **Fig 15, Fig 16, Fig 17.**
  Garage de Marc Bony. Photographies prises par mes soins lors de notre interview dans son garage.

- **Fig 18.**
  Oeuvre de Marcel Duchamp. *3 stoppages étalon*. 1913, 1914.

- **Fig 20.**
  Image extraite de la Revue *Techniques et Culture*, Numéro 64. « Essais de bricologie. Ethnologie de l'art et du design contemporain ». Editions EHESS, 2012. p152. Ventilateur série *Hacking Households*, 2014, design : Jesse Howard, Leonardo Amico, Thibault Brevet, Coralie Gourguechon, Jure Martinec, Natasa Musevic et Tilen Sepic. © photographie Tilen Sepic.

- **Fig 21, Fig 22.**
  Maquettes de garage *quick and dirty* de Marc Bony. Photographies prises par mes soins lors de notre interview dans son garage.

- **Fig 23, Fig 24, Fig 25, Fig 26.**
  Projet Biceps Cultivatus conçu par Valentin Martineau et Yoann Vandendriessche, membres du Collectif Bam, en collaboration avec Audrey Bigot et Antoine Pateau dans le cadre de la POC 21. Images extraites du site internet du Collectif Bam : http://www.collectifbam.fr/project/biceps-cultivatus/

- **Fig 27, Fig 28, Fig 29.**
  Photographies prises par mes soins lors de l'exposition l'Esprit du Bauhaus au Musée des Arts Décoratif de Paris du 19 octobre 2016 au 26 février 2017.

- **Fig 30, Fig 31, Fig 32.**
  Photographies prises par mes soins lors de l'exposition Martino Gamper « Old Furniture, new faces » dans la Chapelle Saint-Louis des Gobelins au Mobilier national des Gobelins de Paris.

ANNEXE

INTERVIEW

COLLECTIF BAM

Mars 2017

Angélina Stoesz : Pour vous, qu'est ce que c'est que de travailler en collectif ?

Valentin Martineau : C'est de la complémentarité, de l'ouverture. Travailler en collectif nous permet d'aller chercher de nouveaux terrains qu'on ne serait pas aller chercher seul.

Morgane Chevalier : Moi qui ai travaillé seule, je me rend compte qu'il y a une vraie différence. Quand tu travaille en collectif tout d'abord tu dis « nous », et ça change énormément d'éléments, même socialement. Dans la relation avec les clients, ça change beaucoup les choses.

Valentin Martineau: C'est sûr que quand tu dit « nous » ou « on », tu sais que tu parles au nom d'un groupe d'individus, avec cette notion de collectif.

Morgane Chevalier: il y a aussi une énorme remise en question qui est intéressante, car quand tu es tout seul tu te poses forcément moins de questions. Etre en collectif permet de se poser des questions sur absolument tout. Il faut trouver des situations, comme devoir trouve un lieu, pour cinq ou six personnes qui ont des personnalités différentes. Pour se mettre d'accord sur un nom, des valeurs..etc cela oblige à se concerter souvent, car il n'y avait pas de cadre pré-imposé avant.

Thomas Thibault : Je crois que le mot collectif est flou, et qu'il est bien justement comme ça pour se rassembler, ça amène un peu de surprise, de porosité. C'est un mot qui est bien pour se dire de se rassembler sans savoir trop comment, avec qui, autour de sujets et d'envies communes et là « faire collectif » ça fait un peu comme un groupe de musique en fait.

Valentin Martineau : Oui, et puis il y a cette volonté de signer ensemble dans quel sens on veut aller, et chaque individualité à sa manière de faire. Tu ne peux pas te cantonner à ton regard. Quand tu argumente quelque chose auprès des autres, ce n'est pas pour leur vendre mais pour poser des questions, avoir un réel échange. Tu n'as pas à faire valider quoi que ce soit, tu n'est pas dans un r apport prof/élève, ni dans un rapport client. Il y a une proposition sur la table, ce qui a engendré le soulèvement de questions. Ces questions sont partagés, chacun y donne son point de vue, et généralement on arrive à saisir ce qu'il y a de plus pertinent dans l'ensemble des réflexions.

D'ailleurs j'adore cet exercice quand on est en temps collectif, car on est là juste pour poser de la matière dans laquelle chacun se ressaisit de quelque chose jusqu'à ce qu'on aille dans ce qui nous semble évident. Et cette évidence elle aurait pas vu venir d'une évidence personnelle, elle vient d'une évidence collective, qui a envie de créer quelque chose pour les autres.

Morgane Chevalier : C'est aussi une leçon d'humilité. Dans des constructions vraiment commune, on se rend compte qu'à la fin de la réflexion et du projet, c'est un mélange des interventions de tout le monde et une validation commune.

Anthony Ferretti : Pour moi, le collectif c'est tout simplement le fait d'être en groupe. Du coup une agence c'est un collectif, un groupe de musique c'est un collectif, une société c'est un collectif.

Angélina Stoesz : Dans quels types d'espaces vous vous sentez bien pour travailler?

Valentin Martineau : Au début de la création du collectif, on était très centré sur le fait de travailler sur le numérique et le collaboratif. Et le terme « collaboratif » a emmené du coup sur des postures de travail qui sont des travaux en groupe. Et là on a tout de suite vu qu'il y avait des lieux plus propices que d'autres. On a vu que les ateliers étaient toujours externalisés dans des lieux approprié au fait de travailler en groupe.

Ainsi, les lieux qu'on devrait créer pour travailler devait prendre en compte la collaboration, et la considération de différentes postures. D'ailleurs, la notion de « tiers lieux » qui est d'ailleurs exploité dans la Biennale de design de Saint Etienne, est très représentative de cela. On est avec des individus qui ont des besoins différents, des ressources différentes, ce qui, forcément, demande spatialement de répondre à différentes modalités de travail. Donc au sein du collectif, il n'y a pas qu'un seul lieu, le collectif n'a jamais été un lieu. On a été dans des espaces différents. Aujourd'hui on nos bureaux au métro Gambetta à Paris, mais on travaille aussi beaucoup au *TechShop* à Ivry sur Seine, on travaille beaucoup chez les clients, et également beaucoup chez nous à nos domiciles respectifs.
Et donc tout cela créer une mouvance permanente. Il n'y a pas de lieu qui signe l'intention collective.

Thomas Thibault : Oui, et on en a surtout jamais ressenti le besoin. Moi je me sens autant en collectif quand je vais travailler à la Cité des Sciences de Paris, au bureau à Gambetta, chez moi, ou autres. Aujourd'hui je vais souvent retrouver les différents membres de Bam au bureau à Gambetta, mais ça ne me dérange pas de travailler chez moi, dans le bureau, ou l'atelier de quelqu'un d'autres. C'est quelque chose qui se fait beaucoup j'ai l'impression car je suis souvent très bien accueilli, on me propose facilement bras ouvert de rester travailler sur place après une discussion. Les lieux des autres sont ouverts, ce qui fait que je m'y sens très bien aussi quand je m'y installe pour un moment de travail, ça fait toujours plaisir de se sentir accueilli.

Valentin Martineau : Aujourd'hui, par notre dynamique de projet, on pourrait tendre vers des lieux où l'on créer différentes postures, où l'on créer pleins d'outils différents. Il y a des gens qui utilise des perceuses, il y a en qui utilise des ordinateurs, d'autres des crayons. Et bien ça ne demande pas la même surface, par la même hauteur, pas le même courant électrique.

Morgane Chevalier : Du coup on compose avec tout ce qu'il y a autour de nous et on s'adapte. Au début Valentin se sentait pas bien au bureau, ça nous a fait bizarre au début et puis on s'est adapté, parce que c'est aussi ça être en collectif, c'est respecter les envies de chacun. On avait envie au début d'avoir un cadre, quelque chose de fixe mais on s'est rendu compte que ça ne convenait pas à tous les membres du collectif alors on s'est adapté. Car sinon tu as un des membres qui est dans le mal-être et ce n'est pas ce qu'on voulait quand on s'est mis en collectif.

Anthony Ferretti : Ce qui est important aussi au sein du collectif, c'est qu'on a le même *Google Drive*. C'est un peu ça notre espace commun de travail ! On communique en continu dessus. On y a les mêmes fichiers, les mêmes tableaux de comptabilité, les mêmes modèles, les mêmes outils.

Valentin Martineau : Oui, on est souvent en même temps sur ces mêmes documents. Par exemple il y en a deux d'entre nous qui font de la comptabilité, et qui ne sont pas dans le même espace, dans le même lieu, mais ils sont sur le même document au même moment. C'est leur espace commun.

Morgane Chevalier : Et si on regarde bien, on respecte plus « l'espace » du *Google Drive* que les espaces physiques dans lesquels on se rencontre vraiment. Le *Google drive* est vraiment toujours bien rangé ! On sent que tout le monde se retrouve sur le *Google Drive*, et donc il y a un énorme respect qui s'est installé.

Valentin Martineau : Mais tout de même, c'est un espace, l'Atelier Fil Rouge, qui a fait qu'on a commencé à travailler ensemble. C'est la dynamique du lieu qui nous a mit dans une dynamique d'équipe. On ne s'est pas rencontré dans cet espace, mais on a décidé de faire de cet espace, l'espace où on travaillerait ensemble.

Anthony Ferretti : En tout cas moi je crois que c'est vraiment devenu « collectif » quand c'est sorti de ma chambre. Car on travaillais vraiment tous les deux avec Thomas et on formait plus, en ce sens, un duo qu'un collectif.

Valentin Martineau : Moi quand je me suis vraiment senti travailler en collectif, c'est quand j'ai commencé à travailler avec mon ami Yoan sur un autre projet. Cela faisait deux ou trois mois que je faisais parti du collectif, et je vous ai dis que j'irais à l'extérieur travailler pour un projet avec quelqu'un autre. Et de savoir que moi je travaillais d'un coté, que Thomas, Anthony et Morgane travaillant d'un autre coté mais dans cette même dynamique, là je me suis senti en collectif. Car même si on travaillait pas au même moment tous ensemble, on était toujours liés car on travaillait par le même engagement, dans la même dynamique.

Anthony Ferretti : Mais pour que cette liberté là fonctionne, on a tout de même installé une certaine organisation comme le fait de se retrouver tous les lundis à une certaine heure pour une réunion tous ensemble. On essaye de structurer, de cadrer un minimum tout ça pour que ça ne parte pas n'importe comment. Car être en collectif c'est aussi pensé à l'autre, c'est à dire pensé en continu aux autres personnes avec qui tu travail. Tu as un engagement quand même.

Morgane Chevalier : Puis très concrètement c'est tout de même important pour nous de savoir qui est où à quel moment, qui est-ce que tu peux joindre rapidement, avec lequel d'entre nous tu peux travailler, lequel tu peux retrouver facilement. On a besoin de communication, de dialogue, pour avoir cette liberté là. Et ça c'est très différent de lorsqu'on travaillait seuls en free-lance où tu as des comptes à rendre qu'à toi même.

Angélina Stoesz : Quels sont les outils avec lesquels vous travaillez?

Thomas Thibault : C'est très large car ça peut être nos outils juridiques, nos outils formels, nos outils organisationnels, nos outils d'ateliers, nos outils techniques.. Par exemple notre société, notre ssociation ou nos licences ça ce sont nos outils juridiques. Nos outils d'ateliers se sont ce qu'on appel le PLES, le projet Tomettes. Dans les outils organisationnels on a le *Google drive* par exemple, l'agenda, nos emails..etc Les logiciels, eux, sont nos outils techniquese, entre autres. Il y a aussi les réseaux sociaux qui sont comme un outil aujourd'hui pour nous. Donc il y a beaucoup de choses, mais pour nous ce qui est important c'est qu'on puisse les voir et comprendre comment on compose avec, donc surtout qu'on soit transparent avec tout ces outils.

Morgane Chevalier : C'est important aussi de se rendre compte de ces propres outils, de ce qu'on utilise pour travailler. Et de se dire aussi que l'Association ou le fait même de devoirs faire des devis, c'est pas une fin en soi, ça peut être un outil.

Valentin Martineau : En fait il y a beaucoup de choses qui étaient des contraintes, mais qu'on a transformé en outils appropriables par chacun de nous, de façon plus ou moins libres et plus au moins différentes en fonction des outils. Le fait qu'on est pleins d'outils, ça me fait un peu pensé à l'image de la boite à outils. Dans une boite à outils, il y a pleins pleins d'outils différents. Mais si tu es tout seul à te servir de cette boite, tu peux pas te servir de tous les outils. Là on est vraiment plusieurs à utiliser cette boite à outils, on est pleins autour à piocher dedans, et d'un coup avec ça il se passe pleins de choses. Et puis on s'échange les outils, on se les fait tourner, et de cette manière on les améliore. Et ça, ça marche pour des outils très différents.

Morgane Chevalier : On est pas soumis à nos outils, au contraire on les règle, on les ajuste, on les modifie, on les peaufine en fonctions de nos besoins et de nos pratiques. Car on a pas tous la même façon de travailler, on a pas tous la même façon d'utiliser nos outils, donc ils changent constamment.

Valentin Martineau : Oui car un outil ça s'aiguise. Si je prends l'exemple du PLES. Ca a commencé par une réflexion de Morgane et Anthony sur comment faire parler un projet, sur différents champs disciplinaires. Il y a des choses qui se sont cartographié, ils sont allé chercher des choses propres à la recherche en design. Et ça, ça a créé un support proche d'un outil qui s'appel aujourd'hui le « *Brief Design* », et qui a amène à des prestations. Mais ça a amené aussi à une réflexion plus large. Anthony s'est dit qu'ils avaient posé quelque chose d'intéressant mais qu'il manquait encore quelque chose, qu'il y avait encore besoin de creuser. Alors il a donc creuser le terrain, il nous a proposer un peu plus tard un nouvel objet, une nouvelle cartographie, pour avoir affaire à quelque chose de plus physique. Il a donc fait un premier prototype. Et là moi, j'ai senti que justement sur ce nouvel objet physique, il fallait rajouter un couche, il fallait encore l'aiguiser. Mais sans remettre en question toute l'approche conceptuel qu'il avait eut. Du coup là on en a fait une nouvelle version qui vient d'arriver, mais il y en aura certainement d'autres. Quand on créer un outil, on ne se dit pas « voilà ce que c'est et voilà à quoi ça sert », on se demande plutôt ce qu'on peut en faire, et quand on voit qu'il faut le modifier on le modifie. C'est toujours en chantier.

Morgane Chevalier : Oui puis la carte quadripolaire, qu'on a ensuite appelé le PLES, c'est aussi une fusion de plusieurs outils qu'on avaient avant mais qu'on a réunis sur un seul support. C'est donc des outils qu'on a abandonnés puisque maintenant le PLES nous permet la même chose. Il y a des constantes mutations, fusions, modifications. On accepte aussi à un moment donné de laisser des outils qui ne nous servent plus, et qui nous paraissent plus appropriés pour renouveler, en peaufiner de nouveaux..etc Ca fait partie de l'évolution de notre travail.

Angélina Stoesz : Peut-on dire que l'agencement du PLES impose une façon de procéder ?

Morgane Chevalier : On impose pas, on guide. C'est guidé. C'est une trame. Et on peut avoir une immense variété de discussions différentes à partir du même objet.

Valentin Martineau : Non cet outil n'enferme pas les gens dans un processus. Moi j'ai toujours eu l'impression de l'inverse. Les gens viennent avec une proposition, une idée de ce qu'est leur projet, et là avec le PLES, tu leur demandes d'éclater un peu tout ce qu'ils ont en tête à propos de leur projet. En fait, c'est plutôt un exercice de déconstruction que de construction. C'est un peu comme si on était dans un exercice de dissection, en tout cas c'est comme ça que nous on propose de l'expérimenter avec les gens. On proposer de décortiquer et d'aller chercher la soutenance qui fait que le projet est « souhaitable » selon nous, par rapport à notre engagement et ce pour quoi on travail. Et en cherchant à décortiquer l'essence même de leur projet, parfois, l'intention qu'ils avaient a évolué complètement vers une proposition différente de ce qu'ils attendaient. Donc dans le PLES, le fait qu'on pose les choses à plat, ça créer au contraire une ouverture des possibles qui prend au final plus de sens pour eux comme pour nous.
Notre logique réflexive est toujours la même, mais les objets créés au final sont toujours plus différents les uns que les autres.

Morgane Chevlier : Le PLES c'est vraiment un support en fait, un support d'entretien. Certes c'est un objet physique avec des mots et des définitions, mais il y a aussi le designer qui accompagne. Il y a des questions qui sont posés, et le designer essayer de « challenger » le contenu, de le requestionner, de le discuter. Si les designers étaient pas là autour de la PLES, les personnes ne feraient que déposer leurs idées toutes faites, sans chercher à y réfléchir davantage, à aller plus loin et à mieux comprendre leur propre projet.

Valentin Martineau : Oui car il y a les mots choisis sur la cartographie du PLES, mais il y a aussi les mots écrit au fur et à mesure sur les *post-it* du PLES qui vont identifié tout un vocabulaire propre au projet. Et ce vocabulaire est très important car il a t endance à être très flou quand cet exercice n'est pas fait. Et cet exercice il nous permet de trouver une logique de projet qu'on met en place. En fait le PLES pose huit mots, et on se demande comment on fait dialoguer une logique d'un mot à l'autre de la carte. Et bien cette logique, on l'éprouve en écrivant. Car on commence tout de même par une introduction, on choisit actuellement de commencer par la philosophie et de finir par l'esthétique, mais on pourrait faire autrement demain.
Mais du coup ça pose une trame littéraire qui doit se comprendre puisqu'il amène à un « *Brief design* » qui doit, lui aussi, être compréhensible. Il faut qu'on sache où on emmène le lecteur dans ce « *Brief design*. » Et ça, ça nous emmène à vraiment construire une logique des mots qu'on a identifié sur chacune des parties du PLES.

Mais c'est sûr que nous faisons un choix narratif. On a choisi de commencer par la philosophie, c'est pas pour rien, ça correspond aussi à notre façon de fonctionner et à nos valeurs. C'est à dire de commencer par les premières questions qu'on se posent quand on travaille, nous. La philosophie est au coeur de ce qu'on fait. « Qu'est ce que ça doit amené au monde la souhaitabilité sur laquelle on travaille ? » : c'est ça la question qu'on commence à se poser en premier lieu. C'est « pourquoi mon projet doit exister au monde ? » et « qu'est ce que ça doit provoquer dans le monde?» Ce sont les deux premières questions qu'on pose au travers de la case Philosophie dans le PLES. C'est un choix par rapport à nos valeurs, à notre engagement dans le design. Mais on pourrait aussi commencé par demander « quel sont les signifiants ? » c'est à dire « qu'est ce que tu aimes ? » mais on serait dans un autre chemin narratif ensuite.

Morgane Chevalier : Mais c'est ça qui est bien avec cet outil, c'est qu'il ne nous assigne pas à une seule et unique façon de procéder, on peut le prendre dans pleins de sens différents.

Angélina Stoesz : Quelle place donnez-vous au test, à l'essai, à l'ébauche ?

Morgane Chevalier : Ca fait vraiment partie du processus, c'est récurrent pour nous.

Valentin Martineau : Oui la réitération fait partie de notre cheminement de travail. C'est la question du *versionning* et des limites du projet. On test les limites d'un projet, on essaye de faire mieux. On sait que la première version a des qualités, mais on se dit que la version d'après ne peut être que mieux, ne peut que rajouter des qualités. Le fait de faire deux versions par exemple ça peut même aller jusqu'a amener à deux versions d'objets différentes. On se demande toujours ce qu'on va garder de ce qu'on a créé, et ce qu'on veut modifier.

Morgane Chevalier : Oui c'est ça, ça fait partie de notre façon de travailler.

Valentin Martineau : On a du coup une réelle volonté de mettre une reglabilité en place sur les objets. Et c'est ce qu'on s'autorise du coup sur les propres objets qu'on créer. En fait, en faisant du *versionning*, on créer de la réglabilité. On adapte, on fait de l'adaptation.

Angélina Stoesz : Dans cette esprit de réglabilité, en tant que designer, quel pouvoir donnez-vous à l'usager ? Est-ce qu'il peut, comme vous, lui même régler, modifier, adapter l'objet que vous lui proposer ?

Valentin Martineau : Oui, surtout dans les projets que l'on appel des projets « ascendants », c'est à dire des projets qui ne sont pas forcément en relation avec des clients. Si on prends par exemple le projet *Biceps Cultivatus*, on a vraiment eu la volonté de montrer à l'usager qu'il y a de la réglabilité partout et de la réappropriation possible partout.

Et les objets qu'on créer, et ce qu'on met à la vue par ces objets, n'est absolument pas là pour dire ce qu'est la solution, mais montre simplement que quelque chose est possible. Dans tous les cas, c'est d'abord une invitation à régler son monde. En fait, cette volonté de montrer à la personne qu'il suffit d'agir, qu'il suffit de se positionner face aux objets qu'on créer, avec lesquels on créer notre environnement et avec lesquels on s'entoure, c'est simplement basé sur ce choix de réglage. Effectivement sur *Bicepts Cultivatus*, il y a une invitation au réglage parce qu'on y voit une tige filetée, une pas de vis, des boulons, un plateau qui montre qu'on peut y faire des trous dedans, et des agencements comme un jeu de légo, donc ces formes forcément créent de l'invitation. En tout cas c'est une première invitation qui montre que c'est possible de le faire, de régler, d'agir.

Puis après, il y a une deuxième invitation qui se fait pas rapport au fait qu'on est dans le milieu de la cuisine, et on peut se dire qu'aujourd'hui la cuisine, c'est comme un atelier. De ce fait, il faudrait donc s'outiller pour cet atelier, avec des choses qui correspondent à nos valeurs.

Mais aujourd'hui, la grande distribution, les grandes marques de cuisine ne proposent pas toutes ces choses là. Ce qui fait qu'on voit ici et là se créer des alternatives à cela, que l'on essaye de mettre à la vue en montrant que ça marche même avec un pot de fleurs..etc par exemple.

Thomas Thibault : Même tout ce qui est *Licence Creative Commons*..etc c'est aussi une forme d'invitation au réglage. Et on est dans un contexte de transition qui demande un peu ça, on ne peut pas se permettre de proposer des objets figés.

Valentin Martineau : Oui, et ça on l'a fait même sur des projets qu'on appel « descendant », sur le projet « Zébu » par exemple où le livrable final donné est en fait un mode d'emploi de création d'éléments de charte graphique. C'est à dire qu'on a travaillé et déployé tout un mode d'emploi, et même des outils qui vont avec, qui explique comment ensuite ils peuvent s'approprier, régler le projet qu'on leur remet.

Angélina Stoesz : Comment votre engagement « Du design pour un monde souhaitable » prend forme dans vos projets ?

Valentin Martineau : Je crois que c'est une question de temporalité. Ce qui fait bon sens sur nos projets, c'est le fait de faire des objets qui correspond au moment dans lequel on les créer.
On n'est pas là pour présenter un futur, on est là pour présenter ce qui est possible maintenant. C'est à dire présenter ce qui est possible aujourd'hui de pratiquer, de faire, d'entreprendre, d'essayer. On essaye vraiment de créer des objets pour le moment actuel.

Angélina Stoesz : Vous semblez dire que vous êtes des designers soucieux, attentif à votre monde, comment le manifestez-vous ?

Morgane Chevalier : On est d'abord soucieux de la façon dont on fait les choses, en se posant continuellement des questions, en n'hésitant pas à revenir sur des mécanismes déjà mis en place. Le simple fait de requestionner quelque chose , c'est porter attention à la chose en elle même, c'est s'en soucier. C'est l'idée de questionner même la façon dont tu travail, en permanence, questionner ton propre processus. Sinon à l'inverse on pourrait suivre une recette qu'on applique sans se poser de questions, et ça serait bien différent.

Anthony Ferretti : Je crois qu'être soucieux c'est aussi une question de connaissance. Etre soucieux c'est lire, rencontrer des gens, analyser, étudier, discuter, partager.

Valentin Martineau : Oui c'est ça, c'est être curieux autant sur ce qui va mal que sur ce qui va pas bien.
Essayer de valoriser ou mettre à la vue ce qui ne va pas bien. Ne pas avoir peur de s'intéresser à ce qui va mal, autant que ce qui va bien.

INTERVIEW

DOMINIQUE DE BEIR

Avril 2017

Angélina Stoesz : Comment se déroule la conception d'une œuvre, quel est son cheminement, son déroulement du début à sa fin ?

Dominique De Beir : Déjà je me rends compte qu'au fil des années, je travaille vraiment par série, et que je ne peux rester très longtemps sur une même série. Donc, je fonctionne vraiment par « coup » d'énergie. Il y a d'abord la rencontre avec un matériau. En général, je ne soupçonne pas du tout l'usage de ce que je vais en faire, ça reste complètement en point d'interrogation. Puis, dans un second temps, comme je sais que le matériau va être un moment donné maltraité, altéré, animé par des impacts, il s'agit du coup de trouver l'outil adéquat pour y répondre, pour qu'il y ai vraiment un face à face, en sachant que l'outil engage un type d'action et de geste. Et en fait, c'est ça qui prend beaucoup de temps. C'est une cuisine qui se fait vraiment à l'atelier. Il n'y a absolument rien de conceptuel, ni de théorique, puisque c'est plus de l'ordre de l'attitude. J'accorde beaucoup d'importance au « faire », et je pense que l'acte de l'action est, en soi, une forme de pensée. J'ai quand même une réflexion, un rapport au mot assez précis, mais ça arrive toujours dans un second temps. Par exemple sur mes travaux en cours pour lesquels j'ai récupéré des albums de timbres, je peux dire que c'est comme un adieu à l'envoi postale, mais c'est quelque chose que je constate et que je ne dis qu'après. Le fait d'utiliser de l'encre dessus, par exemple, il y a quelque chose de l'ordre de la coulée, de la déliquescence, et donc de la disparition, mais j'ai cette réflexion que dans un second temps. Je me dis, après création, « tiens, ça, c'est juste ».

Mais donc, pour le déroulement de la création, je récupère différents types de matériaux, différents types de papier. Et puis après c'est beaucoup de cuisine à l'atelier. Et une fois que c'est lancé, il faut que ça aille très vite. Il faut absolument pas que je sois dérangée. Ça mijote, c'est vraiment comme une marmite ! C'est vrai que ça s'enchaine, c'est un enchaînement d'actions, de matériaux que je teste avec différents outils, si ça marche pas je recommence avec d'autres choses…etc. Et ça c'est un moment qui va très très vite, qui est très très dense pour moi.

J'aime beaucoup ce moment d'énergie, de concentration, de méthode de recherche très très animée. Et c'est marrant parce que, une fois que j'ai trouvé, ça m'intéresse moins. Mais bon, avec les matériaux et les supports que je choisi, au final il y a toujours un peu de surprises quand même. Par exemple, avec les polystyrènes qui sont peints, meurtrits, chauffés, à chaque fois j'arrive à des nouveautés, à une exploration à laquelle je ne m'attends pas forcément.

Donc du coup il y a une période assez brouillon, mais je reste malgré tout assez organisée dans ce que fais, je le vois surtout au moment de l'accrochage, où je suis assez minutieuse de l'agencement des supports. Je suis naturellement quelqu'un d'assez brouillon, mais comme tout personne désordonnée, on a quand même besoin à un moment donné d'organiser un peu les choses, pour y voir plus clair. Du coup j'aime bien, après avoir été assez brouillon, que le tout soit finalement assez organisé et net. J'ai besoin d'éclaircir, pour moi-même, pouvoir avancer. Mais ça se passe en différentes phases.

Angélina Stoesz : Comment est-ce que tu choisis les matériaux de tes oeuvres ?

Dominique De Beir : Alors, j'aime bien ce qu'on pourrait appeler les « mauvais matériaux ». Les matériaux ingrats comme par exemple le carton d'emballage, des matériaux qui sont un peu malmenés habituellement. L'emballage par exemple, c'est quelque chose qui n'est pas très précieux. Le polystyrène également, cet isolant qui est normalement caché derrière les parois, c'est quelque chose qu'on ne voit pas. Et puis, le polystyrène c'est un matériau particulièrement ingrat, car il est chimique, il est vraiment pas très écologique. Et le fait que ce soit écologique c'est une question que je me pose aussi. D'autant plus que je transforme le matériau, j'arrive parfois à des textures, des surfaces, des formes qui évoquent le naturel. Ca se rapproche parfois du coquillage dans les textures... Mais en tous les cas, tout est artificiel, aussi bien le matériau dans sa fabrication au départ, que ce que j'en fait ensuite. Ça reste de l'artifice.

Sinon, je trouve parfois des matériaux sur lesquels travailler dans les boutiques de bricolage par exemple. Je me rend compte que je regarde tout le temps un peu partout. Par exemple sur les trottoirs, les choses écrasées sur le sol ça me plait énormément. Ça fait corps avec le trottoir.
Mais en tout cas, j'ai toujours vraiment eu horreur de la toile. De manière très intuitive et directe, dès que j'ai commencé mes études aux Beaux Arts, ça a jamais été mon matériau. Mais c'est vraiment une affaire de surface. C'est avec la surface de la toile que je butte. Je regarde vraiment comment les peintres s'empare de la surface de la toile, de près, de loin. Et parfois j'ai l'impression que certains peintres passent à côté du rapport à la surface de la toile. Pour moi il faut qu'il y a ai une bonne adéquation. Ce qu'il se passe sur la surface et ce qu'il se passe dans le corps du matériaux, ça doit être indissociable pour moi. Je suis vraiment là-dessus.
Sinon toute sortes de papier récupéré peut être un matériau pour moi, du carton aussi, mais il faut que ce soit en général des plans qui soient malléables et qui peuvent devenir volume par la suite. Il faut qu'ils puissent être attaqués dans leur intérieur. Peut-être même qu'un coussin pourra faire l'affaire un jour !

Angélina Stoesz : Quels sont tes outils artistiques, et quelle relation as-tu avec tes outils artistiques ?

Dominique De Beir : Au niveau des outils je regarde beaucoup les artisans travailler, et je m'inspire de leur propres outils. Je regarde beaucoup les outils liés à l'agriculture, au jardinage, les instruments chirurgicaux. Mais j'ai tout de même commencé par me fabriquer mes propres outils, comme par exemple des planches avec des clous, des choses assez brutes. A un moment donné j'avais même collé des chaussures sur des planches, pour avoir des semelles en bois. C'est sur que je fais beaucoup de récupération pour mes outils. Et, effectivement, je les détournent souvent de leurs fonctions initiales, je les utilisent pour les qualités qu'ils me semblent avoir. Par exemple un outil avec un manche, et bien ça va peut-être être le manche qui va devenir lui même l'outil.

Par exemple aussi, un de mes dernier outil était une chaise perceuse. Un collectionneur m'avait donné une chaise en bois en me conseillant d'en faire une sculpture. Et plutôt qu'une sculpture j'ai préféré en faire un outil. J'y ai rajouté des pieds, ce qui fait qu'elle avait huit pieds en bois. Et ensuite j'ai rajouté des pointes sous les pieds. Dans le dossier, j'ai aussi fait creusé et rajouter des outils proches d'ustensiles en bois. Et donc il fallait s'asseoir pour percer. Ça peut faire penser à une blague mais en même temps c'est un outil pour moi. Parce que quand je perce avec les huit pieds à une certaine distance fixe l'un de l'autre, ça crée comme un espace sur la surface qui pouvait devenir un repère finalement.

Donc effectivement mes outils engagent souvent tout le corps. J'ai par exemple beaucoup d'échelles comme outils, avec des pointes au bout pour planter dans la surface. Je m'en sers beaucoup et du coup je marche souvent sur mes supports. Ça engage un certain comportement. Le corps a des gestes assez répétitifs donc le rythme de tout cela est assez intéressant, ainsi que le son que toutes ces actions engagent.

Et parfois aussi, je travaille avec une des mes sœurs, qui est vraiment comme mon assistante. Il y a vraiment des œuvres créer à quatre mains, ou à quatre pieds. C'est intéressant pour moi car elle est plus grande, elle est plus costaud, et avec le même type d'action il n'y a pas du tout le même résultat. On est donc vraiment complémentaires et on peut dire qu'elle est comme un outil pour moi.

Je travaille aussi beaucoup avec mes étudiants en leur mettant à disposition quasiment tout mes outils. Donc il y a mon énergie, mais il y a aussi l'énergie des autres qui est importante dans mon travail. La combinaison de plusieurs énergies peut apporter davantage.

C'est important pour moi de travailler en collectif car à dix personnes, par exemple, ça ne donne pas du tout la même chose. Cela apporte vraiment une vitalité à un moment donné. Chacun entraîne l'autre, c'est vraiment quelque chose de chorégraphique. C'est un réel travail d'équipe qui amène des impacts très différents sur le support.

Angélina Stoesz : Quelle place donnes-tu à l'essai, au test, à l'ébauche ?

Dominique De Beir : L'essai est primordial dans mon travail. Même quand j'ai trouvé quelque chose, pour que ça continue de m'intéresser il faut que cette chose reste toujours comme un essai. Et puis par exemple, avec six amis on a monté une maison 'édition qui s'appelle Friville éditions, et on a monté récemment un évènement qui s'appelle « atmosphère de transformation ». Pour cet évènement, on invite des créateurs, des artistes dessinateurs et des personnes qui utilisent le dessin comme mode de pensée. Et à chaque fois, ce sont des invités qui nous proposent tous les prémices, tous les « à côtés », tous les « ratés », avant que l'oeuvre ne soit réalisée. Donc tout ça pour te montrer à quel point on accorde de l'importance justement à l'essai, à l'ébauche, aux choses qui n'ont pas forcément marché. Ça a une place énorme en fait.

Aussi à ce sujet, quand je sens que je gères trop ce que je fais, dans une série par exemple, j'arrête, ça ne m'intéresse pas de tout gérer. Il y a un moment où il faut que ça m'échappe, si je contrôle trop, ça ne m'intéresse pas. Mais voilà, je fais beaucoup de test pour arriver à des choses qui m'intéressent. Il y a des choses que je garde, d'autres que je jette.

En fait, il y a les essais qui vont m'amener à quelque chose qui me semble à peu près au point. entre mon action, l'outil et le support. Ça se sont pleins d'essais, que je ne garde pas forcément. Mais une fois que j'ai trouvé un champ de manœuvre, là je fonce, même si ça reste quand même pour moi des essais.
Mais ce sont des essais qui ont trouvé une direction.

Angélina Stoesz : Quelle importance donnes-tu au hasard dans tes œuvres ?

Dominique De Beir : Le hasard est fondamental dans mon travail, depuis toujours. Et je cherche, en travaillant, pleins de situations pour que le hasard soit là.

Par exemple, quand j'interviens au verso du support, je ne peux pas, à priori, savoir ce qu'il va se passer au recto. Et c'est justement le recto qui va devenir, pour moi, la face visible par tous. Donc ce sont pleins de stratagèmes que je met en place pour me surprendre. C'est pour ça qu'il faut qu'il y ai toujours des nouveaux outils, des nouveaux supports. Je cherche par là à faire apparaître des choses qui n'existent pas encore. Je considère que le hasard est un potentiel énorme dans mon travail, ça construit tout une vie. C'est proche de l'exploration, presque comme un scientifique. Il y a beaucoup d'intuition. Et hasard et intuition font bon ménage généralement. Il y a la question de la découverte mais justement je ne sais pas ce que je vais découvrir.

Angélina Stoesz : Comment qualifierais-tu l'espace de ton atelier ?

Dominique De Beir : Et bien en fait j'ai un atelier en Picardie et un second à Paris. Et les deux sont vraiment complémentaire. Dans les deux cas, je vois l'atelier comme mon cerveau et mon corps. L'atelier de Paris correspond plus à mon cerveau, et dans l'atelier de Picardie, mon corps et mon cerveau sont là tous les deux. Mais parfois, je peux même aller à l'atelier et ne rien faire.
Je crois que ces espaces me représentent en quelque sorte.

Mais il faut savoir que je n'ai pas choisi de travailler dans l'atelier de Paris, et c'est un atelier où du coup j'ai plus de mal à travailler, justement parce que je n'ai pas décidé spontanément de travailler dedans. Il est plutôt aménagé comme un appartement, et il y a une sorte de cohabitation avec tous les autres artistes de la résidence. Cet atelier à Paris est en immeuble et donc en hauteur, et j'ai du mal à travailler au sol en sachant qu'il y a du vide en dessous. Par contre il se prête très bien à un travail sur table. C'est plutôt un atelier/bureau en fait. Il se prête bien à l'écriture, mais aussi à accrocher des choses au mur et regarder ce qu'il s'y passe. Mais tout mes travaux plus physiques, plus liés au corps, se passent vraiment dans l'atelier de Picardie, car c'est un atelier beaucoup plus grand. Mon corps est donc plus en expansion.

Et aussi, comme il y a plus différents espaces au sein de l'atelier de 200m2, je peux me construire pleins de petits espaces, propices à différentes activités, à différents travaux.
Et puis j'aime bien passer, aller dehors, dedans, avoir cette liberté là de rentrer et sortir vers l'extérieur quand je veux en travaillant. Dans l'atelier en Picardie, c'est quelque chose que je peux faire tout le temps. Je continue de penser dehors, puis je re-rentre.
Donc voilà, je crois que dans mon atelier en Picardie, j'ai réussi à trouver mon espace idéal. Et puis la mer est pas loin et je le sais.

INTERVIEW

DIANE BARBIER

Février 2017

Angélina Stoesz : Quel parcours t'a amené dans la situation dans laquelle tu es aujourd'hui, en tant que designer ?

Diane Barbier : Et bien j'ai fais un CDD dans une entreprise d'accessoires et vêtements de sport, ce qui m'a fait mon réseau. Et avant que mon CDD finissent, ils m'ont dit qu'ils ne pouvaient pas m'embaucher mais qu'ils avaient des missions pour moi. Donc ils m'ont demandé si je pouvais me mettre en *freelance*, comme ça je pourrais continuer de travailler avec eux ponctuellement. Puis après, plus tu travailles plus ton réseau s'agrandit.

Angélina Stoesz : Est-ce que tu as vu une différence dans ta façon de travailler quand tu étais salarié dans cette entreprise et depuis que tu es en *freelance* là bas ?

Diane Barbier : Et bien en fait, quand tu es en entreprise, tu as beaucoup de choses à coté, et qui ne sont pas que du design. Tu as des réunions de communauté de projet, des histoires de coût. Et moi j'avais un peu l'impression de perdre mon temps en passant beaucoup de temps dans des choses annexes, et d'avoir ainsi beaucoup moins de temps pour faire du design.
J'étais dans la partie « innovation », donc il y avait la possibilité de tester et de rater des choses, mais c'était tout de même stressant parce que j'avais des objectifs à tenir et des missions claires, et parfois j'arrivais aux réunions et je disais « et bien non il y a rien qui marche ». Cela ne voulait pas dire que je n'avais rien fait, mais plusieurs choses ne marchait pas.

Et donc là aujourd'hui la différence, c'est que comme ils me payent pour une mission donnée, ils ciblent beaucoup plus ce qu'ils me demandent, et du coup je fais beaucoup plus de design, je fais même que du design en fait. Je suis plus là pour essayer de prouver quoi que ce soit, à faire des présentations de ce que je vais faire, de ce que j'ai fais, de ce que je suis en train de faire. Maintenant je vais beaucoup plus à l'essentiel. Quand j'ai commencé à travailler de mon coté en *freelance*, ça a été une libération.

Aussi parce que je n'aime pas les horaires, j'aime pas me dire qu'il faut que je sois créative à 9h du matin, à mon bureau qui est un open space où je ne peux rien afficher.
Moi j'aime bien avoir toutes mes inspirations près de moi, faire mes petites maquettes. Mais là bas j'étais obligé d'avoir mon bureau « *clean* » tout le temps.
J'aime bien me dire que si je veux aujourd'hui je peux travailler de 18h à 22h parce que je sens que là je vais bien avancer. Alors que le fait d'avoir des horaires ce n'est pas forcément facile.
Et puis dans l'entreprise, tu es aussi beaucoup sollicité, on me demande des choses, du coup parfois c'est difficile de se concentrer. Il m'ai déjà arrivé que quelqu'un me demande de faire quelque chose alors que je suis déjà en train de travailler sur un projet. Et quand tu commences à être sur un projet, et que tu en sors, ça prends ensuite un peu de temps pour te remettre dedans et recommencer à être créatif. Et puis une fois dedans tu arrête pas de rebondir, même juste en dessins, tu essayes pleins de choses... Mais si on vient te couper là dedans, dans ce que tu fais, en te demandant autre chose, ça casse complètement l'inspiration.
Ça m'est déjà arrivé en étant en train de travailler, qu'on vienne me voir et qu'on me dise « Ah Diane tu n'aurais pas une solution pour faire ça ? ». Alors que je ne suis pas une boîte à idée !
Du coup je trouve que même s'il y a des ratages, des allées retour, il y a quand même un cheminement dans lequel on est immergé et puis c'est long de faire un projet. Donc tout ça demande de la concentration.

Ce que j'apprécie vraiment aujourd'hui c'est de pouvoir organiser mon temps comme je le souhaites.
Et si j'ai plusieurs projets en même temps, je me fais des journées à thème. Tel jour je travaille sur tel projet. Tel autre jour sur celui là. Sur tel projet j'aimerais avancé vraiment donc je vais y travailler plutôt deux jours. Telle personne est disponible ce jour là pour mon projet donc je vais le travaillais ce jour là..etc Il y a une certaine souplesse.

Angélina Stoesz : Est-ce que le cheminement de ta conception de projet a changé depuis que tu es en *freelance* et comment se déroule-t-il ?

Diane Barbier : Non pas vraiment, j'ai toujours à peu près fonctionnais de la même manière dans la conception d'un projet, depuis ce qu'on m'a appris à l'école en fait.

Par exemple, quand je travaillais dans la conception d'un ballon. J'ai d'abord regardé ce que c'était qu'un ballon, quel était le cahier des charges, qu'est ce qui faut que je respecte. Je passe des heures à regardant l'existant, ce qui existe comme ballon du plus classique au complètement loufoque. Je regarde même aussi du coté des artistes car parfois c'est très inspirant. Souvent je fais des petits dessins en même temps, je dessine les idées qui me viennent. Je me concentre vraiment sur le dessin, et également beaucoup sur la réalisation de maquettes.

Ca dépend pour quel projet, mais par exemple l'éolienne sur laquelle je travaille en ce moment, je n'arrivais pas à la dessiner. En 3D c'était trop compliqué, donc je dessinais des choses mais j'avais du mal à voir ce que ça allait donné en trois dimensions. Du coup j'ai très vite fais des petites maquettes, parfois juste en papier, pour voir des petits principes que j'avais besoin de travailler.

Aussi, le fait de dessiner et de faire de la veille en même temps, ça te permet d'avoir comme un historique, de mieux retenir ce que tu as vu, pensé, imaginé. Parfois ça m'arrive même de dessiner l'existant car je me dis que j'aime bien telle ou telle chose. Ce qui fait que dans mon carnet, j'ai aussi des références de choses qui m'ont interpellait et qui me permettent de mieux comprendre comment ça a été fait.

Et de cette manière c'est très inspirant d'avoir pu comprendre le mécanisme et de pouvoir mieux le digérer.

Ensuite, je me tourne plus du coté des matériaux. Et si je sens que dans les maquettes il y a des choses qui marchent, je passe à une échelle un peu plus grande avec des matériaux plus similaires avec ce que je veux pour vraiment vérifier si ça fonctionne. Mais si ça ne fonctionne pas j'hésites pas à retourner en arrière pour refaire des maquettes, des dessins..etc

Angelina Stoesz : Quelle place donnes-tu au test, à l'essai, à l'ébauche ?

Diane Barbier : Et bien c'est mon métier en fait ! En tout cas depuis que je travail. Car je n'ai pas encore eu l'occasion de faire du développement. Je n'ai jamais eu l'occasion d'aller jusqu'au produit qui va en magasin. Je m'arrête souvent au principe, au concept. Du coup c'est vraiment que de l'expérimentation. Ensuite, une fois que ce que j'ai fais marche je leur donne et c'est eux qui développe, dans l'entreprise. C'est ce qu'il s'est passé pour le sac de couchage qui est en magasin. Et le ballon également, mais là il sont encore en train de le developper.

Sinon, moi j'adore travailler en volume, c'est pour ça que j'aime vraiment faire de la maquette. Mais j'aime aussi beaucoup dessiner. En fait c'est comme si tu avais toutes les possibilités devant toi. Quand tu commences tu te dis que tu peux faire tout ce que tu veux. C'est hyper cool parce que tu sens que tu fais vraiment de la création.

Mais après, enchainer les échecs, ça peut être vraiment très pénible, et c'est parfois très déprimant. Il y a des jours où tu te dis que tu vas jamais y arriver. Là par exemple j'ai fais une maquette pour mon éolienne et elle s'est déjà cassée sur le chemin, puis en plus elle marchait pas, donc c'est sûr que c'est assez pénible. Je me suis dis « bon, on verra demain ». Par contre quand tu trouves la solution, là c'est trop cool, tu es vraiment content.

Angélina Stoesz : Quels sont tes outils de travail ? Ont-ils changés depuis que tu es en *freelance* ?

Diane Barbier : Alors, mes outils c'est beaucoup de dessin, de la maquette très brute sous forme de fils de fer, cartons. S'il faut que je fasse des prototypes, c'est à dire des maquettes qui ressembleront plus à l'objet final, j'irais cherchais d'autres matériaux, qui sont donc comme des outils aussi, des matériaux de bricolage, ce que j'ai un peu sous la main. J'ai pas vraiment un seul et unique outil.

Par contre mes parents m'ont offert une *Dremel*, c'est une perçeuse à main mais dans laquelle tu peux mettre une scie, un foret. En petite échelle. Tu peux tout faire avec. Là par exemple j'ai pu perçer du plexiglas avec pour faire un petite pièce d'angle pour mon éolienne. C'est vraiment super pratique. Tu peux percer, visser, poncer. Donc même pour modéliser c'est hyper cool.

Sinon à par ça, j'utilise vraiment beaucoup le papier comme outil. Dans l'entreprise, on m'appelé « Miss Origami » ! . Car je travaillais dans la partie « cousu et soudé » là bas, et comme le papier reste plat, tu peux assez facilement avec une feuille modéliser ce que tu veux. Donc c'est assez pratique. On me disait que je devais faire les maquettes les moins couteuses de l'entreprise ! Car il y en a qui font directement une maquette en 3D ou usiné, c'est assez différent. Ça m'arrive de passer en 3D parfois, pour des calculs je trouve ça pratique, mais je fais pas uniquement ça. Pour ma maquette par exemple j'ai besoin de calculer des distances entre certains points, donc la 3D me permet de m'aider à continuer la maquette justement.

Parfois je peux faire aussi un peu d'*Illustrator*, si je veux faire des choses en 2D, pour compléter aussi. Ça m'est déjà arrivé justement de faire une maquette en papier, puis de la mettre en volume et de le remettre à plat, et ensuite de devoir le découper à la découpe laser. Aujourd'hui j'ai plu toutes les machines qui étaient mises à disposition, mais j'arrive toujours à me débrouiller.

Angélina Stoesz : Dans quels types d'espaces tu travaillais dans cette entreprise, et dans quels types d'espaces tu travaille aujourd'hui en *freelance*?

Diane Barbier : Alors dans cette entreprise, j'étais la seule designer et j'avais un bureau seule dans un open-space qu'avec des ingénieurs ou des commerciaux. J'ai trouvais cet agencement pas du tout créatif parce que tu peux rien afficher. L'espace n'est pas fait pour bricoler.

Pour une de mes maquettes par exemple j'avais voulu la faire avec pleins de pailles, mais les autres collègues me regardaient en se demandant vraiment ce que je faisais. Et puis quand j'ai commencé à faire ça, c'était la première fois qu'il y avait une designer dans leur service. Ils se sont habitués au bout d'un moment, mais au début c'était un peu compliqué.

Du coup j'allais plus souvent à l'atelier, où là c'était plus fait pour le bricolage et où il y a justement des prototypistes. Et c'était assez cool d'aller bosser là bas parce qu'il y avait des profils un peu plus similaire au mien, et puis ils avaient souvent des idées sur lesquels tu pouvais vraiment échanger. Donc j'adorais allez là bas et voir les différents projets qui se passait sur les tables, discuter avec les gens..etc

Et puis les gens venaient aussi parfois sur ma table et on parlait aussi de mon projet en cours ce qui le faisait beaucoup avancer, évoluer.

Aujourd'hui, quand il y des grosses maquettes à faire, je vais dans le garage de Marc Bony, c'est vraiment un lieu fait pour. J'aime pas trop faire des grosses maquettes dans ma chambre, car il n'y a pas assez de place, j'en met partout, c'est pas un lieu approprié. Quand il y aura le *TechShop* à Lille j'irais volontiers là bas !

Par contre chez moi je fais beaucoup de petites maquettes, de dessins. Donc je fais beaucoup d'allée retour entre chez moi et le garage de Marc. Dans mon futur appartement je crois que j'aurais un atelier dédié, avec une véranda !

Angélina Stoesz : Est-ce que ces différents types d'espaces ont un impact sur le déroulement du projet ?

Diane Barbier : Ils ont pas un impact sur le déroulement du projet mais sur l'inspiration. Je crois que c'est vraiment important d'avoir au moins un mur où tu peux annoter des choses, où tu peux accrocher tes dessins, tes notes, un lieu confortable, ça change tout je trouve. C'est compliqué aussi si tu as des bruits, moi par exemple j'aime bien travaillé en musique.
Et puis l'interaction avec les autres personnes c'est important aussi. Si tu as d'autres gens autour qui donnent leur avis, ou même voir les projets des autres c'est très inspirant.
En fait mon métier il ne s'arrête pas au moment où je suis à mon bureau. C'est tout le temps. Ça peut arriver de me trouver dans un supermarché et de me dire que tel système est hyper intéressant. Et puis deux jours après je me dis que j'avais vu quelque chose de super intéressant dans un supermarché et je me dis que ça pourrait complètement marcher sur mon projet.

Quand tu es dans une grande entreprise, tu peux vite t'enfermer, en restant attaché à ton bureau. C'est aussi pour ça que j'essaye de bouger au maximum, visiter d'autres villes..etc parce qu'on peut vite devenir « planplan » sur ses acquis. Même s'il s'agit juste de faire de la veille sur internet, de voir ce que font des *start-ups*, des *crowdfundings*, il y a pleins d'idées à découvrir en s'ouvrant sur ce qu'il se fait aussi.

INTERVIEW

MARC BONY

Février 2017

Angélina Stoesz : Comment se déroule une journée « type » de projet pour toi ?

Marc Bony : Chaque journée est différente. Je travaille surtout chez moi, pour l'instant. Puis j'organise de temps en temps des workshops, dans mon garage.

Angélina Stoesz : Comment se déroule une journée de Workshop ?

Marc Bony : Et bien tout d'abord je fais travailler les personnes avant le workshop. Puis la séance de workshop est vraiment une séance de créativité. Mais il y a eu une partie « analyse » avant, dans laquelle on a tous essayé de comprendre un peu les besoins, l'environnement du projet, les attentes de l'entreprise. On fait également au préalable une analyse de la concurrence, du marché...,etc. On prépare alors le contenu et le déroulement du workshop en fonction de tout ça. On demande alors aux participants de préparer un peu des choses, de ramener de la matière, des objets qui sont en rapport ou pas avec le sujet, en tout cas des objets qui peuvent être inspirants.

Ce qui fait que lorsque les gens arrivent le matin ils ont déjà réfléchis au sujet. Cela va donc ensuite très vite. Le workshop commence par la présentation des recherches de chaque personne. Les autres personnes rebondissent alors spontanément sur ces idées : « Ah tiens, oui, effectivement, cela me fait penser à quelque chose.. ». Donc là on leur dit de noter tout ce qui leur passe par l'esprit. Et on se sert alors de tout cela comme d'une purge, que l'on va présenter par la suite.

Cela nous fait alors gagner du temps, car souvent, dans les workshops, il y a bien une purge, mais cette purge est forcée. Alors qu'ici, la purge est spontanée, elle se fait en même temps qu'une autre étape. En tout cas c'est comme ça que je le fais.
Chacun présente ensuite ses idées de la purge, ce qui nous permet de commencer à dégager des thématiques, des axes de recherches, des mouvements, des principes techniques...etc.

Ensuite, l'après midi, on passe parfois au « Quick and Dirty », en faisant de la maquette directement ou de la recherche papier par exemple, ou même les deux. Le workshop dure un à deux jours. Moi je m'occupe de faire ensuite un récapitulatif de ce workshop. En fait, le workshop c'est vraiment un point de départ. Après il y a toute la phase de recherche, d'expérimentation, qui est un peu sur un principe de maquette. Mais aussi une recherche de forme, de style aussi. Un recherche d'un peu tout mélangé, en fait. Mais cette phase de recherche se passe après le workshop. Les participants sont parfois intégrés dans cette phase là aussi.

Angélina Stoesz: Comment se passe, plus concrètement, cette phase d'expérimentation, de recherche ?

Marc Bony : Il y a un designer qui dessinait quelque chose, qui représentait bien le processus de création dans lequel on pouvait être dans cette phase d'expérimentation. Il y avait plein plein de traits qui partaient dans tous les sens, puis ils se rejoignaient petit à petit au même endroit dans une direction. Je te montre ce dessin juste pour dire qu'on fait des aller-retour tout le temps. On fait des maquettes, des dessins, parfois un peu les deux en même temps. On fait évoluer notre idée.

Mais tout ça il faut le faire en fonction de ce qu'on a estimé, parce qu'il ne faut pas qu'on se « grille » au niveau de la rémunération. C'est à dire qu'il ne faut pas passer quinze jours sur un projet, alors qu'on a estimé qu'on y passerait que deux jours. Mais ça ce n'est pas facile à calculer dans une phase d'innovation.
Et puis, plus on travaille sur les différentes étapes d'un projet, plus c'est intéressant. Cela dit ça arrive très souvent de devoir faire des choses très ponctuelles sur des projets, mais c'est beaucoup moins intéressant. Par contre, plus tu travailles sur l'ensemble du projet, plus c'est intéressant mais plus c'est flou en fait. Donc plus tu prends des risques, plus tu anticipes ces risques et plus c'est un coût pour le client. En tout cas je crois que chez Décathlon ils l'ont bien compris, qu'avant d'avoir une innovation, il y a dix échecs avant.

J'ai beaucoup travaillé avec un designer qui est maintenant dans une autre entreprise, mais on a beaucoup travaillé ensemble en innovation. Lui il dit qu'il faut arrêter de réfléchir, il faut "faire", il faut tester. Il a raison, car il ne faut pas avoir peur de l'échec.

Angélina Stoesz : Comment est-ce que tu définirais ton garage, ce lieu que tu as mis en place pour tes projets ?

Marc Bony : C'est un lieu d'expérimentation, de test. Et j'aime beaucoup justement le terme "garage" . Car c'est comme le garage de Steve Jobs quand il a commencé à faire des ordinateurs. C'était son garage et il n'avait pas de moyens. Mais en fait il n'y a pas besoin de moyens. Juste tu « fais ». Tu achètes de trucs dans des magasins de construction, de bricolage, de jardinage, et puis tu « fais ». C'est ça la force du garage. C'est que justement tu n'as pas toute cette complexité qu'il peut y avoir derrière des ateliers de prototypage industriels.

Les ateliers de prototypage industriels, c'est ce qu'on trouve par exemple chez Décathlon. Même si, avec mon équipe, on a pu mettre en place au sein de l'entreprise une partie « maquettage rapide » dans le service innovation. Car à l'époque où je suis arrivé à Décathlon il n'y en avait pas.

Donc on avait créé un lieu, qu'on avait appelé « le Garage », qu'on a déployé ensuite dans toutes les marques et les processus de Décathlon. Le premier qu'on a mis en place leur a servi un peu d'exemple. Car l'objectif c'était pas que ça reste un lieu unique, le but c'était que toutes les marques se l'approprient. Et ça a bien marché.

Voilà, c'est comme ça que je te répondrais. C'est des outils simples, des moyens simples, des choses qui sont à la portée de tout le monde, mais qu'on n'ose pas faire ou qu'on ne sait plus faire. Maintenant on fait beaucoup de la conception entièrement numérique qu'on appel « chaîne numérique », mais en fait quand on travaille comme ça, on oubli pleins de paramètres. Parce que l'outil numérique c'est une caricature de la réalité.

Je me souviens qu'on avait travaillé sur des petites pièces chez un ami qui servent à bloquer les dégaines sur les mousquetons pour pas qu'elles se déplacent. C'était donc des petites pièces en caoutchouc. On a imaginé une forme en 3D. Mais on a aussi fait des maquettes et les maquettes nous ont appris plus de choses, car la matière se déformait puisque c'était du caoutchouc. Et il y a des choses qu'on pouvait pas anticiper sur la déformation de la matière. Ou alors, ça aurait demandé beaucoup de moyens, alors que de le faire avec un bout de caoutchouc c'était quand même beaucoup plus simple.

Donc parfois on perd beaucoup de temps à vouloir faire des choses numériquement, pour, à la fin, faire un prototype, et se rendre compte que ça ne marche pas. Alors qu'on aurait pu commencer par faire une « maquette de garage », se rendre compte que ça marche pas et du coup l'améliorer.
Il y a des projets qui ont été abandonné et qui ont coûté très très cher tout simplement parce qu'on a passé beaucoup de temps à faire de la conception numérique et très peu de temps à tester les idées.

Angélina Stoesz : Est-ce que tu viens dans ce garage à des moments précis du projet, ou est-ce que tout se passe ici ?

Marc Bony : Je travaille dans mon garage vraiment en amont du projet. Mais même une fois le projet bien avancé, je peux revenir dans le garage pour retravailler des détails ou refaire certaines opérations. Ensuite c'est du développement. Finalement dans la conception il y a une phase de recherche et une phase de développement. Et dans le développement il faut savoir passer la main, et remettre le projet à l'usine. On fait partie de la chaîne, mais c'est un ensemble.

Et c'est ça aussi qui est important, c'est que le produit que l'on trouve en magasin n'est pas le travail d'une personne mais le travail de pleins de personnes. Et ça on oubli souvent de le dire. Il y a certains designer qui s'approprie les projets et il n'y en a pas beaucoup qui admette que c'est un travail collectif. Et pourtant c'est très important.

Mais c'est peut-être pour ça que le métier de designer est autant dénigrer, parce qu'il y a beaucoup de designer qui dénigrent aussi les autres métiers.

Je donne des cours dans une école d'ingénieurs et quand je présente le métier de designer je leur dis que le métier de designer et le métier d'ingénieur c'est le même métier, c'est concevoir des produits. C'est juste la façon de voir les choses qui est différente. On a une approche, une méthode différente mais c'est le même métier. On s'intéresse à des choses qui ne sont peut-être pas exactement les même, on a peut-être pas les même compétences, mais l'objectif commun c'est de concevoir des produits. Et le duo ingénieur/designer fonctionne très bien en entreprise, quand il est bien compris.

Angélina Stoesz : Quelle relation as-tu avec tes outils de travail ?

Marc Bony : Je dirais que la matière, les matériaux sont comme un outil pour moi. Je considère que la matière est intelligente. Car il y a justement des choses que tu n' anticipes pas avec la matière, et c'est en la manipulant que tu te rends compte de certaines choses. Parfois tu es même étonné de te dire que ça marche, alors que tu n'aurais pas pu y pensé.

Donc pour moi il y a deux choses : il y a la matière qui est intelligente mais il y a aussi la main. Ce sont mes deux outils de base. Et ensuite il y a le cerveau. A partir de choses qui existent, les modifier, ça va beaucoup plus vite que d'imprimer une pièce en 3D. Parce que imprimer une pièce en 3D ça veut dire qu'il faut la modéliser avant, qu'il faut faire un programme, qu'il faut attendre que ça imprime...etx. C'est super long.
Cela dit, on peut essayer de faire en sorte que la pièce faite en impression 3D soit modifiable, on peut essayer de le prévoir.
C'est ce que je fais par exemple sur le casque, j'essaye de faire des éléments qu'on peut éventuellement remodifier.
Mais il faut pas vouloir faire la chose finale dès le départ. Il y a des étapes.

Angélina Stoesz : J'ai vu que tu a développé au service "innovation" d'Oxylane une méthode basée sur ce que tu appelles « la créativité manuelle » et « la preuve par l'usage », est-ce que tu peux m'en dire plus ?

Marc Bony : Oui c'est ce dont on vient de parler en fait, c'est la « méthode du garage ». Le terme de « créativité manuelle » correspond au fait que la main soit l'outil, et ce que j'appelle « la preuve par l'usage » c'est le fait de tester, de faire et d'arrêter de parlementer.

Par exemple pour le cerf volant qu'on est en train de faire, on est allé le tester à l'extérieur au vent, et on a décidé de filmer au ralenti son atterrissage au sol pour voir si l'embout ne se cassait pas. On filmait notre test et ça nous permettait d'améliorer le futur produit. Voilà, l'idée c'est de faire avec ce qu'on a.

On a pas forcément besoin d'avoir plein de choses et une chose pour chaque opération.Concrètement dans notre cheminement de travail, il y a des choses qui reviennent, il y a des choses qui se passent et qui n'étaient pas prévues, que l'on avaient pas écrite.

Dans certaines entreprises, si elles n'atteignent pas le but qu'elles s'était prévu, le projet est abandonné. Ils n'ont pas réussi à rentrer dans la case qu'ils s'étaient donné, la case du processus. Il y a une étape qui a mit plus de temps qu'il ne fallait, il y a eu un moment flou..qui font qu'ils n'en arrivent pas au but déterminé à l'avance. Alors que, si tu prévois justement de sortir du cadre, car innover c'est aussi sortir du cadre, et bien tu mets toutes les chances de ton côté. Mais si tu as en plus conscience que tu ne vas pas forcément réussir, qu'il faut tester pour le savoir, qu'il faut passer par des échecs, et bien tu ne fera qu'avancer au final, tu feras dix produits et puis tu verras bien. Plutôt que de te concentrer sur une seule chose.

Cette façon de travailler, se lie naturellement au fait de travailler en collectivité. C'est aussi pour ça que j'essaye de plus en plus de travailler en groupe. C'est bien car tu rebondis sur les idées des autres, on travaille ensemble, et c'est pas du tout le même résultat à la fin.

Tu fais que des choses que toi, tout seul, tu n'aurais jamais fait. C'est vraiment un travail collectif. Ça serait très prétentieux de penser qu'on peut tout faire seul. Et le résultat est beaucoup moins bon. Il faut être du coup ouvert à la critique. Car ça sert à rien de faire du design pour soi, du design pour les designers. Je crois que pour voir le vrai design il faut aller dans les supermarchés, dans les magasins de sport, de bricolage, de jardinage...etc. Là bas tu as pleins d'objets conçu par des gens plus ou moins doués, mais derrière chaque projets conçu il y a des gens.

ANGELINA STOESZ
Master 2 Recherche. Design, Arts, Médias
Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

UNIVERSITÉ PARIS 1
PANTHÉON SORBONNE