

Scénario extrême 3 : repenser le cycle de vie d'un "mobilier d'intérieur"

Participants

- Alix LASSAIGNE – Cosmonautica (marketing)
- Thomas VALETTE – FCBA (Forêt Cellulose Bois-Construction Ameublement)
- Rémy GUILLAUMOT – SAFRAN (innovation)
- Eric BOISSEAU – prof de design et communication à l'Ecole Estienne
- Xavier AUFFRET – Etudiant ENSCI Les Ateliers

Materiel

Cartes choisies :

- Alix : carte n°29, « écosystème autour des makers ». Alix précise qu'elle pense qu'il y a besoin d'un « cadre » afin de permettre de penser et de développer les usages du DIY.
- Thomas : travaille dans l'ameublement (innovation). Carte n°15 (Von Hippel : « l'innovation en mutation, l'âge des pro-amateurs »).
- Rémy : Carte « Cradle to Cradle » (n°41). Cette carte impacte toute la chaîne de production, même les usages.
- Eric : carte n°23, « Tous contributeurs » : impacte d'après lui surtout le mode de conception des objets. Explique qu'il est difficile au sein de son école de faire des travaux transversaux.

Scénario créatif

Voici le résumé du scénario créatif proposé :

Deux idées centrales :

- un scénario centré autour d'un lieu, alors même qu'aucune carte ne l'imposait.
- un scénario sur lequel se greffe l'idée d'objets « à mémoire ou identité virtuelle », une forme d'objets connectés (alors qu'aucune carte non plus ne proposait ce type de scénario).

Le lieu est une forme de FabLab élargi, où persiste cependant les idées d'expertise et de savoir-faire, et leur corollaire en termes de rémunération :

- Un FabLab élargi : il s'agit d'un lieu de conception, d'un lieu de production et d'un lieu de recyclage. Ces trois fonctions sont plus ou moins séparées. Ce lieu est ouvert à tous les individus souhaitant fabriquer un meuble. Ils sont locaux et existent donc sur tous les territoires. Les individus doivent y venir pour travailler soit individuellement soit en groupe soit avec l'aide d'un expert sur le design d'un objet. Ce dernier est soit complètement autonome, soit réalisé à partir d'objets pré-existants. La production est également assez autonome, notamment grâce à l'existence d'imprimantes 3D perfectionnées : l'une des possibilités offertes par ce lieu est d'imprimer des meubles à partir de copeaux de bois (neufs ou issus de la pulvérisation d'un meuble ancien).
- Une « compatibilité » avec l'artisanat : l'un des objectifs des participants était de conserver les métiers traditionnels du bois et du design. L'idée est à la fois que ces gens doivent continuer à exister, et de l'autre côté que « tout le monde n'est pas capable de tout » : il subsiste donc une expertise, qui est centralisée au sein du lieu. Les individus qui veulent un meuble peuvent donc soit rémunérer quelqu'un pour les aider, soit commander entièrement un meuble auprès d'un expert. Si ce lieu n'a pas à proprement parler de modèle économique, les individus qui y viennent peuvent y trouver un mode de rémunération.

Les meubles peuvent être modulaires : l'idée de légo a été longtemps débattue, même si elle n'est pas centrale dans le scénario final. Longue réflexion autour de la transformation des usages d'Ikea : possibilité d'utiliser des modules de base à recomposer et réparer quasiment à l'infini. Un grand meuble peut devenir plus petit dans le cas d'un déménagement par exemple.

Les objets sont « intelligents », connectés :

- Ils ont une mémoire : lorsqu'ils sont transmis (tels quels ou en partie), transformés, ou entièrement détruit pour donner une nouvelle matière qui servira à construire des meubles différents, leur mémoire perdure. Ils enregistrent leur histoire : ils prennent des bribes des expériences des gens qui les ont utilisés. Par exemple, un meuble de cuisine peut avoir des recettes en mémoire. Ainsi, les meubles

prennent de la valeur avec le temps.

- Ils sont connectés à une « banque mondiale de meubles » : chaque meuble est répertorié sur cette banque. On sait donc à tout moment si ce dernier est : (1) utilisé (donc on ne sait pas où il est précisément) ou disponible (on peut alors le géolocaliser) ; (2) en bon état complet, inutilisable, en partie utilisable.

Les impacts sur la chaîne de valeur :

- Premier constat : il manque ici une ligne dans la chaîne, celle des matériaux. Il faut qu'il existe des matériaux compatibles avec l'impression 3D bois (copeaux, poudre). Il faut qu'ils soient sains (pas de colle, pas de plastique). Il faut des fournisseurs locaux. Il faut qu'ils soient recyclables en conservant leurs propriétés. Et il faut qu'il existe un circuit de recyclage local.
- Conception : conception sur le mode FabLab. Partage de plans, aide à la conception. Compétences en réseau (physique et virtuel).
- Fabrication : partage de la fabrication sur internet. Lieux de proximité : relocalisation de la production.
- Distribution : proximité. Les gens viennent chercher eux-mêmes leurs meubles.
- Usage : fonction sociale de transmission d'histoire entre acquéreurs. A chaque meuble acheté, un arbre est planté.
- Réparation, recyclage : la possibilité de réparation et de recyclage de l'objet doit être l'une des consignes imposées dans le lieu de conception.

Scénario raffiné

Cette phase d'enrichissement est surtout l'occasion de raffiner le scénario plus que de le rendre crédible, étant donné que pendant la phase créative les participants avaient toujours plus ou moins en tête la question de la possibilité.

Beaucoup de cartes sont ajoutées au scénario, plus parce qu'elles vont dans le même sens que par nécessité :

- Carte 33 : « Développement de l'internet des objets »
- Carte 22 : « Démocratisation des outils et des techniques »
- Carte 3 : « Les forges de modèles »
- Carte 44 : « Développement du recyclage et du reconditionnement » (circuit de recyclage)

Il faut en plus pour que le scénario advienne :

- un réseau local de culture d'agromatériaux
- des industries capables de transformer les matières premières en matériaux (poudres, paillettes)
- des industries capables de recycler en poudres ou paillettes
- des lieux de conception et de production, à la fois physiques et virtuels : de grosses usines ouvertes, payantes (location de l'endroit et/ou des prestations). Il doit être possible d'y vendre ses prestations.



Challenger le scénario

Ce scénario a suscité un bon nombre de post-it, qui ont trouvé les réponses suivantes :

- questions liées aux matériaux : comment parvenir à des matériaux non polluants et 100% recyclables ? Il faut :
- une agriculture locale dédiée
- que soient inventés ces matériaux
- que soient maîtrisées les techniques d'utilisation de ces matériaux, en première utilisation et en recyclage (propriétés mécaniques différentes).

Que soient identifiées les ressources disponibles à tout moment (d'où la banque mondiale de meubles)

Question de la transmission des savoir-faire : il faut qu'il y ait des échanges de savoirs et de savoir-faire entre les ateliers, par le réseau virtuel et par des échanges de personnels. Il faut une certaine professionnalisation et expertise.

Tous designers ? Non : il faut mettre en relation les gens qui ont les compétences et les gens qui ont le besoin.

Modèle économique de l'atelier ? Doit être payant. Cela peut prendre plusieurs modalités : gestion par une entreprise privée, par une collectivité...

Mode de rémunération des individus : il ne faut pas faire travailler les gens pour rien.