

RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE MAKE IT UP
FESTIVAL D'OBSOLESCENCE REPROGRAMMÉE



Make It Up, festival d'obsolescence reprogrammée, est un dispositif collaboratif de R&D. Des communautés de designers, ingénieurs, artistes et bricoleurs se sont réunies autour d'un objectif : inventer de manière collaborative de nouveaux types d'objets innovants et intelligents à partir de matériaux recyclés et de récupération. Grâce à un esprit *Do It Yourself* et une démarche ouverte, Make It Up a la volonté d'explorer de nouveaux usages à travers l'Internet des Objets.

Ce Livre Blanc revient sur la première édition de Make It Up qui s'est déroulée en 2012. L'objectif est de documenter l'intégralité de la démarche - pour que d'autres puissent se l'approprier et la faire grandir - et de la mettre en perspective, au regard des tendances émergentes.

EDITO

BERNARD STIEGLER



L’obsolescence re-programmée me semble vouloir inverser la logique actuellement dominante du jetable en une logique vertueuse. Make It Up n’est pas simplement dans la récupération ou dans une démarche artistique : c’est une démarche industrielle, sociale et, à vrai dire, vitale.

D’un point de vue systémique, l’industrie contemporaine est devenue essentiellement entropique : elle détruit plus qu’elle ne produit. Make It Up me paraît tenter de concrétiser un modèle qui inverserait cette logique et qui redeviendrait néguentropique.

Il y a un phénomène plus grave que la jetabilité des objets et dont on parle peu mais dont nous souffrons tous : la jetabilité des personnes. Quelqu’un qui consomme sans cesse des choses qu’il jette se jette finalement lui-même. Les individus s’individuent à travers la pratique de leurs objets. Si ces objets sont conçus pour être jetés, alors les individus deviennent jetables eux-mêmes – c’est-à-dire : sont confrontés à la *mésestime de soi* et au dégoût des autres et du monde. C’est ce que nous vivons.

Le consumérisme va très mal pour mille raisons. Au niveau économique, il devient insoutenable parce qu’il produit de l’insolvabilité généralisée. D’un point de vue environnemental, il génère de la pollution. Mais la cause principale de son déclin est psychosociale : il produit de la *mésestime de soi* chez les individus comme dans les groupes. Cette mésestime touche à la fois l’ouvrier qui travaille à la chaîne dans une usine pour produire des objets jetables, le consommateur qui consomme ces objets jetables, et le pays qui se sent régresser vers le pire. Tous ont individuellement et collectivement le sentiment de ne servir à rien pour n’aller nulle part dans un monde immonde.

Je conçois la démarche d’obsolescence re-programmée comme une volonté de proposer une alternative à cette déchétisation généralisée en commençant par celle des hommes, et cette démarche de Make It Up passe par la généralisation de processus de requalification individuelle et collective, de reconstitution et de remise en circulation de l’estime.

Dans cette optique, l’objet interminablement augmentable signifie que les artefacts produits par l’innovation doivent devenir des supports durables d’apprentissages individuels et collectifs qui les fassent évoluer sur une base économe, c’est-à-dire en les individuant durablement par une évolution fonctionnelle, et non par le remplacement de l’objet par un autre objet.

Je ne crois pas que l’on puisse et doive quitter l’ère industrielle. Nous sommes sur cette planète 7 milliards d’individus et serons 9 milliards dans peu de temps, 350 000 nouveaux nés arrivant chaque jour que nous devons accueillir. Pour cela, qui est un défi colossal, nous devons inventer une nouvelle forme de développement industriel, et non révasser d’un monde « post-industriel » ou « décroissant ».

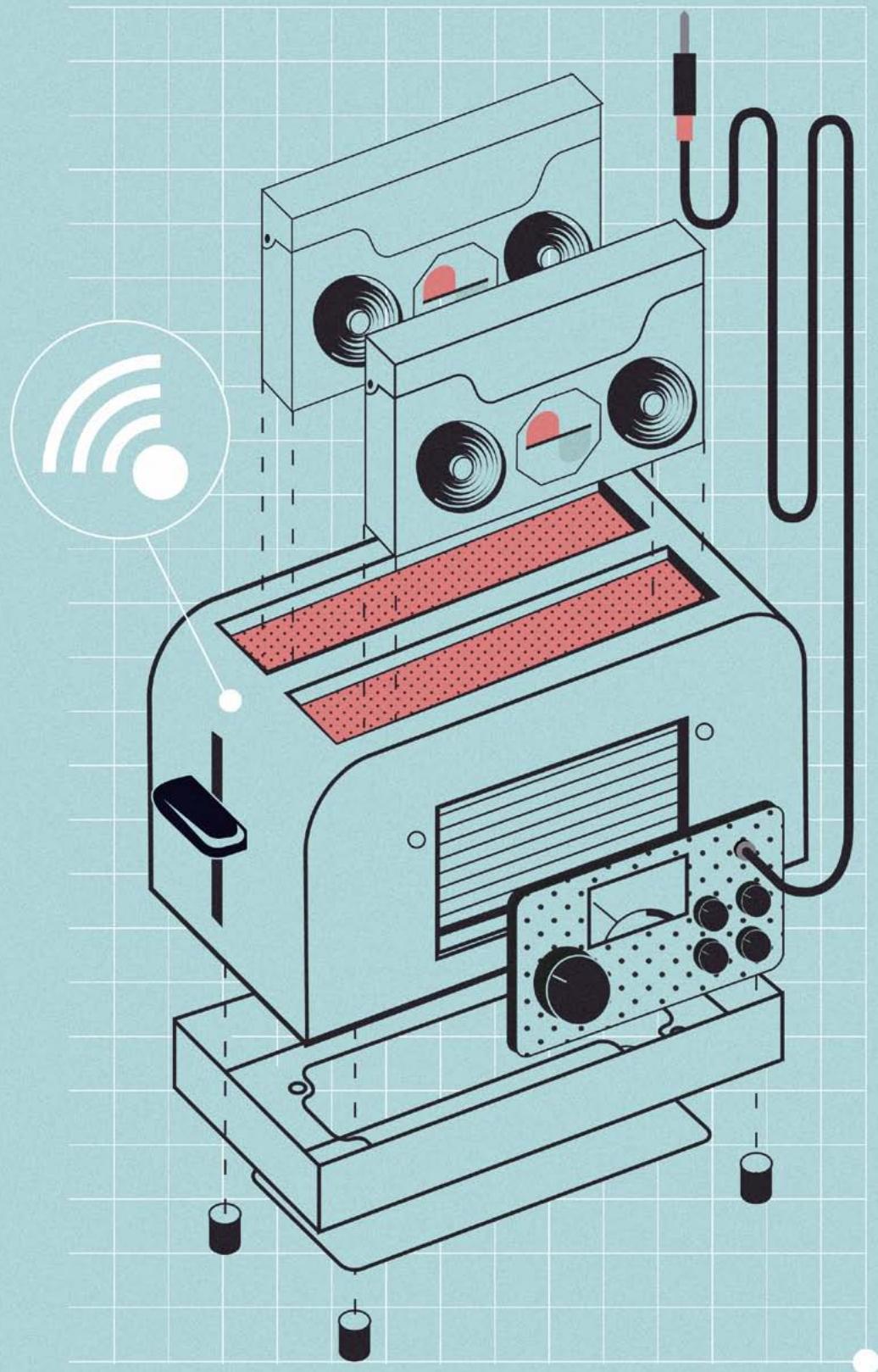
Le modèle de « croissance » actuel, théorisé par Keynes, amoindrit la capacité des individus. Il s’agit plutôt, avec des indicateurs tels que le PIB qui poussent à des comportements ultra-toxiques, d’une *mécroissance*.

Il faut dépasser ce modèle et commencer à penser et à pratiquer une *vraie* croissance, ce qui suppose une nouvelle forme d’innovation qui ne reposerait plus sur la mise sur le marché constante et frénétique de nouveaux produits. Une *vraie* croissance doit faire des produits industriels des bases d’apprentissages collectifs par lesquels l’innovation devient de plus en plus sociale, relationnelle et psychosociale, c’est-à-dire fondée sur la transformation de soi avec les autres dans des pratiques sociales réinventées au service d’une véritable économie (économiser signifie d’abord prendre soin), plus que sur la constante transformation destructrice de la matière.

Il faut penser l’objet industriel de demain comme le support d’une augmentation toujours plus fine de la *capacitation* des individus à travers la pratique individuelle et collective de l’objet – et je parle de *capacitation* au sens d’Amartya Sen. Il s’agit bien d’un objet interminablement augmentable et intrinsèquement inachevé. Il s’agit d’un nouveau *système d’objets*, pour reprendre les termes de Baudrillard, où la *destruction créatrice* dont parlait Schumpeter, qui est devenue une destruction destructrice, fait place à une économie de contribution.

L’économie devient alors néguentropique : elle produit plus qu’elle ne détruit, et elle repose sur une intelligence distribuée, sur une culture du partage et sur l’*augmentation individuelle et collective de la puissance d’agir* telle que la décrivait Spinoza. Il ne s’agit plus de détruire l’autre selon une idéologie de la concurrence, mais au contraire d’augmenter contributivement sa puissance d’agir pour augmenter la sienne.





PROTOTYPES

BLEND UP | BOUCHES A OREILLES | PALPIT' HACKER | PALP |
PICTOAST | TWITTE MOOD



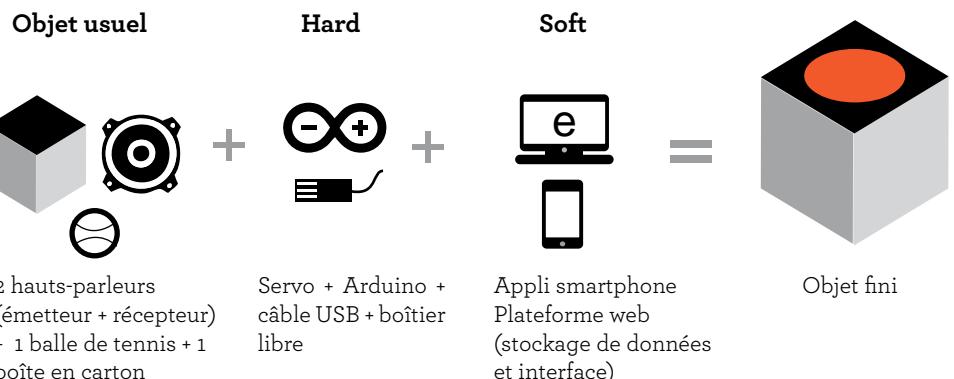
PROJET PALP | UTILISER UN KIT DE COMMUNICATION TACTILE À DISTANCE

PALP est un kit de communication tactile, connecté et fabriqué à partir de vibrateurs et d'enceintes recyclés. L'échange s'effectue par impulsion manuelle sur des enceintes sonores qui transmettent le message aux destinataires sous forme de vibrations. Associé à un langage de proximité, clandestin et non contrôlable, ce kit permet d'établir de nouvelles formes de communication sur Internet à l'échelle locale ou communautaire.

Le dispositif est en open source et reprogrammable en fonction des codes et usages de chaque communauté. Maintenant, à vous d'inventer votre langage codé en loucéde !



FICHE RECETTE



Etapes

- | | | | |
|--|--|---|---|
| 1. Démonter l'enceinte et extraire le haut parleur | 2. Scier le support métallique pour retirer l'aimant | 3. Souder les fils électriques sur le micro et brancher le micro sur la carte Arduino | 4. Fabriquer la boîte support contenant l'ensemble du système (carton ou métal) |
|--|--|---|---|

Récepteur

- | | | | |
|--|---|--|--|
| 1. Faire un trou dans la balle de tennis | 2. Souder 2 connexions au vibrateur et bloquer le vibrateur dans la balle | 3. Connecter les fils à la carte Arduino | 4. Relier la carte à l'ordinateur par le câble USB |
|--|---|--|--|

Principaux outils

Scie
Meuleuse
Perceuse
Tournevis
Fer à souder

Compétences clés

Programmation pour Arduino et processing

En chiffres

26 h passées
2 enceintes démontées
50 cm de fil d'étain utilisé
1 m de fil électrique utilisé



L'équipe

Claire Debove :	ovni
Cécile Johonet :	ovni
Julie Boillot-Savarin :	ovni
Marie Leblanc :	designer
Paul Appert :	fabrication
Simon Arnold :	propulseur
Lars Albinsson :	propulseur

PLUS D'INFORMATIONS SUR :
MAKEITUP.FR/PROTOTYPES/PALP