

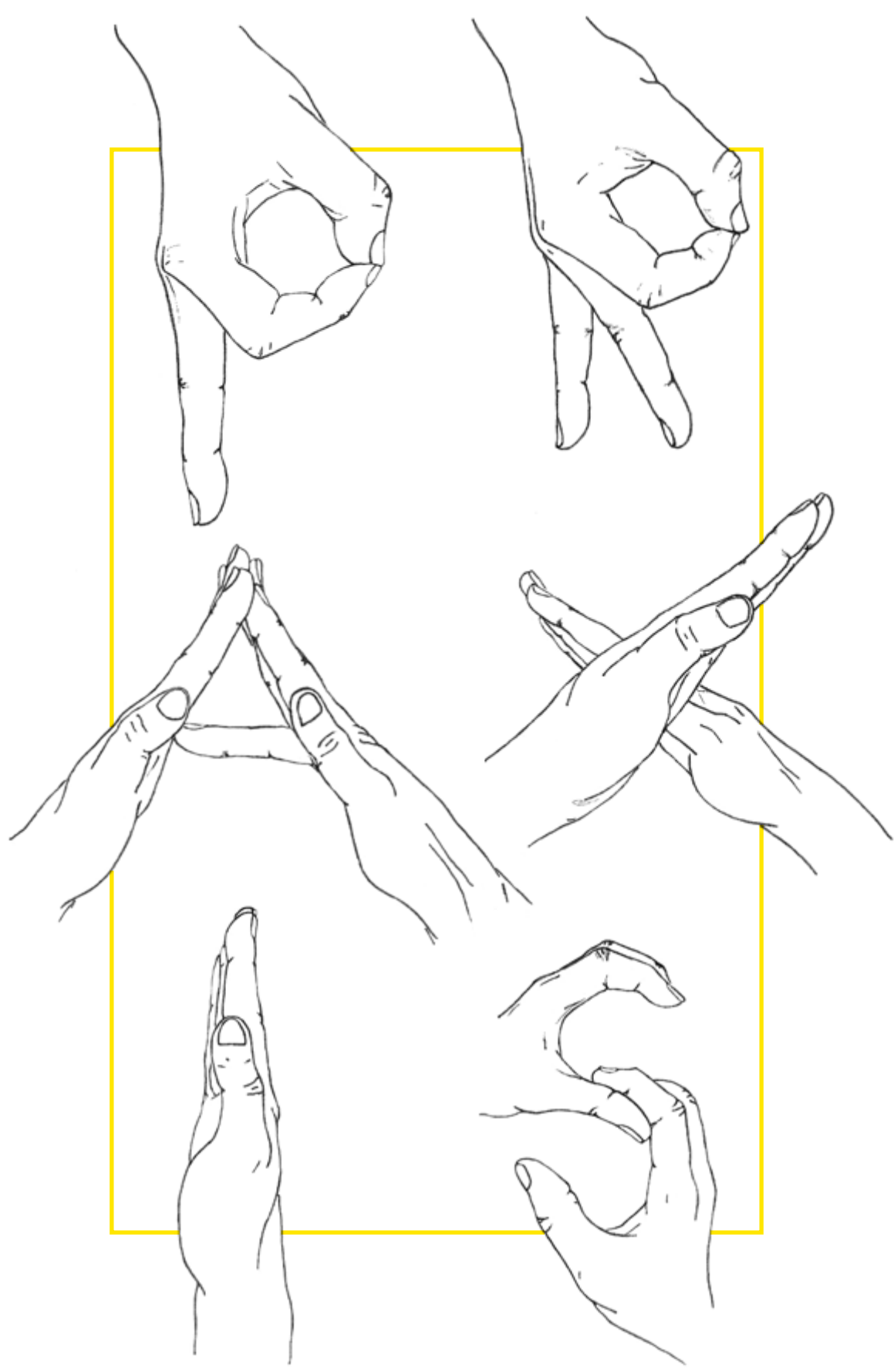
EN CÈNE

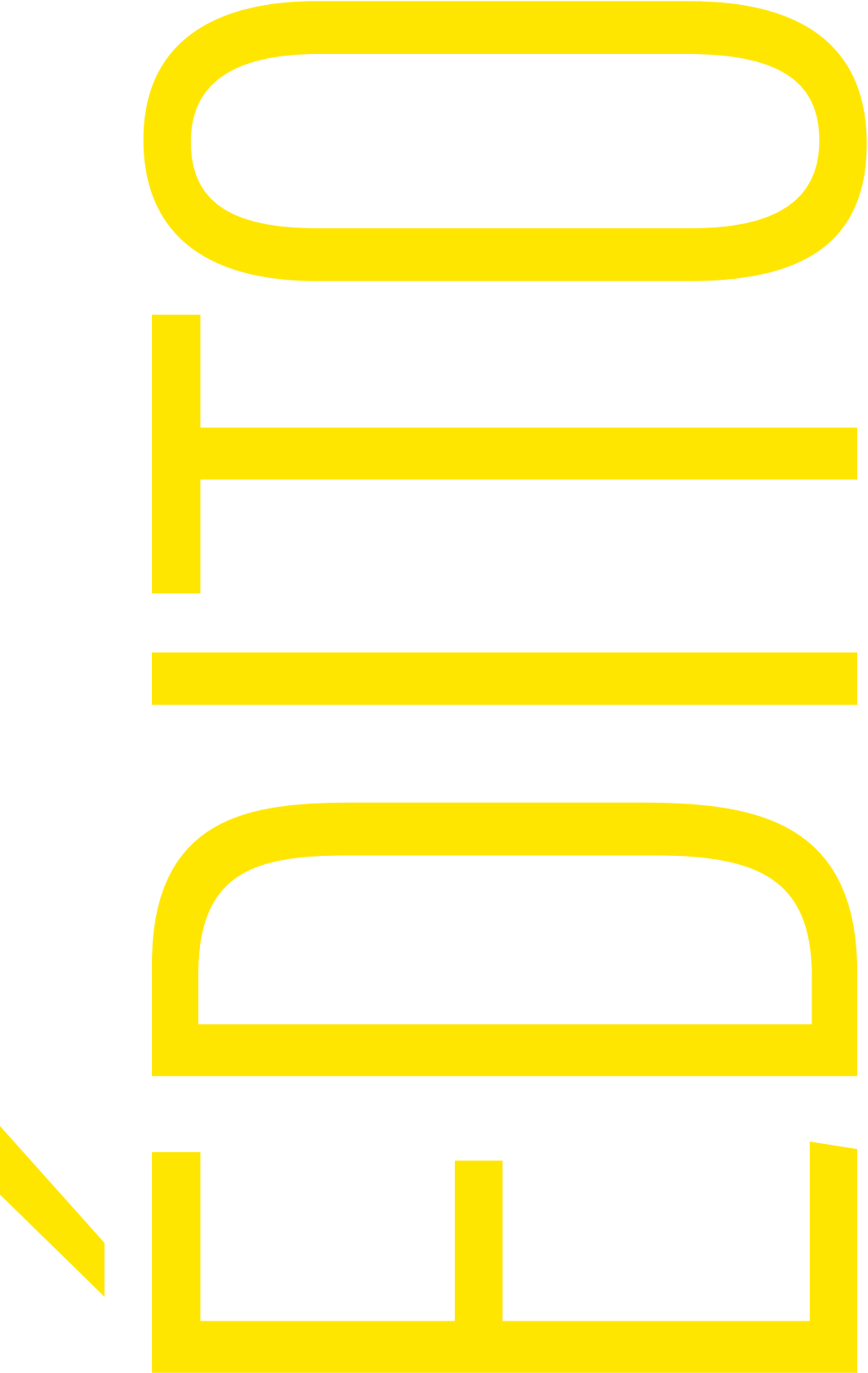


#37

2022

Praxis





Avant tout, revenir à la source: Aristote, dans *L'éthique à Nicomaque*, définit la *πρᾶξις* comme l'ensemble des actes qui ont pour fin l'accomplissement, par l'action elle-même, d'un bien quelconque par un sujet humain qui se réalise par l'action – vertueuse, dans la pensée grecque – elle-même. Elle s'oppose en cela à la *πρᾶξις*, qui désigne la production d'un objet artificiel, défini en dehors de soi, que l'on pourrait dire dépris de tout processus d'engagement humain et donc, moral. Cette dichotomie dans le processus général du faire est au cœur de tout engagement de design. Entre le projet de design et l'objet, le signe ou l'espace designé, il y a une praxis du design autotélique, du design en train de se faire, qui aujourd'hui plus que jamais doit s'interroger sur le sens à donner à l'action de design, à ce qu'elle engage, et avant tout sur le plan des valeurs.

Au XX^e siècle, Hannah Arendt apporte sa propre relecture du concept de praxis en écrivant, au début de *Condition de l'homme moderne*: «Seule l'action est la prérogative de l'homme exclusivement; ni bête ni dieu n'en est capable, elle seule dépend entièrement de la constante présence d'autrui». La pluralité humaine est ainsi la condition fondamentale de l'action. Ce qui, dans le cadre du design écoresponsable, implique plus que jamais la conception de pratiques justes et écologiques dans l'optique de réalisations destinées à une entité humaine, par essence plurielle, que l'on souhaiterait désormais préoccupée d'action sobre et morale. Le design écoresponsable est fait pour les hommes, et non pour un Homme prétendument supérieur à la nature parce qu'il l'aurait comprise, domestiquée et mise à sa main. Le designer écoresponsable, pour sa part, et il doit la prendre, doit aujourd'hui réhabiliter la valeur de l'action pour elle-même, qui n'oublie pas la finalité produite, y compris dans l'objet, mais qui génère dans son mouvement même les raisons de sa justification morale.

Ce nouveau numéro de la revue *En Cène* affirme une nécessité d'engagement dans une praxis écoresponsable. Il invite ses lecteurs à revenir au cœur des processus de design, qui marient l'inscription d'une action réfléchissante à la réalisation de projets incontestablement, et durablement, éthiques.

Bertrand COURTAUD

SOMMAIRE

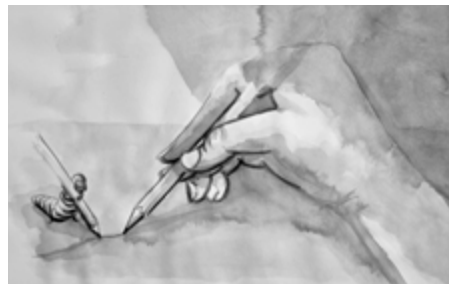
6

***L'Autre Soie*: une identité visuelle participative**



14

***Slow devored*: vers une mutation de la praxis**



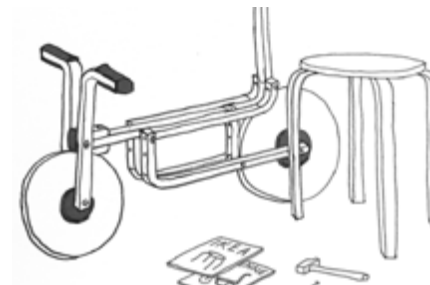
22

Éternel souvenir



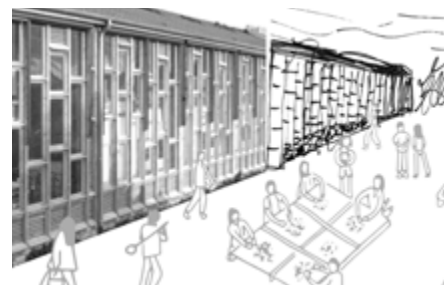
32

Pr(hack)sis



40

La sérendipité comme nouvelle praxis



48

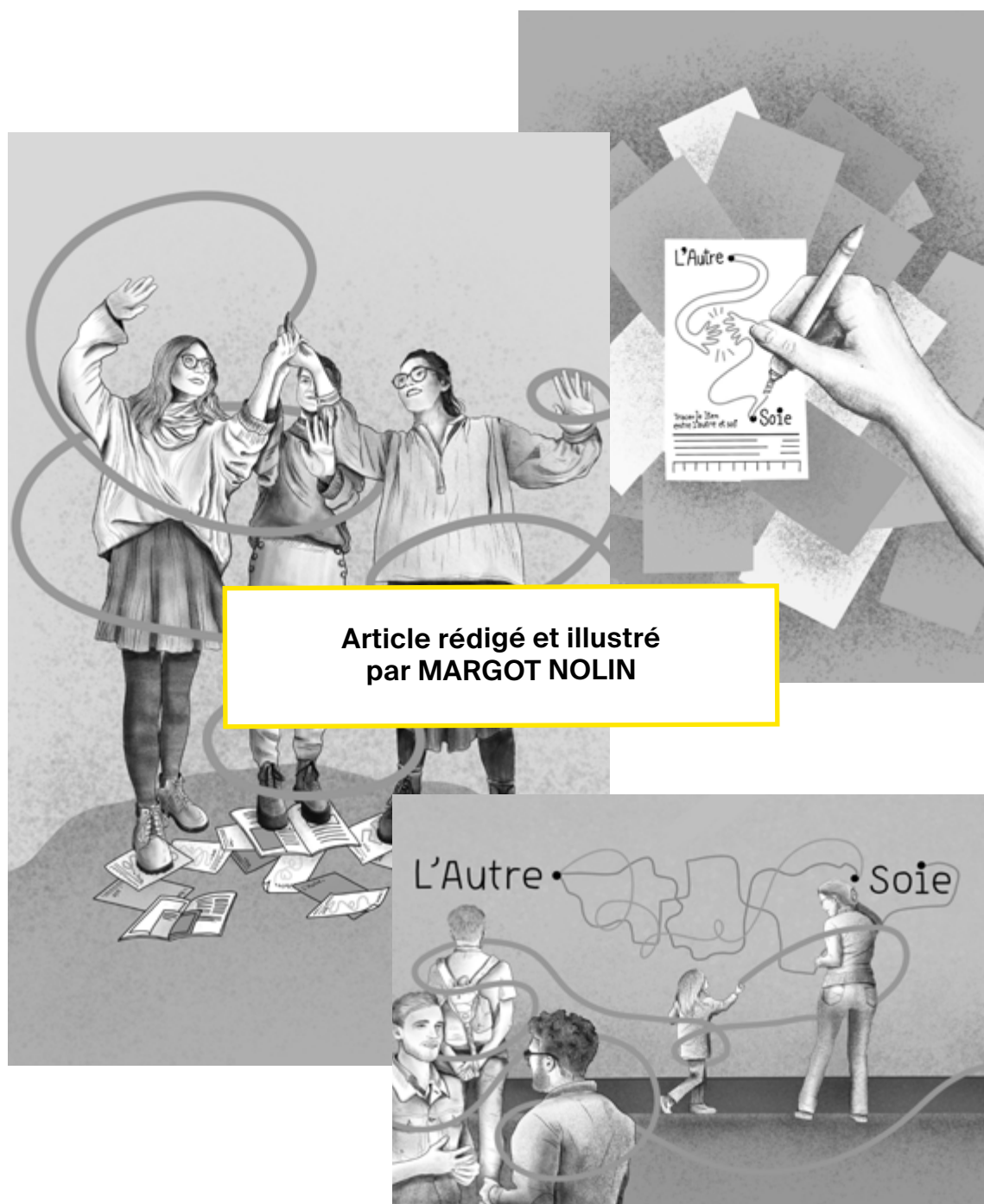
Mycopraxis



56

À Longoni, un chantier en lutte





Article rédigé et illustré
par MARGOT NOLIN

L'Autre soie : une identité visuelle participative

L'AUTRE SOIE : UNE IDENTITÉ VISUELLE PARTICIPATIVE

Depuis les années 1990, les marques cherchent à mettre en avant leurs produits ou leurs services par une stratégie reposant sur l'expression de leurs valeurs. Le principe d'identité visuelle (soit l'ensemble des éléments graphiques cohérents et déclinables sur un ensemble de supports visuels) en est directement impacté.

En effet, lors de la création d'une identité visuelle, l'expression des valeurs de la marque ou du groupe est la préoccupation première du graphiste. L'individualité et les spécificités de la marque doivent être valorisées. Il est tout aussi crucial de reconnaître facilement son type ou son secteur d'activité. Habituellement, nous accordons plus d'importance au résultat de l'identité visuelle qu'à son processus de création.

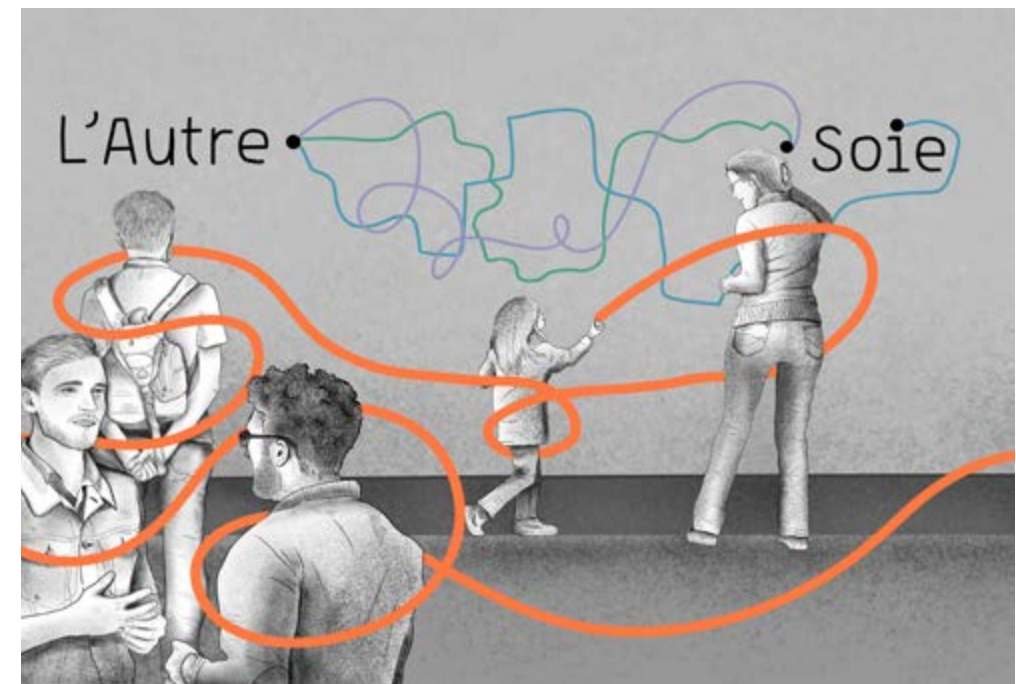
Qu'advierait-il si nous reconsidérions ce protocole de création ?

Cela reviendrait à reconsidérer la notion de praxis, notion qui englobe tout ce qui relève du faire : le processus de l'action et le résultat, dans le cadre des identités visuelles. De nouveaux protocoles de travail peuvent émerger de l'invention d'une praxis fondée sur la participation de tous les acteurs du projet. L'utilisateur peut, ainsi, s'inventer concepteur. Ce nouveau processus d'action et son résultat répondent-ils à des enjeux classiques de la définition des attentes au niveau du résultat lorsqu'il s'agit de créer une identité visuelle ? Pour aller plus loin, nous pouvons nous demander où se situe l'effet de design dans cette proposition d'identité visuelle participative et questionner la relation entre la fin et les moyens.

Actuellement en construction et en rénovation à Villeurbanne, *L'Autre Soie* est un projet qui rassemblera des logements réservés à des personnes en difficulté ainsi que des lieux dédiés à la culture et à l'économie sociale et solidaire. Ce lieu souhaite mettre en avant des valeurs très fortes comme « remettre l'humain au cœur du projet urbain ». Cette implication citoyenne permettrait à chacun, dans sa diversité, de trouver sa place et de disposer d'un environnement social, culturel et économique qui contribuerait au développement de sa capacité d'agir. L'agence de communication Graphéine, chargée de la création de l'identité visuelle de ce lieu, a réalisé un logotype qui invite les habitants de Villeurbanne à relier les mots « l'Autre » et « Soie ». Le projet regroupe aussi un dossier de presse, des invitations, des brochures, un site internet etc... Toutes ces formes respectent une charte colorée (impression en noir et blanc sur des papiers

colorés) et utilisent uniquement la typographie « Storno ». Cette dernière permet de nombreux jeux graphiques avec ses points très marqués (par exemple sur les « i » ou les « j », et dans sa ponctuation). Cela crée alors une forte unité entre les différentes pièces de l'identité. Le point central de cette dernière reste les dessins colorés des habitants introduits dans tous les supports de l'identité. Graphéine aurait-elle pu se contenter de réaliser une simple identité visuelle avec un graphiste chargé d'associer et de créer des codes graphiques aux valeurs de ce lieu ? Ne serait-il pas nécessaire de faire appel à une nouvelle praxis participative qui serait en accord avec ces valeurs fortes ?

« REMETTRE L'HUMAIN AU CŒUR DU PROJET URBAIN »





Selon Martin Lorenz¹, «l'identité est ce qui permet de différencier sans confusion possible». L'identité visuelle de *l'Autre Soie* doit mettre en évidence les spécificités du lieu, son caractère unique, pour se différencier et être efficace. Le processus de création participative permet l'obtention de formes graphiques originales et uniques. Le logotype de l'identité visuelle illustre bien cette idée. Il ne s'agit pas ici d'un simple logotype puisqu'il se réinvente en continu. Le public est invité à relier les points entre «l'Autre» et «Soie» pour signifier le lien social généré par ce lieu. Ainsi, les formes produites sont toutes différentes mais conservent une certaine cohérence et une reconnaissance nécessaire à une marque. La combinaison de formes invariables et variantes fait fonctionner le système graphique. Les formes typographiques structurent le logotype car elles sont toujours placées au même endroit et utilisent une unique typographie. Les formes colorées sont, quant à elles, variables (couleur et forme au choix de chacun) mais restent cohérentes car l'outil utilisé est le même: le posca qui génère un trait d'une graisse équivalente tout au long du tracé, une opacité importante. Le protocole participatif mis en place dans cette identité visuelle lui permet de se distinguer du reste des identités présentes dans l'espace public.

«l'identité est ce qui permet de différencier sans confusion possible.»

¹ Martin Lorenz est un graphiste qui travaille notamment sur les identités visuelles flexibles.

L'identité visuelle de *l'Autre Soie* montre qu'elle prend en compte les attentes des usagers. Ces dernières sont exprimées et libérées sous la forme de dessins. La volonté de partage s'exprime par exemple sous la forme de deux mains tendues l'une vers l'autre. Or, l'identité visuelle est ce qui permet de montrer les valeurs de la marque, donc ici on associe *l'Autre Soie* à un lieu qui prend pleinement en compte les usagers, leurs attentes et leurs besoins. Plus largement, une praxis participative permet aux usagers de s'exprimer et de soutenir la création d'artefacts recentrés sur leurs besoins réels. Si ces besoins et attentes sont réellement pris

en compte lors de la construction du projet de *l'Autre Soie*, une certaine économie de moyens sera opérée. On pourra ainsi éviter la création de formes inutiles pour ce lieu. C'est pourquoi cette pratique du design peut être considérée comme écoresponsable.

«(...) UNE CERTAINE ÉCONOMIE DE MOYENS SERA OPÉRÉE.»

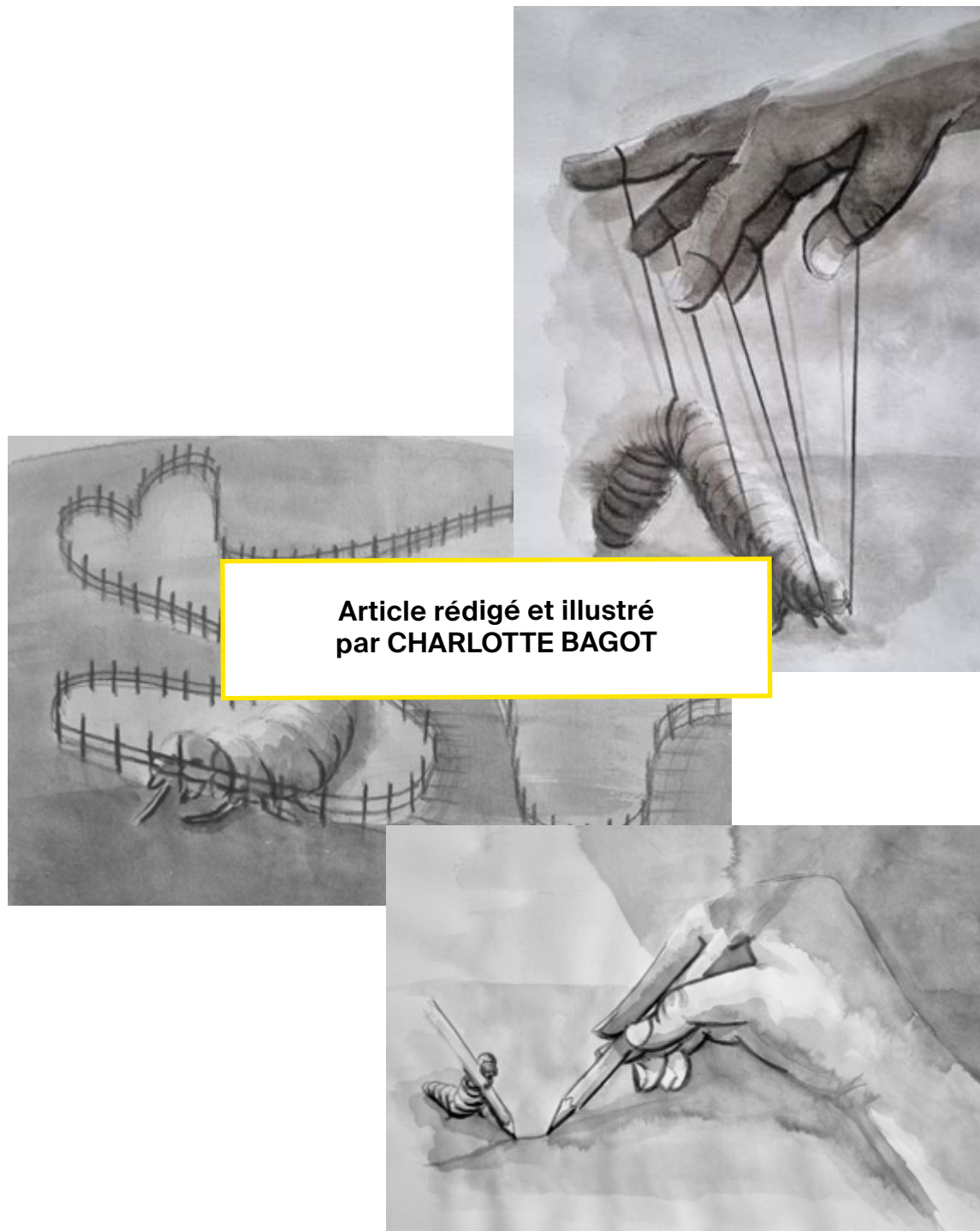
Cependant, ce projet d'identité visuelle est une mise en scène qui propose la participation de seulement quelques acteurs du projet. Les dessins sélectionnés traduisent une certaine habileté graphique, une souplesse dans les tracés, des formes évidentes, éloquentes. Et tout le monde n'est pas nécessairement capable de réaliser cela. Pourquoi Graphéine sélectionnerait-elle des productions plutôt que d'autres? Cela peut être un moyen de nous inviter à rêver que nous pouvons tous générer des formes souples, éloquentes et justes. Mais cette remarque nous pose aussi la question suivante: l'effet métaphorique de la praxis choisie aurait-il une puissance supérieure à l'effet de design obtenu par la fonctionnalité élégante du résultat tangible du projet? Effectivement, ici, le choix d'une praxis participative semble être tout aussi, voire plus important que le résultat même du projet. Les valeurs de l'identité visuelle sont ici portées par le fait que les usagers de *l'Autre Soie* participent au projet. En effet, le reste des choix graphiques (couleurs, choix typographiques...) semble être plus anecdotique et ne soutient pas forcément ces valeurs. Il sert plus à lier plastiquement les choses, à créer une unité dans l'identité, à la rendre plus élégante. Ici, la praxis abrite l'utopie du projet que «l'ornière»² du résultat nous empêche parfois de privilégier.

Finalement, une praxis fondée sur la participation permet donc bien de répondre aux enjeux d'individualité et de collectivité des identités visuelles. Ce protocole de création permet surtout de penser le processus de création différemment. En l'occurrence, pour cette identité visuelle, il était pertinent et même évident de penser à un processus de création participatif au regard des valeurs de *l'Autre Soie*. Ce projet est un exemple où les moyens mis en œuvre pour sa réalisation sont plus importants que la «fin» de ce projet, c'est-à-dire le résultat: l'identité visuelle. Le principal effet de design ne doit donc pas obligatoirement émaner du résultat mais peut se retrouver à d'autres étapes du projet. Ainsi, l'effet produit est différent, l'identité visuelle acquiert une autre dimension et une richesse qui lui permettent de se différencier efficacement des nombreuses productions qui nous entourent.

² René Char,
Fureur et mystère

l'effet métaphorique de la praxis choisie aurait-il une puissance supérieure à l'effet de design obtenu par la fonctionnalité élégante du résultat tangible du projet?





Article rédigé et illustré
par CHARLOTTE BAGOT

Slow Devoured: vers une mutation de la praxis

Slow Devored: vers une mutation de la praxis

Ces dernières années, les enjeux environnementaux n'ont jamais été aussi importants. À leur échelle, les designers cherchent à allier leur savoir-faire aux réalisations du vivant, dans un but de développement durable. Ainsi, le passage à une nouvelle forme de praxis semble essentiel et incontournable pour faire évoluer les choses au sein de la société.

Se différenciant de la «théorie», la praxis implique la notion d'«action» et se caractérise par des actes concrets. Ainsi, pour que cette démarche reste écologique, les designers se doivent de maîtriser leurs actions et les cibler de façon efficace. C'est pourquoi les designers impliqués dans cette cause génèrent de nouvelles formes de praxis, qui mènent elles-mêmes à de nouveaux modes de production dans le design tel que le biodesign et le design végétal. Cependant, le biodesign et le design végétal répondent-ils correctement à ces enjeux?

le biodesign et le design végétal répondent-ils correctement à ces enjeux environnementaux?

Le design végétal et le bio design inventent des modes de production de plus en plus innovants et respectueux de l'environnement, alliant savoir-faire traditionnel et moderne. En effet, les bio designers ont fait intervenir le monde du vivant (animal et/ou végétal) dans l'objectif de créer des produits écoresponsables. S'inspirer de savoir-faire ancestraux mêlés à nos pratiques modernes, sans reproduire les erreurs passées vis-à-vis des questions environnementales, amène à des pratiques plus écoresponsables. Cependant, bien

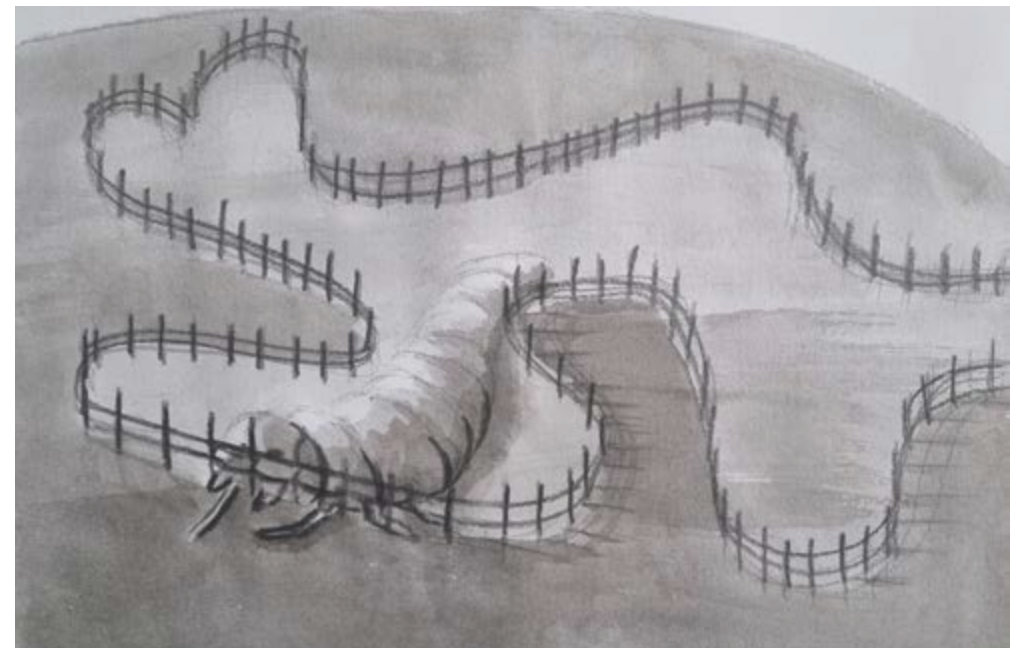
que les projets de bio design soient porteurs de messages forts grâce à l'intervention atypique du vivant, ils restent néanmoins difficiles à intégrer dans notre quotidien car les valeurs éthiques sont assez peu compatibles

avec les imaginaires construits autour, notamment ceux liés aux insectes. Le bio design continue à se développer et à collaborer avec le vivant tout en permettant l'intégration de ce qu'il confectionne au sein de notre société. L'un des exemples les plus évocateurs est celui de Tony Jouanneau, intitulé *Slow Devored*, qui propose un processus de fabrication faisant intervenir les insectes en tant qu'artisans apportant leur savoir-faire, complémentaire à celui de l'homme. En les intégrant dans le secteur du textile, un milieu extrêmement polluant, il les intègre dans notre structure sociale et embellit notre rapport à la nature grâce à cette collaboration biologique.

Selon Karl Marx, la praxis doit donner à voir un autre aspect à la société dans le rapport de production, c'est-à-dire transformer notre façon de faire en la fondant sur d'autres valeurs morales. Tony Jouanneau permet ici aux larves de se nourrir du textile, ce qui permet la création de motifs naturels anoblissant le tissu par l'originalité du

processus. Cette nouvelle forme de production répond à une démarche écoresponsable: trouver une autre alternative aux produits chimiques utilisés pour créer un motif. Ce que propose Tony Jouanneau est inspiré d'autres designers qui laissent le vivant être l'artisan d'un projet. Ces solutions sont des ressources pour tout autre créateur souhaitant créer et utiliser un mode de fabrication plus respectueux de l'environnement. Cependant, une question reste à traiter: s'agit-il d'une collaboration, ou est-ce que le vivant est contraint par nos envies?

s'agit-il d'une collaboration, ou est ce-que le vivant est contraint par nos envies?



Afin d'accepter la part de hasard induite par l'impossibilité de prévoir la trajectoire de l'insecte, imaginer le vivant comme base et comprendre ce qu'il peut nous apporter, sans le soumettre à nos idées préconçues, semble être un axe à privilégier. Or, Tony Jouanneau utilise un moule imposant la trajectoire de la larve pour obtenir le graphisme voulu. Pour permettre une hypothétique insertion de tels projets dans notre société de consommation, le contrôle de l'homme sur le vivant reste plus ou moins nécessaire. L'homme

appréhende la Nature par le sentiment d'insécurité qu'elle suscite. Le fait d'avoir une part de domination sur celle-ci donne de l'assurance et du réconfort. Ce motif est produit par les insectes uniquement en réponse à leur intérêt vital, ce qui donne par la même occasion cet aspect décoratif sur le tissu. Comme précédemment suggéré, les problématiques morales, sociétales et physiques (fragilité) de certains projets utilisant le vivant les contraignent à rester à l'état d'idée. L'exemple pris n'est donc pas anodin : utiliser un textile comme support permet de réinvestir un matériau de nos vies quotidiennes. La durabilité temporelle et l'acceptation par la société sont ainsi facilitées. De ce fait, créer des motifs en laissant libre cours aux insectes sur le tissu, c'est contribuer à une acceptation plus forte de la part des usagers tout en véhiculant un message de sensibilisation à l'environnement.

« (...) dans ce contexte de crise de la biodiversité, est-ce là le meilleur moyen de considérer notre rapport à la nature ? »

**IMAGINER LE VIVANT
COMME BASE ET
COMPRENDRE CE QU'IL
PEUT NOUS APPORTER,
SANS LE SOUMETTRE À
NOS IDÉES PRÉCONÇUES**

Cependant, dans ce contexte de crise de la biodiversité, est-ce là le meilleur moyen de considérer notre rapport à la nature ? Les machines industrielles répondent à la demande des consommateurs, car elles produisent en quantité et sont dotées d'une cadence de production qu'elles seules peuvent avoir. Les larves, quant à elles, ne pourront pas assurer une aussi grande rapidité de production. Le

projet *Slow Devored* repose en réalité sur la mue réalisée par les larves de coléoptères, vers leur taille adulte avant d'être remises en élevage, où elles se reproduiront si elles se sentent en symbiose avec leur environnement. Elles peuvent être une alternative aux machines consommant de l'énergie, car les coléoptères se nourrissent du textile pour survivre. Les élever dans un environnement favorable favorise la reproduction de l'espèce et assure ainsi une continuité infinie de fabrication de ces motifs, qui se substitue aux process mécaniques classiques, polluants et contraignants (forte demande en énergie, problèmes mécaniques).



**Mais est-ce judicieux,
en cette période
de crise, de contraindre
les insectes à fabriquer
du motif ?**



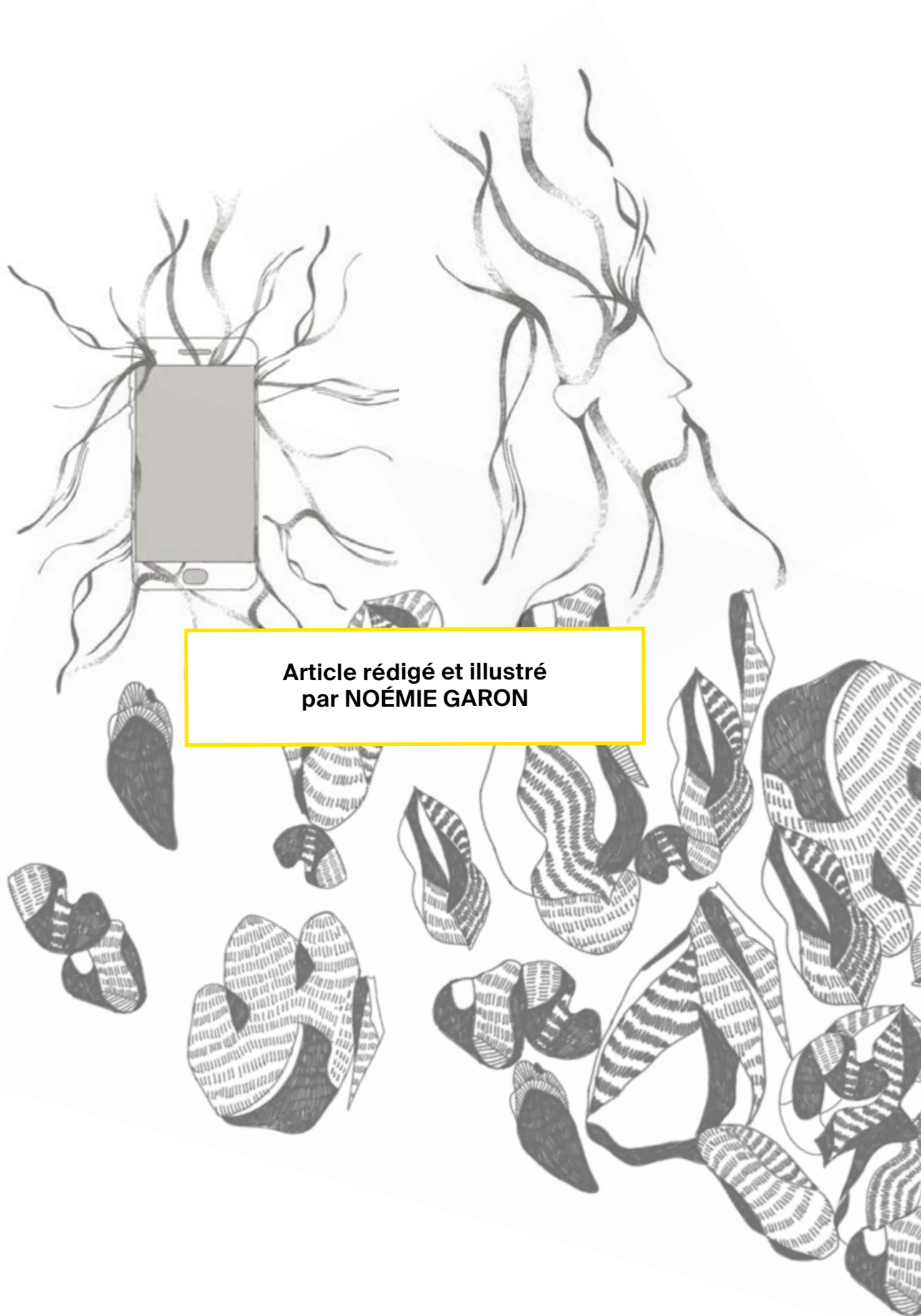
Mais est-ce judicieux, en cette période de crise, de contraindre les insectes à fabriquer du motif ? Le motif étant superflu, c'est-à-dire non vital, il ne serait pas primordial d'en produire dans ce contexte où l'objectif serait plutôt de s'éloigner du non utilitaire. Lorsqu'un vivant fabrique, il utilise ce qu'il trouve dans la nature, ce qui donne lieu à un objet écoresponsable et biodégradable. Ces formes simples et fonctionnelles nécessitent le strict minimum de ressources tout en étant séduisantes car essentielles.

Contraindre les larves est peut-être une transition pour l'homme vers l'acceptation de l'insecte... Le motif permet d'attirer l'œil et la curiosité d'un autre être vivant car il habille le tissu et le rend plus dynamique. Si on prend l'exemple des abeilles et des fleurs, les butineuses vont être attirées par celles ayant un motif qui leur plaît. Est-ce peut-être là l'enjeu de ces motifs ? Les traces laissées par les larves sont séduisantes au vu des tracés organiques qui rappellent à la fois des coraux et les larves, sur un tissu rouge corail. Cet exemple nous montre une nouvelle forme de praxis par une mutation de l'homme dans sa manière de concevoir, avec de nouvelles valeurs : celle de laisser l'insecte nous séduire par sa façon de faire des formes simples, mais satisfaisantes à l'œil. Cependant, pour avoir une autre forme de praxis, il faudrait que l'humain accepte de faire l'impasse sur le superflu, tel que les motifs et ornements. La société occidentale a besoin de temps pour accepter ce mode de production. Les insectes engendrent parfois des phobies et sont perçus comme sales par leur aspect et caractérisés comme « non hygiéniques ». Cette façon de penser nous a éloignés de la nature, puisque nous cherchons alors à la soumettre plutôt que de collaborer avec elle. Pourtant, notre société s'est construite sur l'utilisation du monde du vivant et en s'inspirant de la nature. Les anthropologues du XIX^e siècle avaient déterminé les principes de la pensée magique sympathique qui résident encore dans nos sociétés contemporaines. La magie dite « de contagion » en est un principe et repose sur la croyance qu'un objet rentré en contact avec un autre garde en lui la trace de ce contact et qu'il a été comme par magie contaminé. Ici le textile aurait été durablement imprégné par l'essence de l'insecte. Peut-on changer la magie de contagion qui s'est construite au sein de nos sociétés ? En tant que designer, il est possible de jouer sur

les paramètres en changeant la texture, les couleurs, la forme, le graphisme des matériaux afin de rendre un objet plus appréciable. Il serait tout à fait imaginable qu'un jour le vivant soit complètement accepté dans les processus de fabrication, sans pour autant exclure tous les savoir-faire de l'homme. Le rôle du designer serait alors d'imaginer des combinaisons variées de paramètres afin de concevoir des produits écoresponsables. Nous pourrions ainsi imaginer une nouvelle forme de praxis dans laquelle il existerait une collectivité qui intégrerait le vivant et l'homme, et où la société de consommation accepterait cette évolution dans la manière de produire.

Le designer joue cependant un rôle ambigu puisqu'il peut hésiter entre deux options : laisser le vivant créer au risque que cela déplaie à la société, ou bien le diriger pour avoir un résultat appréciable pour les individus. Souhaiter collaborer avec le vivant, c'est laisser libre cours à ses mouvements et accepter une part d'aléatoire. Mais d'un autre côté, accepter ce chemin, c'est prendre le risque que notre société actuelle n'accepte pas ses productions. Le contexte environnemental et celui du maintien de la biodiversité étant urgents, l'impasse est faite sur la liberté du vivant. Pour que nous puissions entrer dans une nouvelle forme de praxis, il faut qu'elle soit acceptée de manière collective. Le bien-être animal et la préservation de la nature sont des questions éminemment actuelles, ce qui confère au designer un nouveau rôle : collaborer avec le vivant tout en permettant son bien-être et sa pérennité.

**COLLABORER AVEC LE VIVANT
TOUT EN PERMETTANT SON
BIEN-ÊTRE ET SA PÉRENNITÉ.**



Article rédigé et illustré
par NOÉMIE GARON

Éternel Souvenir

Éternel Souvenir

Dans la philosophie antique, la praxis n'est pas seulement une action contemplative car elle engage des activités qui transforment le sujet. Ainsi, cette notion sous-entend un rapport de production: il s'agit d'une action/activité organisée et orientée pour répondre à une demande. Cela implique donc une transformation.

Ce mot, bien que peu utilisé dans le langage courant, prend aujourd'hui tout son sens. Le concept de praxis fut théorisé par le philosophe grec Aristote qui s'intéressa au monde réel en examinant, notamment, les phénomènes naturels et les comportements de l'homme. Il désigne la praxis comme étant la notion qui relève du faire. Cette considération produit un rapport spécifique à la production. Cette pratique n'est plus seulement une activité contemplative extérieure au monde. Elle permet de rentrer directement dans le processus de création. Le design génératif s'intéresse aux protocoles de création,

à la façon dont s'organise le résultat attendu. Ce type de démarche permet de s'immerger dans l'action en obtenant une infinité de réponses à un problème donné grâce à des algorithmes. Ce protocole de travail numérique génère des centaines, voire des milliers de formes en fonction de différents paramètres renseignés dans l'outil informatique. L'algorithme multiplie les possibles et conduit, ne serait-ce que dans la quantité, à un résultat différent de celui que l'humain aurait créé par lui-même. Le rôle du designer est ainsi redéfini, mais toujours essentiel. Il est le créateur du protocole en amont. Le principe du design

génératif ne peut avoir lieu sans son investissement. En ce sens, le projet que nous allons étudier, intitulé *Se souvenir*, est un projet conçu par le Studio Riot en 2012. Grâce au design génératif, l'application *Mnésyne* enclenche une formalisation à partir d'un souvenir en traduisant et en associant à des points spécifiques, des sons, des

couleurs de façon poétique et sensible. L'application génère alors, sous forme graphique, une création qui est propre à l'utilisateur. Cependant, pour que cette création prenne vie, des informations et des contraintes doivent être rentrées au préalable dans la machine. Cette action est mathématique: elle repose sur une saisie d'informations assez impersonnelles. Avec le design génératif, la phase de dessin est remplacée par la réflexion sur les contraintes à donner à l'algorithme. Le protocole du design génératif prend-il en compte le soin et la spécificité que nous voulons apporter à nos créations?

de certains événements, des choses dont nous pourrions avoir besoin ou qui se démarquent. Sur le plan de la praxis, nous pourrions éventuellement affirmer que l'application arrive à mettre en avant cette intimité et cette richesse de l'échange pour ne rien oublier de nos souvenirs. En étudiant avec attention *Se souvenir*, nous pouvons nous demander comment maîtriser la conservation de quelque chose qui meurt en permanence et dont la figuration est ici la forme la plus abstraite possible. Est-ce parce que le souvenir est une figure de l'impalpable?

Le protocole du design génératif prend-il en compte le soin et la spécificité que nous voulons apporter à nos créations?

Se souvenir se présente comme un service de mémorisation, de consultation de souvenirs. Par l'intermédiaire de l'application, il est possible d'obtenir des formes. Habituellement, le partage de ces moments se fait dans un cadre intimiste. Le locuteur décide de parler d'un sujet qui n'appartient qu'à lui, au cours d'une conversation par exemple. La façon de raconter nos souvenirs est forcément subjective, car elle implique de faire des choix entre ce que nous voulons dire et ce que nous préférons omettre. Le locuteur communique une impression relative à quelque chose qui lui appartient. Il ne donne pas une représentation objective de la chose observée ou ressentie. Cette représentation est également liée au fait que notre cerveau enregistre les souvenirs de façon sommaire et passe son temps à les réécrire. Il sélectionne les moments importants



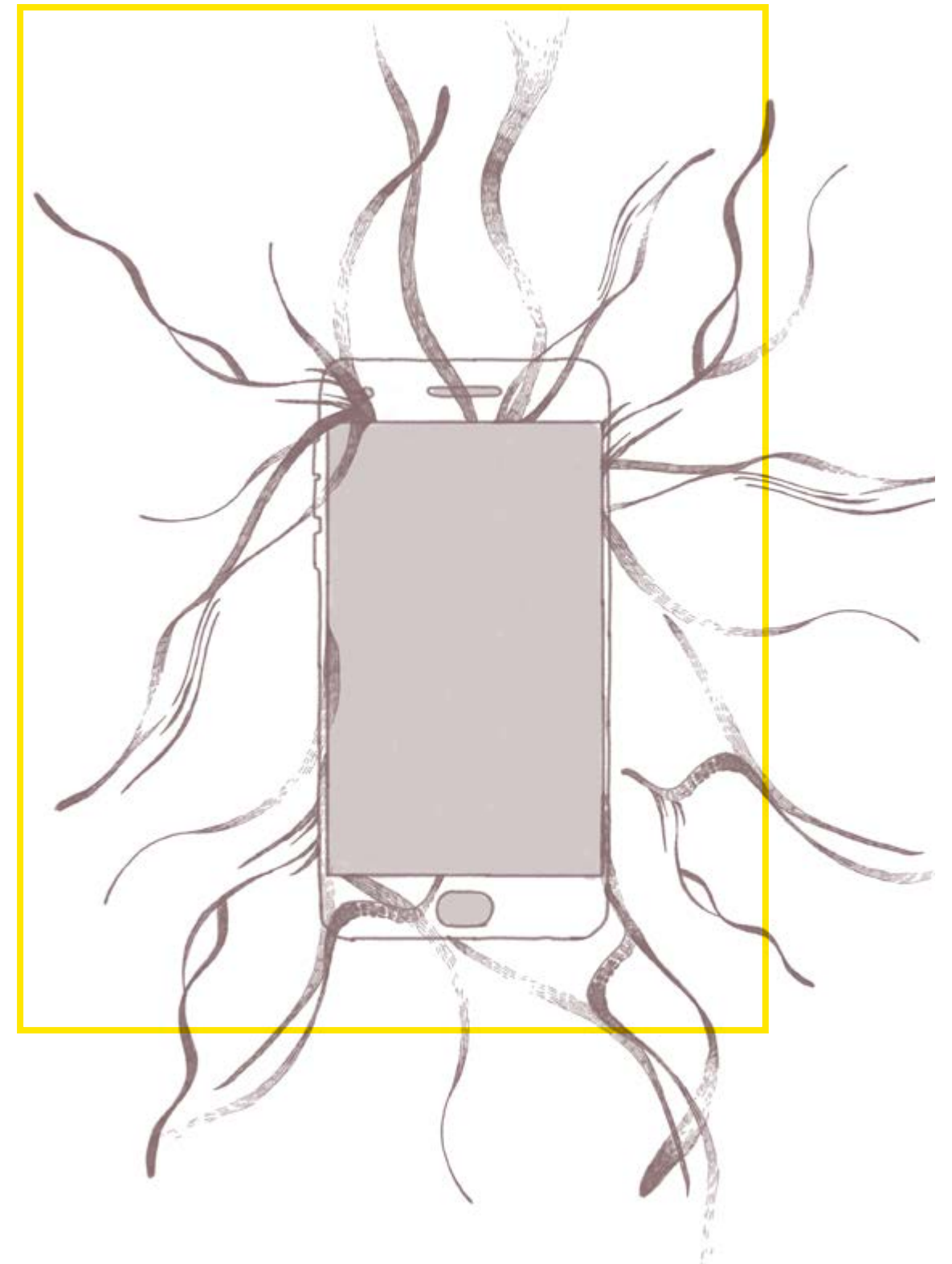
LE DESIGN GÉNÉRATIF S'INTÉRESSE AUX PROTOCOLES DE CRÉATION, À LA FAÇON DONT S'ORGANISE LE RÉSULTAT ATTENDU.

Le fonctionnement de l'application met la matière (tout ce qui est propre à la création) à distance en confiant son façonnage à la machine. Il s'agit ici de noter, capter, restituer, organiser nos souvenirs. Dans cette perspective, il suffit de rentrer dans l'algorithme un choix de matières et de couleurs qui vont représenter sous forme

d'images un ensemble de perceptions sensibles. Le but est de représenter graphiquement la cartographie intérieure de nos souvenirs. Il s'agit là de données non exhaustives propres à chaque individu. Cependant, le processus de création et le registre plastique mis en place sont les mêmes pour tout le monde. Chacun doit rentrer diverses informations pour voir ensuite apparaître, sous forme d'un visuel, son souvenir, nommé *Nuésyne*. Certes, la création dans sa finalité en fait un objet plastiquement unique, mais le protocole de travail étant numérique, il ne tient pas compte de la spécificité de chacun des usagers. Les données à rentrer dans la structure algorithmique ne peuvent illustrer tous les types de souvenirs car, comme dit précédemment, la façon de raconter ces moments vécus implique automatiquement une forme de subjectivité et devrait déboucher à chaque fois sur un vocabulaire plastique unique. Le design génératif fait de l'algorithme un outil de formalisation à part entière. Mais dans sa dimension conceptuelle, il ne prend pas en compte l'individu, ou, du moins, il bride sa singularité.

« LE BUT EST DE REPRÉSENTER GRAPHIQUEMENT LA CARTOGRAPHIE INTÉRIÈRE DE NOS SOUVENIRS. »

Alors, certes, le résultat est visuellement séduisant et devant la quantité de versions qu'il est possible de générer, on est amené à s'interroger pour savoir si la praxis est inscrite dans une dimension écoresponsable? Qu'en est-il d'un protocole de création dont la dimension quantitative devance littéralement la justesse de l'effet?



« CE RÉSULTAT EST GRAPHIQUEMENT ÉLÉGANT ET TRADUIT LA FORCE DE LA PRAXIS PILOTÉE PAR LA MACHINE. »

« CONCRÉTISER DE FAÇON PICTURALE QUELQUE CHOSE D'INVISIBLE. »



2006 2008 2012 2014 2016 2018 2020

Le rendu de la création, bien que le processus ne soit pas individualisé, n'en est pas moins satisfaisant dans sa plasticité. Les informations rentrées dans l'algorithme, comme évoqué précédemment, constituent un souvenir qui correspond à un *Nuésyne*. Il est possible d'assembler plusieurs souvenirs pour en faire une affiche dans l'idée de confectionner un album. Celui-ci contient des Flash codes permettant de décrypter plus ou moins précisément de quoi est composé chaque *Nuésyne* et il comporte des éléments spatio-temporels (date et lieu). L'affiche présente une multitude de formes colorées, abstraites et modulaires. Chaque trait a une définition précise rendant le visuel assez complexe. Ce résultat est graphiquement élégant et traduit la force de la praxis pilotée par la machine. Il y a donc ici la satisfaction plastique du rendu.

Le design génératif permet donc un rendu via les mathématiques avec une grande précision dans l'assemblage, la superposition de ses tracés donnant la forme des *Nuésynes*. Tout cela est rendu possible par l'utilisation de l'outil informatique et des règles de l'algorithme qui initient ces formes abstraites. La douce complexité des visuels que l'on ne déchiffre pas au premier coup d'œil illustre finalement bien la subjectivité de nos souvenirs. Nous avons besoin, sans aucun doute, d'une amorce explicative en prémices de ce en quoi consiste le visuel pour ensuite pouvoir comprendre toutes les nuances de celui-ci. Voilà tout l'atout de cette création : concrétiser de façon picturale quelque chose d'invisible. Il s'agit ici de proposer une forme pour quelque chose d'impalpable. Le choix que cette création soit générée par un algorithme s'explique donc par la recherche du concret dans un monde où l'image prend une place grandissante. On veut pouvoir imaginer ce souvenir pour en garder une trace. La praxis entre alors en contradiction avec l'essence même du souvenir, car elle amène ici à une forme figée. L'utilisation du design génératif, dans le cas ici analysé, est alors intéressante dans sa capacité de contrôle sur l'immatériel.

Si nous nous intéressons à cette application sous l'angle de l'éco-conception, nous pouvons tout bonnement nous interroger sur la nécessité de faire passer par une application un souvenir alors que nous pouvons simplement le partager avec des amis autour d'un verre. Nous pouvons remettre en doute la formule de l'application : comment peut-elle transformer en chiffres le souvenir d'un goût ?

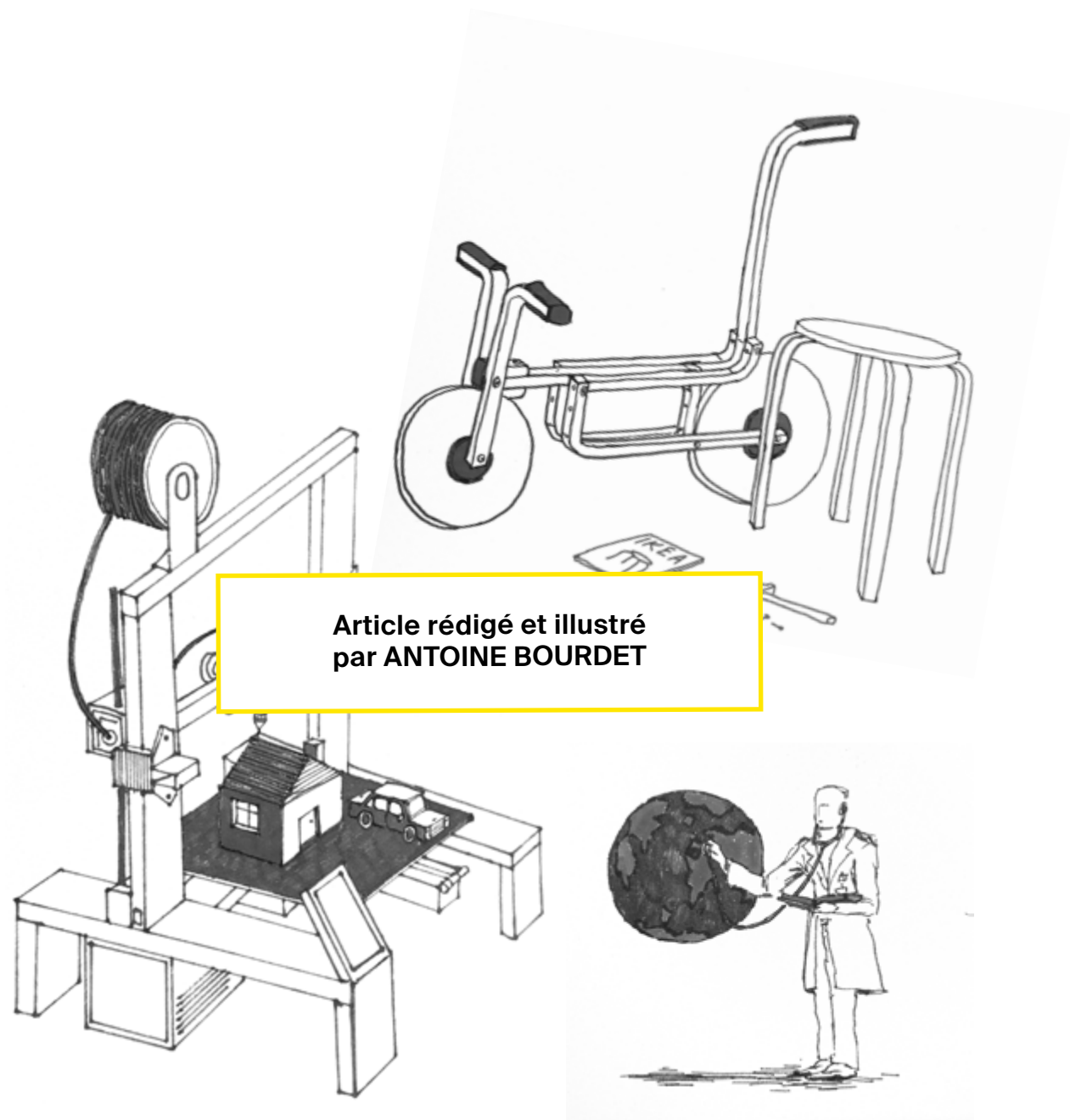
Finalement, est-ce que nous ne pourrions pas envisager ce même type de réponse sans que le protocole de travail soit numérique ? Le lien que l'on entretient avec la machine est fondé sur une interaction simple : la machine traduit une action faite par l'utilisateur. Ici, c'est par la saisie sous forme d'informations somme toute assez restrictives que nous figeons nos perceptions sensibles et que la création se façonne. Cependant, comme dit précédemment, le processus de création ne prend pas en compte la subjectivité si vaste des souvenirs de chaque individu. Lorsqu'une conversation entre deux personnes se met en place, une véritable relation de partage précis émerge alors. Un lien bien plus étroit se tisse entre les deux personnes conversant, plutôt qu'entre un usager et une machine. Le processus de création devrait, lorsqu'il s'agit du souvenir, mettre au centre de ses préoccupations la notion d'individualité et du souvenir propre à l'utilisateur pour générer la forme. Le rendu visuel en serait forcément modifié et envisagé sous une autre forme. Finalement, l'utilisation du numérique peut perdre en qualité de retranscription de tout ce qui se joue au travers de discussions et d'échanges entre personnes.

« (...) le processus de création ne prend pas en compte la subjectivité si vaste des souvenirs de chaque individu. »

Un autre problème émerge quant à l'utilisation de ce dispositif. Il semble curieux qu'une application disponible sur smartphone ne soit pas accessible. En effet, il est difficile voire impossible de télécharger celle-ci sur Android ou bien IOS. Il est donc compliqué de pouvoir évaluer sa valeur d'usage car il s'agit là d'un projet prospectif. Certes, l'atout de ce service de mémorisation est la captation de ressentis dans un ordinateur par le biais de paramètres permettant éventuellement de mesurer et quantifier en chiffres ce dont nous voulons nous souvenir, mais il ne nous est pas possible d'appréhender toutes les modalités de l'application. Ne pas avoir accès à ce projet rend celui-ci bien flou. Alors oui, il semble que cela soit un formidable procédé permettant de générer de la forme, mais nous pouvons remettre en question son caractère efficient. Ce projet de vitrine se limite à une présentation en ligne sur le site internet du studio. Et le vocabulaire plastique sur lequel il repose semble bien restreint vis-à-vis de la diversité de la psyché de toutes les personnes avec lesquelles on a la possibilité de partager un temps d'échange. Ce qui signifie probablement que la praxis choisie est ici inadéquate par rapport à la thématique abordée.

**Ne pas avoir accès à ce projet
rend celui-ci bien flou.**





Article rédigé et illustré
par ANTOINE BOURDET

PR(HACK)SIS

Pr(hack)sis

À l'écoute du monde et d'autrui, le designer cherche à décrypter les arcanes de notre société. À l'inverse d'un médecin, le patient n'est pas immobile sur une chaise, et il ne lui prescrira pas de pilules à avaler. Le designer, lui, doit soigner une foule en mouvement, une société, des habitudes. L'empathie est une de ses meilleures armes, il doit savoir la doser, son œil doit regarder le plus loin possible, et sa main tracer des formes qui viendront prendre vie par le biais de machines. Il conçoit ce qui deviendra le décor, le support de nos vies.

Qui est donc ce designer pour choisir la forme de la chaise sur laquelle vous êtes assis ?

Ce rôle ne nous rappelle-t-il pas celui d'un dieu concepteur de notre monde ? Qui est donc ce designer pour choisir la forme de la chaise sur laquelle vous êtes assis ? Dans notre société, la majorité des objets qui nous entourent, et que l'on possède, provient des quatre coins du monde, et nous n'avons aucune idée de comment ces artefacts sont fabriqués. Nous sommes éduqués à ne rien choisir et à ne rien concevoir mais à avoir beaucoup de besoins éphémères et à y répondre en permanence ; ce qui cause donc à notre société d'étranges symptômes. Elle déborde de déchets, les ressources sont épuisées, la biodiversité s'efface et la nature aussi. Si le designer impose sa légitimité, alors il doit nous prescrire un nouveau mode de vie. Le diagnostic est clair : le problème se situe entre

notre consommation et notre production. On peut alors essayer de réduire l'écart entre l'usine et le foyer. Et si l'on pouvait réduire cet écart par la praxis, ou la pratique, l'action ? Il y a eu maintes et maintes tentatives pour nous ouvrir les yeux face au monde qui se cache derrière nos achats (importation, esclavage, pollution...), mais le résultat est souvent le même... Alors oublions la théorie, la contemplation, et passons à l'action.

Samuel N. Bernier et Andreas Bhend sont deux designers qui, en 2013, ont imaginé *IKEA hack* : créer un objet uniquement à partir de pièces standardisées et de parties de meubles IKEA. Ils conçoivent des notices de fabrication qu'ils partagent via internet. Ici, nous nous intéresserons à leur projet de draisienne, ancêtre du vélo, destiné aux enfants, qui les aide à développer l'équilibre. La draisienne ne s'utilise donc pas de manière intensive comme un vélo. De plus, étant en bois et n'ayant pas d'éléments de confort comme

une selle, l'objet est destiné à n'être utilisé que sur un terrain plat voire en intérieur, étant donné la faible absorption des chocs. Quelques pièces sont à rajouter, notamment les poignées ou des éléments esthétiques qui sont imprimés en 3D. Il est à noter que ces éléments ne sont pas nécessaires au bon fonctionnement du véhicule. Le projet est pensé pour être accessible au plus grand nombre, c'est pourquoi les designers s'appuient sur des meubles IKEA, et pas n'importe quels meubles. Pour cette draisienne, ils utilisent des pièces du tabouret *FROSTA* (fortement inspiré du tabouret *E60* d'Alvar Aalto). Un tabouret en bois, empilable, à l'esthétique rationalisée et minimaliste, caractérisé par son piétement cintré en « L » et son assise en rond de bois. C'est donc un tabouret aux pièces simples et peu usinées qui permettent un facile réemploi. Il est à noter qu'étant copié par IKEA, il est vendu à un prix moindre comparé à l'original, et donc plus accessible.

Le projet, qui s'appuie sur une simple notice, permet de créer un nouveau cycle de création, où l'utilisateur est au cœur de la production. On arrive à un objet totalement différent : le projet s'appuie sur un partage internet, on passe à l'impression du manuel de fabrication, à celle, facultative des pièces en 3D, puis à la réalisation de la draisienne chez soi. Toutes ces étapes se passent chez l'utilisateur, il est pleinement l'acteur de sa production. Avec un simple manuel, le consommateur agit différemment et a l'opportunité de faire, d'être en quelque sorte le fabricant des objets qu'il désire. Ce projet a donc notamment une visée didactique et nous prouve qu'on peut répondre à nos besoins autrement qu'en passant à la caisse.

LE PROJET, QUI S'APPUIE SUR UNE SIMPLE NOTICE, PERMET DE CRÉER UN NOUVEAU CYCLE DE CRÉATION, OÙ L'USAGER EST AU CŒUR DE LA PRODUCTION.

Le concept permet également de redonner vie à des objets qu'on n'utilise plus. On peut trouver ce tabouret chez nous ou en ressourcerie (au vu du succès qu'il avait eu à la vente). D'ailleurs, IKEA ne vend actuellement plus ce tabouret mais il en propose une autre version où l'assise a la forme d'un triangle aux sommets arrondis. Seuls les pieds restent les mêmes. Toute cette démarche de trouver un objet, de le démonter, de le travailler, de lui donner forme nous rapproche de celui-ci. Un lien se tisse, comme si une partie de nous avait possédé l'objet et s'était cristallisé dedans, laissant présager une plus grande responsabilité et donc une durabilité accrue.



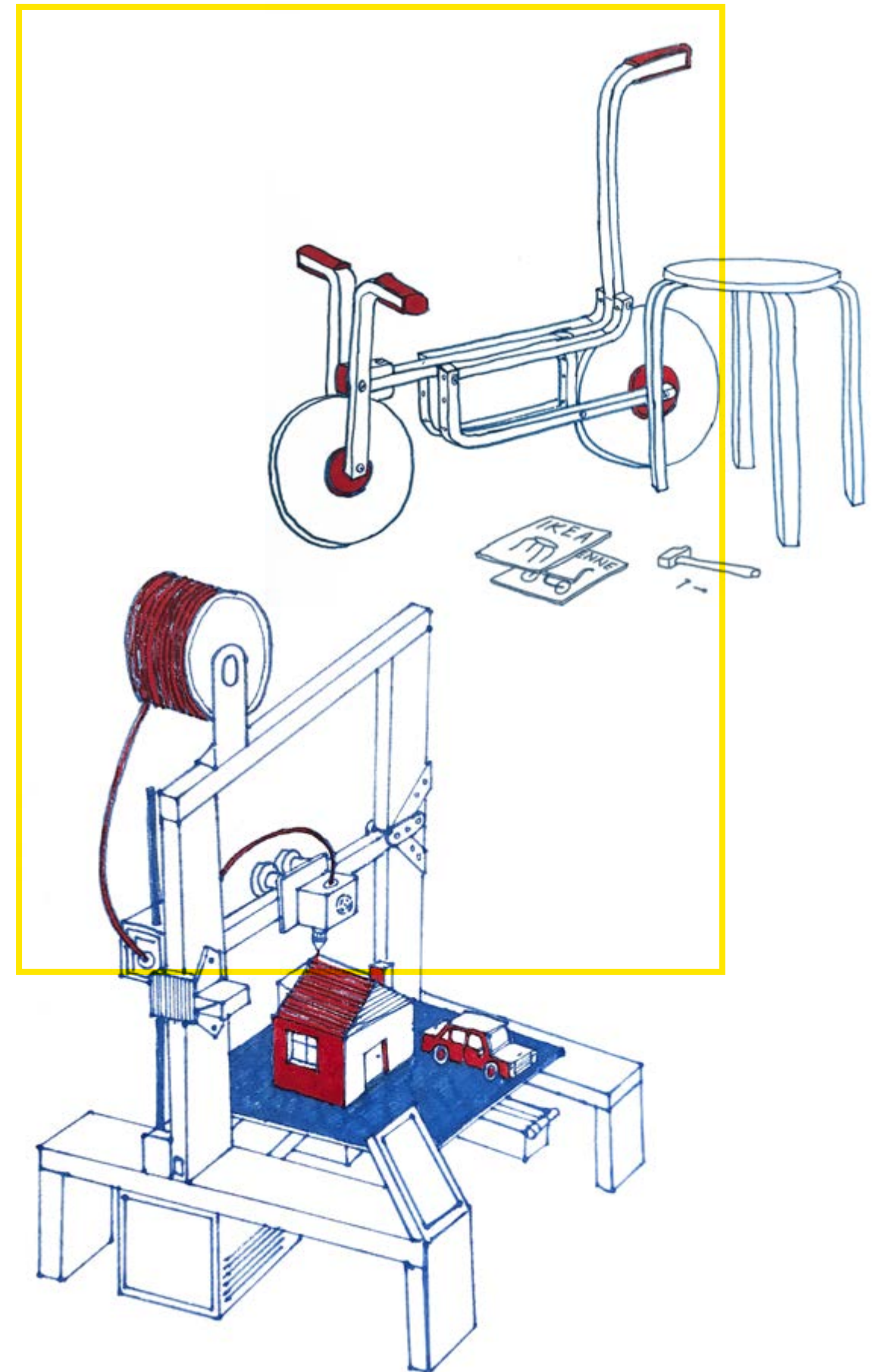
En matière de prix, le tabouret était très abordable, ce qui permettait de toucher davantage de personnes, et une fois transformé, de concurrencer des draisiennes plus coûteuses qu'on trouverait à Décathlon ou chez un artisan ébéniste. En outre, dans ce cas, l'utilisateur peut être fier de dire «c'est moi qui l'ai faite», et cela redonnerait un peu d'estime à notre société quant à ses capacités à pratiquer.

**L'USAGER PEUT ÊTRE
FIER DE DIRE « C'EST MOI
QUI L'AI FAITE », ET CELA
REDONNERAIT UN PEU
D'ESTIME À NOTRE SOCIÉTÉ
QUANT À SES CAPACITÉS
À PRATIQUER.**

Le projet permet également une économie de matières et évite l'importation. On ne va pas acheter une draisienne avec de vrais pneus, dont les pièces viendraient de l'autre bout du monde (là où la main d'œuvre est la moins chère et où les conditions de travail sont déplorables). On ne va pas encore couper un arbre afin de fabriquer cette draisienne. Non, on utilise des pièces déjà usinées, déjà utilisées, et on leur donne une nouvelle vie. D'ailleurs, cette nouvelle vie pour l'objet lui-même est certainement

plus agréable, sans tomber dans un anthropomorphisme naïf. Plutôt que de supporter uniquement notre derrière, ce tabouret peut maintenant rouler et avancer, voir du paysage et permettre de s'amuser. On passe d'un objet purement fonctionnel à un objet ludique et mobile. D'ailleurs, l'objet garde son esthétique rationnelle et minimaliste, et donc tout l'imaginaire qui lui est propre (soit la qualité, le travail de centrage du bois, l'idée initiale d'Alvar Aalto). De plus, dans le fait que les plans soient disponibles gratuitement sur internet, il y a la volonté d'éduquer le consommateur à équilibrer ses achats en le rapprochant d'une production responsable. L'utilisateur est en praxis, il suit le plan, et il utilise ses mains pour transformer.

Cependant, ce que le projet permet engendre tout de même des limites car tout le monde n'est pas forcément à l'aise avec le bricolage. Dans la notice, on peut voir qu'il faut utiliser perceuse, scie, colle, etc... ce qui, pour certains, est trop compliqué. Alors, comment faire? Du calme, demandez de l'aide à votre voisin. Si le design a bien des qualités, celle de tisser des liens en est une majeure. Et puis, il y a ces pièces en 3D. Quel serait l'impact du projet si elles étaient nécessaires à la bonne utilisation du produit? Comment feraient nos usagers sans moyen de les imprimer pour utiliser le produit? On peut alors se demander si une société sans moyens pour fabriquer ne restreindrait pas la forme et le résultat de projets «participatifs» ou co-créatifs entre designers et usagers?

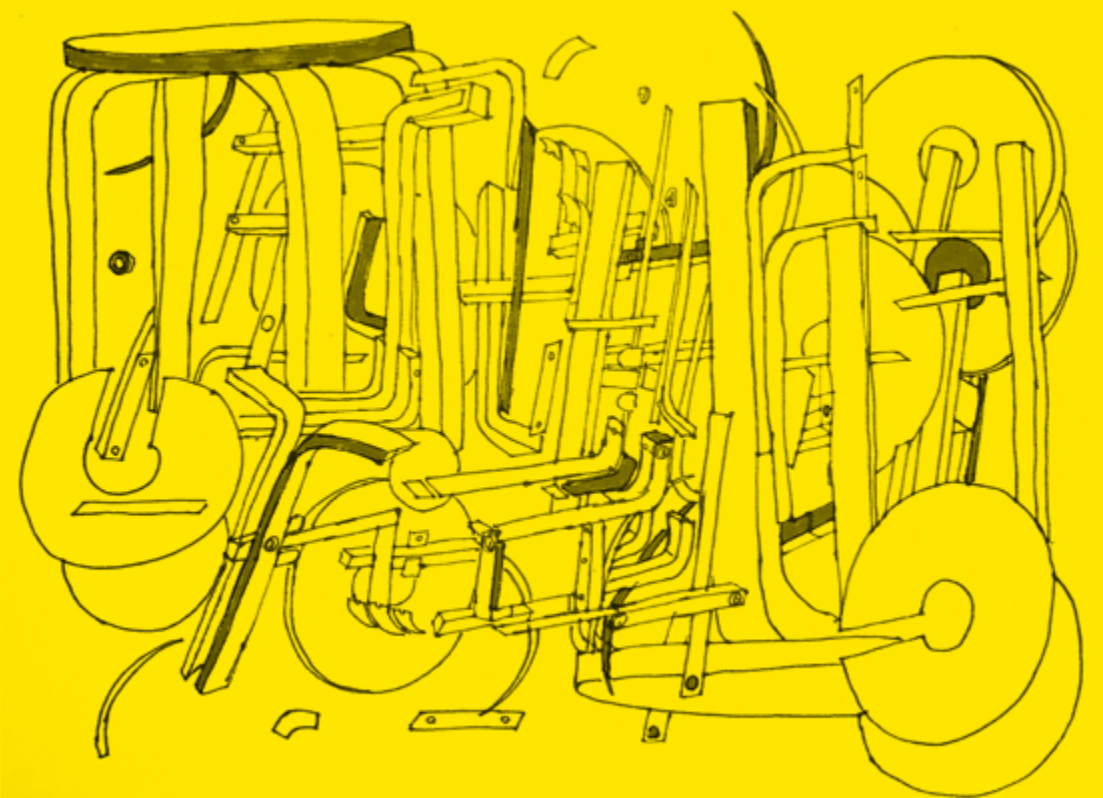


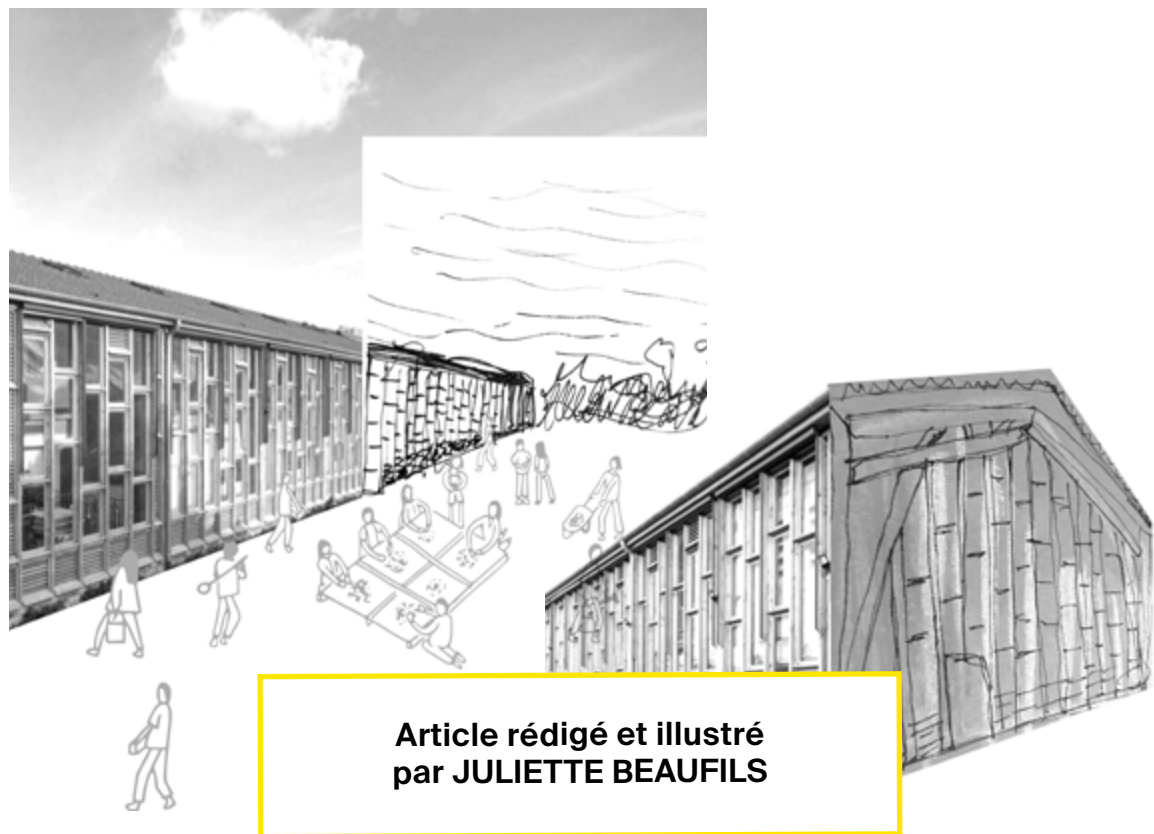
De la même manière qu'Enzo Mari l'avait imaginé en 1974 avec sa chaise *Sedia* à monter soi-même, imaginons un monde où chaque foyer ou espace résidentiel disposerait d'ateliers, d'outils, d'imprimantes 3D, de matières premières et d'un chef d'atelier. Notre travail de designer pourrait changer drastiquement (c'est déjà le cas avec les nombreux tiers lieux), et dans une démarche écoresponsable. Le designer lui-même ne disparaîtrait pas. En effet, nous garderions le même rôle, celui de dessiner des formes, de répondre à des besoins, de trouver des solutions à des problèmes, mais nous nous adresserions aux usagers directement. Il faudra bien évidemment avoir une écriture plus lisible que celle d'un médecin ! Le designer continuerait d'observer le monde sous toutes ses coutures et de chercher le moindre symptôme, et une fois son diagnostic terminé, c'est-à-dire une fois les besoins ou problèmes ciblés, il prescrirait non pas des médicaments mais des projets (cela se traduirait par des plans, des notices, des scénarios d'usage). Il faudrait, cependant, toujours penser dans notre cahier des charges aux capacités de fabrication des usagers, ce qui pourrait restreindre nos créations. On exclurait de notre travail la dimension d'innovation technique ou fonctionnelle. Il faudrait donc toujours garder un lien équilibré avec l'industrie (ne pas importer, équiper les fablabs de plus de machines...). Et nous pouvons pour cela faire confiance à l'impression 3D, qui ne cesse de se développer en matière de possibilités techniques et de matériaux. Ainsi, le designer permettrait à notre société d'être actrice majeure de sa production et donc de mieux réguler sa consommation et de redéfinir ses besoins.

La régulation de nos besoins diminuerait la masse de nos déchets et notre pollution provenant de la production de masse. De plus, être le fabricant de ce que l'on désire augmente notre propre estime de nous-mêmes. On ne subit plus certains choix préfabriqués pour nous, on apprend à choisir, à s'entre-aider et à avoir une pratique manuelle. Tout ce qu'il faut pour constituer une société en bonne santé. De plus, la longévité de nos objets en serait décuplée. Outre le fait que l'on réfléchirait davantage avant de faire, nos fabrications porteraient notre marque et donc un « petit supplément d'âme ». Mais avant d'arriver à cette utopie, avant que ne sourde le zeste de militantisme contre la société de consommation, il faudra être patient et, peut-être, à la manière de Samuel N. Bernier et Andreas Bhend, continuer de créer des projets co-créatifs. À travers ce concept, à travers une simple prescription, il est possible d'apprendre à notre société à consommer autrement, à lui permettre de faire, et d'être actrice dans le processus de fabrication. En étant au cœur de la fabrication d'un objet, en le comprenant dans sa forme, et sa complexité, on se lie d'amitié avec, on le traite avec égard. Voilà pourquoi une société qui fait est une société qui vit. Et à l'image de la draisienne destinée à développer l'équilibre, ce projet nous apprend à développer un équilibre écoresponsable, durable et éthique entre notre consommation et notre production.

Ainsi, le designer permettrait à notre société d'être actrice majeure de sa production et donc de mieux réguler sa consommation et de redéfinir ses besoins.

« (...) À TRAVERS UNE SIMPLE PRESCRIPTION, IL EST POSSIBLE D'APPRENDRE À NOTRE SOCIÉTÉ À CONSOMMER AUTREMENT, À LUI PERMETTRE DE FAIRE, ET D'ÊTRE ACTRICE DANS LE PROCESSUS DE FABRICATION. »





Article rédigé et illustré
par JULIETTE BEAUFILS



La sérendipité comme nouvelle praxis

LA SÉRENDIPITÉ COMME NOUVELLE PRAXIS

Abandonner le contrôle qui s'est mis en place durablement depuis plus d'un siècle durant les phases de conception et de construction des artefacts afin de laisser la place au lâcher-prise et à la flexibilité, Frédéric Denise, architecte d'Archipel Studio, en a fait un principe moteur. Ce dernier s'exprime parfaitement au sein de *Résilience*, un bâtiment situé sur le site de *La Ferme des possibles* à Stains, une commune de Seine-Saint-Denis. Ce bâtiment a été conçu en 2019.

La Ferme est un pôle territorial d'insertion et de coopération autour de l'agriculture urbaine, solidement ancré dans une approche écologique parce qu'il promeut des principes de permaculture et ne fonctionne qu'avec des circuits courts. Puisque cette structure permet l'insertion et l'accompagnement de jeunes de quartiers populaires et de travailleurs handicapés, la dimension sociale et humaine est également un moteur pour le site. *La Ferme* regroupe alors toutes les conditions pour être écoresponsable : elle est vertueuse sur les plans environnemental et social. Il lui fallait donc une architecture reflétant ses valeurs...

Le bâtiment accueille le siège social et les ateliers de Novaedia, coopérative qui prépare et livre des paniers de fruits à des entreprises.

Il prend la forme d'une longère, qui accueille successivement une zone de livraison, un laboratoire de transformation où les corbeilles de fruits sont réalisées, les locaux du personnel, une grande cuisine et un restaurant ouvert au public. L'architecte a décidé d'utiliser comme principe phare du projet la sérendipité. Ce mot désigne la capacité de faire par hasard une découverte inattendue et d'en saisir l'opportunité. Elle s'illustre ici par une perte de contrôle et un lâcher-prise, ce qui est aux antipodes des méthodes de conception et de construction habituelles. En effet, les concepteurs ont délaissé l'art du hasard, qui permet de faire des découvertes inattendues, abandonné l'excitation de l'improvisation, en ayant une praxis fondée sur le contrôle à toutes les étapes des projets de design. La

praxis est un concept philosophique théorisé par Aristote. Le philosophe grec définit ce terme comme une pratique interne à l'action, c'est-à-dire comme le fait de « faire » dans le seul but d'avoir un résultat. Avec l'arrivée de l'industrialisation au début du XX^e siècle, la praxis a évolué. Il ne s'agissait plus de pratiquer la matière, comme c'était le cas avec l'artisanat, mais surtout de penser le processus et de laisser faire la machine. La praxis actuelle des concepteurs n'a pas beaucoup évolué et reste toujours fondée sur le contrôle et la prévisibilité, ce qui se manifeste avec la standardisation. La praxis des architectes et designers pourrait ainsi être reconsidérée en intégrant la notion de sérendipité.

Le réemploi donne une seconde vie à des matériaux et à des objets, et évite donc les déchets. Frédéric Denise développe : « on choisit rarement les matériaux de réemploi : ils s'offrent à nous. Libre à nous de les accepter ou non. Ils illustrent parfaitement ce qu'est la sérendipité en architecture. Nous croisons quasiment par hasard leur chemin, et parfois ils changent le projet de façon très positive. ». Le hasard a une place centrale dans le processus créatif mais pour qu'il fasse effet, il faut être ouvert à lui, « versatile », prêt à

**« PERTE DE CONTRÔLE
ET UN LÂCHER-PRISE »**

modifier le projet, car comme l'architecte le précise, les matériaux s'offrent à lui. La démarche de conception se fait en déterminant les matériaux à disposition et en construisant avec, puis en laissant une place à de nouvelles ressources même si le chantier a débuté. L'enjeu est avant tout de mesurer la pertinence d'une telle démarche. 15% des matériaux utilisés au sein de l'architecture *Résilience* sont des matériaux de réemploi. Le dispositif *Métabolisme Urbain*, un dispositif de Plaine Commune regroupant neuf villes, a permis de trouver de nombreux matériaux. Bellastock, un bureau d'étude de réemploi, a trouvé les ressources principales de la façade. Cette dernière est unique en son genre : ses 450m² sont vitrés, cela grâce au réemploi de fenêtres récupérées d'une rénovation de bâtiments HLM à 3 km de *La Ferme*. Ainsi, la façade a été imaginée en fonction des ressources disponibles et non l'inverse, comme cela se fait habituellement.



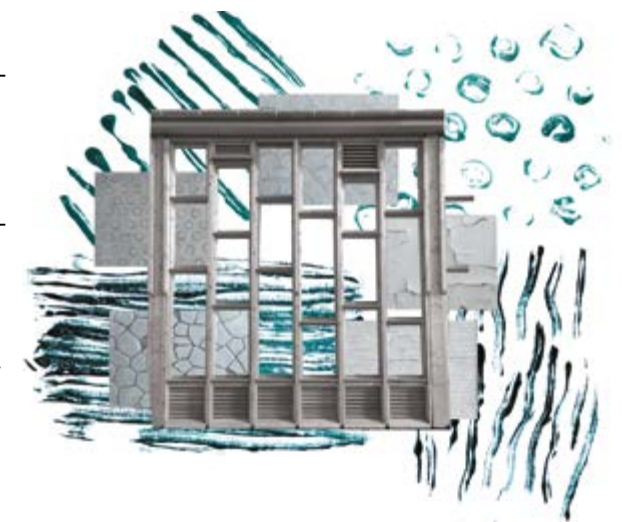


Au premier abord, cette praxis peut sembler contraignante et dangereuse pour l'architecte. En effet, de nombreuses responsabilités reposent sur lui, notamment au regard de l'échelle à laquelle il travaille. Les bâtiments accueillent du public, ils sont donc soumis à de nombreuses règles et normes pour la sécurité de tous. Le budget est également à prendre en compte au sein de n'importe quel projet. La sérendipité donne une part instable au projet. Il faut donc être en mesure de réagir avec rapidité et perspicacité pour savoir si les opportunités qui se présentent sont convenables et avantageuses. Le commanditaire doit alors être flexible et en accord

« ÊTRE EN MESURE DE RÉAGIR AVEC RAPIDITÉ »

avec la démarche. Cette praxis permet de lâcher prise et d'utiliser la sérendipité à son avantage en faisant des découvertes fructueuses. Tester et expérimenter font également partie de la démarche, par l'incertitude du résultat qui sera obtenu.

Communément, la réflexion et la théorie sont généralement placées avant la pratique. La construction ne commence que lorsque le projet est totalement conçu. Et si nous inversons ce schéma? La pratique pourrait arriver avant la réflexion, permettant ainsi d'expérimenter, et donc de laisser la place à la sérendipité. Plutôt qu' « expérimenter », l'architecte du studio Mumbai, Bijoy Jain, utilise le terme « explorer ». Il explique: « au départ, vous avez une idée, une intention, et vous la livrez au hasard, voire à l'inconnu. À tout moment, vous pouvez être appelé à changer de direction. Le résultat consiste alors en une accumulation de données, que nous devons accueillir telles quelles. Il faut toujours être ouvert à tout ». C'est dans une logique proche, favorisant la pluralité et la diversité, que Frédéric Denise a mis en place des chantiers participatifs. Cette co-construction a permis à 150 bénévoles de découvrir et d'expérimenter la terre, « et travailler avec la terre de ses mains nues, c'est renouer un lien rompu entre vie humaine et matrice naturelle » explique l'architecte. Un bar en pisé a été construit, utilisant comme matière première la terre du terrain à laquelle a été ajouté du béton concassé. Les enduits de finition ont également été réalisés à partir de la terre ainsi que des cartons d'emballages issus des déchets de chantier. Ces enduits ont été travaillés avec différentes empreintes, comme c'est visible sur le mur qui se dessine tel un patchwork. La construction devient improvisation car non pensée en amont. Il faut un lâcher prise de la part de l'architecte pour laisser des bénévoles toucher au bâti, et c'est ici que réside l'intérêt de ces chantiers.



« La pratique et l'action sont au cœur de la démarche, l'intuition en est le moteur. »

Expérimenter, c'est donc explorer et rester ouvert aux changements et imprévus. La pratique et l'action sont au cœur de la démarche, l'intuition en est le moteur. Cette co-construction, permettant d'expérimenter et de « faire », est avant tout un partage, au sein duquel concepteurs et bénévoles sont pratiquement placés sur un pied d'égalité. Ces chantiers participatifs permettent de créer du lien social. En effet, la tradition veut que l'architecte écoute la demande, pense son projet, le fasse valider, avant que la construction ne commence. Le lien humain est important pour un concepteur. Intégrer de nouvelles personnes au projet fait sens, surtout sur un site où l'insertion est un pilier. Laisser des bénévoles construire, c'est faire de la pédagogie mais avant tout leur donner envie. C'est les stimuler et sensibiliser à ce matériau géo-sourcé qu'est la terre. L'intégration de ces nouvelles personnes au chantier, avec chacune sa perception et son expérience, permet l'apport de nouvelles idées, de nouveaux vocabulaires et l'amélioration des procédés. Ces bénévoles entrent dans le projet au cours de la phase chantier, ils n'étaient pas présents durant la conception. Donc le projet peut, ici aussi, évoluer jusqu'au dernier moment. Les bénévoles remettent en cause les gestes qu'on leur montre, testent, se trompent, inventent, ils peuvent proposer de nouvelles formes et techniques. Cette effervescence du « faire » laisse des traces, comme par exemple sur les enduits, où l'on perçoit clairement les marques du geste, qui sont différentes selon chaque personne.

La sérendipité, qui s'illustre ici par le réemploi, l'intégration de personnes externes à la conception du projet, et l'expérimentation, permet d'avoir un projet en constante évolution. La majorité des architectures d'aujourd'hui, notamment les habitations, sont standardisées. Les pavillons peuvent être cités mais ce ne sont pas les seuls, car la standardisation se trouve également dans les approches de conception et de construction des projets, bridés par des réglementations, des coûts et des habitudes. Par contraste, la transformation constante du projet est vecteur de créativité et d'innovation. On peut l'observer avec *Résilience*, car en plus d'être écoresponsable, le bâtiment a une esthétique unique et singulière. Aborder la praxis en intégrant le hasard comme composante fondamentale permettrait à un projet d'être en constante évolution. Utiliser des techniques comme le réemploi, l'usage de la terre et la co-construction font de cette architecture un exemple écoresponsable. Et si notre praxis actuelle se modifie, alors, peut-être, notre société se transformera-t-elle également.

**« LA TRANSFORMATION
CONSTANTE DU PROJET
EST VECTEUR
DE CRÉATIVITÉ
ET D'INNOVATION »**





Article rédigé et illustré
par ÉMILY GIRAUD

Mycopraxis

MYCOPRAXIS

D'un point de vue philosophique, la praxis représente l'ensemble des activités humaines qui visent à modifier les rapports sociaux et par extension, le monde. Ce terme prend donc tout son sens lorsqu'il est mis en perspective avec des créations de design écoresponsables dont les recherches visent à modifier notre rapport au monde. Dans sa pratique, l'action de l'homme sur la matière est le témoin des époques qu'il traverse.

« utilisation de ressources telles que les champignons comme matières à construire »

Il nous est possible de lire l'Histoire et ses civilisations grâce aux artefacts que nous avons produits à travers le temps. Mais qu'en sera-t-il des prochaines générations lorsqu'elles se retourneront sur ce que nous sommes actuellement en train de produire? Sauront-elles lire la transition écologique que tentent aujourd'hui d'amorcer les créateur·ices du monde de demain? À l'heure où les préoccupations environnementales sont de plus en plus urgentes, on observe des mutations et des prises de positions en faveur d'une modification de nos modes de productions, dans le domaine du

design. La question des matériaux biosourcés et l'utilisation de matières organiques en tant que matières à construire est abondamment explorée. C'est le cas notamment du designer Phil Ross, qui cristallise sa recherche autour des espèces fongiques, et tente de transposer leur utilisation dans différents champs du design. On est alors à même de se demander en quoi l'utilisation de ressources telles que les champignons comme matières à construire symbolise l'émergence de nouvelles praxis.

À la fois designer et biologiste, Phil Ross mène des recherches sur des briques de mycélium, sur des cuirs de champignons, mais aussi sur toute une série de mobilier faisant l'éloge du corps fongique comme matière à construire. Ces objets synthétisent, dans leurs techniques de production et dans leurs esthétiques, la fusion qui s'opère entre produits manufacturés et matériaux biosourcés bruts. C'est sur le fauteuil de cette série *Yamanaka Furniture* que nous allons nous attarder. La forme de l'assise est obtenue par la culture de cellules de mycélium dans des moules contenant du substrat, généralement composé de copeaux de bois. Le système racinaire se développe de façon exponentielle, il se ramifie, se densifie, et se nourrit du substrat pour laisser place à un corps monobloc, extrêmement solide, en seulement quelques semaines. Cette démarche de culture de la matière première, ne nécessitant que très peu d'eau et d'espace, est fondamen-

talement opposée à notre surconsommation de ressources extractives non renouvelables. Fondé sur le modèle des cultures alimentaires, les ressources naturelles sont explorées non pas à des fins nutritives, mais pour la production de matériaux de construction renouvelables

« ÉLOGE DU CORPS FONGIQUE COMME MATIÈRE À CONSTRUIRE »

et biodégradables. Mais face à des matières auto-génératrices comme le mycélium, on est alors en droit de se questionner sur la légitimité des designer·euses à exister. Dans le contexte de crise écologique mondiale actuelle, des designer·euses sont amené·es à modifier leurs usages de la matière et à proposer de nouvelles praxis, de nouvelles pratiques du design, qui visent à modifier notre rapport au monde.



« mécanismes naturels comme principes de générateurs de matière »

Comme Phil Ross, c'est par leurs connaissances et leur pratique de la matière qu'il·elle·s sont à même de se saisir de mécanismes naturels comme principes de générateurs de matière, mais encore faut-il trouver la bonne application pour cette matière. C'est ce qu'a réussi avec brio L'atelier Luma dans le cas d'un projet à l'échelle architecturale. Le collectif a su catalyser ses connaissances sur la cristallisation du sel. Une fois maîtrisé, ce processus naturel a permis de générer des plaques de sel utilisées dans l'édification d'une paroi murale. Cette matière appliquée à une architecture publique, prend alors tout son sens, car le sel possède des propriétés ignifuges. Bien que la matière soit caractérisée par son autogénération, seules les connaissances et la maîtrise humaine permettent de ré-exploiter les propriétés techniques et esthétiques de matériaux issus de phénomènes physiques et biologiques, ce qui légitime la place des designer·euses à questionner ces ressources.

De prime abord, l'assise de mycélium associée aux piétements en bois massif paraît assez simple par sa référence formelle évidente aux modèles archétypaux correspondant à l'imaginaire collectif du siège, renvoyant à des notions de confort, de stabilité et d'enveloppe moelleuse. Pourtant quelque chose dérange, rebute, dégoûte presque dans cet objet... Il est difficile de passer à côté de l'aspect monstrueux de celui-ci, très loin des formes épurées, aseptisées et standardisées enfantées par la modernité. Le fait que Phil Ross ait exclusivement généré des assises dans sa série *Yamana-ka Furniture* n'est pas un hasard. Ces objets à la fonction claire mettent en jeu notre rapport au corps et à l'objet. Mais on est profondément dérangé dans l'idée sous-jacente d'un contact intime avec ce monstre. Aurait-on le courage de lui tourner le dos? De s'abandonner pour s'avachir au creux de ses courbes? Ne va-t-il pas soudainement nous enlacer de ses doigts d'hyphes, et contaminer notre corps pour le faire devenir moisissure à son tour? Contrairement à de nombreux·ses designer·euses qui choisissent de transformer la matière biosourcée pour la conformer aux esthétiques héritées de la modernité et aux nouveaux procédés technologiques telle de l'impression 3D, Phill Ross ne cherche pas à masquer la nature brute du matériau. Ses objets sont pareils à des manifestes : notre confrontation avec eux déclenche une réflexion sur notre rapport à la nature, à la moisissure et bien sûr à notre propre finitude.

« réflexion sur notre rapport à la nature, à la moisissure »



Ces questionnements nous amènent à modifier notre rapport aux objets et au monde, notre façon de l'habiter, d'habiter notre propre corps, ce qui constitue en soi une forme de praxis. Nous sommes à l'aube d'une société où l'on ne se contente plus de copier l'élément naturel dans des productions ornementales qui le magnifient, ou le caricaturent. On ne se contente plus de symboliser sa présence par des formes organiques assignées au dogme de la modernité. On ne se contente plus de convoquer l'image de l'élément naturel comme imaginaire de respect envers l'environnement. On assiste aujourd'hui à un changement profond de valeurs qui tend à accepter l'aspérité, le monstrueux, le non conforme et qui nous amènent à déconstruire les fondements dualistes de la pensée occidentale opposant la nature à la culture, le bon et le mauvais. Déconstruire ce concept face à l'œuvre de Phill Ross permettrait de réduire cette distance entre ce corps étrange et le nôtre, entre ce que l'on considère comme sale et comme sain, entre le corps fongique et le corps sacré humain.

**« accepter l'aspérité,
le monstrueux,
le non conforme »**

En témoigne l'exposition « Fabrique du vivant » qui a eu lieu en 2019 au Centre Pompidou à Paris. Le paysage de la science, de la création et du design s'oriente massivement vers la recherche d'alternatives aux ressources extractives non durables. L'utilisation de micro-organismes, micro-algues, mycélium, bactéries, qui permettent une auto-génération de la matière et une croissance exponentielle, laissent entrevoir des esthétiques et des praxis nouvelles. Les recherches de Phill Ross entretiennent cette prise de conscience sur la façon dont nous produi-

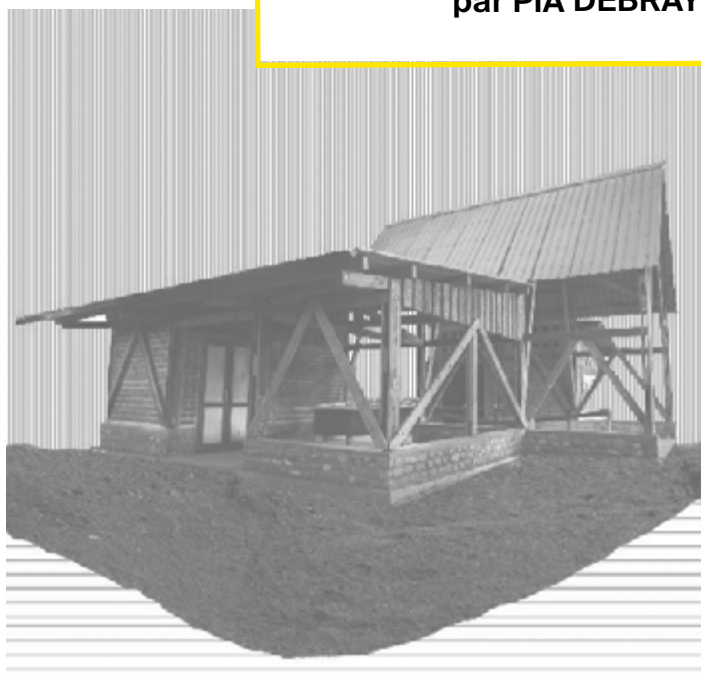
**« CHANGEMENT DES RÈGLES,
ET DES CRITÈRES DE BEAUTÉ »**

sons nos artefacts et avec quelles ressources. Elles initient un renouvellement des formes, un changement des règles, et des critères de beauté. Reste à savoir si la société est prête pour accueillir les sublimes monstres de mère nature.





Article rédigé et illustré
par PIA DEBRAY



À Longoni, un chantier en lutte

À LONGONI, UN CHANTIER EN LUTTE

Théorisée par Aristote¹, la praxis, notion désignant la pratique et l'action, a souvent été mise en opposition avec la théorie, la connaissance et la contemplation. En ce sens, on reproche souvent à l'architecte d'adopter une trop grande distance vis-à-vis des besoins réels des usagers censés bénéficier de son expertise. Et cela à juste titre.

« UNE EXPÉRIENCE NOVATRICE. »

Pourtant, de nombreuses initiatives prennent le contrepied de ce procès, plausible, prouvant ainsi que la pratique de l'architecte peut très bien se conjuguer avec la conception, pour des résultats souvent plus durables. C'est notamment le cas du projet architectural de construction du Lycée des métiers du Bâtiment de Longoni, à Mayotte. Concerter les destinataires, revisiter le réemploi de matériaux, redonner ses lettres de noblesses à un savoir-faire régional : autant d'impératifs qui font de ce chantier une expérience novatrice.

En 2019, les architectes métropolitains des collectifs Encore Heureux Architectes et Co-architectes, en collaboration avec les constructeurs du collectif Dallas et l'entreprise Ahamada Tchanga de Mayotte, portent ensemble le projet de la construction d'un nouveau lycée, le Lycée des Métiers du Bâtiment de Longoni. Ils prennent le parti de construire en premier lieu un Faré - abri traditionnel local - qui constituerait les prémices d'une conception à plus grande échelle. Ils marquent ainsi le site en amont du chantier. Cette structure prototype, dont la haute charpente de bois et les murs rouges sont couverts d'un toit

de tôle ondulée, permet au futur projet de s'ancrer sur le terrain. Cela autorise les architectes à constater in-situ les problématiques concrètes du lieu et permet aux curieux d'aller et venir au gré de leurs envies. Afin d'adopter cette posture active dans le projet, les architectes se détachent de l'étiquette de « sachants » et s'installent en résidence sur le chantier pour ajuster leur conception et la pratiquer dans un même temps. Ce phénomène de recherche-action a été théorisé par Kurt Lewin, en 1951, dans le domaine des sciences sociales², l'idée étant de faire coïncider avancées théoriques et changements sociaux. Ainsi, dans ce cas, la praxis ne concerne pas uniquement l'architecte, mais tous les acteurs qui portent le projet.

Cette approche peut aisément être associée à celle des architectes du collectif Construire dirigé par Patrick Bouchain qui, « au lieu de forcer le réel dans des formules génériques, fabriquent des maisons perpétuellement ajustables »³ et ainsi prennent en considération les besoins et

envies de chacun. Ainsi, la pratique de l'architecte ne se limite pas à la conception artistique et technique d'un ouvrage, elle implique les habitants dans l'acte de bâtir et valorise leur parole dans le temps long. La permanence architecturale pousse le concepteur à prendre ainsi la

« implique les habitants dans l'acte de bâtir et valorise leur parole »

posture de l'habitant du quartier en rénovation pour mieux en percevoir la réalité et les nécessités, ce que résume cette formule : « habiter en construisant, construire en habitant »⁴. L'architecte adopte alors une démarche dynamique, et non préconçue, qui se transforme au fil de ses confrontations à la réalité du terrain. On pourrait considérer que la praxis, ici, mêlant création et action, suit le principe d'Aristote : « le fait de bien agir est le but même de l'action »⁵.



¹ ARISTOTE, *Ethique à Nicomaque*, Livre VI, passage 1140b5, IV^e siècle avant notre ère.

² LEWIN Kurt, *Field Theory in Social Science*, 1951, New York, Editions Harper & Row.

³ BOUCHAIN Patrick, *Pas de toit sans toi*, 2016, Actes sud.

⁴ HALLAUER Edith, *Habiter en construisant, construire en habitant*, 2015.

⁵ ARISTOTE, op. cit. .

Adoptant une approche similaire, les architectes du Faré choisissent d'ouvrir le chantier à tous. Le bâtiment est co-construit avec les élèves de CE2, les habitants, les associations locales, les élèves maçons du Lycée Professionnel de Chirongui et ceux de Dzoumogné. Les différentes classes sont intervenues sur des étapes précises correspondant à leur domaine d'études, autant pendant les temps d'observation que pendant la construction (levage de la charpente, fabrication et pose de BTC). Dès lors, le rôle de l'architecte n'est pas d'imposer une structure qu'il considère comme idéale, mais de rassembler, de créer des liens, d'impliquer les acteurs bien plus concernés par le projet que lui, finalement. Ce chantier se métamorphose très vite en lieu de transmission entre les architectes, les artisans et les habitants. Il fonde une dynamique horizontale qui, par le nombre des acteurs, intensifie les incidences.

« REVALORISER LES TECHNIQUES LOCALES DE CONSTRUCTION »

Un des principes phares de ce projet est de redynamiser la filière du bâtiment de Mayotte en introduisant d'autres systèmes constructifs, mieux adaptés à la réalité quotidienne des habitants. La construction du *Faré* s'annonce alors comme exemple et montre une voie nouvelle à la praxis architecturale. *Le Faré* a pour objectif de n'utiliser que des matériaux de réemploi. À cette fin, l'équipe accompagne et coordonne la démolition soignée et sélective de la mairie de Sada en établissant des clauses de démolition propres au réemploi. Ainsi, entre autres, la charpente, la tôle, les portes et fenêtres ont pu être réutilisées. Les

déchets, au lieu d'être enfouis, sont réemployés, et les coûts de construction sont nettement abaissés. Une première à Mayotte! Le projet ouvre la voie à une mutation de la praxis de l'architecte, qui arbore les multiples casquettes d'artisan, habitant et médiateur. Cette mutation des pratiques se manifeste aussi chez les professionnels de construction: en collaboration avec l'association Art Terre, le Faré a en effet également vocation à revaloriser les techniques locales de construction. Car Mayotte n'a pas été épargnée par les lobbies du béton, ce qui a notamment pour conséquence, de délaisser la technique architecturale de la Brique de Terre Compressée (BTC), un matériau résistant et surtout bien plus en phase avec les ressources du milieu.

Pour comprendre l'étendue du sujet, revenons aux années 1980. Lors d'un programme de recherche sur l'habitat rural en Colombie, la BTC a conquis le marché international par sa simplicité de production et sa légèreté. En 1980, Mayotte se dote de ce savoir-faire. Cette technique de construction produit l'essentiel du patrimoine bâti de l'île, et révèle alors un matériau miracle: 100% naturel, il est disponible en abondance. Il valorise les ressources locales et fournit de l'emploi aux Mahorais. Il promet des constructions respectueuses du mode de vie local et de l'écosystème de l'île. Mais en 2000, tout s'écroule. Les habitations en BTC sont considérées comme vétustes, précaires, relevant d'un mode de vie archaïque car n'étant pas en accord avec la modernité occidentale, matérialisée par le parpaing et le béton. Face à ce phénomène lobbyiste, le secteur du bâtiment de Mayotte se spécialise à son tour dans les techniques conventionnelles et occidentales et abandonne les briqueteries locales.



Aujourd'hui, ces dernières ne sont plus que trois en activité sur la vingtaine créée sur l'île. Parce que les calculs, théories, et autres négociations ne suffisent pas à convaincre, pour ce projet du *Faré*, les architectes décident de se battre différemment. Ici, le *Faré* est l'outil d'une négociation visant à convaincre le secteur du bâtiment de Mayotte de la fiabilité du matériau BTC. C'est grâce à cette petite structure, soutenue par une armature en bois, que le permis de construire du lycée a été accordé. Ce dernier sera entièrement conçu en Briques de Terre Compressée. Un compromis est cependant trouvé, l'armature sera en métal et non en bois.

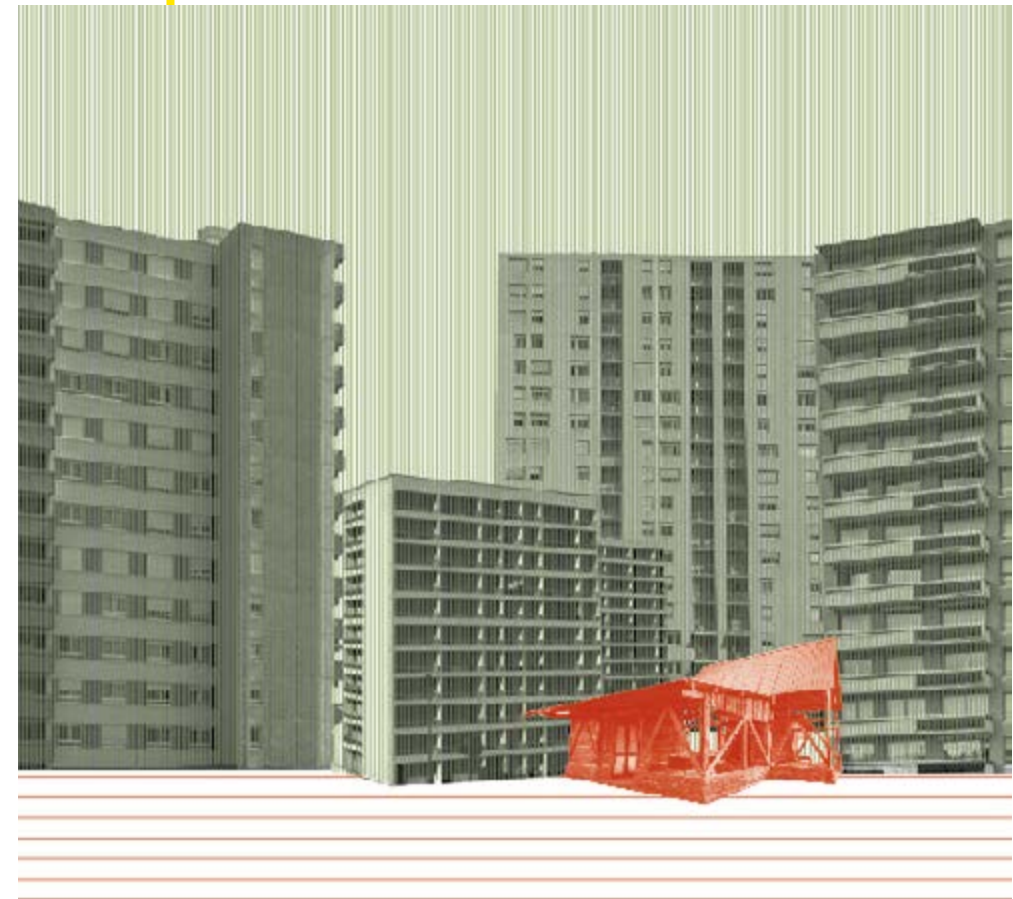
« Le *Faré* (...) influence la pratique éthique du lieu et même celle des étudiants »

Dans ce cas, la praxis de l'architecte devient matière à persuasion pour une problématique plus vaste, dépassant l'unique projet. L'action, aussi minime soit-elle – *le Faré* mesurant environ 70 m² contre les 22 600 m² du lycée futur – influence la pratique éthique du lieu et même celle des étudiants. En effet, grâce à de nombreux

ateliers organisés sous *le Faré*, les habitants, élèves et enseignants des écoles voisines ont pu apprendre à mettre en œuvre les différents savoir-faire locaux, dont celui de la BTC, mais également le tressage de feuilles de cocotier, parmi d'autres, enseigné par l'artiste sculpteur mahorais Conflit, technique qui habillera par la suite un des murs du *Faré*. Les professeurs des lycées professionnels alentours sont formés et aujourd'hui aptes à transmettre les étapes de constructions en BTC aux générations futures. Les valeurs qui sous-tendent la construction du *Faré* se fondent en un projet pédagogique qui se déploie ainsi à une plus vaste échelle. La praxis, l'action, ne se résume pas au résultat brut du *Faré*, mais influence la conception et la réalisation des futurs chantiers de Mayotte.

Bien qu'audacieux et admirable, rappelons cependant l'échelle de ce projet, qui paraît, hélas, bien modeste face aux puissants lobbies de commercialisation massive des structures bétonnées. Rappelons également que l'étalement urbain à Mayotte ne cesse encore de croître, dans un souci de mise aux normes nationales et européennes, et que la forêt primaire ne cesse d'en faire les frais. Même si sa visibilité est réduite, l'impact réel du projet sur les acteurs concernés aujourd'hui et demain confère à la praxis architecturale adoptée une valeur remarquable. Il est de notre responsabilité de suivre ce mouvement de lutte en tant que designers, habitants, artisans et d'ouvrir les possibles en agissant ensemble.

« IL EST DE NOTRE RESPONSABILITÉ DE SUIVRE CE MOUVEMENT DE LUTTE (...) EN AGISSANT ENSEMBLE »



PÔLE SUPÉRIEUR DE DESIGN NOUVELLE-AQUITAINE RAYMOND LOEWY

En Cène est la revue du DSAA design écoresponsable (design d'espace, design graphique et design produit) du Pôle supérieur de design Nouvelle-Aquitaine de la cité scolaire Raymond Lœwy, La Souterraine.

COLLABORATEURS

Charlotte Bagot
Juliette Beauflis
Antoine Bourdet
Pia Debray
Noémie Garon
Émily Giraud
Margot Nolin

Projet éditorial réalisé
à partir d'une proposition
d'Aude Mourin (DSAA2)

CONCEPTION GRAPHIQUE

Margot Nolin
Juliette Beauflis
Charlotte Bagot
Matéo Vincent

COMITÉ DE RÉDACTION

Julien Borie
Élisabeth Charvet
Bertrand Courtaud
Lucille Thiery
Laurence Pache

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Julien Borie
Élisabeth Charvet
Bertrand Courtaud
Laurence Pache
Catherine Pradeau
Christophe Recoules
Sandrine Sirmain
Lucille Thiery

RESPONSABLES PÉDAGOGIQUES

Bertrand Courtaud
Julien Borie
Élisabeth Charvet

CRÉDITS TYPOGRAPHIQUES

Suisse Int'l
Acumin variable

PAPIERS

Couverture:
Factory Yellow, Colorplan,
135 g, certifié FSC
Intérieur:
Arctic volume ivory,
115 g, certifié FSC

Imprimé au Pôle supérieur de
Design Nouvelle-Aquitaine.

ENIGÈNE



2022

#37