



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union



Le Design collaboratif, un domaine créant de nouvelles sociabilités

Le design collaboratif est un domaine en pleine ébullition et se conçoit comme un territoire d'expérimentation participant à ouvrir de nouveaux potentiels dans le domaine de la Créativité, de la production, de la mise en réseau et du partage des savoirs et des expérimentations. Il agit depuis notre « monde » intérieur jusqu'à notre « monde » partagé.

L'expérimentation, au cœur de sa démarche, a une approche empirique de la matière et des manières de "faire" qui deviennent vecteur de création et d'innovation. Il s'appuie sur les nouveaux savoirs et savoir faire issus des usages des technologies numériques que ce soit au niveau des logiciels software, des machines numériques que de l'usage du WEB 2.0, ainsi que de nouvelles formes de collaboration ouverte aussi bien aux professionnels, qu'aux bricoleurs, aux enfants...

Ce design réinterroge la question esthétique qu'il étend à « l'esthétique relationnelle », théorisée par Nicolas Bourriaud, s'appuyant sur des pratiques contemporaines « montrant comment la sphère des relations humaines reconfigure des pratiques créatives et produisent des formes originales ». Il s'implique dans des formes de collaborations, de manifestations, de modélisation de relations sociales ou de construction d'outils de communication.

Ce design collaboratif développé dans le projet CHIC ouvre à de nouvelles manières de créer et de produire dans des ateliers (workshops), dans des lieux alternatifs ou émergents de fabrique (Fablab/Tiers Lieux), via des plate-formes virtuelles de partage intégrant des communautés diffuses. Il redéfinit notre rapport au « faire » et aux savoir-faire, enlève toute hiérarchisation entre les individus et la sectorisation du savoir et casse la division sociale du travail pour mieux saisir l'ensemble des étapes de production et permettre à chacun de s'ouvrir à d'autres compétences (ex. techniques traditionnelles, savoirs populaires, savoir-faire numériques...).

De ce fait, la mise en partage des manières de faire ou des pratiques, qui s'est accélérée grâce aux nouveaux outils virtuels, génère une autre conception de la propriété intellectuelle, de la rémunération du travail et de la redistribution des richesses produites qui sont questionnées dans le projet. Il est un moyen de croiser usagers/usages/technologies numériques pour inventer des formes originales ouvert à d'autres domaines d'application... dans les Champs Créatifs (textile, gastronomie, arts décoratifs). Pour autant, ce processus de Design est souvent développé à des fins de loisirs en Do It Yourself dont les valeurs esthétiques et fonctionnelles sont parfois peu qualitatives ou à des fins purement commerciales en Do It with Other, qui ne garantissent ni la rétribution du travail de l'auteur ni une production relocalisée à l'échelle « micro-industrielle » ou artisanale. Conscients de ces enjeux de production, le partenariat souhaite utiliser ces nouvelles modalités de production en créant un autre type de prototype passant d'un mode de Do It Yourself à du Do It Together à l'échelle européenne. Il prend en compte une modélisation des résultats produits dans les ateliers de création d'objets manifestes testés avec les publics.