

CHIC

CULTURAL HYBRIDIZATION IN COMMON

PROJET DETAILLE

Sous- programme Culture, catégorie coopération à petite échelle

Date de dépôt 07.10.2015

Introduction

Ce projet ouvre des champs d'actions et de réflexion sur les profonds changements que nous devons opérer à notre modèle de développement et plus largement sur notre société. Le modèle de développement approché dans le cadre de ce projet s'appuie sur une économie du partage permettant de faire-Cité dans l'espace européen.

Le partenariat de coopération a la volonté par la mise en œuvre de CHIC, de mener une expérimentation questionnant la place de l'innovation et des citoyens dans l'évolution des secteurs de l'artisanat et des métiers qui travaillent avec lui.

Contexte

Le contexte d'accélération de la mondialisation crée des tensions des ruptures qui s'accroissent avec les interactions entre l'économie et les interrelations culturelles et sociales. De nouvelles formes de coopérations Sud/Sud émergent des pays Méditerranéens et de l'Afrique ; de nouvelles puissances apparaissent en Asie. Elles créent des tensions sur nos modes de consommation qui éloignent le producteur du consommateur, sur nos modes de production industrielle dans un environnement interconnecté dont les ressources naturelles se raréfient, également sur nos interdépendances et différenciations culturelles qui interrogent les conditions d'un « vivre ensemble » à l'heure du « village planétaire ». Le continent européen n'est plus au centre mais au cœur de cette mondialisation et doit réfléchir son avenir en interaction avec lui.

La crise économique qui perdure en Europe accélère le développement de ces tensions et ruptures. Les crises économiques et financières à partir 2008 ont généré des crises sociales et démocratiques. Les inégalités s'accroissent, précarisant la situation sociale des citoyens et les emplois. Les replis identitaires s'affirment sur un rapport conflictuel malmenant l'altérité dans nos interrelations. Les ruptures sont visibles au travers des inégalités territoriales, de la privatisation de l'espace public (notamment de nos « communs »), de nos modes de vie et de faire société.

C'est un véritable défi qui est posé dans l'espace européen. Le partenariat de coopération CHIC, au travers de ce projet souhaite explorer une nouvelle façon de « faire-Cité » à l'échelle européenne. C'est en restant ouverts à la culture de l'autre et à ses savoir-faire, aux transformations technologiques, sociales et culturelles, aux activismes de la société civile que

nous pourrons construire des modèles de développement viables fondés sur une économie du partage. Cette ouverture culturelle permet d'interroger l'évolution des secteurs de l'artisanat et des savoir-faire associés qui tous deux relèvent d'héritages culturels et de préservation des « biens communs ». Leur conservation et leur développement, soumis à une marchandisation « marketée » ou à une muséification, sont des enjeux de société.

1. La valorisation de l'héritage et le développement des « biens communs », deux enjeux de société traversant le projet CHIC

1.1. La valorisation de l'héritage culturel européen et de transmission des savoirs et savoir-faire.

L'objet a toujours accompagné les hommes dans leur quotidien touchant au domaine de l'utilitaire mais également du sacré et de la création artistique. Il revêt un caractère universel et reflète la singularité des héritages culturels, témoin de l'évolution de nos sociétés et de notre civilisation occidentale. Il met en résonance les savoir-faire propres à des technologies de production avec la nécessité humaine de créer et d'inventer de nouveaux langages. C'est au cœur des ateliers, que l'idée formelle se matérialise, que la matière prend corps par le geste de la main ou de la machine-outil. C'est dans les espaces économiques locaux en lien avec des réseaux commerciaux mondiaux que les savoir-faire et les métiers se sont transmis, améliorés et évolués, que les productions artisanales ont circulé dans le Monde. Cet héritage matériel et immatériel à la fois commun et multiple à l'Europe a été cultivé jusqu'à la fin du XX^e siècle.

Le système consumériste de nos sociétés industrialisées a prôné le produit fabriqué en grande série accélérant la disparition des artisans et des manufactures des centres villes européens et provoquant un éloignement géographique de la production et de la consommation. Ce système a accentué la transformation du citoyen en consommateur de plus en plus soumis à l'achat de produits industriels jetables, à l'uniformisation d'objets "markettés" dont l'obsolescence est programmée. Le monde du jetable n'est pas uniquement un problème d'écologie et de rapport dématérialisé à son environnement. Les activités artisanales de proximité et les savoir-faire manuels (céramique, menuiserie, métiers de bouche...) sont propres à l'identité culturelle et économique de chaque région. Elles participent à rendre compréhensible et concret son espace de vie, à maintenir le lien social, à permettre la reconnaissance et la transmission des savoir-faire et des métiers auprès des jeunes.

L'artisanat et ses formes d'expression (ex. architecture, arts décoratifs) renvoient souvent à une image « folklorisée » d'un patrimoine local mis en tourisme ou à une plus-value d'excellence correspondant aux niches commerciales du marché du Luxe (métiers d'art). Ils s'inscrivent tous deux dans des politiques Public/Privé de sauvegarde du patrimoine à l'aide de nombreux Labels (ex. Patrimoine mondial de l'humanité, Villes et Métiers d'art, Entreprise, patrimoine vivant...). Ces politiques de sauvegarde associées à d'autres politiques publiques, si elles permettent de conserver certains « communs », tendent également à les « muséfier » et à exclure d'autres héritages venus d'ailleurs ou sous-représentés en Europe. Elles sont aujourd'hui insuffisantes pour construire un récit commun européen intégrant l'ensemble des citoyens. CHIC s'appuie sur le caractère Mondial de l'héritage culturel qui circule sur tous les continents. Cet héritage multiple qu'il soit sédentaire ou nomade, est très ancré dans l'histoire du continent européen, et c'est justement dans un contexte de mondialisation qu'il devient nécessaire de revisiter nos racines. Cet un espace permettant de revivifier la diversité culturelle, de se réapproprier des

savoirs et savoir-faire mis en circulation et de revitaliser le secteur artisanal dans l'espace économique européen.

La création design constitue dès lors un vecteur, un média pertinent car il est présent aussi bien dans notre environnement intime que dans tous les espaces de consommation publics ou privés. C'est une opportunité pour travailler avec les professionnels et les citoyens dans un partage des connaissances si les conditions d'usages sont bien déterminées.

1.2. Les « biens communs », un enjeu pour une économie du partage¹

Les biens communs (commons) sont des ressources détenues ou partagées collectivement par des personnes ou des communautés données. Ces ressources, « détenues en commun » peuvent inclure des éléments tangibles ou intangibles, allant des ressources naturelles et de la Terre aux logiciels. Ils échappent aux catégories « public » ou « privé » pour se situer quelque part entre ces deux pôles, constituant une alternative intéressante fondée sur la propriété collective mais restant sous la menace constante de la privatisation (ex. Copyright de la couleur orange de l'entreprise Orange). Influencée par le développement des technologies numériques et par la suprématie du savoir et de l'information comme ressources productives², la notion de biens communs a commencé à devenir une question majeure. Leur privatisation a, de notre point de vue, un impact destructeur en termes de production d'éducation et de culture. Leur circulation libre à l'heure du Web 2.0 indépendante des intérêts publics ou privés doit servir les intérêts de tous les êtres humains qui ont vu leur vie s'améliorer et s'affirmer grâce à leur capacité à accéder et à interagir via les technologies numériques et les moyens de communication.

Dans ce contexte, une stratégie de partage des ressources ouvertes (Open Source) non commercialisable doit être réfléchi par des conditions d'usage claires. La reconnaissance et la protection de ces biens communs est essentielle pour permettre de produire et diffuser des contenus créatifs rétribuant le travail des auteurs, d'être appropriable par tous les citoyens, de faire vivre le projet au-delà des 18 mois. Cette stratégie s'appuie sur 3 conditions d'usages partie intégrante d'une économie du partage :

- La conception d'une documentation numérique de qualité rendant les biens communs facilement appropriable par tous dans des domaines d'applications très variés (arts décoratifs, espaces public, gastronomie, bijouterie, mode et habillement...) ;
- l'utilisation de nouvelles licences en copyleft en ou creative Commons permettant un usage libre et gratuit des biens communs à des fins d'éducation, de recherche... pour des usages individuels ou collectifs, citoyens ou professionnels ;
- La circulation de ces biens communs sur internet via les infrastructures numériques de la communauté CHIC, améliorant l'accès aux œuvres culturelles et créatives et générant des marchés.

Ce développement de « biens communs » ne peut être conçu que par une activité de réseau fondée sur l'idée d'un résultat multiple respectant des économies en cohérence avec des

1

Certains passages de cette partie est tiré d'un article de Simona Levi et Jaron Rowan, Préserver les biens communs pour permettre des modèles économiques durables et innovants, programme sostenuto

2

Lewis Hyde, Common as Air, FSG Books, 2010

valeurs sociales et culturelles. Il est porté par le partenariat CHIC qui développe une coopération européenne explorant un processus d'innovation sociale, numérique et économique.

2. Le design collaboratif , un partenariat en Do It Together, des lieux et compétences comme levier permettant de re-faire Cité

2.1. 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 (imprimantes 3D, CNC/Contrôle numérique computer) 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.

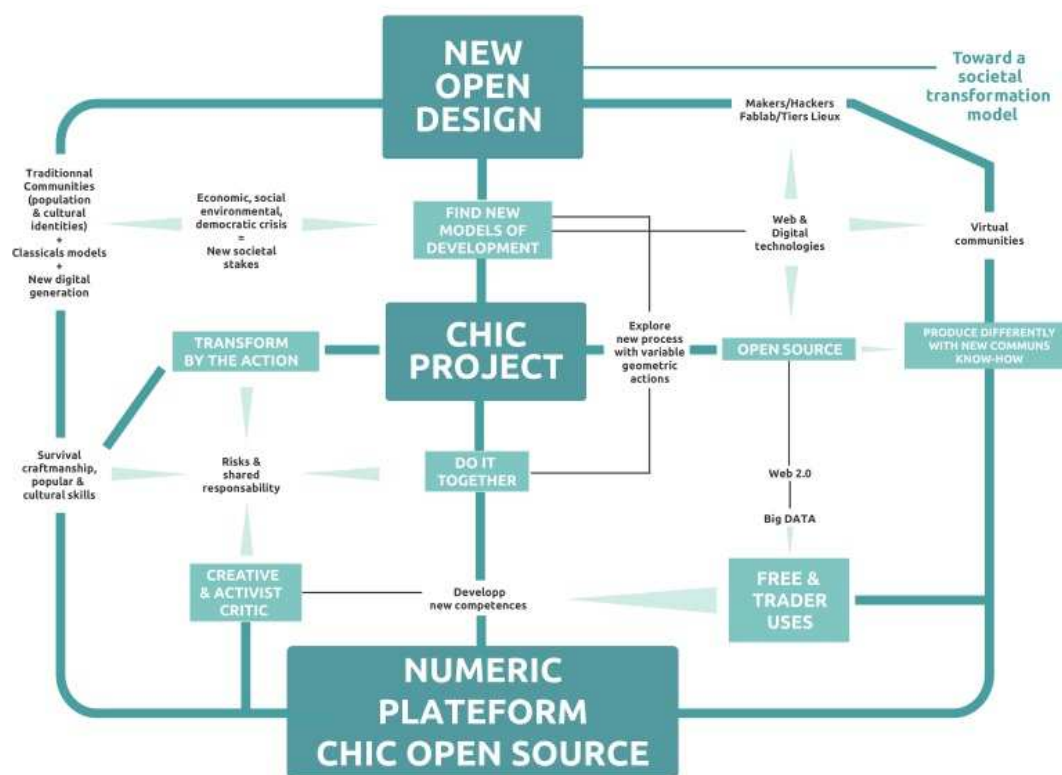
Ce design collaboratif développé dans le projet CHIC ouvre à de nouvelles manières de créer et de produire dans des ateliers (workshops), dans des lieux alternatifs ou émergents de fabrique (Fablab/Tiers Lieux), via des plate-formes virtuelles de partage intégrant des communautés diffuses.

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. Une modélisation des modes d'organisation pourrait être envisageable dans un autre projet où le modèle serait testé à

plus grande échelle.



2.2 Un partenariat de Do It Together³ pour coopérer à l'échelle européenne

Le territoire de Plaine Commune situé en Seine-Saint-Denis (France) a construit une communauté de partenaires (publics et privés) et d'acteurs engagés (citoyens, artistes, artisans) dans des démarches de coopération pour redéployer de l'économie de proximité incluant les habitants. Cette communauté, s'appuie sur une philosophie d'action en Do It Together par une approche collaborative ouverte, aujourd'hui rendue possible grâce aux nouvelles technologies et qui se construit sur un rapport pragmatique aux systèmes de production existants. Dans un rapport critique mais réaliste, ces pratiques s'intègrent de manière opérante au système pour y développer de nouvelles alternatives en vu d'un changement sociétal plus radical.

L'idée d'une transition vers de nouveaux modèles de développement à l'échelle européenne, implique une redéfinition de l'action politique, qu'elles relèvent de politiques publiques ou d'un activisme porté par la société civile. Cette redéfinition agit désormais à l'échelle micro-locale (quartiers, villes) mettant en réseau des acteurs et des projets. Cette échelle d'action réinterroge le rapport à l'institution, à la règle, à la tradition d'une « pensée commune » issue de modèles sociaux et culturels dominants pour changer d'échelle en créant un rapport avec les pairs. On

3

Certains passages de cette partie sont tirés du livre « Système DIY, faire soi-même à l'ère du 2.0 », coordonnée par Etienne Delprat, éd. Alternatives, 2013. Il est soumis à une Licence en Creative Commons CC-BY-NC-ND-SA

échange, on partage, on discute au sein des communautés, elles-mêmes connectées en réseau. Les groupes agissent horizontalement, dans des modèles innovants – *sharing*, logique du *co-* (co-création, co-production, co-opération...) qui renouvellent les modalités de la production, du partage et du commun.

C'est par cette approche d'un Do It Together européen que d'autres communautés interagissant au niveau européen et mondial, ont été intéressées par le partenariat de coopération pour développer un prototype de design collaboratif. La communauté active CHIC, conçoit le développement de ce prototype à la fois comme un objet d'expérimentation collaborative transnationale et comme un support réflexif contribuant à construire des modèles de développement économique viables à l'échelle européenne. Cela relève d'une responsabilité professionnelle où la société civile et les communautés jouent un rôle important en terme d'action aussi bien au niveau local qu'au niveau des négociations européennes. La question du développement de biens communs traditionnels et numériques, leur accès Libre dans l'espace numérique et leur réappropriation par tous dans des usages multiple, occupe dès lors une place centrale dans le projet. La communauté CHIC expérimente un processus d'innovation en plusieurs phases pour développer un prototype de design collaboratif qui par des conditions d'usage claires permet une appropriation et accessibilité à tous.

Afin de développer un Design de qualité, le partenariat réunit des lieux d'expérimentation dans 5 pays (France, Belgique, Espagne, Italie, Lituanie) et s'appuie sur des compétences complémentaires dans le domaine de la création design, du développement numérique, de l'artisanat, de la Culture du Libre, de l'éducation populaire, de l'aménagement du territoire et du développement économique.

3. Une typologie de lieux et de compétences pour mettre en œuvre le projet sur les territoires en connexion avec le réseau de coopération européen

Une typologies de lieux a été choisie pour mettre en œuvre les espaces de création des objets manifestes et d'expérimentation des usages avec les publics. Des Fablabs et Tiers lieux avec 1 fablab à Barcelone (Espagne) dépendant de l'Université des Beaux-Arts de de Barcelone (BAU), 1 Fablab à Bruxelles (Belgique) l'OpenFab situé dans le quartier d'Ixelle, 1 Tiers Lieux à Saint-Denis (France) porté par la coopérative PointCarré, 1 Tiers lieux musée Explora d'éducation populaire destiné aux enfants et à leur famille à Rome (Italie), 1 Cluster de la création design et son espace mutualisé POP-UP 10 à Liepaja (Lituanie), 1 cluster de la création en lien avec PointCarré à Plaine Commune(France).

- **Les Fablabs** offrent un environnement de travail, d'apprentissage et de convivialité qui s'adapte à chaque contexte local et aux besoins des usagers. Un objet peut être conçu dans un fabLab, fabriqué dans un autre et amélioré dans un troisième, c'est le principe de l'Open source et de l'éco-système collaboratif.

Au croisement de plusieurs mouvements sociaux et économiques mêlant militantisme, utopie, pragmatisme et innovation, l'enjeu des fablabs reste le transfert et le partage de la connaissance. Avec la pollinisation de ce concept en Europe et dans le monde, les fablabs ouvrent des perspectives par la mutualisation de leurs espaces et de leurs accès au plus grand nombre. Si la

mixité sociale dans ces espaces est encore symbolique, notamment envers les populations les plus vulnérables où les plus éloignées des pratiques culturelles et numériques, des lieux naissants mobilisent progressivement des communautés d'utilisateurs mêlant ingénieurs, artisans, informaticiens, designers, artistes, bricoleurs... Ils créent de l'idée, génèrent du projet, permettent l'autonomisation des personnes envers les technologies numériques en facilitant l'apprentissage des enfants, des adolescents et des adultes. Une nouvelle génération d'espaces de production émerge aujourd'hui des territoires, celle des Tiers Lieux.

- **Les Tiers Lieux**, nouveaux dispositifs, sont souvent créés à l'initiative de partenariats locaux rapprochent de manière inédite des mondes sociaux (ingénieurs, mondes de l'éducation populaire, des métiers d'art, de la musique, des arts visuels, des "makers & Hackers"...) réinvestissent les centres villes, s'impliquent dans leur vie culturelle et deviennent des espaces de remédiation sociale, de réappropriation de l'espace urbain, d'éducation populaire. Conçus sur une diversité d'usages : espace d'éducation pour les enfants, co-working, bricolage de proximité, fabrication numérique, prototypage et formation, ventes mutualisées d'artisanat, activités de création artistique, programmation d'activités de médiation culturelle, organisation d'événementiels, accompagnement d'entrepreneurs et expertises... Ces lieux confrontent positivement la question des normes et/ou labels propres à la communauté du libre (culture du consensus, "empowerment") et à l'éducation non-formelle avec de nouvelles formes de sociétés coopératives issue de l'économie sociale pour pouvoir vivre de leur activité, conserver leur indépendance et partager leurs pratiques avec d'autres.

- **Les clusters de création design**, dispositifs publics, ils participent de la revitalisation des secteurs des métiers de la création par la mise en œuvre de politiques publiques d'aménagement du territoire et de développement économique. Ils structurent et animent des réseaux d'entreprises créatives sur un territoire local et régional, accompagnent les projets individuels ou collectif dans les champs de l'information, du conseil de l'hébergement, du financement, de l'innovation. Ils favorisent les projets collaboratifs dans des espaces de coopération locaux, nationaux et européens et appuient le développement de l'immobilier d'entreprise notamment par des espaces de mutualisation (co-working, ateliers de production mutualisée). Enfin, afin ils créent des ponts avec l'enseignement supérieur et la recherche dans le domaine des industries créatives en animant un réseau croisant professionnels, scientifiques chercheurs en science sociale, etc.

Dans l'esprit du Do It Together le projet réunit des partenaires de différentes régions d'Europe pour mettre en œuvre le projet à l'échelle européenne :

- Région du Nord/Ouest avec la collectivité Plaine Commune, la Cité de l'architecture et du Patrimoine, l'association Minga en Ile-de-France (France) et L'OpenFab de Bruxelles (Belgique) ;
- Région de l'Europe du Sud avec l'association Conservas à Barcelone (Espagne), le musée Explora à Rome (Italie) ;
- Région de l'Est européen avec la collectivité de Liepaja (Lituanie).

La diversité et la complémentarité des compétences sont rassemblées pour mettre en œuvre le

projet de coopération sur la gestion des activités, l'organisation des activités d'ateliers et des événements, la création/modélisation de contenus culturels et artistiques, la production d'outils numériques, le partage et la circulation des contenus par les canaux d'internet.

4. Le projet CHIC

4.1. CHIC, une mise en perspective du secteur de l'artisanat dans une économie de partage

Le projet CHIC a pour objet de mettre en perspective le secteur de l'artisanat et des professionnels travaillant avec ses métiers dans une économie du partage. Dans un espace de coopération transnationale il propose d'ancrer cette économie au niveau local en interaction avec le global et place l'innovation et les citoyens au cœur de sa démarche. Pour ce faire, il réunit une communauté de 7 partenaires en France, Italie, Espagne, Belgique, Lituanie. Il développe un prototype de design collaboratif expérimentant de nouvelles formes de coopération, de nouvelles modalités de production et de partage des communs. Ce développement valorise les héritages culturels européen, transmet des savoirs et savoir-faire appropriable par tous, inscrit une gestion directe et démocratique dans sa gouvernance. Pour répondre à de nouveaux enjeux et créant de nouvelles sociabilités pour re-faire Cité, il croise:

- les usagers : ingénieurs, designers, artisans, jeune public et leur famille, citoyens, élus, pédagogues,
- les usages : réactivation des savoir-faire manuels, conception ouvertes (open source) permettant de s'approprier les communs, de les modifier, de les enrichir pour des usages amateurs et professionnels, l'utilisation de licences open source permettant un usage non commercialisable du prototype à des fins éducatives, de loisir, de recherche dans les domaines des arts décoratifs, de la gastronomie, du textile ...
- les technologies numériques : conception de logiciels libres mettant en œuvre l'open source, conception et utilisation de machines numériques pour se réapproprier les moyens de production, diffusion des DATAS open source via les canaux d'internet pour l'autonomisation des usagers.

Il s'agit de Juillet 2016 à décembre 2017, de développer un prototype de design collaboratif.

L'objet de travail est d'explorer des modalités de production artisanale adaptée aux technologies numériques dans une esthétique relationnelle, modélisant et diffusant un prototype à usage gratuit affirmant une gouvernance autonome assurée par les usagers. Le projet CHIC se concentre sur le développement des activités et diffusion des résultats produits dans les ateliers de création Design, leur test avec les publics et leur modélisation numérique. Il ne prend pas en compte la modélisation de l'organisation et des relations intra et extra partenariales. Cet aspect pourrait être abordé dans un autre projet qui expérimente plus largement ce développement de Design Collaboratif.

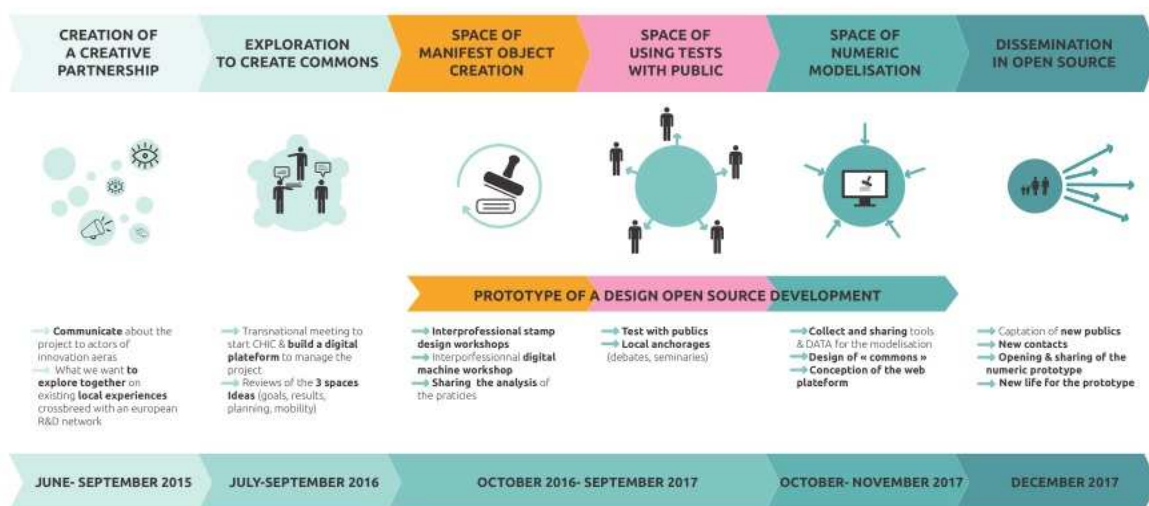
Le développement du prototype de design collaboratif est un processus développant 3 axes stratégiques dénommés espaces :

- un espace de création d'objets manifestes programme 4 ateliers interprofessionnels de

création design sur le thème du tampon, des modèles de tampons reproductibles en 2D, des tampons/objets 3D à usage manuel (tampon de peau, alimentaire, applicable en extérieur...), une presse numérique copyleft pour reproduire les tampons, adaptée à différents supports (papier, textile, plexi...)

- un espace d'expérimentation des usages pour tester auprès des publics la production de tampons sur les territoires par le « faire » - citoyens en marge de l'usage numérique, jeune public et leur famille pour les sensibiliser à ces nouvelles modalités de production Design ; par la rencontre avec un large public sous la forme de débats, séminaires, lors manifestations ouvertes au public du micro-local à l'international pour aborder plus largement des questions d'une économie du partage.
- un espace de modélisation numérique pour gérer le projet et travailler au sein du partenariat les modalités concrètes de partage et d'usages des « communs » par la création d'une plateforme web (outil d'échanges interne, de collecte et de modélisation des DATAS) par la conception d'une documentation numérique ouverte facilement appropriable par tous ; par la mise en place de licences ouvertes (Open Source) permettant des usages non commercialisables citoyens et professionnels des DATAS ; par la mise en circulation d'un modèle permettant une utilisation autonome des usagers, par une contribution réflexive sur la viabilité de ces modèles économiques, en réseau avec d'autres communautés.

INNOVATION PROCESS OF CHIC PROJECT



4.2 Un thème commun pour un prototype de design collaboratif : le tampon

Pour rendre accessible le projet au plus grand nombre et permettre de valoriser un héritage culturel européen, le partenariat CHIC a ca communauté a choisi de travailler sur un thème commun : **le tampon, ou empreintes**. Le tampon est né du besoin de répéter et multiplier des motifs, des dessins, des figures à des fins décoratives (ex. décors sur bois), d'apprentissages (ex.

imprimerie), commerciales (ex. marque de fabrique), de diffusion artistique (ex. lithographie). Remontant loin dans l'histoire de l'humanité, la découverte du tampon pourrait être attribuée aux potiers du néolithique qui décoraient leurs productions d'empreintes à l'aide d'os ou de coquillages. Dès lors, les techniques de l'empreinte en creux ou en relief se développent dans tous les domaines de l'artisanat (textile, accessoires de mode, mobilier, architecture, arts graphiques, arts décoratifs, etc.) puis de l'industrie (décoration intérieur, imprimerie...). Des cultures populaires aux métiers d'art les plus raffinés, le tampon est à la portée de tous et constitue un marqueur d'époques, de techniques et d'identités locales. Il est toujours utilisé aussi bien dans le cadre des loisirs, par exemple des élèves vont utiliser des tampons encreurs pour décorer leur cahier ou à la maison pour faire des frises décoratives sur les murs que dans le cadre professionnel pour l'impression des tissus « batiks » ou de papiers gaufrés...

Il s'agit de revisiter l'héritage culturel européen avec un sens contemporain à partir de motifs, symboles de l'histoire européenne (ex. motif de dentelle d'Anvers du XIX^{ème} siècle en Belgique, dessin de vitrail médiéval de la Basilique de Saint-Denis en France, décor de céramique sigillée antique à Rome, motifs d'architecture de Gaudi à Barcelone, broderies de Lettonie). L'utilisation des machines numériques (machine à commande numérique/CNC, imprimante 3D) ne remplacera ni l'expérience de l'artisan, ni les savoir-faire manuels portés par les populations. Elles permettront de prendre en charge plus rapidement des travaux répétitifs et/ou de précision. Elles laissent plus de temps à la création, aux échanges et au développement d'usage possible. Le tampon devient alors un moyen de réinvestir l'espace européen de nos héritages culturels et d'ouvrir nos imaginaires à de nouvelles formes de récit commun.

4.3 Les activités développées dans le processus d'innovation

L'expérimentation de ce processus une mobilisation des publics sur la phase de création production, la phase de test et la phase de modélisation. Le prototype numérique finale sera diffusé par les infrastructures numériques des partenaires.

Les activités sont découpées dans 3 espaces :

- **un espace d'atelier de création d'objets manifestes où 4 ateliers de création sont programmés en Espagne, en France, en Belgique, en Italie.** Les résultats de chaque atelier sont transmis, commentés et transmis au suivant afin d'améliorer les objets existants, de les enrichir et d'en produire d'autres. Les résultats attendus sont la collecte de 20 motifs traditionnels symboles de l'héritage commun, la création de 10 modèles de tampon 2D et de 3 tampons/objet en 3D, la production d'1 presse numérique pour reproduire ces tampons.

* Atelier 1 création d'objets manifestes/tampon (Fablab de l'université du BAU,ES)/Oct. 2016 : mobilise 15 personnes - 5 designers/artisan de chaque pays, 3 fabmanagers (ES/FR/BX), 1 artiste et 1 directeur artistique (ES/FR), 1 coordinateur (FR), 1 pédagogue (IT) et 3 makers (ES) fréquentant le Fablab. Ce type workshop sur 2 jours déjà pratiqué par le partenariat partenariat espagnol sert de base mobilisant la créativité à différents niveaux pour ensuite être transféré en France.

* Atelier 2 création d'objets manifestes/tampon (Tiers Lieu Point Carré, FR)/Déc.2016 : sur le même modèle il améliore le processus de création et réunit 15 personnes - 5 designers/artisans

de chaque pays, 2 fabmanagers (FR/BX), directeur artistique (ES/FR), 3 coordinateurs (FR/IT/LT), 5 makers (FR) fréquentant le Tiers Lieu. Les résultats des 2 workshops servent à mieux comprendre les contraintes de production de ces tampons en vue de concevoir la presse numérique qui va permettre de les reproduire sur plusieurs supports (textile, papier, plexi...)

*Atelier 3 conception/production d'une presse numérique (OpenFab, BX)/ mars-mai 2017 : outil inspiré des techniques anciennes qui, couplé aux nouvelles technologies, permettra la reproduction rapide de design et graphisme et de distribuer en copyleft des savoirs et connaissances. Sur 3 mois, avec 6 sessions bi-mensuels, une quinzaine de participants locaux (makers et ingénieurs), 1 fablabmanager (FR) et 1 développeur WEB (IT), 1 pédagogue (IT) se relayeront en groupe de travail thématique: Conception, modélisation, électronique, prototypage, phase de test, utilisation et première duplication. La finalité est de sortir un premier prototype fonctionnel ; d'ouvrir les plans et la documentation au partenariat et à la communauté de passionnés d'internet pour qu'ils s'approprient, l'améliorent et créent de nouvelles versions. Une seconde duplication est prévue ensuite en Italie. Un espace d'échanges et de partage est intégré à l'atelier permettant aux publics qui passent dans le fablab (environ 50 personnes), d'être informés et de contribuer au projet.

* Atelier 4 création d'objets manifestes et usage machine numérique (musée Explora, IT) juillet.2016 : ce dernier atelier réunit 4 designers (IT/FR/LT), 2 fabmanagers (BX/FR), 4 salariés du musée (IT), 1 coordinateur (FR), 3 pédagogues/enseignants (IT) sur 2 jours pour expérimenter la création d'un modèle de tampon en 2D son usage dans le domaine du textile via la presse numérique dupliquée. C'est un atelier de création préparatoire à un test de production à grande échelle avec le jeune public et leur famille.

- **un espace d'expérimentation des usages sur les territoires**, il crée les conditions d'échanges, de transmission afin que toute sorte de personnes se saisissent de CHIC. Chacun peut contribuer à enrichir développant une activité qualitative de transmission via des types d'événements du local à l'international, à fort potentiel de mobilisation de publics très différents.

* Participation au débat public du Festival des Oxcars du Net à Barcelone (oct2016/ES) : suite à l'atelier de création 1, la démarche sera valorisée dans cet événement mondial via un débat sur le Design Open Source rassemblant près de 300 personnes engagées dans la Culture du Libre. Cet événement permet d'intéresser d'autres communautés au projet, d'échanger et de développer un esprit critique sur ce qui a déjà été expérimenté et d'ouvrir le projet CHIC à un espace d'action et de réflexion internationale.

* Test d'usage des tampons avec un public non-sensibilisé aux questions numériques lors de la Foire de savoir-faire (Saint-Denis/FR déc. 2016). Programmation de 2 journées de test sous forme d'atelier ouvert à tous les citoyens et professionnels dans les domaines des arts décoratifs et de la gastronomie. Cet atelier a pour objectif de toucher 300 personnes avec des sessions dans le cadre scolaire ou de loisir pour les 6-12 ans, les 12-18 ans, 4 sessions pour le grand public local visitant la Foire.

* Organisation d'un débat public sur la place du numérique et des savoir-faire dans une économie du partage sur la Foire des savoir-faire (Saint-Denis/FR, déc 2016). Fortement fréquentée (30.000 visiteurs sur 5 jours) la foire mobilise une centaine de professionnels de métiers de l'artisanat, des élus, des citoyens engagés dans l'économie sociale et des entreprises mécènes impliquées dans le développement du territoire. C'est un point d'appui en lien avec le test d'usage pour permettre de mieux saisir les enjeux de ces nouvelles pratiques et d'envisager une réflexion plus régionale de cette économie du partage via le cluster de la création du Grand Paris.

* Organisation d'un séminaire interprofessionnel ouvert au public sur le processus de création d'un Design collaboratif (Liepaja/LT, Févr.2017) : programmé dans l'espace POP-UP10 regroupant 50 designers, ce séminaire est un retour d'expériences avec l'intervention des designers et du coordinateur lituaniens (qui ont participé au séminaire transnational de début de projet et aux ateliers 1&2 de création d'Objet Manifeste), d'intervenants français et belges. Le cluster de la création de Liepaja n'est pas encore équipé de machines numériques et son développement d'une culture de partage en est au balbutiement. Ce séminaire est un appui pour échanger, disséminer sur ce nouveau processus Design. Il s'adresse à des professionnels designers, aux chercheurs informaticiens et de sciences sociales de l'Université de Liepaja, aux conservateurs de musées et leur personnel pédagogique, aux étudiants ainsi qu'au grand public intéressé par cette thématique, soient environ une centaine de personnes. C'est aussi une occasion d'agrandir la communauté CHIC via les réseaux sociaux et d'intéresser les personnes à la vie du prototype et son usage au-delà du projet.

* Test de production des tampons avec le jeune public et leur famille (Explora/IT, Sept 2017) : le musée programme un test dans la suite de l'atelier 4 de création d'objet manifeste et d'usage de la presse numérique. En présence de 3 designers (FR/IT/LT) et des 2 fabmanagers (FR/BX), il s'agit de mettre les publics 2-5 ans, 6-12 ans et leur famille en situation active par le « faire » pour comprendre et expérimenter le processus design dans le domaine textile : production de tampons avec une imprimante 3D, usage manuel des tampons sur différents textiles (T-Shirt, draps, sacs...), usages numériques avec la presse numérique dupliquée. Sur ses événements publics le musée accueille près de 500 personnes.

* L'organisation d'un séminaire transnationale de clôture du projet (Cité de l'Architecture/FR, novembre 2017) : constitue à la fois un retour de l'expérimentation et une étape de la nouvelle vie du prototype rendu autonome pour l'usage de tous. Ouvert au public, Il permet d'intéresser des publics professionnels des métiers de la création, des designers, des artisans, des élus, enseignants, chercheurs et tout autres personnes intéressées par la problématique d'un design collaboratif s'inscrivant dans une économie du partage à l'échelle européenne. Plusieurs tables rondes invitant les partenaires du projet d'autres contributeurs permettront un débat physique en salle qui via un outil internet associera d'autres communautés des pays partenaires. 200 personnes sont prévues.

- **un espace de modélisation numérique** conçoit une plateforme web par l'usage de logiciels libres dès le démarrage du projet mettant en place des outils d'échanges et de partage pour que chaque pays partenaire puisse participer et réfléchir ensemble à la construction du prototype. La collecte et le partage en open source de la documentation permet au partenariat de s'approprier, d'améliorer et de créer de nouvelles documentations. Cet espace est un moyen d'expérimenter et de perfectionner une méthodologie de travail, de documenter les processus de production, de modéliser un prototype fonctionnel. La modélisation du prototype de Design collaboratif est un média qui, mis en circulation sur l'espace internet, permet de faire des liens sur le plan local et international contribuant à élargir l'accès aux œuvres culturelles et créatives à de nouveaux publics et améliorer une autonomisation de leur usage.

* Un séminaire transnational de démarrage de projet (Saint-Denis/FR, juill.2016) réunissant deux représentants de chaque pays pour se connaître, reposer les objectifs de travail et résultats attendus, le planning et présenter sur les actions portées et les rôles de chacun. Ce séminaire est un atelier collaboratif interprofessionnel pour définir les modalités de travail, les cahiers des charges et des modalités d'échanges et de contribution du partenariat.

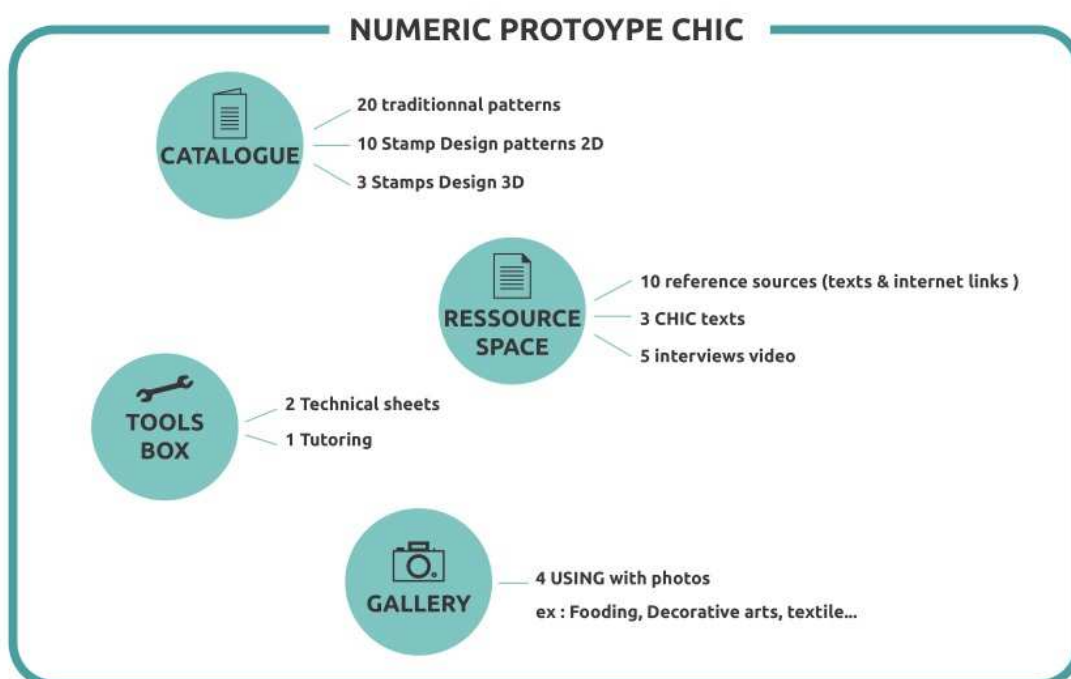
* Conception et vie de la plateforme web collaborative (transnational juill2016-déc 2017) . C'est

une plateforme d'échanges et de contribution pour le partenaire et un espace de modélisation du prototype. Elle mettra en place des outils en open source pour faciliter la contribution et l'amélioration de documents collectifs. Elle constitue un espace ressources des DATAS produits en vue de la modélisation du prototype destiné au grand public. L'ensemble des partenaires travaillent en réseau dans cet espace et peut être ouvert à d'autres acteurs impliqués dans le projet, développant ainsi la communauté CHIC.

* Conception du média présentant le prototype de Design collaboratif sur le tampon (transnational sept2016-déc 2017) : est la phase où les DATAS sont organisés pour créer un média facilement appropriable par tous. Par un web design contemporain, ces datas rassemblés forme un catalogue (20 motifs traditionnels, 13 objets manifestes/10 modèles de tampons en 2D et 3 tampons/objets en 3D), une galerie(avec des photos sur 4 usages possible dans les champs du textile, des arts décoratifs et de la gastronomie), un espace ressource (10 références documentaires/textes&liens internet, 5 interviews vidéo, 3 textes issus des travaux de CHIC), une boîte à outils (2 fiches techniques, 1 tutoring). Ce média est intégré à la plateformeWeb.

Diffusion du prototype de Design collaboratif (transnational déc. 2017) via les infrastructures numérique des 5 partenaires, sites de chacun en réseau avec d'autres communautés fablab, FCCFree CultureMondialForum, centres de ressources numériques (Cité de l'Architecture, Point Carré)... permettant de faire des liens du local à l'international.

* Gestion, coordination, évaluation chaque partenaire participe des activités de gestion du projet au niveau transnational, porte des activités au niveau local et contribue à l'évaluation. L'ensemble des outils nécessaires au management du projet s'appuie sur un principe d'« empowerment » et est partagé sur la plateformeWEB. Cette activité inclus d'autres contributeurs qui impliquent selon leur degré d'intérêt ou d'engagement. Des outils de communication sous formes d'interviews vidéo, de photo permettront de compléter des outils d'évaluation quantitatifs.



Pour mettre en œuvre ces actions, un partenariat riche de diversité contribue à toutes les activités.

5. présentation succincte du rôle des partenaires et le planning

La diversité des partenaires contribue à l'ensemble des activités

- La communauté d'agglomération Plaine Commune située au nord de Paris est regroupée 9 villes et 408 000 habitants. Identifiée comme « Territoire de la culture et de la création » au sein de la métropole du Grand Paris. La culture et la création étant désormais le fil rouge du développement du territoire, elle s'inscrit naturellement dans la démarche du projet CHIC. Elle endosse le rôle de leader et s'engage à animer avec Minga le partenariat européen. Elle apportera son soutien aux partenaires et accompagnera particulièrement Minga et la Cité de l'architecture et du patrimoine dans leur mission. Elle veillera au bon déroulement du projet et au respect des consignes du programme notamment en termes de communication et d'évaluation et organisera le séminaire transnational de lancement et de restitution. Elle porte la création de la plateforme web en collaboration avec les partenaires. Son expérience dans la modélisation économique des tiers lieux sera également nécessaire. Elle participera au séminaire en Lituanie et mobilisera ses acteurs locaux pertinents au regard de la problématique posée par CHIC.

- La Cité de l'architecture et du Patrimoine implantée à Paris (France) réunit un musée national, une école supérieure et l'Institut Français d'Architecture, contribuera avec les partenaires à élaborer le cahier des charges des workshops de création design et à les partager auprès de tous. Elle organisera un workshop au fablab Point Carré à Saint-Denis et participera aux espaces de travail concernant le suivi et le transfert des données, la création d'une plateforme web et partagera les résultats auprès du grand public. Une attention particulière sera portée sur la qualité de diffusion des résultats auprès de publics peu sensibilisés via la préparation du séminaire de fin, le lien sur le site internet de la Cité et sur une approche nouvelle du non-public sur les territoires.

- L'association Minga est une fédération interprofessionnelle implantée en Seine Saint-Denis (France) ouvrant de réflexions, de débats et d'actions où se tissent des liens de solidarité interprofessionnelle et citoyenne autour d'un engagement commun : agir ensemble pour une économie équitable. Elle contribuera en collaboration avec les autres partenaires à la gestion globale du projet et plus particulièrement à la conception des cahiers de charges, la mise en œuvre des activités par un rôle de veille et de co-coordination avec chacun partenaire dans chaque pays. Elle assurera l'organisation d'événements au niveau local en lien avec les partenaires français, la rédaction de contenu sur le développement économique, la conduite de l'évaluation participative et contribuera à la diffusion du prototype numérique.

- L'openFab est un fablab associatif implanté à Bruxelles (Belgique) qui développera la presse numérique reproduisant des documents graphiques sur différents supports (papier, textile, plexi...). IL assurera l'opération sur le plan technique, organisationnel, la transmission de la méthodologie et des savoirs acquis sur le territoire européen et au-delà. Elle, assurera l'organisation de temps de travail collectif, de recherches préalables, le défraiement et la

mobilité des intervenants. et contribuera aux différentes actions de CHIC de gestion, d'évaluation, de développement de réseau auprès d'autres communautés FabLab

- Le Musée des enfants EXPLORA est une coopérative sociale située à Rome (Italie) qui développe des méthodes de pédagogie active sensibilisant le jeune public et leur famille aux enjeux environnementaux, technologiques, de l'alimentation... Il organisera un atelier de création de tampons et un test géant avec les publics. Son équipe contribuera par son réseaux de partenaires éducatifs et de design à produire une documentation pratique et adaptée au grand public pour le prototype Design. Elle mobilisera son réseau via internet et diffusera le prototype sur son site web.

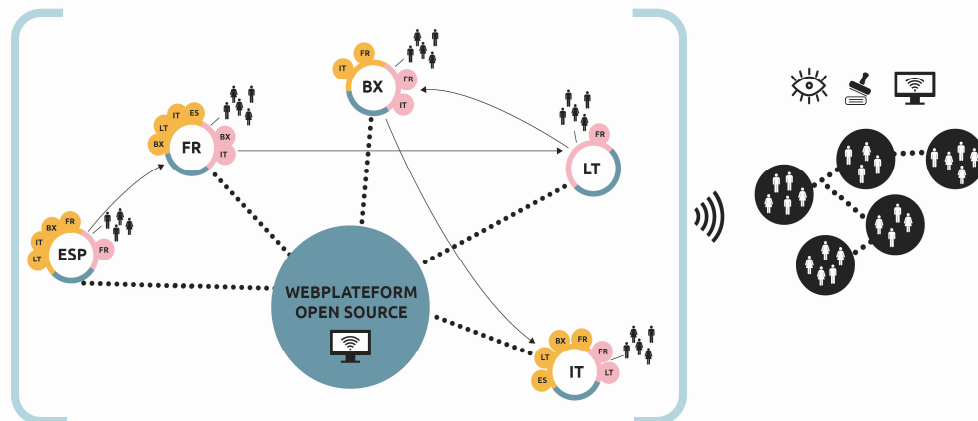
- L'association Conservas implantée à Barcelone (Espagne) regroupe des artistes, des professionnels provenant de différents champs artistiques et permet les échanges et les interactions pour impulser la création d'œuvres matérielles et immatérielle promue par le biais d'exposition, d'installations, de création et de production d'événements ouverts à tous. Cette association très impliquée dans les réseau de la Culture du Libre, organisera 1 atelier de création Open Design avec le Fablab de l'Université du BAU à Barcelone, qui fera l'objet d'un partage auprès des acteurs du projet mais aussi dans le cadre de rencontres internationales de la culture du Libre. Le partage d'expérience collaborative et d'expertise en matière en d'outil numérique ouvert, de points de vue critique sur l'économie du Libre et sur l'usage des licences en copyleft développés par le réseau pourront amener du débat démocratique dans le projet et au-delà, fournir des éléments solides de construction et de diffusion du prototype de CHIC.

- La collectivité de Liepaja « Département culture » (Lituanie) développe avec l'Etat, le gouvernement local et les autres partenaires sociaux, la coopération approfondie entre le secteur de la culture et les autres secteurs de l'économie afin de créer une diversité culturelle et le progrès de l'économie culturelle pour une croissance durable. Il a fondé en 2014 le Cluster de l'Industrie Culturelle pour résoudre des problèmes de l'économie culturelle. C'est une plate-forme ouverte de coopération et d'échange de connaissance des entrepreneurs de la création et professionnels individuels. Le projet est étroitement lié aux objectifs actuels du Département de la Culture –offrir une mobilité internationale aux professionnels de la création et de la culture, de l'échange d'expériences et le développement du secteur.

SYSTEM OF COOPERATION

→ Physical mobility
 Virtual mobility

SPACE OF MANIFEST OBJECT CREATION
 SPACE OF USING TESTS WITH PUBLICS
 SPACE OF NUMERIC MODELISATION



Planning		Projet CHIC Cultural Hybridization In Common																	
version du 6 octobre 2015		juillet	août	sept	oct	nov	déc	janv	fevr	mars	avril	mai	juin	juillet	août	sept	oct	nov	déc
Espace de création d'objets manifeste design	Atelier 1 création de tampons ES				2 jrs														
	Atelier 2 création de tampons FR					2 jrs													
	Atelier 3 conception presse numérique BX									2 jrs	2 jrs	2 jrs							
	Atelier 4 tampon & machine numérique IT												2 jrs						
Espace d'expérimentation d'usage avec les publics	Participation au débat du Festival OXCAR S du net ES				2 jrs														
	Atelier de Tests de production avec les citoyens FR					2 jrs													
	Débat citoyen sur la place du numérique dans le développement local					1 jr													
	Séminaire interprofessionnel sur le design collaboratif LT							1 jr											
	Atelier test de production avec le jeune public et les familles IT															1 jr			
	Séminaire transnational ouvert au public de clôture FR																	1 jr	
Espace de modélisation numérique	séminaire transnational de début de projet FR	2 jrs																	
	Conception et vie la plateforme web collaborative																		
	collecte des retours des espaces 1&2																		
	Conception du prototype numérique																		
	Diffusion du prototype numérique																		
	coordination et gestion du projet																		
	préparation des ateliers																		
	préparation des expérimentation test																		
	Evaluation																		