



Vaille ꝥwe vaille !

Vaille & Vaille

Jules Boutet



Mémoire de recherche en design
sous la direction de Julien Borie et de Laurence Pache

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, spécialisé en Design écoresponsable
mention objet

Cité Scolaire Raymond Loewy, La Souterraine, 2025

Depuis toujours, je vis en Limousin. J'arpente ses monts, ses vallées et sillonne ses routes. J'y ai grandi, fait mes études et en chemin j'ai appris à apprécier la sérénité de ses paysages, et j'ai même, je dois l'avouer, développé une certaine fierté à appartenir à ce territoire. Cette fierté, on la trouve aussi dans mon travail : travail de designer en devenir comme dans certaines explorations personnelles. Durant ces balades limousines, j'ai régulièrement capturé en image quelques aperçus de cette région. Une série de ces photographies portent sur les bricolages de fortune faits dans les quelques fermes où travaille ma famille. Dans cette débrouille, j'ai vu quelque chose que je ne savais pas encore identifier. Puis en m'y penchant de plus près, j'ai vu la sagacité, le pragmatisme et la liberté qui étaient nécessaires pour construire de tels objets.

De mon côté, je cherche à faire de mon mieux pour aider à résoudre les problèmes écologiques présents et à venir. Pour y arriver, j'ai choisi le design, parce qu'il est nécessaire que des gens pensent et supervisent la transition et les changements futurs. Aussi, mes proches pensent à mi-mots que le design est une pratique élitiste et citadine. Je souhaite prouver qu'il est possible d'affirmer son appartenance à la ruralité et d'en faire une force, une source de solutions. C'est pour cette raison que j'ai décidé de travailler sur la débrouille paysanne. Parce qu'à la campagne, on y arrive toujours, *vaille que vaille*.



















Les photos précédentes, comme celles figurant en première partie d'ouvrage ont été prises par Jules Boutet entre 2021 et 2024 dans les lieux suivants :

- Ferme de La Jaubertrie, commune de St-Sornin-La-Marche (87)
- Ferme de Joël Rollin, commune de St-Sornin-La-Marche (87)
- Ferme des Jardins d'Hélène, commune de Bersac-sur-Rivalier (87)

Introduction

Même dans la maison la plus isolée d'un paysan au fin fond de la Creuse, on retrouvera toujours un téléviseur, du formica, de la toile cirée ou encore de l'électroménager SEB. Ces objets sont des marqueurs, comme tant d'autres, d'un système de production de masse qui a répandu après guerre ces produits dans chaque maison grâce à une diffusion, elle aussi, de masse. Cette production est soutenue par la recherche de la croissance, dont la devise pourrait se résumer ainsi : produire plus de PIB¹. Pour en produire plus, il faut, bien sûr, vendre plus et à plus grande échelle. C'est ici qu'intervient le rôle du designer. Né avec l'ère industrielle, le design n'est pas étranger au succès de ce mode de consommation. Il a accompagné cette modernité en dessinant le concours de tous les objets et toutes les formes qui se sont retrouvés dans le quotidien de monsieur tout le monde, changeant ainsi petit-à-petit le mode de vie occidental. Il n'y a donc aujourd'hui aucune surprise à retrouver chez notre paysan ces objets de grande consommation, qui, malgré un mode de vie modeste, n'a pas eu d'autre choix pour s'approvisionner que de passer par ces circuits.

Pourtant, ce sont aujourd'hui ces circuits qui sont responsables des changements climatiques. C'est la croissance qu'il faut blâmer pour les problèmes écologiques². Aujourd'hui, en une seule journée, l'humanité consomme 274 millions de tonnes de matière première, transporte 47 millions de tonnes de produits et jette 6 millions de tonnes de déchets. La réponse pour assurer notre survie sur la planète ne peut pas être la croissance perpétuelle, mais bien plus une décroissance. Le monde agricole n'a pas été non plus épargné par ce système. Particulièrement marginalisé, mis en concurrence, mal rémunéré par l'agro-industrie, il ne rend pas service aux paysans³. Cependant, certains semblent avoir la capacité de se passer du système marchand par quelques unes de leurs pratiques. Les agriculteurs n'ont ni l'argent, ni le temps, ni les moyens, ils sont forcés de se débrouiller.

|||||

1 Produit Intérieur Brut – désigne un outil de mesure économique qui cumule toutes les richesses produites par un État.

2 Vincent Liegey & Isabelle Brockmann, *Décroissance Fake or Not*, éditions Tana. 2022.

3 L'atelier paysan, *Reprendre la terre aux machines*, Éditions du Seuil. 2021.

C'est le mot d'ordre. La débrouille. Le système D. Faire avec ce qu'ils ont fait aussi partie de leurs valeurs. Alors on peut très justement se demander si cette débrouillardise paysanne peut être mise au service du changement de paradigme qui mènera à la décroissance. Cette pratique de la marge pourrait peut-être devenir un modèle pour une production plus modeste. La débrouille est fondée sur une pauvreté de moyens, certes subie, mais compensée par une grande ingéniosité et une capacité à se servir de l'existant. En résulte des bricolages de fortune faisant preuve d'une grande optimisation et rentabilisation de la matière. Ces objets parsemés dans les fermes sont inspirants pour le designer. Cependant, le contexte de la débrouillardise et les ressources qui y sont associées en font une pratique très spécifique au milieu agricole. De plus, le designer qui s'en saisit ne peut que constater que les paysans n'ont pas besoin de lui pour utiliser cette bidouille. Un projet de design utilisant ce principe d'action ne sera donc pas destiné à l'agriculture. Il s'agit donc de s'en inspirer pour l'utiliser dans un autre domaine d'application. Ainsi, il sera question de ce transfert et de ces modalités, car il faut bien sûr identifier toutes les caractéristiques et richesses que propose la débrouillardise paysanne pour pouvoir en sélectionner les plus intéressantes. Il s'agira de se demander si les techniques de la débrouille peuvent être appliquées à une méthode de travail en design et si oui de quelle manière. On pourra également questionner la place de l'esthétique dans la débrouille et son futur transfert. Aussi, les ressources employées sont également d'une grande importance. L'enjeu de ce mémoire est donc de savoir dans quelle mesure la débrouille agricole serait apte à proposer des nouvelles formes, de nouveaux modèles et de nouvelles méthodologies pour un design décroissant. Il faudra alors identifier ce qui fait de la débrouille un modèle pour le designer qui souhaite défendre une société solidaire, sobre, ouverte et locale. Nous examinerons les différents principes sur lesquels repose cette pratique et de quelle manière les agriculteurs l'utilisent actuellement. Il sera également intéressant d'analyser les manières dont le designer s'est saisi de méthodologie similaire et dans quel but. Ainsi, cela permettra de mettre en lumière, les différentes façons dont le projet pourra se dérouler suite à cette analyse et éclaircir les modes de transfert envisageables.

15	Partie I	La débrouille paysanne ywèsaco ?
16		A. Difficultés agricoles, solutions paysannes
19		B. Dèche
21		C. Déroutement
24		D. Dépotoir
28		E. Détournement
31	Partie II	La bricole au service du designer
32		A. Le bricolage pour un design juste
39		B. Se saisir de l'esthétique du dépotoir
44		C. Le déroutement : design modulable ou design de milieu
49	Partie III	Objet à la mode paysanne
50		A. Coopération avec l'usager
57		B. Construire l'imaginaire de la décroissance
63		C. Agir par mimétisme
67		Conclusion
71		Bibliographie

Partie I **La débrouille paysanne québécoise ?**

A. Difficultés agricoles, solution paysanne

Depuis de nombreuses années, le monde agricole traverse une suite de crises sociales, économiques et environnementales, pour preuve les manifestations d'agriculteurs de début 2024. Ils connaissent pour la plupart des difficultés financières, en partie dues aux différents accords de libre échange qui les mettent en concurrence avec des pays bien plus compétitifs. Aussi, ils dépendent substantiellement de l'aide européenne de la PAC⁴ qui incite à agrandir leurs exploitations afin de percevoir plus d'aide, en conséquence les petites fermes tendent à disparaître. Pour travailler sur ces grands espaces, il faut avoir un matériel adapté. Depuis les années 50, il est donc nécessaire d'investir. Comme nous l'explique L'Ateliers paysan dans *Reprendre la terre aux machines*⁵, l'investissement dans du matériel a obligé à agrandir et à produire plus, incitant les agriculteurs à une surenchère permanente, soutenue par les lobbies agro-industriels. Pour les plus petits agriculteurs, il est compliqué de ne pas être étouffé par ce système. La tâche est tellement dure que fin 2017, le suicide arrivait 30%⁶ plus fréquemment que dans les autres professions. Les causes peuvent être diverses : endettement, isolement social, charge de travail, dépression, etc.

Ainsi, il est difficile de distinguer pour l'instant en quoi le monde agricole peut figurer comme modèle décroissant pour le designer. Surtout que concernant l'écoresponsabilité, l'agriculture est en France la deuxième source d'émission de carbone⁷. Il semblerait que la survie dans le monde agricole oblige à se replier sur sa propre condition, tandis que l'écologie demande un recul sur le monde. Cela ne paraît pas être un environnement favorable pour penser à l'avenir de l'humanité et aux crises écologiques présentes et à venir. Pourtant, cette capacité à surmonter les difficultés du quotidien

4 Aide agricole mise en place par l'Union Européenne en 1962. Elle est calculée en fonction du nombre d'hectares d'une exploitation. Elle est touchée de manière assez inégale selon les types d'agriculteurs et bénéficie surtout aux céréaliers et aux éleveurs.

5 L'atelier paysan, *Reprendre la terre aux machines*, Éditions du Seuil, 2021.

6 Étude publiée en 2023, par la MSA (Mutuelle de Santé Agricole) sur le suicide des personnes aux régimes agricoles sur les années 2016 et 2017.

7 Exactement 19% de l'émission équivalent carbone des différents secteurs industriels français, en première position figure les transports. Étude menée par Citepa Secten publiée en 2024.

8 Expression populaire qui signifie se débrouiller, se « démerder » à régler un problème seul avec peu de moyens ou pas les meilleurs.



Par exemple, les maraîchers du *Jardin d'Hélène* ont eu besoin d'un établi pour faire les semences dans leur serre. Pour ce faire, ils assemblent les pièces restantes d'un tunnel et des rails à placo inutilisés. L'utilisation de ce surplus de pièces permet d'obtenir l'outil parfaitement adapté à la structure et aux besoins : égouttage des plants, grand plan de travail, espace de stockage. Une solution marchande n'aurait pas été aussi adaptée à l'espace, ni aux besoins et n'aurait certainement pas proposé une solution aussi rapidement. Forcé de construire efficacement, le paysan a le réflexe de l'économie de moyens et fait avec ce qu'il a autour de lui. C'est pour ces raisons que la débrouille paraît être un modèle intéressant à étudier au vu des enjeux de la décroissance, parce qu'elle sort du jeu de la société marchande et qu'elle se dirige vers une légèreté des moyens utilisés. Cependant pour savoir s'il est pertinent d'appliquer cette méthode au domaine du design, il est important de comprendre l'origine, le contexte et les contraintes, qui en sont les causes.

B. Dèche

Premier élément de contexte, la débrouille peut s'inscrire dans une lutte contre la croissance. Telle que nous la connaissons et telle que nos politiques l'appliquent, elle est destructrice à de nombreux niveaux⁹ : elle menace la pérennité des paysans et notre avenir sur cette planète. Si les paysans sont obligés de trouver des solutions hors de ce système pour gagner leur vie, c'est bien qu'elle n'a pas non plus résolu les problèmes sociaux qui la justifiaient à l'origine. La croissance a simplement spolié l'environnement et les peuples pour enrichir le capital. Les partisans de la décroissance proposent une sortie de ce modèle par une pauvreté volontaire pour justement ne pas épuiser nos ressources.

Mais dissipons d'abord la confusion entre la pauvreté et la misère qui lui semble associées. En effet, choisir d'être pauvre ce n'est pas souhaiter que des gens souffrent de la faim, du froid et soient écartés de la société. La pauvreté ce n'est pas nécessairement la misère, elle a d'ailleurs ses propres mécaniques de défense contre celle-ci. C'est ce qu'explique Majid Rahnema¹⁰ en parlant de pauvreté conviviale¹¹. La pauvreté est définie arbitrairement par les chiffres du revenu minimum, mais ça ne signifie pas automatiquement vivre dans

« La pauvreté conviviale, loin de se confondre avec la misère, a (...) été l'arme principale dont les pauvres se sont toujours servis pour l'exorciser et la combattre »

la misère, car en dehors d'une richesse économique il y a une richesse « conviviale ». Ce sont les richesses relationnelles, traditionnelles et culturelles qui maintiennent un niveau de vie acceptable. « La pauvreté conviviale, loin de se confondre avec la misère, a (...) été l'arme principale dont les pauvres se sont toujours servis pour l'exorciser et la combattre »¹².

Ces richesses là se retrouvaient aussi dans le monde paysan, où souvent le labeur s'accompagnait d'entraide, de solidarité et de voisinage, entretenu par des fêtes et des veillées paysannes. Mais ces résistances à la déchéance ont été et continuent d'être démantelées par la modernité.

9 Vincent Liegey & Isabelle Brockmann, *Décroissance Fake or Not*, Éditions Tana. 2022.

10 Majid Rahnema et Jean Robert, *La puissance des pauvres*, Acte Sud. 2008.

11 Terme repris d'Ivan Illich dans *La convivialité*, Acte Sud. 2003.

12 Majid Rahnema et Jean Robert, *op.cit.*

Cependant, la manière dont la pauvreté est mise en place dans la débrouille est un processus inhabituel pour le design. D'ordinaire, dans le cahier des charges du designer, le point principal est le besoin de l'objet. Les points techniques se construisent autour de cela et peuvent être produits par toutes la gamme des moyens existants. La débrouille agricole a aussi la contrainte du besoin, mais les moyens mis en œuvre sont également une contrainte importante. Il n'y a qu'un choix restreint de moyens et de matériaux. Si l'on reprend l'expression de Claude Lévi Strauss, la débrouille a un « *univers instrumental clos* »¹⁴. C'est-à-dire qu'elle ne va pas chercher de moyens extérieur et qu'elle s'arrange en fonction des « moyens du bord ». C'est cette finitude qui inverse le processus, partant d'un contexte matériel limité et d'une fonction pour finalement créer. La démarche de construction de la débrouille est spécifique à un *univers instrumental* défini qui influence la création des formes. Le paysan ne répare pas de la même manière sa clôture s'il a de la corde, de la taule ou bien des palettes.

15 En entendant vernaculaire comme propre à un pays ou une région, ici plus précisément à une ferme.

tracteur, dans son champ ou dans son bâtiment le plus proche. Il utilise les ressources de sa ferme pour sa ferme. La débrouille est propre à une situation. Il faut cependant nuancer, car beaucoup de besoins et de moyens sont similaires d'une ferme à l'autre.

La débrouille agricole est un exemple de production modeste qui pourrait ouvrir la voie à la décroissance. Elle est cependant limitée par des contraintes matérielles qui pèsent sur son processus de construction. Il reste encore à savoir comment la débrouille tire partie de ce frein et quels principes d'action en découlent.

C. Déroulement

Regardons donc comment ce processus exploite les contraintes matérielles. En partant d'un stock de moyens définis, le paysan, contraint, est obligé de s'en accommoder : les moyens à sa disposition ne sont pas forcément adaptés à son besoin. Ces ressources sont composées d'un ensemble hétéroclite, qui implique que le paysan compose avec les éléments alentour. C'est ce que Pierre-Damien Huyghe¹⁶ appelle une *production sans force*, sans force parce qu'elle ne cherche pas à augmenter ses méthodes. C'est pour lui un moyen à la portée du designer pour endiguer la crise environnementale. Une *production sans force* mettrait fin à l'investissement vers de nouvelles techniques et se suffirait de ce qu'elle a. Dans cette situation, l'agriculteur a un avantage particulier : il a un horizon de méthodes et de ressources très étendu. Il touche à des corps de métiers très différents : plomberie, mécanique, menuiserie, toiture, etc. À son avantage, le paysan peut avoir bénéficié des compétences de ces prédécesseurs et les améliorer avec le temps. La débrouille se différencie du bricolage parce qu'elle emploie des techniques plus spécifiques. Le paysan a une pratique plus professionnelle et une meilleure expérience de ces outils. Cependant il investit rarement dans de nouveaux procédés et conserve une certaine sobriété.

16 Pierre-Damien Huyghe, conférence *Le Courage de la pauvreté*, à la Villa Médicis, Rome, 2019.

Pour répondre à tous ses besoins sans aller chercher d'autres moyens, il utilise selon P-D.H. le principe du déroutement. Le philosophe se sert de ce concept pour décrire le mode d'action du bricoleur. Bien que le bricolage soit plus généraliste, on retrouve la même chose dans la débrouille. Historiquement,

Historiquement, la brique
désignait l'usage
du rebond d'une balle
lorsqu'elle rencontrait
les limites du billard.

la bricole désignait l'usage du rebond d'une balle lorsqu'elle rencontrait les limites du billard. Bricoler, c'est donc savoir faire avec les limites de ses capacités en utilisant la ruse et s'appuyant sur l'imprévu, le fameux rebond. C'est ce que soutient également Sophie Fetro¹⁷ et nous dit que le parcours

du bricoleur est composé de rebond, de petit saut «*par-ci par-là*». Le bricoleur se laisse surprendre par la tournure des choses au fur et à mesure de son bricolage. Il oriente, réoriente sa planification initiale.

On peut le constater dans cette série de rangements capturés par photo sur la ferme de St-Sornin-la-Marche. Chaque rangement est fait d'un bidon découpé, mais à chaque essai, la manière de faire évolue. Un rangement est soutenu par un poteau, pendant que les deux autres sont suspendus, l'un est coupé en deux ou l'autre est percé. Ils ont pourtant tous la même fonction, cela veut donc dire qu'une part du hasard se joue dans le procédé. Autrement dit, avec le même procédé on peut obtenir des résultats différents adaptés à des situations différentes. Se reposant sur l'expérience de sa carrière, le paysan fait de sa ferme un haut lieu d'expérimentation. Faisant et refaisant, le paysan apprend de ces erreurs, améliore, répare, corrige pour arriver au meilleur résultat. Il apprend qu'un bidon est meilleur pour tel ou tel emploi et sait désormais comment le travailler. Il maximise de plus en plus le potentiel de chacun des éléments qu'il utilise. Il finit par trouver, par son déroutement, de travaux en travaux, les manières les plus opérantes pour un investissement minimum d'efforts de sa part, toujours dans la recherche de la rapidité. Sa ferme est devenue, sans qu'il ne s'en rende compte, un laboratoire, un atelier de prototypage et le lieu de leur test.



« Il est possible de concevoir
le bricolage comme une attitude
propice à la découverte
et à la recherche »

Ainsi « il est possible de concevoir le bricolage comme
une attitude propice à la découverte et à la recherche »¹⁸.
Cela peut devenir le lieu d'inspiration fort d'expérience
d'un processus de création et de production plus économe
en moyens à potentiellement appliquer au design. La restriction propre
à une situation permet d'y répondre sans faire appel à des matériaux extérieurs.
Les ressources ayant un grand impact sur le processus de la débrouille,
il faut désormais se pencher sur la provenance de la matière première.

et la méfiance qu'on éprouve par rapport à lui ont donc été entretenues par nos systèmes de production qui ont surtout cherché à camoufler les impuretés. C'est la recherche du lisse, du blanc, du propre, du brillant et de l'élégance, qui mène à l'uniformité. Le déchet est associé à l'inachevé et donc au «mauvais». Un objet qui se sert du déchet aura la même connotation. Cependant pour l'agriculteur, le déchet est une aubaine, une ressource gratuite, en quantité et facilement accessible, le fermier ne s'inquiète en rien de l'aspect esthétique de ce qu'il produit. Cela vient peut-être aussi du fait que dans son métier rien n'est blanc, lisse ou brillant. Ne percevant pas la connotation négative du déchet, il le voit simplement pour ce qu'il est dans sa matérialité. Il y a sans doute aussi une question de représentation des matériaux en fonction de notre échelle personnelle du dégoût. Notre perception semble alors être culturelle, dépendante d'un milieu dans lequel on a évolué. Lorsqu'il va être question de transférer la débrouille vers un autre domaine, il faudra donc se positionner sur la question du déchet, en choisissant s'il devra être lissé pour aller dans le sens d'une uniformisation ou s'il faut assumer son caractère repoussant.



|||||

21 François Dagognet, *op.cit.*

Deux possibilités s'ouvrent au design : soit il fait appel au dépotoir personnel de ses usagers pour compléter l'objet, soit il utilise des chutes ou des fragments récupérés en grande quantité par ses soins. Dans les deux cas, l'usage de la chute nécessitera un chemin de construction plus classique, tandis que le fragment lui demande un effort d'application. On peut donc se demander comment le débrouillard utilise ce type de matériaux.



Étagère en chutes de bois • Ferme de St-Sornin-la-Marche



Porte de grange • Ferme de St-Sornin-la-Marche



« Chasser ou pêcher sans permis
ou à une période, un lieu
ou avec des engins prohibés. »

Ce détournement de l'objet, du fragment peut aussi avoir

le côté assez jouissif du braconnage. La transgression volontaire est autant satisfaisante à pratiquer qu'à observer. On franchit avec gourmandise la loi implicite d'un objet. Cela peut aussi nous faire sourire lorsque l'on voit

un bricolage et que l'on pense «c'est malin!». On est surpris devant l'ingéniosité d'un usage inattendu d'un objet qui sonne comme un tour de passe-passe. Le bricolage est alors comme un pied de nez fait aux concepteurs.

On a donc vu que la débrouille agricole était un mode d'adaptation permettant aux paysans de faire face à leurs problèmes. Elle est un des moyens de subsistance contre la misère et fait partie des richesses des classes populaires. Elle offre un modèle de production plus pauvre, plus humble, qui utilise moins de ressources et qui sait faire preuve d'inventivité pour y arriver. Cette inventivité, née par la contrainte du contexte, se repose sur une ingéniosité du pratique, basée sur l'expérimentation. La débrouille agricole repose sur le principe de déroutement constaté dans le bricolage, mais se différencie sur quelques points. Premièrement, la débrouille agricole est une méthode professionnelle, elle n'est pas faite par un bricoleur particulier qui répare son évier ou s'adonne au plaisir de la production manuelle. Elle est bien faite dans le cadre d'un métier et avec une expertise et des techniques rodées par le temps et la transmission. Contrairement au bricolage, elle utilise sans vergogne les matériaux à sa disposition. Le paysan se soucie peu de l'esthétique, mais il a l'expertise technique. Ces productions sont aussi hétéroclites que les matières qu'il accumule. Pour le designer, cette question soulève un point important, celui de l'acceptation d'une forme de pauvreté assumée par les objets de la débrouille. Cependant la liberté de conception et d'utilisation de la matière permet un certain plaisir de construction. Ces questions, liées à la débrouille, n'ont pas été souvent évoquées par le designer d'objets. Cependant la notion du bricolage lui est plus familière. C'est donc pourquoi nous allons ensuite nous intéresser à cette question sous le prisme du design.

Partie II **La bricole au service
du designer**

Nous l'avons vu, le système D exploite plusieurs caractéristiques du bricolage, aussi bien en termes de méthode, de relation au matériaux, etc.

Il s'agit désormais d'identifier la manière dont les designers se saisissent de ces différentes facettes. En empruntant tel ou tel aspect du bricolage, les designers ne soulèvent pas les mêmes questions. Comment s'emparent-ils des questions esthétiques, de la technique, du mode d'action ?

Faisons un état des lieux des pratiques observées pour identifier les raisons, les enjeux, les moyens et les objectifs de cet usage de la bricole.

A. Le bricolage pour un design juste

Si la débrouille est un outil pour combattre la misère, on peut se demander si son transfert en design sera capable d'en faire autant. Si l'on considère que chacun doit avoir la possibilité d'accéder aux biens fondamentaux tels que se vêtir ou encore se meubler, la bricole peut-elle nous y aider ? En somme, l'utilisation des méthodes du bricolage est-elle en capacité de soutenir un design juste ? Pour produire des objets accessibles, il y a plusieurs moyens d'y parvenir. Le plan en accès libre qui s'appuie sur des techniques bricolées est l'un d'eux. L'un des designers à avoir fait connaître l'open source est Enzo Mari lorsqu'il conçoit *Proposta per un'Autoprogettazione*. Présenté à la Galleria Milano en 1974, ce projet de mobilier propose toute une gamme pour l'habitat. Elle est à construire soi-même, avec les plans qui sont distribués gratuitement pendant l'événement, dans le catalogue d'exposition. Et si E. Mari avait pour intention de faire un projet qui permet à ses usagers de s'émanciper de la grande distribution²⁴, du point de vue actuel on peut y voir un mode de production qui permet un accès libre et gratuit pour tous. Le projet s'inscrit dans le climat des « années de plomb²⁵ » qui forge l'Italie des années 70. La précarité est croissante en Italie. Cette démarche utilise le plan en accès libre comme un modèle de design altruiste. Il permet à tous de se meubler, notamment les étudiants, comme les classes les moins aisées.

Ensemble de points de suspension

²⁴ Enzo Mari souhaitait que les consommateurs aient un regard critique sur les objets de grande consommation. Il a donc proposé un projet qui fournit des connaissances techniques de base apprises via la pratique.

²⁵ Ce nom fait référence à la réaction de la politique italienne face aux grandes crises sociales et aux mouvements ouvriers de la fin des années 60.



Le designer a sacrifié de son temps à aider une cause humaniste, comme le propose V. Papanek dans *Design pour un monde réel* en expliquant que :

« En tant que designer nous
pouvons nous acquitter
en donnant 10% de notre moisson
d'idées et de dons aux
75% de l'humanité qui sont
dans le besoin. »

« En tant que designer nous pouvons nous acquitter en donnant 10% de notre moisson d'idées et de dons aux 75% de l'humanité qui sont dans le besoin.²⁶ » Le designer propose de se mettre au service du bien commun gratuitement en parallèle d'une activité rémunératrice. E. Mari estime que le meilleur moyen pour que les usagers puissent

réaliser son projet est de le rendre gratuit, en proposant des modèles à bricoler soi-même. Économiquement parlant, l'objet à construire soi-même présente un coût inférieur par rapport aux objets manufacturés, surtout sur des objets conséquents comme le mobilier. Une table de E. Mari revient à 20€²⁷ à l'époque, ce qui semble, même aujourd'hui, aussi un prix dérisoire.

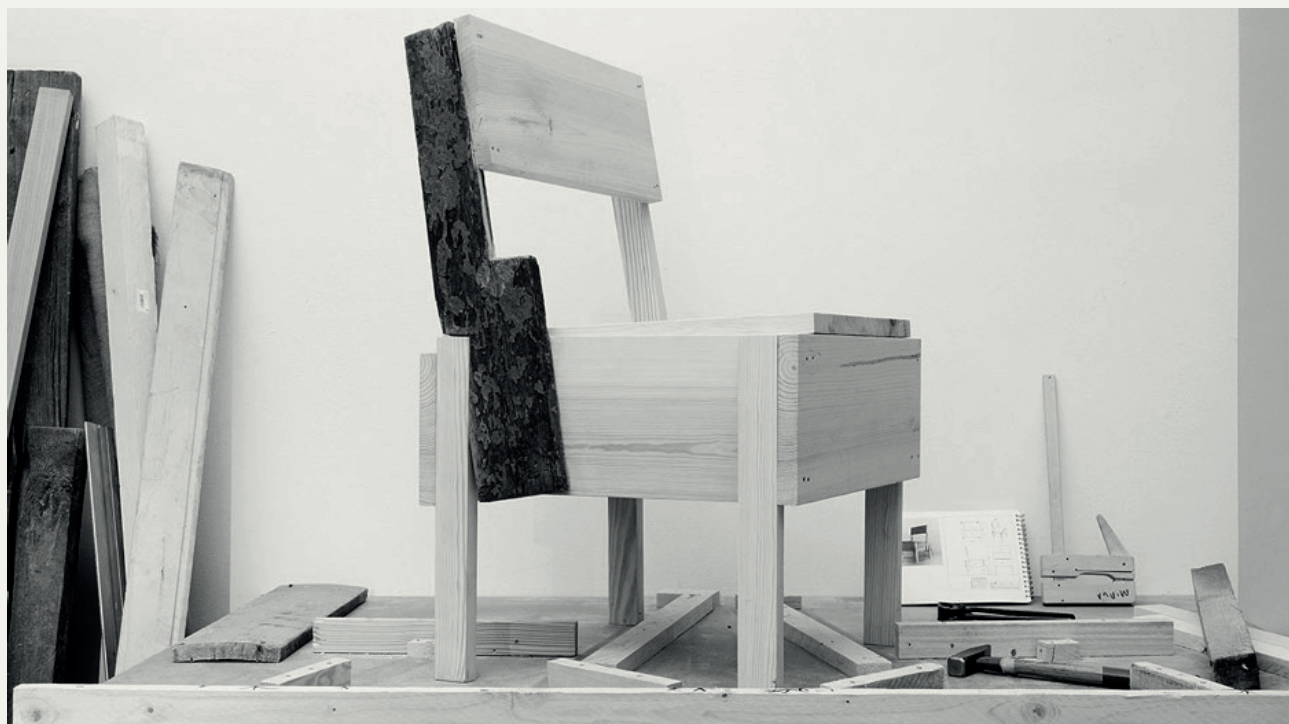
26 Victor Papanek, *Design pour un monde réel*, Les presses du réel. 1971.

27 40.000 lire italiennes en 1974. Pour ce prix, le quotidien italien *Paese sera* avait calculé que l'on pouvait avoir des planches déjà découpées, qu'il restait juste à les assembler.

En comparaison, la production de masse a aussi pour objectif de permettre un meilleur accès aux objets. La production à grande échelle permet une réduction du prix d'achat. Plus un objet est produit en grande quantité, moins il est cher à l'unité. Elle s'appuie également sur une diffusion à grande échelle qui utilise un large réseau d'enseignes à travers le monde. Afin que le système fonctionne, tous les stocks doivent être vendus en procédant à une massification des achats. Surtout soutenus par le mythe de la croissance, la production de masse a laissé place au consumérisme et cherche plus le bénéfice que la juste répartition des biens et des richesses. Il est à noter que le système n'a permis l'accès des conditions matérielles de vie confortable

qu'à une minorité de la population : les pays occidentaux. En contrepartie, ce système a augmenté notre dépendance aux grands magasins, et comme l'explique Vincent Liegey : « aujourd'hui, la grande majorité d'entre nous ne produit plus rien de ce qu'il consomme. Devenus des salariés-consommateurs, nous sommes totalement dépendants du système économique pour survivre »²⁸. En contraste, le mode de production de la bricole proposé par le plan

en accès libre est plus vertueux, car il n'incite pas à l'achat compulsif. Contrairement à la production de masse qui repose sur son stock, il n'engage que les ressources et matières nécessaires à la demande. Il n'y a pas de surplus, donc par extension moins de pollution, moins de consommation de matière. On peut alors se demander comment le designer peut limiter la distance entre les besoins de l'utilisateur, la production de l'objet et son action afin de ne pas engager de ressources inutiles? La bricole permet une production pouvant mieux s'adapter aux besoins spécifiques de l'utilisateur. E. Mari se sert du bricolage afin de permettre aux usagers de tester des montages, des variations pour qu'ils puissent choisir ce qui leur convient le mieux. C'est pour cette raison qu'il choisit le matériau bois, facile à utiliser, même sans compétence, ni outillage trop spécifique. Le bois s'appuie sur des techniques facilement appropriables, c'est-à-dire ouvertes. La débrouille paysanne peut-elle aussi fournir un modèle pour un designer permettant de développer des techniques ouvertes au service de situations précises?

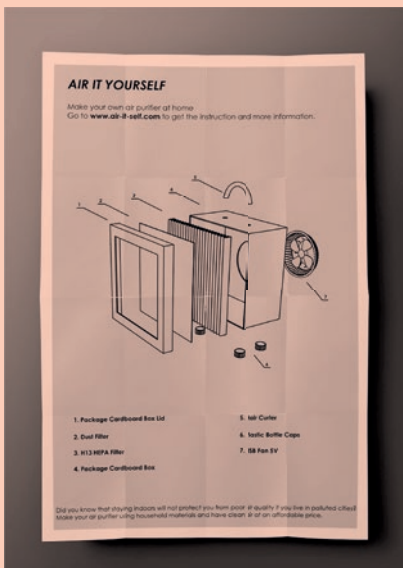


Réinterprétation de *Autoprogettazione* d'Enzo Mari par l'association d'aide un immigré CUCULA à Berlin

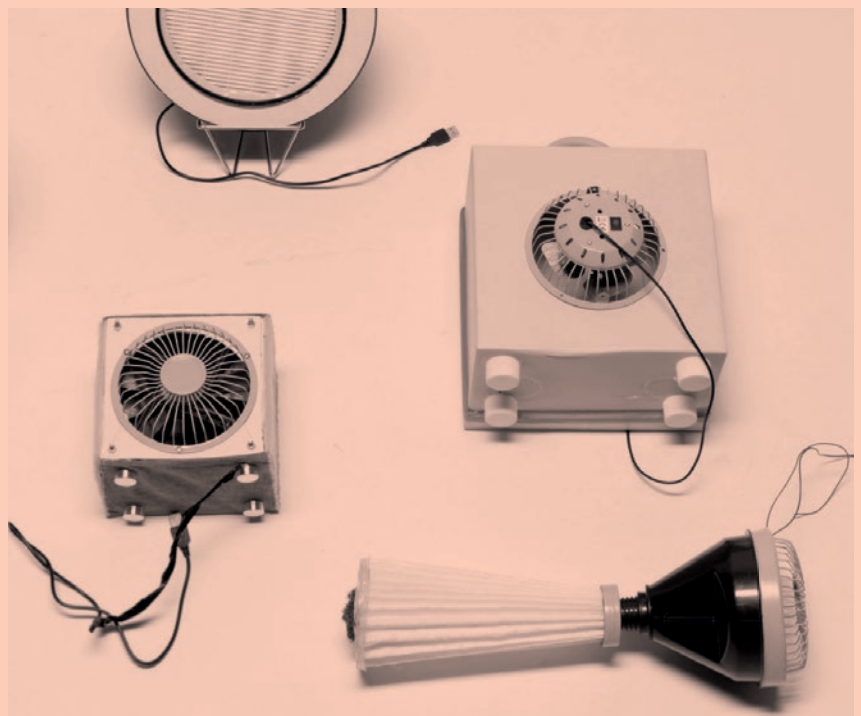
© Verena Brüning

Comme le mobilier de *Autoprogettazione* utilise ces techniques ouvertes, l'usager peut aussi essayer d'inclure d'autres matériaux que le bois. Il est possible de réadapter ses plans en fonction des matériaux à sa disposition. On peut même imaginer se passer de matières neuves, éliminant une autre source de pollution. Malgré des maquettes de présentation avec du bois neuf, le mobilier de E. Mari est assez clair sur les assemblages et la construction des meubles. Cela offre la possibilité à l'utilisateur d'inclure facilement d'autres matériaux, à sa disposition, sans mettre en péril la fonctionnalité de l'objet.

Cela améliore son accessibilité, puisqu'il n'est pas nécessaire d'acheter les matériaux. Les objets peuvent remplir leur fonction sans qu'aucun matériau ne soit imposé par le designer. Seul le concept et les principes sont décidés par celui-ci. C'est ce que propose, par exemple, Jihee Moon avec son projet *Air-it-yourself*. Aussi en accès libre, les plans de ce purificateur d'air sont réalisables avec n'importe quel objet de récupération en plus d'un filtre



Air-it-yourself • Jihee Moon • 2020
Plan du modèle de base
© Dezeen



Air-it-yourself • Jihee Moon • 2020
Prototypes avec différents matériaux
© Dezeen

et d'un ventilateur. Elle présente différents prototypes où la designer emploie des techniques et des montages variés, invitant à faire preuve d'ingéniosité pour construire l'objet.

Cette méthode de bricolage apparaît alors comme une solution pour sortir d'une position extractiviste qui considère que la planète est une ressource infinie à exploiter pour notre confort et notre richesse. Ici c'est un modèle économe en matière où l'on considère que chaque matériau doit être utilisé au maximum. Afin de rentabiliser au mieux son exploitation, un objet peut être utilisé même au stade de fragments ou de déchets. Ce qui vient confirmer la nécessité d'inclure des techniques ouvertes dans la conception et de fournir des instructions claires sur la construction de l'objet.

Dans le cas du purificateur, J. Moon ne fournit pas d'indication sur le choix de son filtre, qui est un élément critique de l'objet. Pour construire un objet soi-même en toute confiance, il semble nécessaire d'être correctement guidé.

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

L'application de méthodes de bricolage dans la conception de l'objet permet à l'usager une meilleure compréhension des objets qu'il fabrique et une meilleure aptitude à pouvoir les réparer. E.Mari explique : « J'ai pensé que si les gens étaient encouragés à construire de leur main une table, ils étaient alors à même de comprendre la pensée cachée

derrière celle-ci ». Au-delà d'une table, l'auto-construction aide, selon lui, à développer un regard critique de l'usager face à l'objet et la consommation qu'il en fait. Son implication dans le procédé lui permet de devenir plus indépendant du système de production.

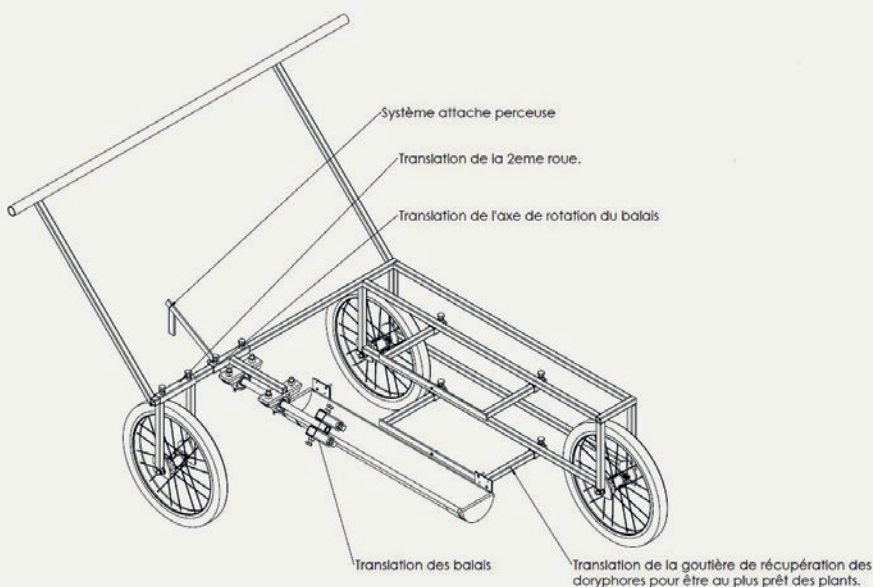
C'est la raison de l'existence de l'Atelier Paysan qui souhaite, par le faire soi-même, rendre les agriculteurs moins tributaires de l'agro-industrie. Le consommateur sort d'une position passive pour se mettre en activité et devient alors praticien. Il s'émancipe de la grande consommation et développe un regard critique des objets qu'il consomme. Cependant l'open source nécessite certaines compétences relatives à l'ingéniosité, aux connaissances techniques qui ne sont pas forcément à la portée de tous. Les plans, par exemple, sont issus d'un langage professionnel normé qui nécessite de comprendre ces codes pour une lecture éclairée.

Bien qu'il soit un outil de représentation assez complet, tout le monde n'est pas en capacité de le lire. Si l'on veut permettre à chacun de pouvoir comprendre les plans en accès libre, de nouvelles formes de langage pourraient être créées. On pourrait s'inspirer du monde paysan, où la passation de savoirs se fait par la parole et la pratique. L'Atelier Paysan propose par exemple des stages de construction de matériel qui vise à faire apprendre aux agriculteurs les techniques qui leurs sont nécessaires.

Le plan en accès libre propose donc une solution en accord avec la notion de décroissance tout en permettant, malgré quelques limites, un accès démocratique à l'objet. Il permet de faire un usage intelligent des ressources sans en gaspiller. **Cependant, c'est un modèle qui ne peut pas être appliqué de manière généralisée, car tous les usagers n'ont pas les compétences ou le matériel nécessaire. Aussi, il est difficile de devenir pleinement autosuffisant, mais ce n'est pas l'objectif. Pour être pertinent, l'open source doit nécessairement se conjuguer avec de nouveaux modes de production plus vertueux.**



Landoryphore · Atelier Paysan ·
Ramasseur de doryphores
© Atelier paysan



Landoryphore · Atelier Paysan · Plan d'un ramasseur de doryphores
© Atelier paysan

B. Se saisir de l'esthétique du dépotoir

Si les techniques bricolées présentent des qualités nécessaires pour accompagner la décroissance, leur esthétique peut rapidement devenir une limite. Celle-ci est le plus souvent négligée par le paysan qui ne soucie que du service rendu, mais un transfert de la débrouille vers un autre domaine que l'univers agricole doit prendre en compte l'image que dégage l'objet. Il incombe en effet au designer de bien accorder la forme, l'usage et les modalités techniques, puisque l'esthétique joue un rôle important dans l'adhésion à l'objet. L'évaluation de l'objet se fait d'abord par la vue et repose premièrement sur des critères esthétiques. Cela nous permet de dire si l'objet est satisfaisant ou non, s'il reflète ce que l'on attend de lui. D'après Andrea Branzi, architecte et designer, les choses se passent « comme dans la psychologie infantile,

« **Comme dans la psychologie infantile, le laid devient synonyme de méchant** » le laid devient synonyme de méchant²⁹ ». Ce qui fait la différence entre le beau et le moche, ce sont des critères complètement subjectifs. Ils sont le reflet de notre réception de la forme et sont la manière dont les choses nous apparaissent. C'est ce que Stéphane Vial appelle par l'*effet ontophanique*³⁰. Cet effet est dépendant de nos codes de beauté transmis par nos constructions sociales. Ces codes nous influencent dans nos décisions et nos sélections. La question de l'esthétique est donc une question essentielle et peut devenir un frein pour la débrouille agricole, qui comme le bricolage ne s'aligne pas sur les codes du désirable.

En effet, le bricolage a une esthétique plus brute du fait que le bricoleur applique peu de transformation aux matériaux. Il n'en a pas la volonté et son outillage ne lui permet pas toujours. Il se charge donc simplement d'assembler les éléments entre eux. Cela se constate à des degrés différents, car cela dépend de ses ressources et de ses compétences. Ces techniques, même très bien maîtrisées, conservent toujours la trace plus ou moins bien

29 Andrea Branzi, *In Progress*, « le design face au progrès », Monografik éditions

30 « Le design ne fait rien d'autre que de modifier le régime qualitatif de l'expérience d'exister, c'est-à-dire d'être-présent-au-monde, en jouant sur la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phaîno). (...) C'est pourquoi le design n'est pas le champ des objets, mais bien le champ des effets. » Stéphane Vial dans *Court traité du design*, PUF. 2010.

dissimulée du bricolage. C'est ce qu'on peut appeler l'**esthétique de l'atelier**. Pour illustrer ce principe, appuyons nous sur le travail de Jeremy Edwards et de son projet *Meubles libres*.

Il applique un protocole similaire à celui mis en place par l'agriculteur : il restreint ses ressources matérielles à celles qu'il glane dans les rues. Il construit, avec les moyens du bord, ses chaises à l'endroit même de sa récolte. Il agit rapidement, ce qui a pour résultat de produire un effet brut. On peut constater les marques de construction, les vis, les tranches des coupes. Il en résulte un travail volontairement approximatif avec peu d'attention au détail. Il faut cependant prendre du recul, car même si des parallèles peuvent être faits avec les résultats obtenus par les paysans, son processus est simplement expérimental. Il ne répond à aucun besoin, et teste seulement un mode opératoire. En comparaison, la chaise *Rough and ready* qui elle a été travaillée pour s'inscrire dans un usage concret conserve également cette marque de l'atelier, indépendamment du travail formel effectué. Ce projet de mobilier de Tord Boontje a une démarche assez similaire, il utilise les déchets des rues, des restes de marchés. Il le fait afin de créer un modèle en open source. Malgré le soin apporté à la production, à la création et à la construction, les meubles gardent les stigmates des techniques employées. **Il semble alors que l'empreinte de l'atelier ne s'estompe jamais jusqu'à disparaître si l'on considère que le bricolage transforme peu ou pas les éléments qu'il emploie.** Ainsi s'il est impossible d'effacer la trace du bricolage, le designer n'aurait-il pas intérêt à en tirer parti ? Il pourrait par exemple mettre en avant l'ingéniosité du bricolage, qui est souvent le fruit d'un habile tour de main et de sagacité.

Un autre facteur est également à prendre en compte pour ces deux exemples, car l'esthétique de l'atelier est combinée à l'**esthétique du dépotoir**. Le côté cru de la bricole est aussi dû au matériau qu'elle emploie. Cette esthétique est composée de plusieurs niveaux de compréhension. En premier lieu, pour compléter ce qui a été dit en première partie, les déchets et les fragments de la bidouille ont une forte connotation négative. Cela joue un rôle majeur dans l'acceptation de l'objet issu de rebuts et fait chuter sa valeur d'estime. On peut se questionner sur les critères de désirabilité qui rentrent en compte



dans la valeur qu'on attribue à un objet bricolé. Lorsque l'on regarde un objet bricolé, les premières réticences concernent la durabilité, la propreté, la solidité ou encore ce que l'objet va dire de nous³¹ si on nous voit l'utiliser. Si l'on reprend notre exemple, les *Meubles libres* assemblent des déchets de manière sommaire et ils nous semblent branlants et renvoient à une image de fragilité, de pauvreté, voire de précarité. Dans un monde où la richesse est fixée en objectif absolu, on recherche plutôt à ce que nos objets renvoient à l'abondance. **L'usage de rebuts va donc à contre-courant de notre époque d'abondance, mais soutient l'idée que chacune de nos ressources sont précieuses. L'esthétique de la précarité est à assumer pour pouvoir entrer en décroissance. Est-il alors possible pour le designer de rendre enviables des objets de la décroissance? Comment peut-il travailler à partir de ses imaginaires?**

|||||

31 Fonction miroir de l'objet : cherche à ce que l'objet reflète une image de nous même qui nous met à notre avantage.

L'utilisation de ressources trouvées crée un écart entre leurs anciennes fonctions et le rôle qui leur est attribué dans l'objet bricolé. La forme est l'expression du fond, c'est-à-dire de l'usage et du sens. Dans la bidouille, cette forme est troublée par l'usage de matériaux hétéroclites, de fragments.

F. Dagognet nous explique que dans le cas du fragment, l'existence s'est déposée en eux : « ils sont donc métamorphosés en témoignages³² ». De plus, ils évoquent le déclassement vers une position basse dans la hiérarchie des matériaux, liée à l'usure et à la destruction. De fait, les effets³³ originels de ces fragments se superposent, se croisent et parfois se contredisent. N'ayant pas forcément le même sens, ces témoignages composent une lourdeur sémantique que parfois l'objet doit traîner. C'est un poids plus ou moins lourd selon l'écart entre l'ancien et le nouvel usage. En regardant la *Rover chair* de Ron Arad, on constate qu'il n'est pas difficile de se projeter dans sa manière de l'utiliser puisque l'écart entre le siège automobile récupéré et sa nouvelle fonction sont très proches.

Mais quand l'agence JAM utilise des tambours de machine à laver pour un rangement, dans le projet *Robostacker*, la proposition n'est pas affordante. C'est-à-dire que la forme n'aide pas à comprendre l'usage et le fonctionnement de l'objet. Dans ce cas, il y a une concurrence entre l'usage et la forme, qui ne donne pas d'indice sur sa fonction. L'utilisateur est donc soumis à un effort plus grand pour comprendre l'objet. **Le dédoublement de la perception de l'objet peut être contreproductif s'il n'est pas mis à contribution par le designer. L'usage des fragments signifie qu'il faut donner une attention particulière aux anciens signifiants et faire attention à ne pas renvoyer à des connotations contre-productives. Mais une utilisation juste peut aussi permettre de donner un sens nouveau à un objet grâce au détournement.**

32 François Dagognet, *Des détritits, des déchets, de l'abject. Une philosophie écologique*, Institut Synthélabo pour le progrès de la connaissance. 1998.

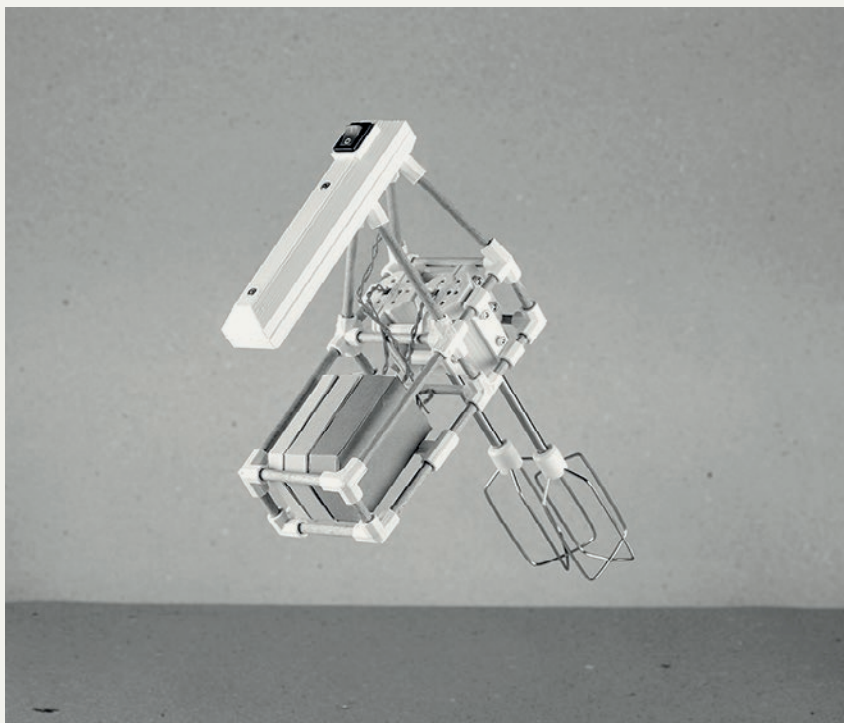
33 Effet comme moyen formel de servir un objectif.



En somme, le bricolage, par les techniques qu'il emploie, les matériaux qu'il utilise, contribue à une esthétique de la construction, mettant en avant ses imperfections. Il garde la marque de l'atelier et du dépôt. Cela sous-entend une esthétique du processus très différente de ce que la modernité et le progrès ont cherché à établir aux travers d'objets fixes et peu prompts aux changements. Les empreintes laissées sur un objet peuvent trancher avec sa place dans un habitat, qui est le lieu de la sécurité et de l'hygiène. La débrouille est plus récurrente dans les espaces extérieurs, les champs et les rues, ou dans l'interstice entre intérieur et extérieur, grange, atelier. Cependant, l'esthétique n'est pas le seul aspect qui peut-être exploité par le designer. Le mode de fonctionnement de la débrouille est aussi d'une grande importance.

ement dans
de design
oute dire
re de côté
nification,
un travail
adaptation.

Ce travail d'ajustement perpétuel peut se faire grâce à la débrouille qui est un terreau plus fertile pour ce type de démarche. Le positionnement de Jesse Howard par exemple, avec *Hacking Household*, est de proposer des objets qui se remodelent en fonction des besoins.



Le designer invite l'utilisateur à faire évoluer son objet en fonction de la nécessité: le batteur peut devenir ventilateur. Le système fourni par ses soins réduit l'objet à des modules-unités agencables aux besoins. Si une des variations devient inutile, il ne reste qu'à en inventer une autre. Pour parvenir à proposer un objet comme celui-ci, il s'appuie sur de nouvelles opportunités techniques, puisqu'en 2014, quand le projet, sort l'impression 3D commence à se démocratiser. L'invitation à la modification et à la réparation se pose en critique de l'obsolescence programmée du petit électroménager, qu'il tente d'endiguer. Le système de réadaptation semble alors plus économe en matière. Est-il possible d'imaginer des objets cycliques qui de la même manière évoluent constamment dans le temps?

D'un autre côté, le déroutement peut aussi revêtir un autre sens mis en parallèle d'une autre notion développée par P-D. Huyghe: *l'industrie sans force*. Dans ce contexte là, le détournement est le fait de travailler avec les ressources inhérentes à un lieu spécifique. En design, ce positionnement se traduit par la notion de design de milieu défini par Victor Petit. Il nous explique que

«Le design du milieu,
parce qu'il est attentif à la
singularité des communautés»

«Le design du milieu, parce qu'il est attentif à la singularité des communautés» «le design du milieu, parce qu'il est attentif à la singularité des communautés qui œuvrent à un monde soutenable, est propre à chaque territoire, il est relatif aux acteurs, aux contributeurs – et cela, car on ne peut pas faire un design du milieu sans écouter les vivants qui habitent ce milieu »³⁵. Victor Papanek et George Seeger, avec le projet *Tin Can Radio*, l'illustrent parfaitement.

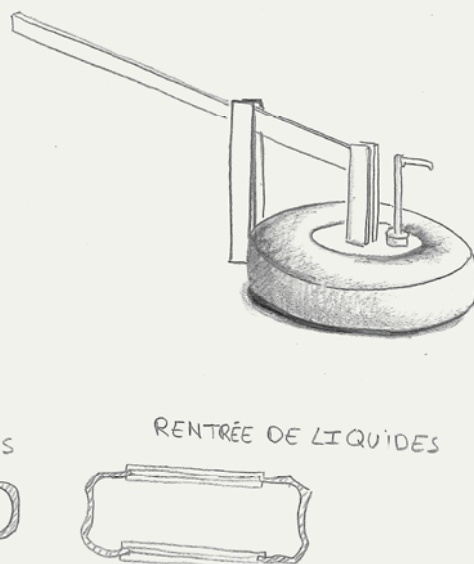
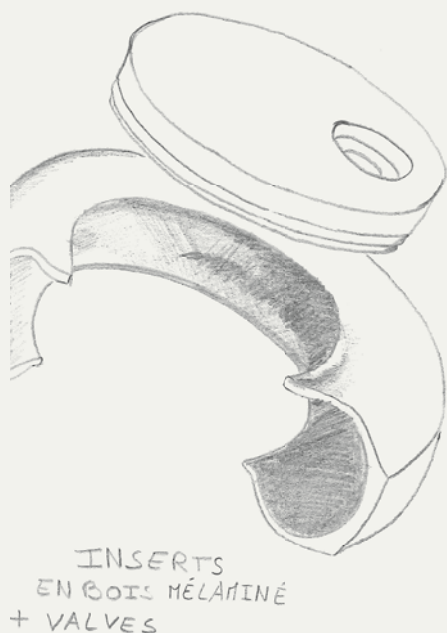
35 Victor petit, « L'éco-design: design de l'environnement ou design de milieu », *Science du design*, PUF, 2024.



Tin Can Radio • Victor Papanek & George Seeger • 1965
Extrait de *Design pour un monde réel* • 1971
© Victor Papanek

Tin Can Radio • Personnalisé par un usager •
Extrait de *Design pour un monde réel* • 1971
© Victor Papanek

Leur projet de radio, destiné à l'Inde, visait à donner l'accès à l'éducation, car le pays a besoin de réduire l'illettrisme important de la population. L'idée est d'éduquer grâce à la radio. Cela rejoint l'idée précédente sur la question d'un accès facile et gratuit à l'objet. N'ayant ni accès aux magasins, ni accès aux richesses, les deux designers sont obligés de partir des spécificités du terrain pour proposer une solution accessible. Et ceci est bien permis par l'usage du design de milieu. Ils se mettent à la place de l'indien qui construira la radio, et partent donc de ressources limitées. De là, ils sont obligés de composer avec les matières du milieu. Ils utilisent une canette usagée en métal (objet très répandu à travers le monde) et pour l'énergie, la radio consomme de la cire, du papier ou de la bouse de vache séchée. Le système est certes archaïque mais très facilement reproductible. En 1965, la radio peut être fabriquée pour un coût de 9 cents. C'est avec le même positionnement que Robert Toering fabrique avec des pneus une pompe à eau pour les pays africains.



Il définit d'abord l'inventaire de ses ressources. Il essaye ensuite d'en tirer partie. Ainsi le pneu, ressource abondante dans les pays du tiers monde, est utilisé pour sa souplesse et son ressort pour créer une pompe. Ces deux exemples nous permettent de différencier deux types de positionnement. En premier, une **position ascendante** où il est nécessaire de circonscrire les ressources, les spécificités et les moyens disponibles d'un milieu, afin que le designer puisse concevoir l'objet. C'est la position du déroutement. La deuxième attitude est une **position descendante**, c'est le designer qui pose les conditions matérielles de l'objet selon ce qui lui semble opportun.

L'avantage d'une position ascendante, c'est qu'elle permet de produire des objets qui s'inscrivent dans la réalité du terrain.

L'usage du bricolage dans le monde du design nous a permis de faire un état des lieux de certaines pratiques et d'identifier les différents enjeux de l'usage de la débrouille. En premier, l'usage du bricolage peut devenir un mode de production qui rend la relation à l'utilisateur plus directe, en réduisant l'écart entre le besoin et l'usage. Ainsi, on peut se questionner sur les manières de mettre plus en avant l'utilisateur et comment le designer peut lui donner un rôle dans la conception. Cela amène aussi à se questionner sur les moyens techniques qui sont nécessaires à l'utilisateur, s'ils doivent reposer sur des compétences déjà acquises, ou si le designer peut être le vecteur d'un apprentissage. Ensuite, nous avons vu que le processus de bricolage implique une esthétique particulière et que celle-ci peut amener à plusieurs positionnements : l'assumer, l'exagérer ou l'adoucir. Différents moyens sont envisageables pour y parvenir et restent à analyser. Enfin, la pratique du déroutement dans certains des exemples offre deux interprétations tout aussi riches : la première invite à repenser le statut figé de nos objets et d'imaginer des objets ouverts et mouvants dans leurs formes et leurs usages. En second, le déroutement a permis de nous intéresser au design de milieu, qui est un positionnement similaire à celui des paysans. Cependant, ce type de design implique une connaissance aigüe du terrain pour lequel il est destiné et s'applique à des situations spécifiques. On peut se questionner sur les méthodologies à adopter pour parvenir à correspondre au mieux aux ressources d'un milieu. Nous allons faire le tour sur ces différents modes d'action qui nous ont été offerts par l'étude des précédents exemples.

Partie III **Objet à la mode paysanne**

Le paysan a une pratique instinctive qui se laisse dérouter. C'est en partie ces principes qui fondent le concept de débrouille et qui lui permettent de répondre au mieux à ses besoins. Si le designer veut s'en inspirer pour créer de nouveaux processus de création décroissant, il est nécessaire de développer un nouvel imaginaire dans lequel ses objets pourraient s'inscrire. Aussi, les avantages de la débrouille doivent être conservés au maximum pour que le transfert soit seulement mélioratif. Ainsi, il est question de trouver des moyens pour conserver le sens de la paysannerie et la capacité de la débrouille paysanne à s'adapter à des situations particulières avec des ressources avoisinantes.

A. Coopération avec l'utilisateur

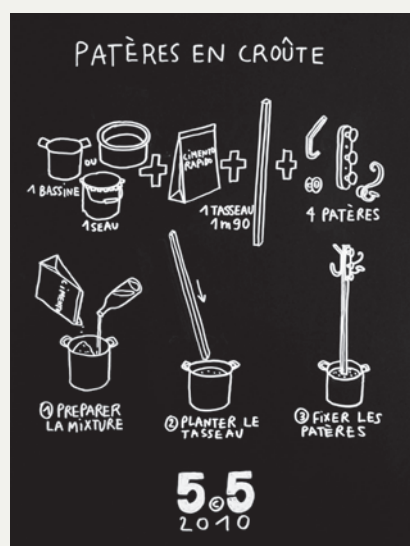
Comme nous l'avons vu précédemment, l'un des avantages de la débrouille est qu'elle permet une création vernaculaire. Elle répond au besoin particulier d'une situation en employant les moyens qui y sont liés. D'un autre côté, le designer cherche, lui, à répondre à l'apparition d'un besoin qui est partagé par plusieurs personnes. La réponse qu'il propose est plus globale pour correspondre au besoin de l'ensemble et mène à un effacement des besoins particuliers, pour tendre vers une nécessaire généralité. Il ne peut pas se pencher sur chaque situation spécifique. Alors comment concilier ces deux pratiques? Comment le designer peut permettre l'intégration d'un contexte précis dans un objet à visée globale? En effet, il semble justifié de vouloir conserver la possibilité d'utiliser les ressources de son milieu et aussi de pouvoir répondre à des besoins spécifiques.

Une première piste semble se dessiner lorsqu'on évoque l'objet recette. Cet objet propose une méthode d'assemblage d'ingrédients réalisé par l'utilisateur, comme en cuisine. À la différence d'un kit, l'utilisateur utilise ses matériaux. Il propose une conception technique généraliste d'une réponse à un besoin. Il peut ainsi adapter la recette avec ses ingrédients ou avec son besoin. Le Studio 5,5 le concrétise de manière littérale avec son projet *Cuisine d'objets*. Il propose des recettes pour préparer/construire des objets du quotidien : lampe, patère, tabouret, etc. Il file l'analogie de la cuisine en reprenant son lexique : *feuilleté de livre, fondant aux bougies*.



Plusieurs déclinaisons sont proposées pour chaque recette. L'objet peut être réalisé avec des ressources différentes. Si les ingrédients ne sont pas spécifiques, le designer assure la fonction de l'objet en conseillant implicitement d'utiliser des catégories de matériaux. Pour une *Patère en croûte*, il y a besoin d'un mât, de patères et d'un contenant. Ces dénominations ne désignent pas de matériel spécifique, mais ces éléments permettent au designer de s'assurer de la fonctionnalité de l'objet. Cette classification repose sur les avantages techniques et fonctionnels de chaque élément. D'un autre côté, cela rassure l'utilisateur sur l'efficacité de l'objet qu'il construit et évite les erreurs. Lorsque l'on construit un objet soi-même, il est plus facile de douter de celui-ci. Or si l'on présume que le design de la débrouille s'adresse à tous, il faut prendre en compte que tout le monde n'a pas les mêmes compétences. Il est nécessaire de se reposer sur l'expertise du designer. Utiliser des matériaux différents de ceux de l'exemple proposé peut faire douter du système. L'objet recette, proposé avec une liste de catégories, laisse moins de place au doute.

Dans le même objectif d'accessibilité, la construction peut être associée à un accompagnement qui résoudrait les problèmes de compréhension d'un plan par exemple. Ce sont des éléments techniques et professionnels parfois complexes qui ne sont pas toujours abordables. Du côté du monde agricole, la débrouille est transmise de manière orale ou alors par la pratique quotidienne, « sur le tas ». L'Atelier Paysan, aux plans parfois complexes, propose des stages de construction, pour apprendre à construire sa machine. On peut imaginer appliquer au design ce même principe de transmission avec des stages ou même des tutoriels vidéo. La forme des recettes des 5.5 est aussi intéressante et utilise un style graphique récurrent dans les objets à faire soi-même. Le travail de la ligne est simple. Il permet une compréhension rapide et débarrasse des complexité visuelles d'un dessin plus réaliste.



Recette de la Patères en croûte • Studio 5.5 • 2009
© Studio 5.5



Vase Écolo • Enzo Mari • 1995
© Design Boom



Le dessin et les mots • Bunpei Yorifuji • 2021 •
© Édition B42

La recette comporte cependant une particularité : elle ne permet pas au designer de maîtriser l'objet dans les détails. S'il est possible de maîtriser la forme générale, il est compliqué de gérer les états de surface, les matières, les finitions, etc. Cette réflexion amène à se questionner sur le positionnement du designer dans ce genre de projet. En effet, une fois le projet publié, le concepteur n'a plus la main sur ce qu'il a créé. Comment fait-il pour protéger son travail ou encore assurer sa rémunération ? La tactique des 5.5 à ce sujet a été d'inclure un élément de signature à leur recette. Une pièce en laiton signée du studio vient prouver la provenance de l'objet. Cette tactique est aussi utilisée par E. Mari dans sa collection de Vase *Écolo*. Ces vases sont faits à partir de bouteilles en plastique découpées. L'utilisateur fait très simplement l'objet avec une simple paire de ciseaux ou un cutter. Le vase est signé par une étiquette signalant le nom du produit et sa fonction. Dans un cas comme dans l'autre, l'élément signature n'est pas vraiment efficace pour dissuader de la copie. Il est cependant à noter que les designers n'ont pas eu pour intention de se servir de ces objets là pour se rémunérer. Ce sont plutôt des objets manifestes et visent pour les 5.5 à entretenir l'image d'un studio créatif et innovant. E. Mari, lui, se questionne sur la valeur des objets explicitement « signés design » en comparaison de ceux qui ne porteraient cette même signature.



L'intérêt de ces objets recette ne réside pas dans la signature qu'ils portent, mais dans le fait qu'ils proposent une conception clé en main à ceux qui ont moins de compétences en bricolage. Cette conception clé en main permet

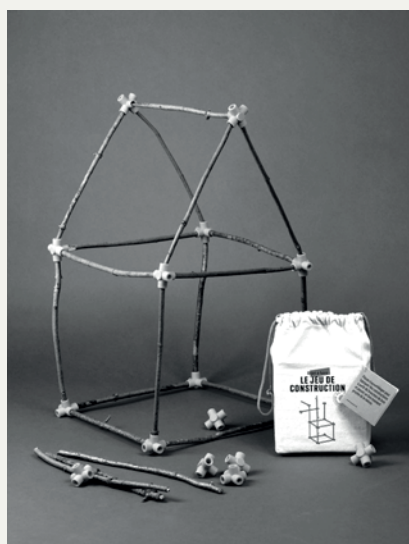
Si l'on se projette sur le transfert de la débrouille agricole, on peut imaginer que l'utilisateur serait invité à utiliser des matériaux qu'il trouve ou qu'il a conservés près de lui.

en premier lieu de pouvoir investir des ressources propres à son milieu. Si l'on se projette sur le transfert de la débrouille agricole, on peut imaginer que l'utilisateur serait invité à utiliser des matériaux qu'il trouve ou qu'il a conservés près de lui. L'objet recette est intéressant pour le réemploi qu'il permet. De plus, 100% des pièces sont issues de ce réemploi, puisque le designer ne fournit que des consignes

et pas de matière. Une formule nuancée de ces objets recettes peut également permettre l'intégration de déchets : l'objet à compléter.

Dans ce type d'objet, les éléments de base fournis par le designer, devraient être complétés par l'utilisateur. Il engage ainsi de la même manière les matières environnantes. Même s'il ne s'inscrit pas dans le cadre du bricolage, le projet des 5.5, *Objets à faire*, réalisé pour Nature et Découvertes propose

un procédé pour réaliser des objets à compléter. Le kit de jouets d'explorations fournit des ligatures en plastique qu'il faut additionner avec des branches glanées pour construire l'objet. L'objectif est d'inviter les enfants à aller découvrir la nature. Le principe de pièces faisant jonction peut permettre d'intégrer des matériaux divers et variés comme le fait l'agriculteur. Avec le jouet, il est possible de faire ce que l'on a envie : un cube, une maison ou autre. L'objet est modulable. Le résultat de ces constructions est un peu fragile, mais le but du jouet est de le reconstruire à l'infini. On peut imaginer que pour un objet plus pérenne, l'utilisateur devrait investir plus ou moins de matière. Ici, ce sont des petits éléments de jonction, mais on peut imaginer que pour un objet plus complexe les éléments techniques, difficilement bricolables, soient fournis par le designer, garantissant ainsi sa durabilité.



Objets à faire • Exemple de construction • 5,5 •
2019 © Studio 5,5



Objets à faire • Mise en situation • 5,5 • 2019
© Studio 5,5

Une autre manière plus répandue de laisser une place à l'utilisateur se fait grâce à l'objet personnalisable. Guillaume Delvigne et Ionna Vautrin, avec leurs *Paniers percés*, permettent au propriétaire de pouvoir broder aux points de croix le motif de son souhait. Contrairement aux autres pistes, ici les designers ont une grande maîtrise de ce qu'ils produisent. Ils choisissent les matières, les formes, les couleurs et l'esthétique générale. Afin que l'objet soit facilement appropriable, le panier à la base est neutre, blanc et vierge de tout. L'appropriation de l'objet par son motif permet une forte valeur d'estime, mais ici il n'est pas envisagé d'utiliser de matières glanées. De plus, la plupart des aspects du bricolage ne sont pas exploités par la référence : pas de déroutement, ni de détournement. Cette proposition est certes intéressante pour la manière dont elle travaille son scénario de construction qui laisse une grande place à l'utilisateur. Cependant, elle n'est pas une méthode viable pour le transfert de la débrouille. Si une telle méthode était appliquée, le résultat serait dérisoire par rapport au potentiel de la débrouille que l'on a dégagé précédemment.



Au regard de la décroissance et du transfert envisagé, les solutions ne sont pas toutes équivalentes, certains aspects des exemples paraissent anecdotiques par rapport à la recherche. En effet, le travail mené par le studio 5.5, par exemple, est un design médiatique destiné en partie à la communication. Ce n'est pas à conserver, mais les exemples possèdent un vrai potentiel à exploiter avec la débrouille agricole, dans la manière dont ils intègrent les matières issues d'un glanage des utilisateurs. En revanche, les vases *Écolo* et *Cuisine d'objets* qui relèvent vraiment de l'esthétique du rebut, n'ont pas été conçus pour un usage concret dans un espace de vie. La dimension manifeste nous empêche de voir comment cette esthétique peut être prise en compte dans nos intérieurs.

B. Construire l'imaginaire de la décroissance

Comme nous l'avons vu précédemment, la débrouille ne correspond pas vraiment aux critères de désirabilité. Nos critères d'élégance se basent sur le mode de vie occidental qui est riche, extractiviste et abondant. Le mode de vie frugal de la décroissance fait moins envie ou il fait peur. Il signifie au yeux d'une majorité un retour vers une société arriérée, qui mettrait fin au progrès et signerait un retour à l'âge de pierre. Emmanuel Macron, Président de la République, caricature le discours décroissant en expliquant

**Si l'on veut y mettre fin
et nous engager dans
la décroissance, il est nécessaire
d'agir sur la question
de l'imaginaire.**

que ces écologistes souhaitent résoudre les « problèmes contemporains en revenant à la lampe à huile », illustrant parfaitement la réticence à stopper la croissance³⁶.

Si l'on veut y mettre fin et nous engager dans la décroissance, il est nécessaire d'agir sur la question de l'imaginaire.

L'acceptation d'un transfert de la débrouille agricole réside dans un travail

36 Discours d'Emmanuel Macron pour le sommet de la French Tech le 14 septembre 2020, Palais de l'Élysée, Paris.

Il a justifié le développement de la 5G devant les entreprises de la tech françaises et a expliqué qu'il entendait « beaucoup de voix qui s'élèvent pour nous expliquer qu'il faudrait relever la complexité des problèmes contemporains en revenant à la lampe à huile ! Je ne crois pas que le modèle Amish permette de régler les défis de l'écologie contemporaine ».

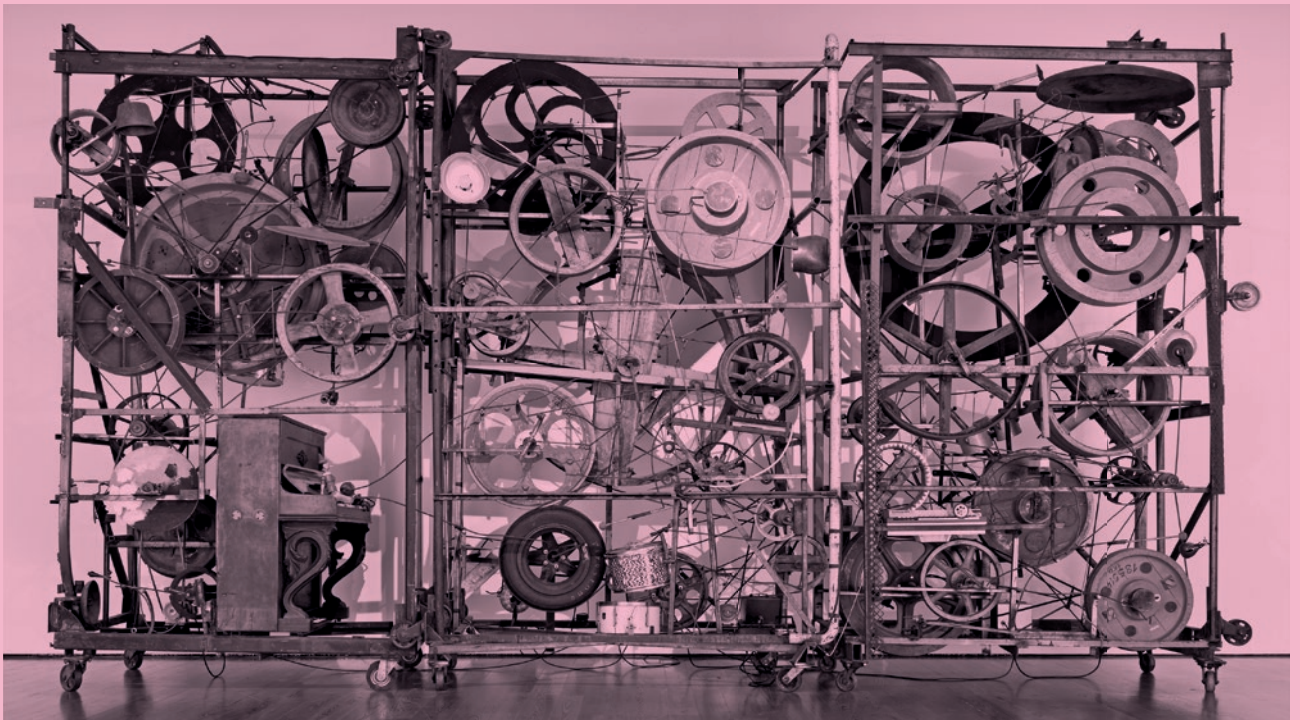
Proposer cette décroissance par l'usage de la débrouille paysanne, menace de donner raison à ses contradicteurs. Le réemploi de déchets est à double tranchant puisqu'il est perçu comme une régression, mais a l'avantage de proposer un mode de production résilient. Il est nécessaire de travailler minutieusement cette esthétique. L'objectif est de redorer l'image des rebuts, parce que le rebut n'a plus de valeur. Julien Milanesi nous explique que la valeur est définie par la capacité des objets soit à servir, soit à être échangés³⁷. Ce sont respectivement les *valeurs d'usage* et la *valeur d'échange*. Les déchets, ayant perdu leur usage, ont perdu leur logique et donc leur valeur. S'ils possédaient une plus grande valeur, on pourrait imaginer qu'ils seraient mieux acceptés. Supposons alors que l'on veuille parvenir à leur donner de la valeur. Comment pourrait-on s'y prendre pour les rendre précieux et convoités? Le studio FormaFantasma offre un début de piste avec son projet *Ore Stream*. Cette gamme de mobilier de bureau utilise des matériaux de réemploi de déchets électroniques. Le projet se construit autour de la critique de l'obsolescence programmée des objets du numérique. Les designers trouvent un moyen de contourner le reconditionnement des objets, qui n'est pas toujours possible, en exploitant seulement les matériaux des objets récupérés. Pour éviter que l'utilisateur soit rebuté par l'usage de matériaux de récupération, les objets sont lissés, épurés, voire aseptisés. Le mobilier est ici très élégant, simpliste, lisse, brillant avec des tons unis. Le rebut est mis en valeur par l'objet qui le porte.

59



Les pièces d'anciennes tours d'ordinateurs sont mises sous verre dans le cabinet et les cartes numériques sont isolées dans un renforcement de la chaise. Le ton très sobre des objets met en avant les pièces électroniques plus sophistiquées. L'objet reste sobre et pauvre en détail ce qui contraste avec les pièces plus complexes d'informatique, mises en valeur. Le minimalisme de l'objet laisse le champ libre aux pièces de réemploi. Il semble nécessaire de faire un choix dans ce qui est mis en valeur ou non. Dans la débrouille agricole, les objets combinent souvent un ensemble de pièces hétéroclites à l'esthétique hétérogène. Il n'y a pas de jeu de contraste entre les éléments, ils se placent tous au même niveau de lecture. La mise en valeur passe par un minimalisme et une sobriété du support. Pour arriver au même résultat avec un transfert de la débrouille, il sera nécessaire de faire le même travail d'épuration de l'objet. On peut cependant critiquer le fait que l'objet n'utilise pas les capacités des pièces numériques, qui stockent des minerais rares qui pourraient être revalorisés.

Pour ne pas gaspiller le potentiel technique des pièces de réemploi, ce potentiel peut devenir un levier possible du travail de l'image de la débrouille. Le paysan débrouillard fait preuve d'ingéniosité et manie les pièces techniques avec adresse. C'est ce qui donne une certaine saveur à ses objets. C'est la question évoquée en début d'ouvrage sur le détournement. Est-il possible que la mise en avant de cette ingéniosité rende désirable un transfert de la débrouille? Les qualités techniques des objets peuvent parfois être fascinantes. On s'émerveille par exemple devant les rouages d'une horloge en essayant d'en comprendre le fonctionnement. Cela devient une sorte de jeu qui nous stimule intellectuellement. On cherche le rôle des pièces et leur raison d'être. Le premier artiste moderne à avoir transcendé l'objet par la notion de système est Jean Tinguely. Ces œuvres sont des compositions mouvantes qui exploitent cet intérêt de la technique dans des constructions cinétiques. Il cherche le mouvement grâce à des mécaniques volontairement complexes faites de bric et de broc.



Il est intéressant de constater que malgré l'usage récurrent d'objets trouvés, son travail suscite un grand intérêt et est exposé dans de nombreux musées à travers le monde. On peut alors se demander si ce procédé peut aussi fonctionner en design. Il semble que l'intérêt que l'on porte à l'intelligence technique du constructeur parviennent à surpasser le rejet du fragment. Un des intérêts qu'on y trouve réside dans le fait que les matières utilisées ne sont pas faites à l'origine pour s'assembler. Le processus de création part de pièces hétéroclites. Le fonctionnement de ce processus peut être expliqué par une figure de style : l'anadiplose. C'est la reprise de la fin d'une proposition pour constituer le début de la suivante. Ici, J. Tinguely part d'une pièce, puis il l'assemble avec une autre qui semble correspondre et ainsi de suite. Bien que J. Tinguely pratique cette assemblage dans le cadre d'une démarche artistique, certains éléments peuvent être utilisés dans le cadre du design. La figure d'anadiplose notamment peut-être une manière de concevoir un objet dans un design de milieu. Elle permet de manier avec pragmatisme des éléments hétéroclites. Aussi l'attrait pour les formes techniques peut-être un moyen d'assumer l'esthétique de l'atelier et du dépotoir qui, comme on l'a vu, ne peuvent pas être effacés. Cependant, le risque est de complexifier la compréhension de l'usage, la réparabilité de l'objet et sa construction.

Une autre position plus frontale peut être adoptée concernant les moyens esthétiques que devrait employer un transfert de la débrouille : assumer sa pauvreté. Le travail réside dans le dessin d'une transition de l'imaginaire de la croissance vers un second imaginaire à inventer, plus frugal et plus modeste. Dans les précédents exemples, nous avons essayé de ramener la débrouille vers des imaginaires acceptés et non pas essayer d'en créer de nouveaux. Il est peut-être nécessaire de changer la perception de nos intérieurs et de faire évoluer nos objets domestiques. Nos objets devraient alors être plus simples pour nous inspirer un mode de vie plus sobre. Prenons exemple sur les Shakers, cette communauté protestante, réputée pour la qualité de ses objets.



Leur précepte religieux rigoureux a donné lieu à la création d'objets très sobres, voire austères. Cette recherche d'austérité les a conduit à produire des objets très fonctionnels optimisés aux mieux pour leur environnement et leur mode de vie, avec un soin du détail et une très grande qualité. D'un autre côté, cela a aussi mené à l'abrogation du superflu et de la notion de séduction. Ce qui est mis en avant c'est la praticité, la fonction, le rangement afin de permettre le travail et l'activité. Il n'existe pas chez eux d'objets de loisir et d'objets de détente. Bien sûr, une telle sévérité n'est pas forcément enviable et ne participe pas à l'adhésion de la décroissance, cependant il est intéressant de voir que l'imaginaire ne passe pas que dans la forme, mais aussi dans le choix des objets qui sont fabriqués. Décider de ne produire que le strict nécessaire, cela change notre rapport au monde et pousse à trouver l'accomplissement dans le travail et la réalisation des tâches quotidiennes. En bref, cela oblige à adopter un mode de vie simple.

Il reste encore difficile de savoir laquelle de ces méthodes portera le mieux le transfert de la débrouille. Cependant, le changement de paradigme ne peut pas se construire sur l'imaginaire actuel, basé sur la croissance. Ainsi, il faut éviter d'en reprendre les codes et sans doute que la recherche d'un nouveau modèle comme celui des Shakers peut permettre de débloquent une nouvelle conception des objets. Il propose une vision plus frugale et pragmatique de l'usage des objets et des matières. C'est d'ailleurs pour cette même raison que nous nous intéressons depuis le début au monde paysan. La débrouille nous a prouvé le sens du concret de la paysannerie et on peut maintenant se demander à juste titre si d'autres pratiques de ce genre peuvent être inspirantes pour le design.

C. Agir par mimétisme

Si la débrouille agricole semble être un modèle possible pour de nouveaux processus, de nouvelles techniques pour le designer, d'autres éléments du monde paysan peuvent aussi avoir du potentiel pour un transfert. Le monde agricole est régi par certains principes et les paysans utilisent des processus ou méthodes particulières. Ces éléments peuvent devenir un moyen d'appliquer de la débrouille agricole vers un autre domaine. On peut se demander si certains d'entre eux sont en capacité de devenir des générateurs créatifs et inspirés des modèles de transfert de la débrouille.

Un premier élément qui semble intéressant est la méthode de la jachère. Dans le langage courant, elle désigne une terre, un espace ou un lieu qu'on laisse abandonné. La jachère, dans le monde paysan, c'est la terre qu'on laisse reposer pour qu'elle se revivifie. On laisse les adventices³⁸ pousser et rien n'est semé sur une période de temps donné. Mais la technique de la jachère nécessite plus de travail qu'une simple friche. Pour le paysan, le terme jachère désigne par extension les différentes étapes de labourage consécutives

38 Ce sont les espèces qui poussent naturellement sur un terrain sans avoir été semées. Dans le cadre de l'exploitation d'une terre, elles sont considérées comme néfastes à la culture, car elles concurrencent la survie de la semence. Ce sont les « mauvaises herbes ».

**C'est donc un temps actif
de travail de la terre pour
permettre l'amélioration
de certains critères de son sol.**

qui jalonnent le printemps et l'été. Pour s'assurer que les adventices ne repoussent pas sur une culture, la jachère consiste à les éliminer. Les labourages successifs font remonter les graines à la surface, qui germent ensuite et sont détruites par le prochain labour. Le recouvrement des adventices enrichit

le sol. C'est donc un temps actif de travail de la terre pour permettre l'amélioration de certaines caractéristiques de son sol. Appliqué au domaine de l'objet, il est peut-être possible d'imaginer un processus similaire qui bonifie l'objet avec

le temps par un temps de repos actif qui améliore son usage. Pour expliquer un tel fonctionnement, faisons une hypothèse. Cet exemple est exploratoire et peut sans doute être décliné, mais il sert avant tout à se projeter.

Imaginons un kit trop complet, qui compterait des pièces supplémentaires pour construire l'objet. Ce surplus engendrerait un objet surcomplet.

L'utilisateur serait ensuite amené à faire son labour. Selon ses besoins et son usage, il pourrait rajouter des pièces, en déplacer, en enlever. Il ferait selon son appréciation, son utilisation et ses observations. Cela lui permettrait d'avoir un objet qui pourrait évoluer avec le temps pour se rapprocher de plus en plus de la pratique particulière de l'usager. L'usager serait dans une posture active, par son implication technique, développant son sens critique.

L'idée de jachère pousse aussi à considérer nos objets selon une autre temporalité, plus posée et réfléchie, moins instantanée. Elle s'oppose à l'immédiateté de la société de consommation. Le point négatif : certaines pièces deviendraient inutiles et inexploitées. Il faut sans doute imaginer des variantes de cet exemple qui veilleraient à ne pas faire de gaspillage inutile.

C'est d'ailleurs pour éviter le gaspillage de ressources que les paysans et les agriculteurs mettent parfois leur travail en commun. En effet, nous avons évoqué la manière dont les agriculteurs créent du lien et de l'entraide.

La version moderne de cette entraide prend aujourd'hui la forme des CUMA où les machines deviennent des objets communs et partagés. Si aujourd'hui ces coopératives servent essentiellement à acheter du matériel lourd, destiné aux grandes exploitations, l'idée initiale est d'acheter moins de machines et de mettre en commun les moyens matériels et financiers avec pour objectif de rendre accessible à tous un équipement de qualité. On pourrait alors imaginer un objet CUMA, où le transfert de la débrouille serait aussi l'occasion de sortir l'usager de l'individualité. Soulignée par l'Atelier Paysan,

**Le transfert de la débrouille
serait aussi l'occasion
de sortir l'usager
de l'individualité.**

mais aussi par V. Liegey, la mise en commun permet de créer des liens sociaux précieux et d'économiser des moyens énergétiques et matériels. De plus, certains appareils ménagers actuels sont issus de la transition inverse, puisqu'ils sont

passés du commun à l'individuel. C'est le cas par exemple du four ou du laveur devenu machine à laver. Cela a certes permis d'avoir un confort d'usage que personne aujourd'hui ne serait prêt à négocier, mais cela a multiplié les ressources qui sont utilisées pour répondre au même besoin, tout en limitant l'accès libre et démocratique à ces dispositifs. Le partage favorise aussi une organisation du commun et la consolidation de communautés qui pourraient être des lieux de soutien lors d'une transition vers la décroissance. Des exemples de mise en commun de moyens existent déjà à l'heure actuelle. Les fablabs par exemple sont des lieux où sont mis à disposition des ressources, des outils et des savoirs-faire. Ils permettent aux citadins de pouvoir bricoler sans avoir à posséder un atelier. Il est possible de réparer ou de fabriquer. On peut cependant questionner l'utilité et la qualité des objets qui sortent de ces fablabs.

Cependant l'utilité d'un objet est aussi à remettre dans son contexte, par exemple dans le monde paysan, le matériel n'est pas utile toute l'année. Selon les saisons, la culture change et le fonctionnement de la ferme aussi. Les saisons sont les racines de la temporalité d'une ferme. Le paysan fonctionne de manière cyclique sur un an et agit en fonction des cycles de la nature. Transféré à l'objet, cela semble guider vers des objets dont la fonction serait mouvante ou modulable. L'objet comme la nature changerait au fur et à

**L'objet comme la nature
changerait au fur
et à mesure des périodes.**

mesure des périodes. Cela peut être imaginé comme un moyen de déspecialiser les objets comme le proposent Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard avec leurs *{objets} trou noir*. Cette gamme

d'électroménager propose des objets qui accumulent plusieurs usages. Les deux designers partent du constat que les objets deviennent de plus en plus hyper spécialisés. C'est-à-dire que les objets ont acquis avec le temps des fonctions très spécifiques qui ne sont jamais utilisées en même temps. Pourtant leur quantité brouille nos espaces, car il faut une plus grande quantité d'objets si chacun d'eux a une fonction très précise. L'idée des *{objets} trou noir* est alors de proposer des objets modulables en fonction du besoin. L'aspirateur devient seau, balai, ventilateur, récipient.

Chaque objet est composé de plusieurs pièces dont l'usage est ouvert. Ils peuvent s'assembler pour composer un autre usage. Cela veut dire que l'on sacrifie moins de matière et qu'elle est mieux rentabilisée, car moins d'objets sont produits pour autant de fonctions. Un objet modulable semble être un bon exemple d'optimisation de nos usages et de nos ressources.

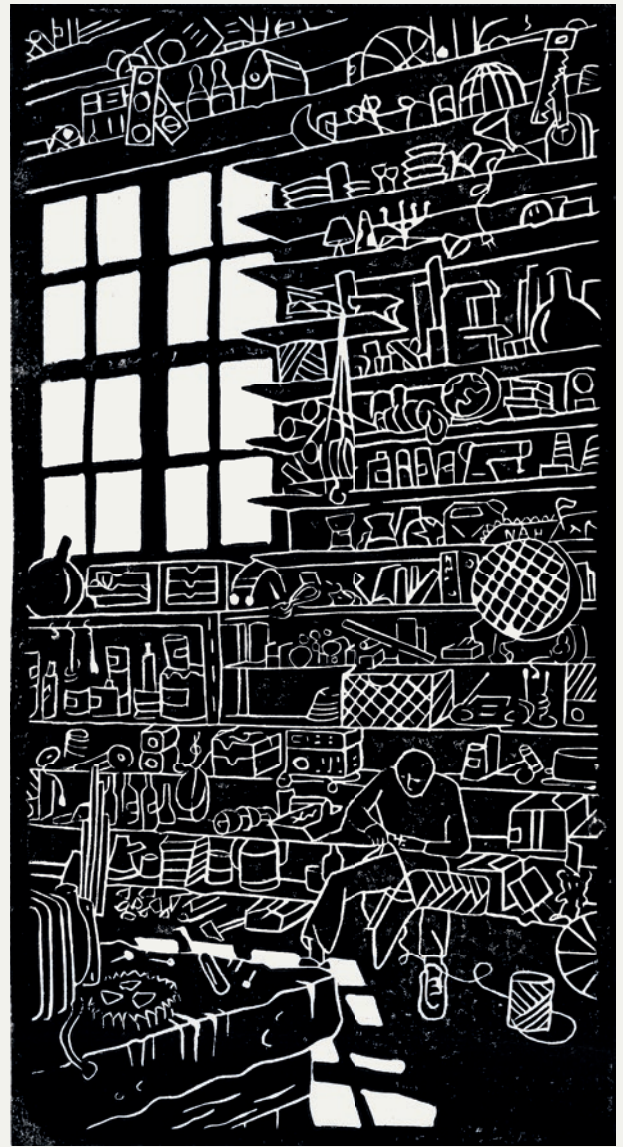
Ces trois inspirations du monde paysan restent sous forme d'hypothèses et sont formulées de manière assez évasive. Il est donc difficile de faire un comparatif des aspects porteurs et des limites à l'heure actuelle. Ces hypothèses appellent à la pratique et à l'exploration à l'orée de tous les enjeux soulevés ici.



Conclusion



« Si je suis venu au monde ce n'est pas pour
le transformer en un lieu où il fasse bon vivre,
mais pour y vivre »



« La solitude ne sera plus solitude;
la pauvreté ne sera plus pauvreté;
la faiblesse ne sera plus faiblesse. »

Conclusion

Le modèle paysan n'offre sans doute pas un cadre aussi confortable et sécurisant que la modernité, et il est certain qu'il ne propose pas la même profusion d'objets que la société de consommation. Cependant, il offre un modèle plus vertueux. Si chacun consacrait une partie de son temps à la paysannerie, comme le suggère Masanobu Fukuoka dans *La révolution d'un seul brin de paille*³⁹, les choses seraient bien différentes. Chacun serait plus à même d'être, à l'écoute, attentif à ce qui l'entoure et serait dans un rapport plus sain à son environnement. Chacun pratiquerait un glanage nécessaire et remplacerait les grandes surfaces par de nouvelles formes de dépotoirs, sorti de la connotation négative qu'ils connaissent aujourd'hui. Ce monde-là n'existe pas, mais il fixe un horizon. Pour faire advenir ce monde, le designer peut initier le mouvement par le transfert de la débrouille paysanne. Nous l'avons vu, ce transfert ne sera pas aisé, car il véhicule avec lui un imaginaire de «misère». La débrouille paysanne présente cependant de nombreuses qualités aux yeux du designer. Elle pourrait en effet permettre de défendre un accès juste aux objets, par la simplicité des méthodes du bricolage et par les ressources qui y sont utilisées. Ces ressources sont souvent issues du milieu où a lieu la débrouille, ce qui en fait une pratique du milieu. Ces différents aspects permettent d'envisager plusieurs manières de transférer la débrouille paysanne. En effet, comment envisager d'utiliser les ressources et les particularités d'un milieu sans la coopération de l'utilisateur ? L'imaginaire déployé par la débrouille va aussi prendre une large part dans le travail exploratoire de la pratique pour réussir à faire accepter cette esthétique singulière. Le monde paysan nous a permis de porter notre regard sur une pratique de la marge, prometteuse pour une transition vers la décroissance. Ce monde nous a fourni d'autres modèles ayant du potentiel dans le transfert à venir, qu'il faut mettre en application pour évaluer leurs qualités respectives.

39 Traité sur l'agriculture et notamment sur la culture du riz au Japon, Masanobu Fukuoka, *La révolution d'un seul brin de paille*, Guy Trédaniel Éditeur. 2005.

Enfin, puisque tout au long de ce mémoire nous avons évoqué le transfert de la débrouille agricole, une question reste en suspens : dans quel domaine aura-t-il espace ? Comme expliqué dans les premières lignes de cet ouvrage, la modernité et la société de la croissance ont établi leur force par la diffusion massive de ces objets dans nos quotidiens. Ainsi, c'est le terrain qu'il nous faut reconquérir avec les objets de la décroissance. Le meilleur moyen d'atteindre notre quotidien de manière pérenne est d'intervenir dans nos habitats, car les objets de nos intérieurs sont les créateurs de nos habitudes et, par extension, de nos modes de vie. Désormais, il reste à concrétiser l'ensemble de ces intentions théoriques dans le travail de la pratique.

Bibliographie

- ◆ Documents consultés en entier
- ◇ Documents consultés partiellement

Ouvrages théoriques

|||||

- ♦ Stéphane Vial, *Court traité du design*, Presses universitaires de France. 2010.
ISBN: 978-2-13-062739-5
- ♦ Vincent Liegey et I. Brokman, *Décroissance*, Éditions Tana, collection Fake or Not. 2021.
ISBN: 979-10-301-0394-6
- ♦ François Dagognet, *Des détritits, des déchets, de l'abject, une philosophie écologique*, Institut Synthélabo pour le progrès de la connaissance, collection Les empêcheurs de tourner en rond. 1997.
ISBN: 2-84324-020-4
- ♦ Victor Papanek, *Design pour un monde réel: écologie humaine et changement social*, Les Presses du réel, collection Design-théories. 1971.
ISBN: 978-2-37896-093-3
- ♦ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien · 1. arts de faire*, Gallimard, collection folio essais. 1990.
ISBN: 978-2-07-032576-4
- ♦ Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Presses Pocket, collection Agora. 1990.
ISBN: 978-2-266-03816-4
- ♦ Masanobu Fukuoka, *La révolution d'un seul brin de paille*, Guy Trédaniel Éditeur. 2005.
ISBN: 9782844456243

Articles

|||||

- ♦ Sophie Fetro, « Bricolage en design », *Technique et Culture*. 2015.
<https://journals.openedition.org/tc/7577>

- ♦ Toni Negri, « Ce que furent les "années de plomb" en Italie », *Le Monde Diplomatique*. 1998.
<https://www.monde-diplomatique.fr/1998/08/NEGRI/3918>

- ♦ CITEPA, « Citepa-Secten 2024 ». 2024.

- ♦ Catherine Halpern, « Consommer moins pour être heureux ? », *Dix questions sur le capitalisme aujourd'hui*. 2014.
<https://shs.cairn.info/dix-questions-sur-le-capitalisme-aujourd-hui--9782361062088-page-175?lang=fr>

- ♦ MSA, « Étude de la mortalité par le suicide au régime agricole ». 2023.

- ♦ Victor Petit, « L'éco-design : design de l'environnement ou design de milieu », *Science du design*. 2024.
<https://shs.cairn.info/revue-sciences-du-design-2015-2-page-31?lang=fr>

- ♦ Andrea Branzi, « Le design face au progrès », *In Progres*. 2010.

- ♦ Lise Roos-Weil, « VRAI OU FAUX. Est-ce vrai que deux agriculteurs se suicident par jour en moyenne en France ? », *Franceinfo*. 2024.
https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/le-vrai-du-faux/vrai-ou-faux-est-ce-vrai-que-deux-agriculteurs-se-suicident-par-jour-en-moyenne-en-france_6291126.html

Conférences

|||||

- ♦ Julien Milanesi, « Définir la valeur », à la Cité scolaire Raymond Loewy. 3h. 2018.

Disponible dans la vidéothèque du DSAA de la cité scolaire Raymond Loewy

- ♦ Pierre-Damien Huyghe, « Le courage de la pauvreté », à la Villa Médicis, Rome. 1h10. 2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=RxNJWwt3A7o>

Films

|||||

- ♦ Raymond Depardon, *Profils Paysan*, 3 épisodes de 1h30. (2001).
- ♦ Louise Courvoisier, *Vingt Dieux*, 1h30. (2024).

Ouvrages photos

|||||

- ♦ Raymond Depardon, *Paysans*, Éditions Points. 2009.

ISBN : 978-2-7578-1564-9

- ♦ Jeremy Edwards, *Objets Anonymes*, Jean Michel Place, collection design. 2000.

ISBN : 2-85893-564-5

- ♦ Catherine Réchard, *Système P*, Éditions alternatives. 2002

ISBN : 2-86227-347-3

Remerciements

L'écriture de ce mémoire n'a pas été une tâche aisée et heureusement que ce travail ne c'est pas fait seul, c'est pourquoi il est important que je remercie les personnes qui m'y ont aidé et dont le nom ne figure pas ailleurs.

Premièrement, il est nécessaire de remercier Julien Borie et Laurence Pache qui m'ont aidé à la rédaction du mémoire et à sa correction.

Merci également à toutes l'équipe enseignante et les différents intervenants du DSAA, une pensée notamment à Mahaut Clément pour l'aide à la mise en page.

Merci également à Madeleine Lestieux, ma grand-mère, avec qui j'ai passé des après-midi entières à relire et corriger.

Il faut sans doute aussi que je remercie ma famille sans laquelle je ne me serais certainement pas intéressé aux sujets agricoles. Merci de me faire garder les pieds sur terre de temps en temps.

Merci enfin aux lecteurs attentifs qui ont parcouru de bout en bout ce mémoire.

Ce mémoire a été mis en page par son auteur qui a confié à la typographie *Karol* le soin de la forme du texte dessiné par Daniel Sabino et à Victor Dubien la typographie des différents titres réalisées à partir de lettres photographiées sur les sonnettes et messages apposés dans la ville de Bruxelles, judicieusement nommé *Ding Dong*.

Nous avons entrepris les efforts nécessaires pour contacter les ayants droits des images reproduites. Si malgré notre vigilance, des omissions se vérifient, merci de nous contacter. Nous ne manquerons pas d'ajouter les mentions nécessaires pour les prochaines éditions de l'ouvrage.

En regardant vers le monde paysan, un designer en devenir peut-il y trouver un mode de production plus modeste qui répondrait aux enjeux environnementaux à venir ? Nous postulons que oui, la débrouille paysanne, bricolage de fortune disséminé dans les fermes, offre un potentiel de nouvelles méthodologies, formes et modèles pour le design. Cette débrouille est une pratique de la pauvreté : pauvreté de ressources et de moyens employés. Elle peut devenir un exemple pour la création future d'objets décroissants, qui accompagneront notre société dans une transition nécessaire vers un monde plus modeste. Ainsi, il est question d'identifier les modes d'action, les bagages esthétiques, les opportunités que peut offrir cette débrouille et d'en déterminer les transferts possibles dans une production décroissante, *vaille que vaille !*