

ENTRETIEN

CAMILLE BOSQUÉ

ARTISANAT 2.0 - MARINE LAURENT

ENTRETIEN

CAMILLE BOSQUÉ

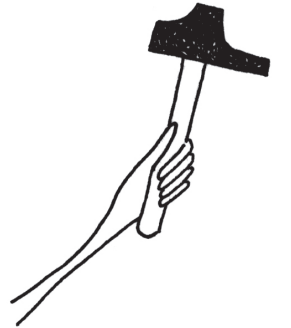
Camille Bosqué est designer et professeur agrégée d'art appliqués à Paris. Elle vient de finir sa thèse (2016) pour devenir docteure en Esthétique et design : La fabrication numérique personnelle, pratiques et discours d'un design diffus. Enquête au cœur des Fab labs, hackerspaces et makerspaces de 2012 à 2015. Cette thèse porte sur les communautés d'amateurs qui bousculent les normes et les habitudes productives en pratiquant un design diffus, comme il nous est proposé de l'appeler. Ils touchent à des nouvelles pratiques d'invention, de conception et de fabrication, dans les marges de l'industrie. En parallèle, elle signe le livre Fab labs, etc. Les nouveaux espaces de fabrication numérique qui donne suite à ses enquêtes sur le terrain au sein de nombreux hackerspaces et Fab labs où la pratique numérique personnelle est reine.



Propos recueillis par mail le 15 février 2016.

1 // Aujourd'hui de nombreux designers possèdent, voire créent, leurs propres outils, comment expliquez-vous ce besoin de proximité avec la technique ? Est-il à comprendre comme une recherche d'individuation de la part des designers ?

La réappropriation des objets techniques est une voie vers une forme d'« individuation », concept établi par Gilbert Simondon, selon lequel chacun peut être responsable de lui-même, être critique, en vue d'une reprise en main de ses désirs et de son existence, loin des menaces de plus en plus élaborées d'un marketing intrusif. La question de l'individuation est une grande question qui, si l'on en croit Simondon (et après lui Stiegler) dépasse les pratiques des professionnels de la technique et donc les designers. Je pense que les designers s'emparent des outils numériques de fabrication et d'autoproduction, d'abord parce que ces techniques sont devenues accessibles à faibles coûts. Évidemment cela rejoint aussi la nécessité d'imaginer d'autres scénarios de conception et de fabrication (à la demande, sur mesure, en collaboration) qui découlent des logiques en réseau diffusées plus largement par le numérique.

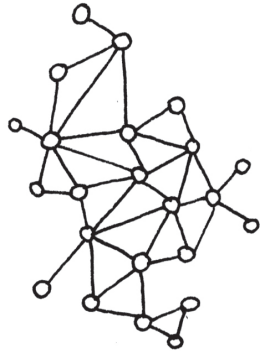


2 // Comment faut-il considérer cette démarche d'autoproduction ? Est-elle à voir comme une critique de notre mode de production en cherchant à renouer travail et plaisir, comme William Morris le soutenais avec les Arts and Craft ?

Beaucoup de designers ou de makers se revendiquent en effet de l'héritage des Arts and Crafts. À Londres, la boutique-atelier Unto This Last porte même le nom d'un ouvrage de John Ruskin. Son portrait est affiché en grand dans leurs locaux. Les logiques d'autoproduction dans lesquels certains designers ou makers s'engagent peuvent en effet faire écho aux grands discours engagés de William Morris. Ils réinvestissent très concrètement la nécessité de faire pour soi, soi-même, de produire des objets réfléchis et soignés et refuser d'être un maillon invisible dans une production de piètre qualité. Il y a aussi une revalorisation d'un travail « pour soi », sans contrainte, sans poids d'une hiérarchie et sans soumission à des impératifs de rentabilité ou de productivité.

3 // Quelle représentation peut-on désormais avoir du travail du designer ? Quel rôle occupe-t-il ?

C'est une immense question. Dans la plupart des makerspaces sur lesquels j'ai travaillé, on parle finalement peu de « design » en tant que tel. On se noie aujourd'hui dans les différents nouveaux termes



qui entourent le rôle du designer : co-design, open design, design participatif, méta-design... Les designers que j'ai rencontrés sur les différents terrains de mes enquêtes ne se présentent pas toujours comme designers mais s'inventent de nouvelles fonctions : médiateurs, traducteurs, inventeurs, hackers, bricoleurs... Dans ma thèse j'ai développé l'hypothèse de ce que je propose d'appeler un « design diffus », en m'appuyant sur les travaux de Pascal Nicolas-Le Strat sur la « créativité diffuse ». Les herbes folles du design diffus forment une configuration qui implique selon moi, à différents niveaux et à des degrés divers de se situer hors du marché de masse, de proposer un changement d'échelle et de taille dans la manière de produire et de faire ensemble, d'agir aux frontières de l'industrie capitaliste, dans une exploration d'autres possibilités d'invention et d'innovation ouverte dont la mise au secret est exclue, d'affirmer et de revendiquer un design sans appareil, qui rend manifeste ce qui le compose, qui tâtonne et qui ouvre des possibilités de manipulation, de chercher à faire mieux avec les technologies de fabrication numérique personnelle et avec les machines, pour les « authentifier ». Cette dernière notion est centrale dans le travail de Pierre-Damien Huyghe. Elle est empruntée à Walter Benjamin qui, dans Petite histoire de la photographie (1931), emploie le terme d'« authentification » pour désigner la nécessité, pour la photographie naissante, de « trouver sa forme » et de prendre ses distances avec les traditions picturales existantes.

4 // Ce souhait de posséder ses propres outils met en avant les machines et le processus de création, peut-être même d'avantage que l'objet final en lui-même, qu'en pensez-vous ?

Oui, il y a effectivement encore beaucoup de projets qui sont le résultat d'expérimentations « pour faire », pour voir, pour admirer la machine. Le travail d'authentification dont je parlais n'est pas encore terminé. L'impression 3D est certainement la machine qui fait le plus l'objet de ce type de production, souvent encore réduites à ce que j'appelle des « objets phatiques », c'est-à-dire des simples objets de démonstration...

5 // Dans votre travail, vous vous intéressez principalement aux nouveaux lieux ouverts de fabrication numérique (fablab, hackerspace), comment les décririez-vous ?

L'éclosion de la culture maker a entraîné dans son sillage la multiplication de makerspaces, espaces de fabrication numérique

équipés de machines mises en commun. « Makerspace » est un terme générique qui peut qualifier et rassembler des espaces aux identités aussi variées que les hackerspaces – dont l'existence précède l'avènement du mouvement maker – et les FabLabs, dont le réseau se déploie dans le monde depuis les années 2000 selon des ambitions et des origines également bien particulières. Si ces espaces collectifs dédiés à la fabrication numérique se fondent sur des pratiques communes ou très proches, qui défendent l'idée d'un travail singulier, libre et créateur, leurs généalogies font apparaître des héritages multiples et tissent les fils de récits bien spécifiques, qui rencontrent aujourd'hui divers écueils et contradictions. Le mouvement maker, dans les discours de ses fondateurs et de ceux qui s'en réclament, représente une « alternative », la promesse d'un changement, d'une mutation ou d'une transition. Cela implique de nouvelles manières d'envisager la production, ce qui induit une conception différente de la valeur économique ou intellectuelle des projets développés qui conduit à penser une forme particulière d'implication individuelle, de travail et d'activité créative.

6 // Pour vos recherches, vous avez voyagé de fab labs en fab labs dans le monde entier, ce qui vous a permis de rencontrer différents acteurs de ces lieux, quels points communs majeurs pouvez-vous faire ressortir des envies qui animent ces personnes ?

Dans son célèbre texte sur les hétérotopies écrit en 1967, Michel Foucault formule plusieurs principes qui pourraient aujourd'hui permettre de décrypter les logiques à l'œuvre dans les FabLabs ou les hackerspaces. Il décrit des lieux qui sont « dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées ». L'émergence de ces espaces se définit en miroir ou en contraste avec les modes d'organisation les plus traditionnels. En effet, on y rencontre de nombreuses personnes qui, par leurs parcours ou leurs activités, se trouvent dans des phases de transition ou agissent dans les marges de la société, à cheval entre plusieurs rôles : retraités, jeunes en free-lance, étudiants, personnes en recherche d'emploi ou en quête de renouveau... Les hétérotopies, selon la description de Michel Foucault, rassemblent en effet « des activités incompatibles ». Les hackerspaces ou makerspaces sont des espaces très organiques qui évoluent et s'organisent autour de plusieurs activités hétéroclites : fabrication, électronique, cuisine, impression 3D, hacking, couture, atelier pour le bois, programmation, réunions ou cours, gestion de la bibliothèque... Michel Foucault décrit les hétérotopies comme des lieux qui opèrent « une sorte de rupture absolue avec le temps traditionnel ». De nombreux hackerspaces ou FabLabs ne sont

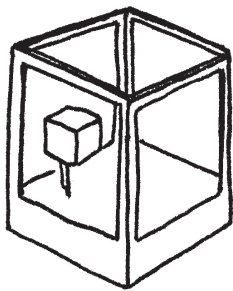


ouverts qu'en soirée ou parfois uniquement la nuit ou le week-end. D'une certaine manière, ils abolissent le temps. Noisebridge, un hackerspace mythique à San Francisco où j'ai passé beaucoup de temps, est ouvert sans interruption. Cela permet d'y vivre une expérience relativement similaire à deux heures du matin ou au beau milieu de l'après-midi. Les portes restent ouvertes, chacun peut aller et venir à n'importe quel moment pour y mener tous types d'activités, de la programmation à la fabrication en passant par le tirage de photos argentiques ou la pâtisserie.

Dans ma thèse, je m'arrête aussi spécialement sur l'histoire de deux FabLabs pionniers – le MIT-FabLab Norway et le South End Technology Center de Boston : je montre comment la dissolution du mouvement des FabLabs dans un ensemble protéiforme d'ateliers et de « makerspaces » tous différents révèle la nécessité d'une appropriation et d'un détournement des chartes et des règles du jeu définis pour ces espaces, qui dépassent souvent les simples objectifs technophiles.

7 // Certains pensent les Fablabs comme la Troisième Révolution Industrielle à venir, qu'en pensez-vous ?

Nous sommes à la croisée d'un capitalisme dit « cognitif » et des contours d'une troisième révolution industrielle, dont le socle serait une forme nouvelle de contribution et de collaboration démocratique. C'est la première phase d'une ère davantage coopérative que centralisée. L'époque qui se profile grâce à la fabrication numérique personnelle renvoie à des logiques de création de valeur qui privilégient le social sur le capital et qui s'appuient sur les forces du réseau, de la communauté, du pair à pair. Jeremy Rifkin désigne ainsi l'impression 3D comme la technique emblématique de cette industrie distribuée. La démocratisation de la production et de l'innovation, prônée par les acteurs du mouvement maker, nourrit effectivement le récit scintillant d'une troisième révolution industrielle fondée sur la contribution, le partage et la mise en commun des ressources. Pour décrypter les perspectives ouvertes par les territoires encore mouvants des pratiques buissonnières du mouvement maker, les notions de décentralisation, d'autoproduction ou d'émancipation sont centrales, puisqu'elles soutiennent les scénarios sur lesquels ces pratiques s'appuient, et nourrissent les promesses vers lesquels tendent les acteurs du mouvement maker. Il faut discuter ces mots-là et s'interroger sur la manière concrète dont les FabLabs et autres espaces collectifs de fabrication mettent en jeu cette décentralisation, cette autoproduction et cette émancipation. Dans la plupart des cas, ces enjeux font encore l'objet de nombreux tâtonnements.



8 // Quel avenir pour les fablabs ? Comment imaginez-vous leur rôle dans plusieurs décennies, si ce n'est plus tôt ?

Les discours et les pratiques que j'ai observés entre 2012 et 2015 au cours de mon enquête dans les FabLabs, les hackerspaces et les makerspaces recoupent directement certains débats fondamentaux, qui touchent à la manière dont le capitalisme, la « grande industrie » et le design pourraient se redéfinir en une production « sur mesure », locale et « responsable ». Les technologies de fabrication numérique personnelle ne sont, à l'heure actuelle, certainement pas assez mûres pour concurrencer la production industrielle de masse, puisque les objets produits dans les makerspaces que j'ai étudiés sont la plupart du temps des prototypes fragiles et imprécis. Selon Sébastien Broca, « le rêve d'une fabrication personnelle qui romprait avec la centralisation propre à la production de masse ne se réalisera [...] pas demain. » (S. Broca, L'Utopie du logiciel libre. Du bricolage informatique à la réinvention sociale, Paris, Le Passager clandestin, 2013, p. 162.) Dans son étude sur le logiciel libre, ce sociologue relève également un argument important : par delà les enjeux techniques, des arguments économiques et sociaux sont également en jeu puisque le public des hackerspaces et des makerspaces est essentiellement aisé, « branché et urbain ». Cela réduit l'idéal démocratique prôné par certains porte-paroles. L'idéal prôné par les porte-paroles du mouvement maker rencontre peut-être bien là une de ses limites. Pour la suite, je ne peux faire aucun pronostic !

9 // Selon vous, est-il juste de mettre en lien l'artisanat et le mouvement faire ? Peut-on voir ce retour de la pratique manuelle comme un artisanat 2.0 ?

Je me méfie des jolies formules qui font écran, du type « artisanat 2.0 », « néo-industrie », etc. Je ne sais pas ce que cela veut dire et je pense que toutes ces tournures pour décrire ce qui émerge en ce moment peuvent rapidement faire écran. Ce ne sont pas des expressions qui aident à penser.

