





Si le modèle du designer vertueux vire manifestement au cynisme désinvolte, nous lui opposons résolument le statut de bricoleur/concepteur, celui-ci recouvre bien plus volontiers la capacité qu'a chacun d'apporter des solutions individuelles à diverses insatisfactions collectives.

Postures expérimentales de bidouilleurs non académique, loin des outils aux ressorts obscures qui inféodent nos usages, l'enjeu narratif est une constante des processus de recherche ici présentés.

La force de ces projets réside dans la multiplicité des cerveaux par lesquels ils transitent et se bonifient sans devoir se soumettre à une innovation emprunte de compétition et d'accumulation. Partage, échange, apprentissage, l'ensemble de ces projets revêt une haute idée de la transmission, de l'accessibilité et de l'intelligence collective, ancrant le travail dans une réalité démasquée, ouverte au plus grand nombre.

A l'opposé de l'effet d'annonce ou du projet isolé, Multitude souhaite témoigner de la diversité complémentaire des démarches que peut sous-tendre la construction sociale du noble effort de conception. Témoignage destiné à affirmer une intention fédératrice et une capacité au déconditionnement des savoirs, au libre arbitre et au jugement. Les circuits inaliénables d'auto-eco-organisation s'écrivent sous l'égide de l'autonomisation et de la non-dépendance. Logique de destination qui place le consommateur usagé en praticien concepteur par la nécessité de construire les propres conditions de sa liberté et de son épanouissement par un apprentissage tout au long de la vie

Comment se fait-il qu'un chien s'asseye toujours confortablement ? Ce qu'on ne peut pas toujours dire d'un humain. Évidemment la réponse est que le chien n'a probablement pas de théories quant à savoir comment on doit s'asseoir ; après s'être assis, le chien continue de bouger jusqu'à ce qu'il trouve

son parfait bien-être. Par contre, l'homme s'assoit suivant une image qu'il se fait de la parfaite façon de s'asseoir, sans suivre sa propre autorégulation comme le fait le chien.

Yona friedman, Utopies Réalisables (nouvelle édition)
éd L'Éclat. p 71

Exposition chantier - à l'image du projet en construction dont la finalité non marchande permet un déroulement indéterminé - Multitude a été conçue sur le principe de la pollinisation afin de faire valoir nos capacités communes de redéfinitions des modèles économiques dominants par le partage, la générosité, les rapports non marchands, les échanges indirectes . Si les filiations ne sont pas directement revendiquées, il n'en résulte pas moins différentes formes de militantisme, faisant valoir, chacun à leur manière, une critique ou des procédés alternatifs au globalitarisme. Augures enthousiastes d'une post-industrialisation horizontale.

Les vraies utopies sont celles qui sont réalisables. Croire en une utopie et être, en même temps, réaliste, n'est pas une contradiction. Une utopie est, par excellence réalisable. Elles seront sans doutes déformées et dépassées comme les autres, d'ici quelques décennies, mais pour l'instant, elles sont nécessaires et urgentes en tant que médication.

Yona friedman, Utopies Réalisables (nouvelle édition)
éd L'Éclat. p 11

ville de
Saint-Étienne

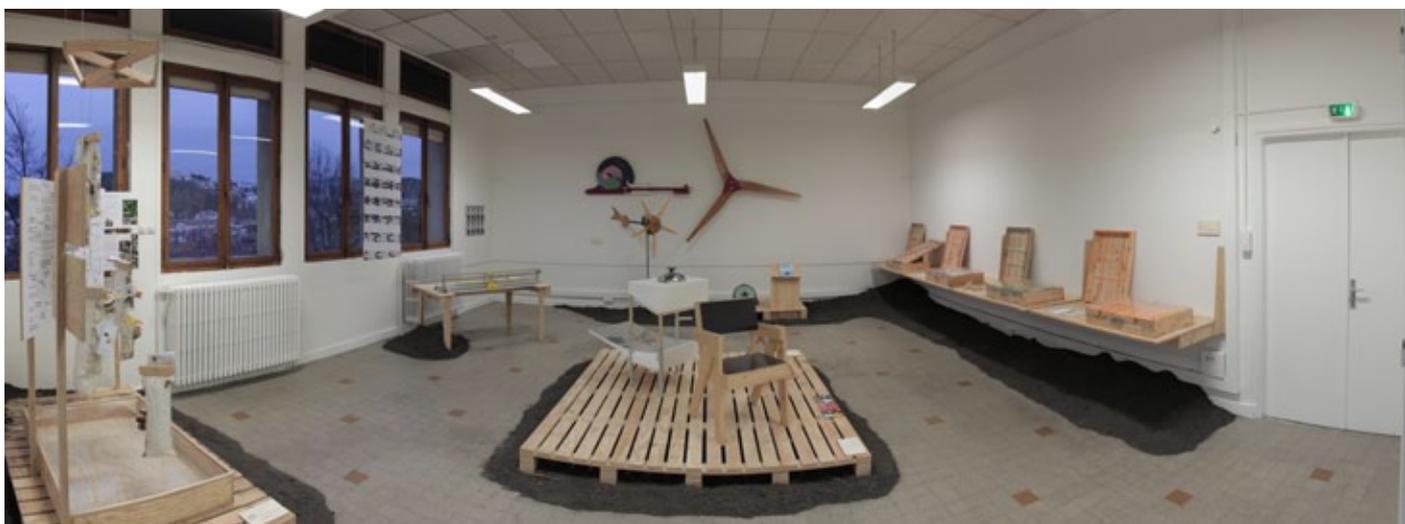
CCR

**Cité
du
design** **Ecole
supérieure
d'art
et design**

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com
**LES SENS
DU BEAU** **12 MARS
12 AVRIL
2015**

DREMEL
LE GÉANT DU DÉTAIL

**CAPTAIN
-Ludd-**



— Multitude —

Conçu par le collectif Captain Ludd, cette exposition auto-financée avait avant tout pour objectif d'initier des rencontres. Mettre en lumière d'autres acteurs qui, comme nous, sont en recherche d'autonomie de production et de partage de leurs savoir-faire afin de montrer que derrière chacun des objets exposés s'anime une manière de concevoir bien différente de celle des circuits classiques de production d'objet. L'exposition proposait aussi des rapprochement avec le public, toujours curieux de découvrir, mais aussi d'échanger, grâce à la présence régulière des exposants facilitant la compréhension de ce qui s'offrait à leur yeux.

Sur ses 170m² l'exposition *Multitude* a reçu plus de 3000 visiteurs, amateurs, apprenants, experts, désabusés, sceptiques, interrogateurs, conquis, majoritairement heureux d'une possible rencontre avec des exposants au travail et des projets contemporains questionnant la démarche du designer.



Low cost design

La scénographie aura été un élément central de l'exposition puisqu'elle devait servir la monstration des objets exposés sans pour autant prendre le pas sur ces derniers. Budget à part entière qu'il nous fallait maîtriser pleinement.

Le matériau prédominant fût donc le bois qui composait tous les éléments de support scénographique. Dix panneaux de contre-plaqué de pin ont été nécessaire à la réalisation. Cet investissement a été fait dans l'optique anticipée d'une réutilisation. En effet la biennale n'est pas une finalité et en dessinant la scénographie, nous avons anticipés nos besoins futurs en terme d'équipement et de matière première. C'est pourquoi le bois est resté brut et que le dessin du mobilier ne nécessitait que des coupes simples, rectangulaires et pas d'assemblage.



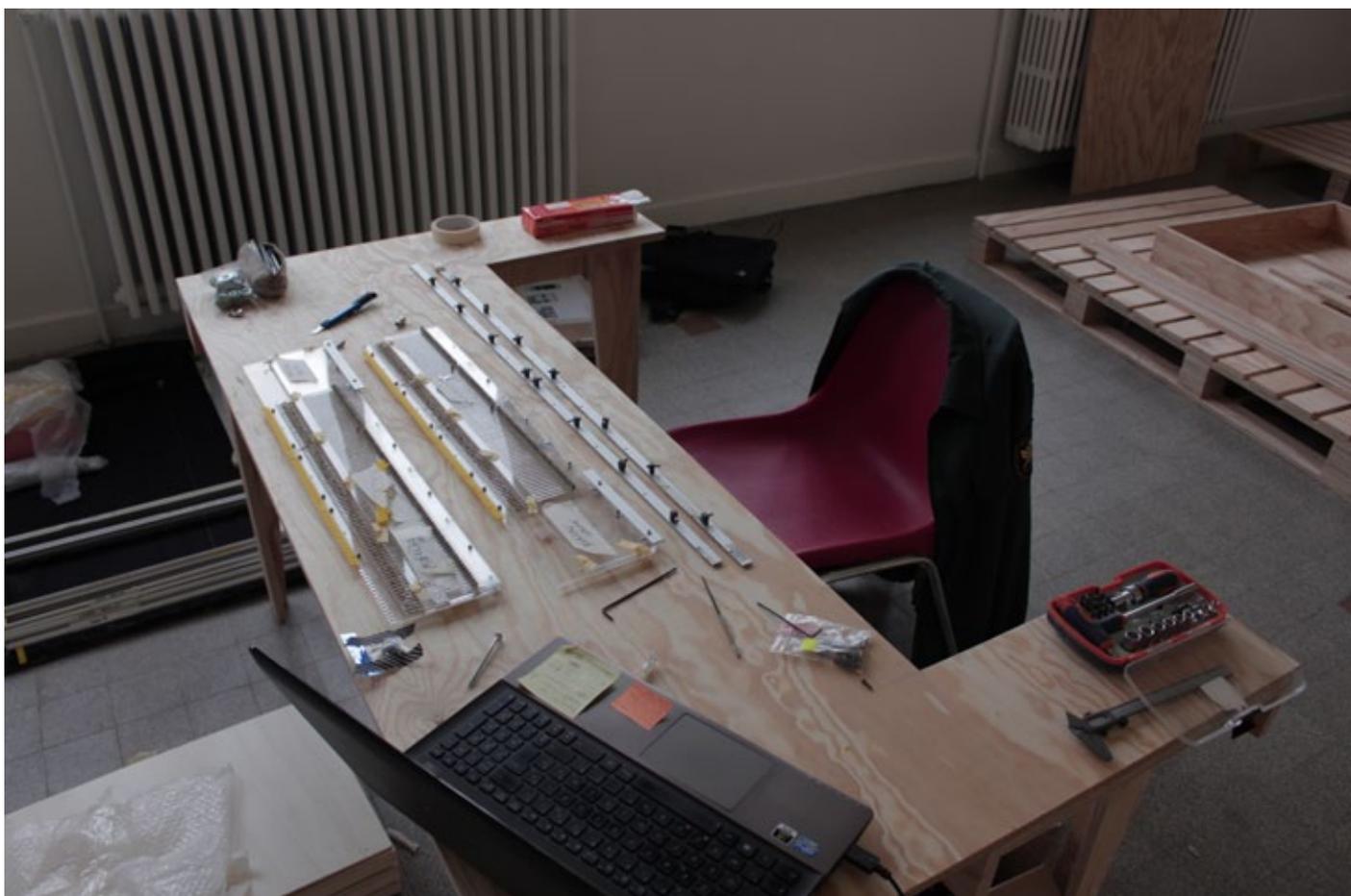
De palettes et de houille

Le choix scénographique a reposé sur deux éléments forts : des socles palette et de la matière minérale répandue au sol.

Il s'agissait de planter le décor d'une sorte de chantier, un « en cours de construction » en faisant référence à des éléments issus de l'industrie à travers un point de vue d'artisan. Forme de dépassement, les éléments de scénographie devaient annoncer la post-industrialité des pièces exposées.

Les palettes ont alors été faites mains, du sur mesure qui, à partir des côtes de la production sérielle, s'adapte aux besoins spatiaux de chaque exposant comme si elles étaient étirées.

La « terre » répandue au sol provenait du crassier Saint-Pierre situé à la Ricamarie, cette houille noire est le résidu de l'exploitation industrielle du charbon extrait des mines du bassin stéphanois. Cette matière minérale nous a été prêtée par l'exploitant et nous a permis de modifier l'espace de la salle d'exposition tout en mettant en valeur les objets exposés grâce au contraste produit entre le sombre de la houille et le clair du bois.



Réception et montage des projets

Avec douze exposants dont sept extérieurs au territoire rhônalpin, l'exposition *Multitude* a nécessité un travail de régie d'oeuvre importante contraint par un budget limité. Chacun a pourtant joué le jeu militant en faisant preuve de souplesse, et la grande majorité des exposants est venu nous aider pour le montage de leurs projets.





Vernissage

L'inauguration de l'exposition a eu lieu en tout début de biennale, le jeudi 12 mars à 17h et a vu un public varié. Élus, techniciens, professionnels, étudiants, jeunes et habitants... Ce moment a aussi été une occasion donnée aux différents exposants pour se rencontrer.

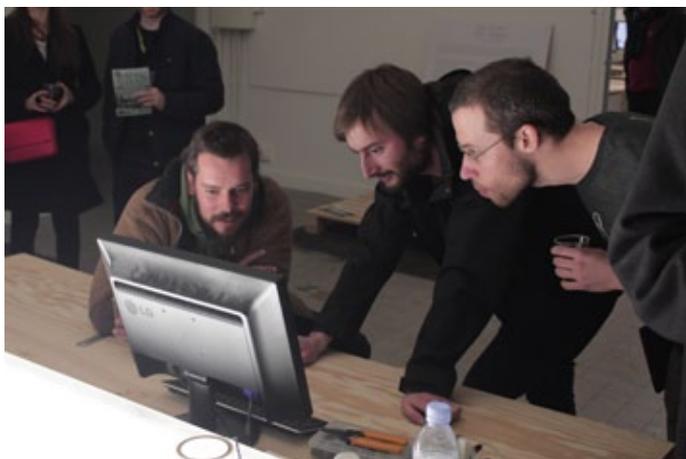


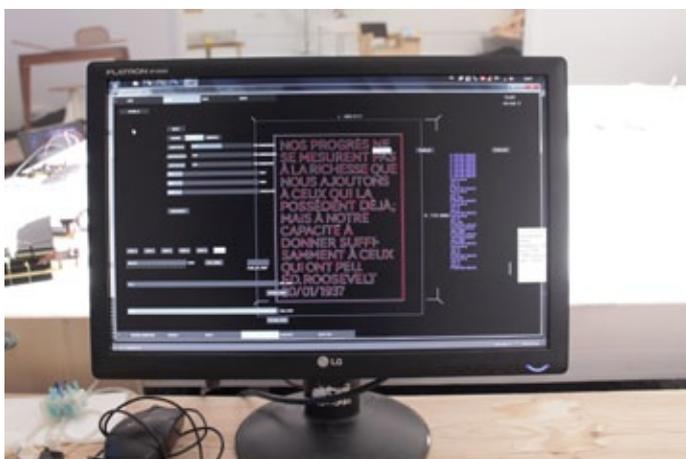
Des rencontres

Si tous les exposants ne se connaissaient pas, ils ont pu découvrir comme nous des gens passionnés et entendre parler des projets directement par leurs auteurs.

Ces moments de rencontres se sont poursuivis avec le public tout au long de la biennale grâce à la présence régulière de certains exposants, qui en travaillant in-situ étaient en mesure de parler de leur travail et de montrer la démarche et l'avancement de leurs projets.

Ce principe aura rencontré un vif intérêt auprès des visiteurs qui auront pu s'inscrire en dépassement de la trop institutionnelle monstration d'objets finis décrits par un cartel figé, mais bien en présence d'un travail, d'un savoir-faire raconté par un designer, bricoleur en recherche.





Une exposition in-progress

Il avait été décidé du début que l'exposition devrait être vivante, en cours de construction, comme un super atelier où se croisent concepteurs et visiteurs.

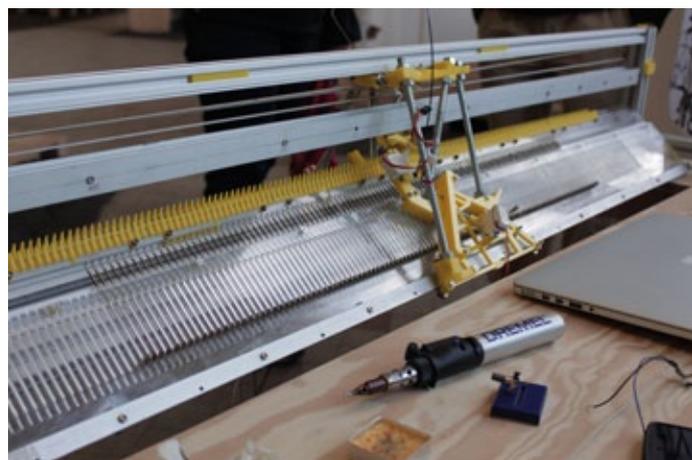
La majorité des projets exposés étant open-source ou auto-produits induisait le caractère inachevé des pièces. Numérique ou low tech, chacun des projets est en effet dans une dynamique évolutive, soumis à une démarche de travail, de transmission, de partage et de diffusion suffisamment souple pour que chacun puisse à son tour comprendre, s'approprier, modifier l'objet ou l'outil.

Des plans de travail ont été intégrés à la scénographie afin d'inclure ces moments d'atelier à l'exposition.

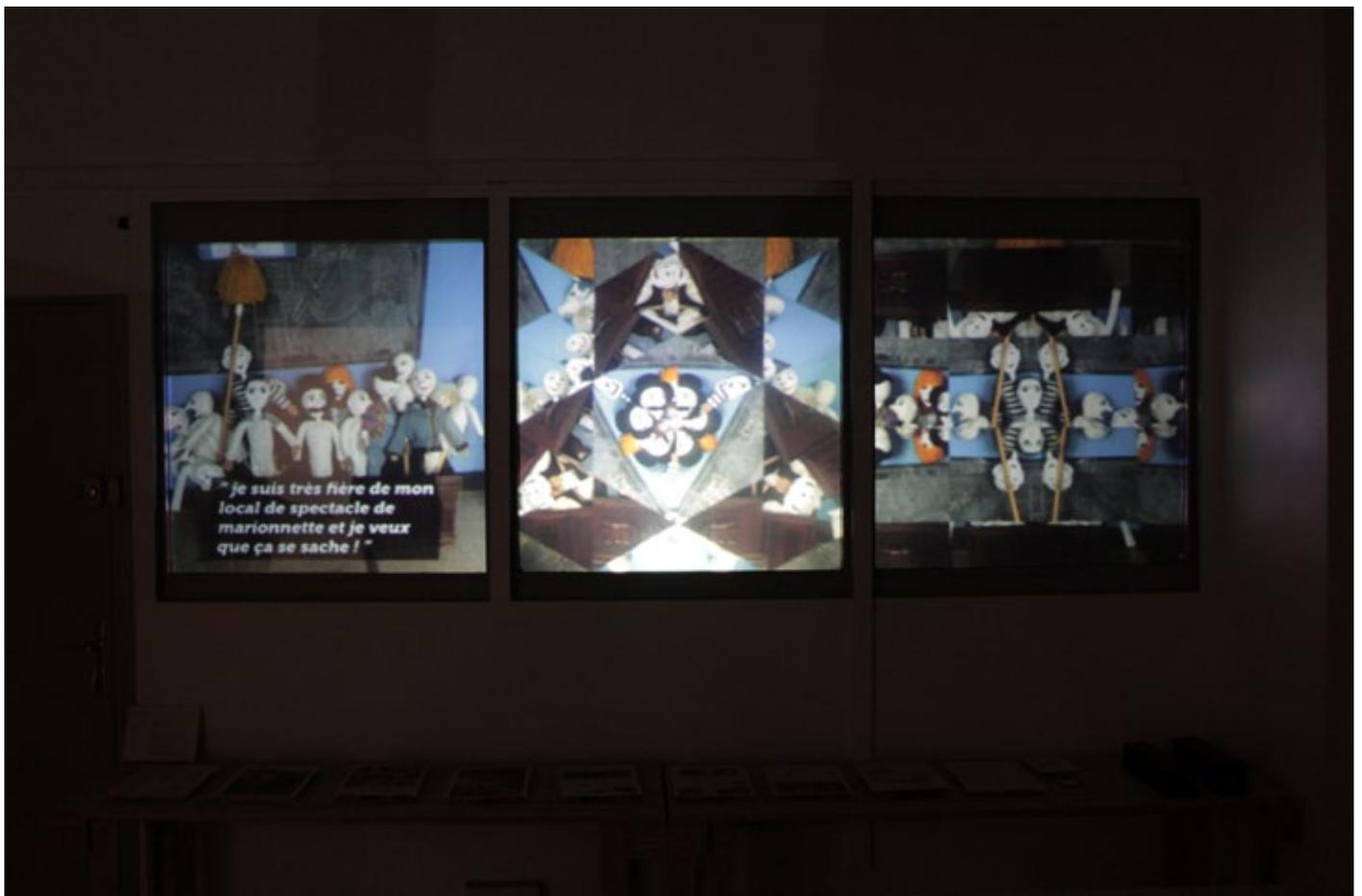
Le projet de Damien Baïs ci-présenté était déjà fonctionnel, l'exposition a marquée un temps d'essais et de réglage de la table traçante offrant chaque jour de nouveaux dessins.



Le projet ci-contre, mis en oeuvre par les Saprophytes est un point d'entrée de la démarche plus globale qui les amènent à questionner l'urbanisme. La production fongique à cela de magique qu'elle attire l'oeil et interroge le visiteur sans aucune commune mesure. Seuls organismes vivants exposés, ces pleurotes ont eu tout loisir de se développer durant le mois de l'exposition et d'offrir chaque jour un paysage différent.



Proposé par Jo-Anne Kowalski cette tricoteuse numérique open-source basé sur le projet Open Knite a attiré bien des curiosités. En perpétuel chantier, ce montage complexe est encore en cours d'élaboration. Une première version fonctionnelle a été produite qui a permis à Jo-Anne d'en déceler les améliorations possibles et de s'atteler à la fabrication de son propre outil de travail ici présenté.



Étrange objet que ce Perlescope qui déambule dans les rues pour en déformer la vision. Ce dispositif déambulateur de captation fabriqué sous une forme collaborative a, au premier abord, une fonction qui semble moins liée à l'usage, à la production que les autres projets exposés. C'est pourtant un formidable outil de rencontre et de lien qui permet de modifier les rapports à notre environnement, ou tout simplement de le raconter. On décèle alors à l'échelle d'un quartier, les évolutions, les usages, les désirs.

Ce projet fait aussi le lien entre les populations, les citoyens et l'espace de l'exposition que tous ne se sentent pas légitime de franchir. Ils deviennent alors eux-mêmes exposant et passe de l'autre côté de cette exposition qui s'enrichit chaque jour.



Une exposition augmentée

Il nous semblait important que l'exposition ne soit pas le seul médium de monstration de ces projets, le seul lieu d'échange et de rencontre.

L'exposition était complétée de deux conférences, l'une proposée par Christophe Andrée du collectif Entropie qui portait sur le design libre et l'autre exposée par Pascaline Boyron du collectif Les Saprophytes qui présentait leur démarche de travail. Ainsi que deux ateliers participatifs qui furent la fabrication d'un toboggan, et la fabrication d'autolienne, de petits véhicules se déplaçant avec le vent et proposé respectivement par Captain Ludd et l'association Tripalium représentée par Gaël Cesa.

Ces temps nous ont permis de rencontrer un autre public, d'interagir différemment tout en présentant notre démarche de travail, celle que nous avons voulu faire valoir dans l'exposition Multitude. Ces actions ont aussi créé le pont entre l'atelier du groupe Captain Ludd situé au Crêt-de-Roch et l'ancienne école des beaux-arts (Multitude) situé sur le Colline de Pères.



Ndesign+1

Ndesign+1 est un évènement interactif visant à réunir le public amateur et les designers. Les groupes Regard(6) et Captain Ludd, organisateurs de l'évènement, proposent un moment convivial et désacralisé autour des mécanismes de conception et de production. Nous souhaitons sortir le visiteur de sa passivité parfois perplexe, l'envisageant plus en terme de praticien éclairé qu'en usagé assujetti, afin d'instaurer une réflexion globale sur les notions d'esthétique, de conception et de fabrication.

L'ensemble de l'évènement s'articule autour d'ateliers participatifs et d'expositions conçus pour entamer un dialogue entre public et praticiens. Il place ainsi l'échange, la pédagogie et la sensibilité personnelle au cœur de l'évènement. Ndesign propose d'aborder les questions de conception et de production d'un objet ainsi que les facteurs pris en compte dans la définition de la beauté et sur les sens que nous donnons au beau, que nous soyons visiteurs ou designers.

—Multitude—

Postulant que la beauté s'identifie d'abord par la construction sociale du «projet», l'exposition Multitude ainsi que Les Ateliers du Marquee (captain ludd) choisissent d'interpréter la thématique de la biennale au sens le plus autonome possible, arguant que les valeurs intrinsèque d'un travail définissent sa beauté. L'enjeu est de faire valoir une approche du design qui accomplirait le vieux rêve de se rendre accessible à tous (en terme d'appréhension, de compréhension, de fabrication et d'appropriation).

La dimension du beau ne devrait en aucune faon investir le champ unique de l'esthétique, mais également et avant tout habiter le politique et le social... unissant ainsi le travail de dessein à la construction des alternatives, au globalitarisme contemporain ainsi qu'aux «technologies» de productions désindividuanes. Multitude établit un panorama des activités du design, déviant de son acception communément admise - offrant à voir des travaux à échelle humaine pour lesquelles les processus de conception et de production réinventent les modèles économiques. L'exposition met ainsi en valeur un panel d'unité de maîtrise de la chaîne et de l'appareil de production. Sorte d'appel enthousiaste vers les ouvrages déparcellisants les idées et les savoir-faire.

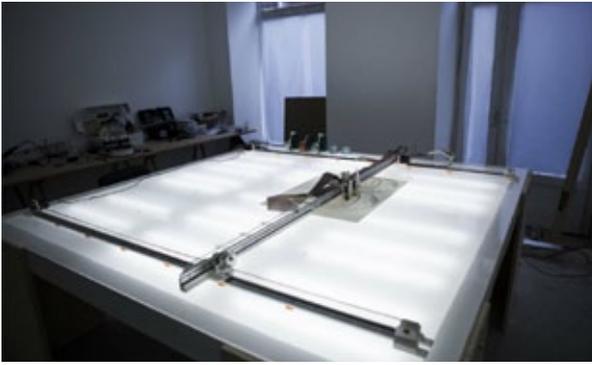
Offrir un autre regard sur le design en exposant des outils (pédagogiques, techniques) et des productions (objets, éditions) conçus et réalisés par des bricoleurs/concepteur. Ces différents projets montre une brèche ouverte quant à la possibilité de passer de l'usager au praticien, du consommateur passif au concepteur actif. Les concepteurs de ces projets donnent au public la possibilité de comprendre et d'apprendre un certain nombre de savoir-faire, les invitants ainsi à s'émanciper petit à petit des mécanismes de consommation chaotiques qui nous fondent aujourd'hui. L'objectif principal est de montrer que l'on peut fédérer les intentions en agissant localement ensemble pour améliorer nos conditions de vie, notre environnement naturel, social et urbain, sans passer par une innovation soumise à la compétition et à l'accumulation.

1- Freehand tracer
Damien Bais
2- Foldarap
Emmanuel Giloz
3- Design Libre
Entropie
4- Recyclab
Faubourg 132

5- Logibox
Gaël Gouault
6- Woodgear
Mathias Wandels
Ludovic Lemarinel
7- OpenReflex
Léo Marius
8- Et... Dans la salle suivante

Martin Guillaumie
9- Bionicohand
Nicolas Huchet
10- Procédé d'impression
3D de bois
Pierrick Faure
11- Open Knit
Jo-anne Kowalsky

12- Eolienne
Tripalium
13- La Fabrique production
d'objets de quartier
Baptiste Corbet, Jean-Edouard
Cistacq, Jean Montfort
14- Makers NF
La Nouvelle Fabrique



1



12



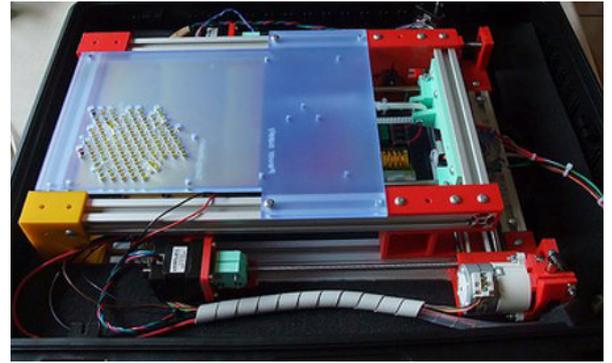
4



3



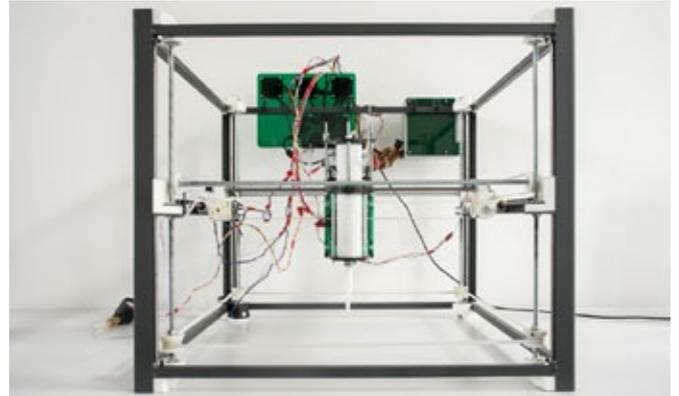
7



2



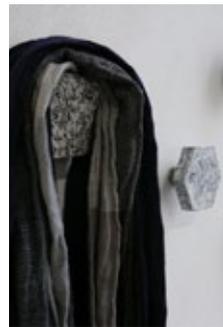
5



10



14



13



6



8



9



11

DESIGN

Un grand merci à tous les participants

Atelier du Marquee
Groupe Captain Ludd
16 rue Roger Salengro
42000 Saint-Étienne

+33 6 31 09 73 41
cpt.ludd@gmail.com
cptludd.fr

En plus de la sympathie que nous adressons à chacun des exposants de *Multitude* cités ci-dessus, nous souhaitons ici saluer l'engagement des médiateurs qui ont acceptés le travail bénévole afin de rendre cette exposition la plus accueillante possible et ainsi remercier chaleureusement :

Elisa Boutet de Monvel
Gaelle Chevalier
Léna Corrales
Baptiste Jestin
Hafida Labich

Parce qu'il a été notre premier stagiaire et a travaillé sur la scénographie nous remercions Ismael Rifai

Et aussi :

Cléa Ah-Ti
Juliana Gotilla
Pierrick Faure et Martin Guillaumie
Yan Alary

Pour leur sens de l'organisation, leur bienveillance,
leur biscotots et leur voiture.

