

/
Communiqué de presse
Toulouse le 03 Avril 2013

ULTRA ORDINAIRE

/
Présentation
Ultra ordinaire

/
Ultra Ordinaire
press@ultra-ordinaire.com
www.ultra-ordinaire.com

/
Ultra Ordinaire est un groupe de recherche né de l'agence Duffau & Associés ayant pour volonté de contribuer à une société du partage de la connaissance, c'est-à-dire de réfléchir à une distinction éthique et citoyenne entre invention et connaissance, distinction qui préserve la créativité des connaissances humaines ; mais aussi de contribuer à la définition de la connaissance comme bien commun. Dans un processus démocratique, cette contribution se fait par recherche, expérimentation et tâtonnement.

Par conséquent, les pratiques d'Ultra Ordinaire se basent sur l'analyse des biens et des lieux ainsi que les rapports à leur production et à leur consommation en les intégrant à un écosystème plutôt qu'à une unique analyse de rentabilité économique potentielle. Ces pratiques se complètent ensuite par la prise en considération de la parole des usagers dans le processus de création.

Ultra Ordinaire propose des objets issus d'usages de la vie quotidienne. On trouve à la vente du matériel informatique, du travail artisanal, de la logistique associée, des dessins. Tous ces biens sont marchands car ils supposent un travail humain ne produisant pas de connaissance. Le projet contribue aussi à créer une communauté d'échange de connaissances liées à la construction et à l'utilisation de ce matériel (programmes codes, logiciels, formes, usages ...) et il veille à ce que ces connaissances restent libres, ouvertes et gratuites. Le prix du matériel n'intègre donc pas le prix des idées mais seulement le coût du matériel, de la logistique et du temps de travail pour le montage, la mise en œuvre... le standard reste ouvert car il implique qu'il puisse être réorganisé en fonction de l'usage que chacun veut en faire.

Projets d'ULTRA ORDINAIRE

Share, faire de l'architecture et du design dans une économie du partage.

L'ampleur de la crise que nous traversons questionne non seulement les dirigeants politiques mais aussi tout citoyen dont l'activité professionnelle contribue au système socio-économique. Les auteurs de ce livre pensent en effet que cette ré-interrogation doit passer par un décloisonnement de savoirs et de savoir-faire. Ainsi dans ce livre, une économiste, une designer et un architecte tentent de croiser leurs savoirs et leurs démarches. De cette rencontre émerge un projet commun fondé sur une analyse des principes les plus problématiques du capitalisme. Faire de l'architecture et du design dans une économie du partage, c'est construire pour demain de nouvelles perspectives ouvertes à tous ; c'est s'éloigner du système propriétaire pour aller s'ouvrir à de nouveaux principes semblables à ceux de l'open-source diffusés sur Internet pour permettre de tracer les contours d'une économie du partage fondée sur des projets de lieux de vie où l'habitat est conçu sur l'idée d'un standard ouvert s'articulant dans des scénarii allant du local au global.

Travail coordonné par Duffau&Associés (Nathalie Bruyère & Pierre Duffau)

Préface Massimo Banzi & Luisa Castiglioni

Texte de Nathalie Bruyère, Pierre Duffau, Mireille Bruyère, Claudia Raimondo.

Contribution de Snootlab, Usinette.org, Tetaneutral, Arduino.

Illustration Charlotte Martin

Design graphique : Perrine Saint Martin

Photographies : Nathalie Bruyère & Giacomo Giannini, assistant Riccardo Pascusso

HOM-m-E / Workshop

L'ensemble des objets que nous utilisons dans notre quotidien intègre une prescription d'usage type imposé par l'industrie. Prescription d'usage, qui, dans notre monde devient souvent une prescription de mode de vie. Aujourd'hui, beaucoup d'utilisateurs expriment le souhait de s'investir davantage dans la fabrication des objets pour qu'ils correspondent au mieux à leurs choix de vie. A dix mille lieux du détournement industriel de ce désir par la personnalisation (choix des couleurs, de la taille, etc.), nous proposons un atelier où chacun participe à la construction d'une imprimante 3D, ReRap et à la création d'objets du quotidien et plus largement à la fabrication de biens-communs !

Le 1er atelier a eu lieu du 7 octobre au 9 octobre 2011, à l'Espace Bonnefoy à Toulouse avec des membres du collectif Usinette.org et a consisté à construire une imprimante 3d (RepRap Mendel). L'imprimante a ensuite fabriqué les objets que nous avons imaginés ensemble durant le week-end du 14 octobre au 16 octobre 2011. L'ensemble des productions de l'atelier a été présenté au musée d'art moderne et contemporain des Abattoirs de Toulouse dans le cadre de Toulouse Numérique entre le 20 et le 23 octobre. Le workshop a bénéficié du soutien du festival des savoirs-partagés de la Novela 2011. Projet coordonné pour Duffau & Associés par Nathalie Bruyère - Designer et Mireille Bruyère - Maître de conférences en Economie à l'Université de Toulouse 2, laboratoire certop-cnrs

Designer : Claudia Raimondo, Philippe Casens

Photographe : Nathalie Bruyère et Giacomo Giannini assistés de Riccardo Pascusso

Aide technique et logistique RepRap : Usinette.org, Illustratrice : Charlotte Martin

Play Communs

Play Communs est un jeu destiné aux enfants pour leur apprendre à développer leur créativité en dehors de modèles préconçus de la consommation de masse. Ils peuvent ainsi, librement dessiner leurs robots, les modifier, apprendre les rudiments de l'assemblage électronique, faire évoluer les fonctions de leurs robots en fonction de leur âge et des usages qu'ils décident. Ils peuvent mettre en commun leurs dessins afin de se les échanger.

Design : Duffau&Associés (Nathalie Bruyère & Pierre Duffau)

Mireille Bruyère

Snootlab

*Présenté al Salone del Mobile 2013, dans l'exposition de Mendini & Duilio Forte / Blabla
Participation de l'ISDAT, design (Charlie Aubry, Pauline Contant, Coralie Gourguechon,
Vincent Fortin, Aliénor Martineau) Photographie : Giacomo Giannini, assisté de Riccardo
Pascusso*

ULTRA ORDINAIRE est un projet de

Nathalie Bruyère

En 1998, Nathalie Bruyère a fondé POOL products avec Lorenz Wiegand. POOL products développe des objets simples, utilisables par chacun dans la vie quotidienne, éthiquement responsables, rationnels, tout en tirant pleinement avantage d'un système de production différent. Notre recherche développe le principe de «plug-in», mis en œuvre par exemple dans les crochets italiques et les lumières Lampions suspendus dont les formes expriment clairement leur mode de fabrication. Résultant d'un processus industriel conçu pour obtenir une souplesse maximale, ces objets, comme les pièces d'un jouet Meccano, peuvent être mis en place et utilisés selon les besoins spécifiques d'une personne à un moment donné, ce qui donne à l'utilisateur une flexibilité et une liberté de décider l'utilisation de l'objet et sa fonction.

En association avec l'architecte Pierre Duffau, Nathalie Bruyère-Duffau - Duffau & Associés - a commencé à explorer ce concept à une plus grande échelle: celle de l'architecture dans la ville. Son travail se focalise sur le rapport à la production pour créer un environnement imaginaire, une domesticité en relation au contexte. Concrètement, la question de l'espace se développe dans les projets avec des 'plug-in' sur des infrastructures ou dans un travail sur les limites entre espaces privé et public, espace partagé.

Duffau & Associés cherche à créer un environnement qui puisse évoluer suivant les besoins, suivant les personnes, au lieu d'imposer aux personnes de s'adapter à un environnement.

Ce travail sur l'habiter, habiter la ville, joue sur les transformations de l'espace pour qu'il devienne moins spécifique, plus mobile, plus flexible et, surtout plus humain.

Pierre Duffau

Le style de ses projets, même s'il doit s'adapter aux contraintes du contexte et du client, se caractérise par une grande pureté, par une tension entre les diverses composantes, sans être pour autant minimaliste.

L'ensemble donne à voir une complexité intellectuelle tout en créant un caractère concret et une simplicité formelle.

Ses interventions sur des projets privés et de services publics, sur des projets résidentiels et de restructuration révèlent une cartographie de réflexion et de relation, un réseau de points nodaux sur le territoire qui font vivre ou revivre l'espace de la ville.

En association avec le designer Nathalie Bruyère-Duffau, Pierre Duffau a fondé l'agence Duffau & Associés.

Mireille Bruyère

Mireille Bruyère a suivi des études d'économie à l'Université de Toulouse 1 & obtenu un doctorat en 1998. Elle travaille comme chargée d'études à l'Observatoire Français des Conjonctures Économiques (OFCE) à Paris puis à l'Observatoire Régional de l'emploi & de la formation de Midi-Pyrénées. Depuis 2006, elle est maîtresse de conférences en économie à l'université de Toulouse 2 & membre du laboratoire CERTOP – CNRS. Elle est par ailleurs membre du Conseil Scientifique d'ATTAC & du collectif des Économistes Atterrés.

Snootlab

Snootlab est une société française créée en 2010 à Toulouse par deux membres du Tetalab, le hackerspace toulousain. S'inscrivant dans la mouvance du Do It Yourself (« Fais le toi-même ») portée par les Hackerspaces et Fablabs, Snootlab conçoit et commercialise des cartes d'extension pour la plateforme Arduino et Raspberry-Pi.

Mettant à disposition ses plans, schémas et sources, apportant un support qualifié à la communauté des utilisateurs d'Arduino et Raspberry-Pi, Snootlab développe un cercle vertueux où d'une idée issue de ses ingénieurs, d'une attente ou d'un projet de la communauté, naît un kit à assembler soi-même, vendu par Snootlab, ce qui lui permet de financer ses recherches. De cette disponibilité des sources pour tous les utilisateurs naît la possibilité de refaire le kit soi-même, de le faire évoluer et ainsi de faire profiter la communauté et Snootlab d'améliorations et de nouvelles idées. La réappropriation des produits par ses utilisateurs trouve ici une illustration concrète dans un cadre entrepreneurial et marchand.

En effet, la disponibilité des sources fait certes disparaître la notion de rente économique, fruit de la rétention des sources par son créateur, mais elle garantit aussi la possibilité de maintenir et de faire évoluer les systèmes à long terme, de faire émerger des écosystèmes où peuvent se développer des entreprises, des communautés d'utilisateurs et des standards.