

Atelier de Recherche et d'Observation

Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces :
les tiers-lieux, nouveaux espaces de création ?



Caroline Armoiry, Luc Brou, Ludovic Vernu

M2 Pro DPACI Promotion 2015-2016 Université Lumière Lyon 2, Institut de la Communication

Référente: Camille Jutant

Table des matières

Introduction	03	≡
1. Une genèse des Tiers-Lieux	04	≡
1.1 Des années 30 aux Sixties	04	≡
1.2 De la contre-culture californienne au néo-libéralisme des années 80	05	≡
1.3 L'explosion des années 90	06	≡
2. Ce qui se joue dans les Tiers-Lieux	07	≡
2.1 Des fondateurs de Tiers-Lieux à la constitution d'une communauté	07	≡
2.2 Organisation	09	≡
3. Les Tiers-Lieux, des zones transitionnelles	10	≡
3.1 L'individu créatif ou créateur	10	≡
3.2 Le groupe : un cadre « bienveillant »	12	≡
3.3 Le Tiers-Lieu, une aire de je(u) transitionnelle	14	≡
Conclusion	16	≡
Bibliographie	18	≡
Ouvrages	18	≡
Revue	19	≡
Études	19	≡
Articles	20	≡
Documents divers	21	≡
Conférences filmées / Entretiens radiophoniques / Sites	22	≡
Annexes	25	≡
Les Tiers-Lieux visités	25	≡
Couvertures au choix	27	≡

Introduction

« Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces : les tiers-lieux, nouveaux espaces de création ? »

Telle est l'entrée en matière de la problématique de l'Atelier de Recherche et d'Observation qui nous est posée. Plus loin dans la présentation, ces espaces seraient les « incubateurs du futur » d'une « prochaine révolution industrielle »... Il n'aura échappé à personne que « l'innovation » d'une part et le « faire ensemble » d'autre part sont de tous les discours et que la « révolution numérique » est en marche. Ce langage est une des conséquences des mutations politiques, économiques, sociales et culturelles en cours liées aux évolutions technologiques numériques. Si celles-ci ne sont pas nouvelles, leurs multiples applications sont plus puissantes, invasives, rapides et source de fortes perturbations (négatives) et de « disruptions »¹ (positives). Dans ce grand mouvement sont apparues des pratiques collectives ou coopératives dont le FabLab (Laboratoire de Fabrication numérique) est la forme à ce jour la plus connue grâce à la médiatisation des imprimantes 3D. Ces pratiques se consacrent à la fabrication partagée d'un objet ou d'une idée dans un espace donné, qu'il soit à distance (en ligne) ou qu'il soit physique. Dans ce cas, il est commun d'utiliser le terme « Tiers-Lieux », énoncé pour la première fois il y a vingt six ans, qui permet d'englober toutes les dénominations ayant trait au sujet.

Afin de « savoir si et en quoi ce sont des lieux alternatifs de création et de production », nous avons choisi d'écarter l'étude des objets techniques, numériques ou non, même si ces outils seront très présents. En l'espèce, nous retenons la représentativité des lieux et non leur technicité. Également, nous n'analysons pas le discours « innoviste » et/ou « révolutionnaire » qui recouvre ou dissimule une réalité plus simple. Comme le dit avec malice une personne interrogée, « avant j'avais du mal à expliquer à ma grand-mère ce que l'ont fait » : *Tu sais, on fait des ateliers d'échanges de savoir avec des outils FLOSS, tous les jeudis, et ça s'appelle les OPENateliers... À quoi elle répondait Ha oui, comme moi avec l'atelier couture, le mardi !²*

Ce qui est nouveau, c'est le contexte économique, social et politique dans lequel nous vivons. C'est ainsi pour reprendre le physicien Etienne Klein que nous sommes passés du « progrès » à l'« innovation ».

Mais pour « savoir si et en quoi ce sont des lieux alternatifs de création et de production », nous devons considérer le Tiers-Lieu comme un tout pour mieux nous interroger spécifiquement sur le processus de création et de production. Nous ne nous interrogeons pas sur un résultat, nous n'y appliquons pas de jugement. Nous écrivons en quoi il y a production, et non si il y a production. Nous mettons en avant la démarche collective et montrons que ce processus permet l'émergence d'idées et de productions nouvelles.

Pour cela, dans une première partie, nous écrivons une histoire très subjective de la genèse des Tiers-Lieux puis nous regarderons dans une deuxième partie ce qui se joue en pratique dans ces lieux à travers le regard porté lors de nos rencontres et de nos visites sur le terrain, et dans une troisième et dernière partie, nous verrons comment les Tiers-Lieux sont autant de zones de création.

Enfin, il nous faut préalablement exposer un choix d'écriture des termes les plus courants de ce dossier, « Fablabs » et « tiers-lieux ». Cela ne pourra que démontrer le caractère mouvant du sujet en question, mais il n'existe pas de règle en la matière ou bien il en existe autant qu'il y a de possibilités. Nous avons opté arbitrairement pour « FabLab(s) » et pour « Tiers-Lieu(x) »

¹ Néologisme tiré de la traduction anglaise de « perturbation » avec une connotation qui se veut « innovante ».

² BELLANGER J. (association PING), BOSQUÉ C., NOOR O., RICARD L. (2014) Entretien, *Fablabs, etc - Les nouveaux lieux de fabrication numérique*, Paris, Eyrolles

1. Une g n se des Tiers-Lieux

La notion de Tiers-Lieux, si elle ne se r duit pas   la technologie num rique, lui doit beaucoup dans ses usages et/ou ses modes de communication. Cependant, si cette approche historique propose une lecture largement technologique, c'est parce que le domaine de la recherche (scientifique, militaire, industrielle et culturelle) permet de montrer en quoi d'une d marche collective et pluridisciplinaire  merge id es et productions nouvelles et que ce processus,   travers une s rie d' v nements choisis, a une histoire (non exclusive).

1.1 Des ann es 30 aux Sixties

La Seconde Guerre mondiale est un acc l rateur en mati re de recherche. D s le milieu des ann es trente, la Grande-Bretagne face   la menace allemande qui s'annonce travaille   prot ger ses fronti res de toute invasion. Soutenues par Churchill contre les *a priori* de la hi rarchie militaire, des recherches regroupant des militaires et des scientifiques civils de diff rentes disciplines sont mises en  uvre et obtiennent des r sultats probants. C'est de cette initiative que na tra le radar. La m me d marche contributive est appliqu e aux  tats-Unis au sein du National Defense Research Committee (Comit  National de Recherche pour la D fense) dans lequel des scientifiques issus d'universit s de renom, des industriels et militaires travaillent ensemble   d velopper l'armement, la communication, la surveillance...

Mais la science n'est pas la seule discipline    tre convoqu e dans l'effort de guerre. Le Committee for National Morale qui est constitu  d'intellectuels (sociologues, psychologues, philosophes...) fait appel   des artistes du Bauhaus (mouvement artistique allemand n  de l'institut du m me nom ferm  par les Nazis   Berlin en 1933 et dont beaucoup de membres s'exilent aux  tats-Unis) afin de cr er « un multim dia capable d'entourer les individus et de leur permettre d'exercer les comp tences relevant de la d mocratie. (...) L'effet recherch   tait que le visiteur ne se voit pas seulement comme faisant partie d'une masse, mais comme un individu parmi d'autres individus unis au-del  des diff rences. »¹

Cette p riode jette les bases de collaborations crois es et non hi rarchiques. Cela se traduit en 1945 par le Mermex de Vannevar Bush, l'anc tre de l'ordinateur individuel avec clavier et (mini)- cran. En 1948,   l'issue de r unions d'intellectuels et de scientifiques (les Conf rences Macy) qui se tiennent de 1942   1953, Norbert Wiener fonde la cybern tique, une th orie du contr le et de la communication au sein de syst mes (biologiques, m caniques ou d'information) incluant les ordinateurs. Il y voit des sources de vertu au service d'un ordre social d mocratique et  galitaire.

En 1960, l'informaticien Joseph Carl Robnett Licklider (Massachusetts Institute of Technology)  crit dans *Man-Computer Symbiosis*² qui pr figure l'informatique interactive que la symbiose homme-ordinateur produirait sans doute la p riode la plus cr ative et la plus excitante de l'histoire de l'humanit .

En 1962, le collectif d'artistes multim dias new-yorkais USCO³ incite le public   se percevoir personnellement comme un membre d'une communaut  en utilisant des mat riaux de la vie quotidienne et les nouvelles technologies  lectroniques de communication en tant qu'outil de transformation de la soci t . En 1965 (puis en 1975), Gordon Moore, l'un des fondateurs de la soci t  Intel, formule l'id e qui deviendra la Loi de Moore, de la croissance exponentielle des capacit s de calcul   c ut constant des processeurs, ce qui induit plus de puissance pour des prix constamment en baisse donc accessibles au plus grand nombre.

¹ TURNER Fred, LECHNER Marie, *Fred Turner: «Pour lutter contre le nazisme, ils ont voulu produire un homme total, rationnel»*, Entretien au sujet du livre *Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties* (University of Chicago Press, 2015), Lib ration, 27 f vrier 2015

http://www.liberation.fr/culture/2015/02/27/pour-lutter-contre-le-nazisme-ils-ont-voulu-produire-un-homme-total-rationnel_1211127

² LICKLIDER J.C.R., *Man-Computer Symbiosis*, Human Factors in Electronics, 1960, <http://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>

³ USCO, *Traces du sacr *, Centre Pompidou, 2008, http://traces-du-sacre.centrepompidou.fr/exposition/oeuvres_exposees.php?id=27

1.2 De la contre-culture californienne au néo-libéralisme des années 80

Dans ces années soixante s'expriment différents mouvements (politiques, artistiques, activistes) qui ont une influence sociale essentielle. En particulier, la réunion de la scène psychédélique et de la sphère technologique en Californie. En 1968, Stewart Brand, touche-à-tout au cœur de tous ces réseaux, crée le Whole Earth Catalog qui rassemble avec des textes, images, graphiques, conseils et produits toutes les communautés et devient un forum-réseau produisant des processus collaboratifs de création. La même année a lieu *The Mother of the Demos*, une large rencontre publique au cours de laquelle l'informaticien Douglas Engelbart, inventeur notamment de la souris, et un groupe de dix-sept chercheurs de Stanford présentent le futur de l'interface personnelle.

En 1971, un journaliste baptise la zone d'activités d'informatique au sud de San Francisco Silicon Valley. En 1972, le psychologue Gregory Bateson¹ trace les contours d'une vision de la nature comme un ensemble de systèmes d'information en interaction les uns avec les autres et construit une passerelle entre les hautes technologies et un idéalisme communautaire. Le système que cela induit est composé de compétences et de ressources agissant ensemble.

En 1976, Richard M. Stallman crée le logiciel libre, non propriétaire, ouvert à tous, améliorable par tous, dans la plus grande transparence.

Au fil de la décennie soixante-dix, les mouvements communautaires et contestataires vont s'épuiser et disparaître jusqu'au tournant néo-libéral incarné par le gouverneur de Californie Ronald Reagan qui devient président. L'Amérique se rêve un avenir économique prospère et la Silicon Valley grandit. Le 3 janvier 1983, le magazine Time désigne l'ordinateur comme la machine de l'année 82 au lieu de choisir une personnalité de l'année car la rédaction souhaite mettre l'accent sur un processus qui touche l'ensemble du système social². En 1984, Apple sort le Macintosh 128K à destination du grand public³, William Gibson publie son roman culte *Neuromancer*⁴ et naissent les célèbres conférences TED (Technology, Entertainment, Design) de Richard Saul Wurman⁵. En 1985, Stewart Brand crée une version numérique du réseau Whole Earth (le WELL pour Whole Earth 'Lectronic Link) fondé sur une communauté et une économie du don⁶. Il intègre le Media Lab, laboratoire de recherche au sein du MIT⁷ créé la même année par l'informaticien Nicholas Negroponte⁸. Il imagine ce laboratoire devenir l'incarnation d'une communauté et publie en 1987 *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*⁹ qu'il voit comme un prototype entre passé cybernétique et futur numérique dont la grande richesse humaine reflète la diversité d'un écosystème et d'une société idéale.

¹ BATESON G., *Steps to an Ecology of Mind*, University Of Chicago Press, 1972 ; *Vers une écologie de l'esprit*, Éditions du Seuil, 1977 (tome I) et 1980 (tome II)

² TIME, *The Computer Moves In*, Machine of the Year, 1983
<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19830103,00.html>

³ SCOTT R., *Macintosh*, (publicité) la plus célèbre des publicités dans laquelle Apple symbolise la lutte contre Big Brother
http://www.dailymotion.com/video/xkpkd0_1984-la-premiere-pub-pour-macintosh_news

⁴ GIBSON W., *Neuromancer*, Ace Books, 1984 ; La Découverte, 1985
<http://www.williamgibsonbooks.com>

⁵ Conférence TED
<https://www.ted.com>

⁶ Whole Earth 'Lectronic Link
<http://www.well.com>

⁷ Media Lab, Massachusetts Institute of Technology
<https://www.media.mit.edu>

⁸ NEGROPONTE N., *30 ans d'une histoire du futur*, Conférence TED (vidéo), 2014 https://www.ted.com/talks/nicholas_negroponte_a_30_year_history_of_the_future?language=fr

⁹ BRAND S. *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*, Penguin Books Ltd, 1987

1.3 L'explosion des années 90

En 1989, le sociologue Ray Oldenburg invente le terme « Tiers-Lieux », traduction de « third places »¹ pour désigner des espaces informels de convergence sociale qui ne sont ni l'habitat ni le lieu de travail, et favorisent sentiment d'appartenance, échange et constitution de communautés² au moment où l'on bascule vers un usage grand public et mondial des technologies (matériel, logiciel) et leur mise en réseau.

En 1990, John Perry Barlow du groupe Grateful Dead qui fut l'un des symboles de la contre-culture des années soixante et soixante-dix, associe « cyberspace » à ce qui n'est encore que le croisement entre les télécommunications et les réseaux informatiques. La même année, le chercheur anglais Tim Berners-Lee crée au CERN en Suisse (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) le World Wide Web, protocole de transfert d'information de l'internet³. En 1995, l'accès à Internet se démocratise internationalement et en 1996 en réaction à une loi de Bill Clinton sur la libéralisation des télécommunications, John Perry Barlow écrit la *Déclaration d'indépendance du Cyberspace*⁴. En 1999, Eric S. Raymond dans son essai *The Cathedral and the Bazaar*⁵ formalise l'opposition entre une organisation hiérarchique et verticale et une organisation ouverte et libre. L'explosion de la bulle spéculative en 2000 liée à un engouement excessif autour du potentiel financier des jeunes « pousses » du numérique (start-ups) a peut-être renforcé davantage l'idée d'échange et de partage. Est-ce un hasard si Ray Oldenburg publie *Celebrating The Third Place* la même année, portraits de Tiers-Lieux comme des espaces de rassemblement et d'interaction⁶ ?

En 2001, Lawrence Lessig crée Creative Commons, une organisation permettant de diffuser gratuitement et légalement un travail sans renoncer à son attribution en opposition à la logique propriétaire qui verrouille les usages. Neil Gershenfeld, professeur au sein du Center for Bits and Atoms au MIT propose un cours désormais célèbre sur le thème « How To Make (almost) Anything » (*Comment fabriquer presque n'importe quoi ?*) à l'aide de machines numériques. Il en résulte la naissance du concept de FabLab (Laboratoire de Fabrication). Le principe est de concevoir et de faire soi-même des objets et d'en documenter et partager le processus de fabrication. Le « faire partagé » comme pratique a pour objet la maîtrise de son environnement. Le concept se développe progressivement dans le monde.

En 2007, il écrit : « Il y a une demande d'outils de fabrication personnelle venant de certains responsables de communautés depuis les quatre coins du monde, qui se saisissent des technologies émergentes pour permettre le développement non seulement des ressources dans leurs communautés mais aussi le développement des individus. Cette combinaison de besoin et d'opportunité les amène à devenir des acteurs de la technologie plutôt que des spectateurs. »⁷

Le « Tiers-Lieu » - que sa vocation soit économique, sociale et/ou culturelle et qu'il porte une autre dénomination - ne cesse de se répandre et d'évoluer au gré des contextes. Un récit se construit autour de l'économie collaborative et de l'innovation. En France se développe un réseau de structures basé sur ces notions, avec des approches diversifiées selon les objectifs choisis et l'identité des initiateurs.

¹ OLDENBURG R., *The Great Good Place : cafés, coffee, shops, bookstores, bars, hairs salons and other hangouts at the heart of the community*, Da Capo Press, 1989

² PRIMA TERRA L'AGENCE (Blog), *Le tiers-lieu, retour aux sources*, 2015
<http://innoveravecprimaterra.blogspot.fr/2015/02/espace-hybride-le-tiers-lieu-retour-aux.html>

³ BERNERS-LEE T., LELOUP D., *L'intérêt pour les libertés numériques est sans précédent*, Entretien, Le Monde, 29 octobre 2014
http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/10/29/tim-berners-lee-l-interet-pour-les-libertes-numeriques-est-sans-precedent_4513902_4408996.html

⁴ BARLOW J.P., *Déclaration d'indépendance du Cyberspace*, éditions Hache, 1996
<http://editions-hache.com/essais/barlow/barlow2.html>

⁵ RAYMOND E.S., *La cathédrale et le bazar*, Linux, 1998
http://www.linux-france.org/article/these/cathedrale-bazar/cathedrale-bazar_monoblock.html

⁶ OLDENBURG R., *Celebrating The Third Place*, Marlow & Company, 2001

⁷ GERSHENFELD N., *FaB, the Coming revolution on Your desktop*, Basic Books, 2007

2. Ce qui se joue dans les Tiers-Lieux

Lors de notre recherche, nous avons visité différents Tiers-Lieux et rencontré soit les fondateurs de ces lieux soit des usagers. Les données recueillies lors de ces rencontres ont été complétées par des données bibliographiques ainsi que les éléments trouvés sur les sites internet de ces lieux.

À la lumière de la définition de Tiers-Lieux par l'inventeur du terme, Ray Oldenburg, « espaces informels de convergences sociales qui ne sont ni l'habitat ni le lieu de travail et favorisant le sentiment d'appartenance, échange et constitution de communauté », nous avons pu observer sur le terrain l'efficacité de cette description.

2.1 Des fondateurs de Tiers-Lieux à la constitution d'une communauté

À la création d'un Tiers-Lieu, nous trouvons en majorité un duo, Charlotte et Rieul à La Paillasse Saône, Sylvain et Nicolas à Fab'Alpes, Nicolas et Christine à ICI Montreuil, Samuel et Stéphane à La Fabrique d'Objets Libres, Isabelle et Jean chez YOUFACTORY. Enfin, il existe d'autres cas comme le FabLab caennais de la Maison de la Recherche et de l'Imagination puisqu'il s'inscrit dans un cadre institutionnel et privée au sein d'une structure culturelle et scientifique.

À ce noyau premier s'agrègent des personnes qui forment ensuite une communauté. « Les créateurs s'organisent en communautés afin de consolider un socle commun de savoir » écrit Antoine Burret dans la présentation de son étude de la thèse de Yann Moulier Boutang¹.

Il y a agrégation de pairs autour du projet du Tiers-Lieu concerné, et cela peut même se mettre en place avant sa naissance physique. « Des personnes se sont réunies lors de la période test d'un an avant même qu'il y ait un lieu physique, cela a créé une communauté autour du projet » nous dit Charlotte, co-fondatrice de La Paillasse Saône, propos tenus également dans d'autres lieux visités.

« Communauté » est le terme qu'ils emploient, nous pouvons le qualifier de « groupe primaire » selon la définition de Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin², « un nombre d'individus relativement restreint ce qui permet à chacun une perception individualisée de l'autre et réciproquement. Nous pouvons observer de nombreux échanges interpersonnels qui peuvent aller jusqu'à des groupes d'affinités. Ces individus réunis poursuivent en commun des buts similaires. Il s'en dégage un sentiment de solidarité et d'interdépendance. Dans cette forme groupale, il y a une répartition des rôles et fonctions associées entre les membres. L'ensemble du groupe instaure ses propres normes, croyances, codes, langage, rites... ».

Ainsi, nous avons pu observer, entendre ou lire qu'à chaque Tiers-Lieu était liée une forme de sociabilité correspondante à cette définition.

En très forte majorité, les membres ont entre 25 et 35 ans. Ils ont un niveau scolaire élevé : ingénieurs, post-doctorants, chercheurs. Et si cela ne se traduit pas par un diplôme de l'Éducation Nationale, ils ont un fort capital culturel. Ils maîtrisent avec aisance le langage lié aux Tiers-Lieux et ses termes : « hackerspace », « open source », « hacklab », « biotech », « objet communicant », « cleantech », etc. Dans leurs outils de communication externe, ils partagent une sémantique « lèchée ».

S'ils ne travaillent pas au sein des structures, les personnes occupent souvent des emplois liés à la transmission de savoir (enseignants-chercheur, animateurs de vulgarisation scientifique). Il y a également un nombre significatif d'auto-entrepreneurs spécialisés dans une discipline majoritairement liée au numérique. Ils partagent la même philosophie : faire autrement, avec les autres dans des notions de partage avec les concepts du DIY, du DIWO et dans ces logiques de réappropriation des savoir-faire par tous. Le terme de « liberté » revient également très souvent dans les entretiens ou les écrits.

¹ BURRET A. (2014), *Étude Exploratoire des Tiers Lieux comme dispositif d'incubation libre et ouvert de projet*, Conférence Internationale de Management Stratégique, p. 3

² ANZIEU D., MARTIN J.-Y. *La dynamique des groupes restreints*, 12^e édition. Paris : P.U.F, 1999, 397 p.

Dans le groupe ou communauté, tous n'ont pas la même fonction. Le membre pivot est soit nommé « Fab manager » soit « Concierge » : « c'est le driver des Paillas'sons » peut-on lire sur le site de La Paillasse Saône. Samuel de La Fabrique d'Objets Libres précise cette fonction : « Le rôle des Fabmanagers est primordial car ils accueillent les gens et répondent aux premières interrogations ». Dans l'ouvrage collectif *Fablabs, etc.*, les auteurs Camille Bosqué, Ophélie Noor et Laurent Ricard consacrent à ce rôle un chapitre entier, car cette fonction se retrouve dans tous les Tiers-Lieux, « c'est lui qui assure au quotidien la bonne marche de l'endroit aussi bien techniquement qu'humainement. Autour de lui et grâce à lui, de nombreux usagers réguliers, visiteurs occasionnels ou groupe de curieux circulent. (...) Le Fabmanager, même s'il n'est pas toujours appelé comme cela, a un rôle très délicat d'animer le lieu sans en devenir le centre ou le propriétaire (...) Cette fonction nouvelle incarne parfaitement le paradoxe intrinsèque au modèle du FabLab. La volonté de partager et d'ouvrir l'accès à tous (...) combinée à la nécessité d'organiser et de cadrer l'ordre spontané de l'endroit ».

Ce rôle peut être tenu par plusieurs personnes. Même s'il ne l'est pas dit explicitement, c'est ce que nous avons observé à La Paillasse Saône avec cette fonction tenue par Rieul et Charlotte, idem au Fab'Alpes où c'est le duo Sylvain et Nicolas qui partage ce rôle. Mais ce ne sont pas forcément les initiateurs du Tiers-Lieu qui ont cette fonction. À ICI Montreuil, Pierric qui a d'abord été un résident a par la suite été employé pour cela. Un partage de rôle se fait également dans le noyau dur des Tiers-Lieux, avec un membre plus porté vers les technologies, l'artistique, et l'autre plus tourné vers le volet administratif (liens entreprises, pouvoirs publics, tenue de la comptabilité, etc.).

Les autres membres de la communauté ont une fonction identique de porteurs de projet, insuffleur d'idées, référents sur un volet du Tiers-Lieu, ou référents dans telle ou telle compétence. Et ces membres sont essentiels à tous les Tiers-Lieux, ils valident cette notion même « lieu ouvert à tous pour l'expérimentation » et non un lieu de prestations de service pour du prototypage.

La volonté de tous est une organisation horizontale et non verticale. À ICI Montreuil, on parle de « créer un éco-système d'entraide et de réciprocité » ; au Fab'Alpes, des réunions ont lieu tous les quinze jours ouvertes à tous les membres « pour discuter ensemble de la vie de l'association, des grandes orientations, des projets ». Ces lieux préconisent l'auto-gestion, la non-hiérarchie et la bienveillance. Une discussion avec les différentes personnes présentes lors de notre venue à La Paillasse Saône est révélatrice de cette volonté et des sentiments qu'elle occasionne. « On vient pour faire des choses de nos mains, dans un lieu de confiance, pour trouver une place dans la société. Le lieu est bienveillant, on a la possibilité de faire des erreurs, à La Paillasse à Paris, les personnes ont les mêmes parcours et mêmes idées ».

Les usagers/publics sont également différents selon les structures : ICI Montreuil travaille notamment avec Sony, Société Générale, Ubisoft, Red Bull, SNCF, Renault, Airbus, Dassault... Ils prototypent de nouveaux produits, modèles et services. La F.O.L. accueille du public amateur « qui vient bricoler, inventer... et des gens en transition dans leur vie professionnelle qui recherche un lieu pour développer ou amorcer un projet. » À YOUFACTORY, nous trouvons surtout des professionnels : artisans, créateurs... Pour l'instant Fab'Alpes, tout juste naissant s'adresse au grand public, au public scolaire, et aux entrepreneurs. Et Arilect est fréquenté par des étudiants, ingénieurs-designers-entrepreneurs et le grand public.

2.2 Organisation

Le choix de la forme juridique correspond au désir d'être « ouvert » et « non hiérarchique ». Dans une grande majorité des cas, les structures ont choisi la formation d'association loi 1901. D'autres que l'on peut peut-être dire « plus structurées » ont choisi la forme Scic (Société coopérative d'intérêt collectif) comme ICI Montreuil et Artilect. Nous avons le cas d'une SA (Société Anonyme) avec la jeune YOUFACTORY inaugurée officiellement le 1^{er} juin 2015.

Ces Tiers-Lieux se différencient par leur domaine d'activité. La Paillasse Saône défend des valeurs basées sur l'innovation positive en biohacking en se basant sur le code international de la bioéthique, Fab'Alpes est principalement tourné vers la robotique et les arts graphiques, ICI Montreuil se définit dans son dossier de presse comme « usine de créations collaborative et solidaire pour les entrepreneurs de la création (artistes, artisans, designers, start-ups et entrepreneurs du FAIRE) » etc. Malgré ces différences, ils se réfèrent cependant majoritairement au *Manifeste des Tiers-Lieux*¹ et/ou à la charte des FabLabs².

Au niveau des espaces physiques, les superficies sont souvent très grandes ou sont amenées à le devenir (F.O.L., Artilect, Relais d'Sciences/Maison de la Recherche et de l'Imagination, YOUFACTORY) et de ce fait, les Tiers-Lieux investissent majoritairement des friches industrielles, usines, ateliers dans les banlieues « populaires » (Montreuil, Villeurbanne, Bron...) ou sur des espaces dédiés au développement urbain.

Les Tiers-Lieux ayant vocation à recevoir du public et à concentrer du matériel encombrant et/ou bruyant, leurs espaces sont souvent divisés en :

- un endroit de réunion ou lieu pour un travail collectif plus au calme
- un endroit nommé « cosy » ou « zen space » pour se reposer, ou discuter tranquillement
- une cuisine partagée
- un lieu de mutualisation d'espace de travail avec d'autres associations.
- un lieu dédié aux machines et à la fabrication
- un lieu de stockage.

Quant au financement des lieux, il s'agit d'un véritable questionnement en cours. Dans les projets naissants que nous avons rencontré, Fab'Alpes, La Paillasse Saône, l'énergie bénévole et les dons sont importants, et il n'est pas possible d'envisager à leur stade du salariat. Ces deux lieux ont pour leur création fait appel à du crowdfunding. Pour d'autres comme ICI Montreuil qui a trois ans d'existence, le modèle fonctionne et s'équilibre.

Ce modèle économique est généralement basé sur les adhésions/cotisations, des prestations en formation, transfert de compétence, de la location en temps horaire d'utilisation des locaux et/ou machines.

¹ Charte des FabLabs

<http://fablab.fr/projects/project/charte-des-fab-labs/>

² BURRET A., DURIEUX Y., *Manifeste des Tiers-Lieux*, version 0.3, 2015

http://movilab.org/index.php?title=Le_manifeste_des_Tiers_Lieux

<http://fr.slideshare.net/openscop/manifeste-des-tierslieux?related=1>

3. Les Tiers-Lieux, des zones transitionnelles

Les Tiers-Lieux sont comme nous l'avons vu précédemment, des endroits de rencontres, de partages où des individus de divers talents, ou comme les appelle Antoine Burret¹ des « intellectuels aliénés », se retrouvent pour élaborer, innover, construire, inventer ou ré-inventer, voire créer des projets et les faire grandir ensemble. Nous nous sommes beaucoup interrogés sur ces « espaces » (au sens psychologique) que représentent les Tiers-Lieux. Que s'y joue-t-il ? Avec quels acteurs ? Pourquoi un individu arrive-t-il dans cet espace précis à aller plus loin dans sa démarche ? Nous avons cherché des réponses avec plusieurs entrées. La première entrée est l'individu avec son savoir, ses connaissances, son identité, son potentiel créatif. La deuxième est le phénomène de groupe avec les différents processus que cela peut engendrer. La troisième et dernière est le lieu lui-même, en tant que « méta-cadre » et incubateur « d'espace transitionnel » selon les concepts de Winnicott².

3.1 L'individu créatif ou créateur

Certaines personnes viennent dans un Tiers-Lieu par curiosité, d'autres encore en sachant exactement ce qu'elles aimeraient y faire. Toutes ont en elles quelque chose qui les poussent à passer la porte. Une histoire, une idée toujours enfouie ou refoulée, un projet à développer, une envie de partager, de participer, de créer. En fait, chaque personne vient avec son capital créatif, et ce, grâce aux « processus créatifs/créateurs » qui nous animent.

L'idée ici n'est pas le résultat en tant que produit fini et son succès commercial (ou non).

L'idée est la démarche, l'expérience vécue et d'où cela vient. Ce que l'on appelle la « poïétique », que l'on peut définir comme « l'étude des potentialités inscrites dans une situation donnée qui débouche sur une création nouvelle ».

Depuis très longtemps, certains artistes, créateurs, inventeurs, chercheurs s'intéressent à l'origine d'une idée créative, à l'innovation, la création et d'où elle prend naissance. Pour exemple, Léonard de Vinci appelait la période d'incubation d'une idée le « sfumato », qu'il décrivait comme une période brumeuse, fumante, floue... Cette théorie de la création a été plus d'une fois vérifiée à travers les recherches et travaux de scientifiques ou chercheurs de notre époque. Du mathématicien Poincaré au début du 20^e siècle au psychologue social Guy Aznar aujourd'hui, un grand nombre de théories sur les processus créatifs/créateurs convergent vers les mêmes résultats. Ils se déclinent en quatre ou cinq phases, qui mises en lien avec les modes de fonctionnement ou services qu'offrent les Tiers-Lieux, nous montrent combien ces lieux peuvent être moteur ou porteur pour un individu et son projet.

Les cinq phases des processus créateurs d'Anzieu³ dans son ouvrage *Le corps de l'œuvre* font référence. Cependant Anzieu, célèbre psychanalyste et professeur émérite en psychologie à Paris au milieu du 20^e siècle, établit une distinction entre le concept de « créativité » et celui de « création ».

La créativité, précise-t-il, se définit comme « un ensemble de prédispositions de caractère, qui peuvent se cultiver et se trouvent sinon chez tous du moins chez beaucoup. »

La création, en revanche, c'est « l'invention ou la composition d'une œuvre répondant à deux critères : apporter du nouveau et en voir la valeur reconnue par un public. »

Dans les processus que nous décrivons ci-dessous, la différence entre création et créativité se fait à deux niveaux, le temps et l'état psychique dans lequel se trouve l'individu en travail. Pour créer, il faut du temps car celui-ci est le facteur nécessaire à la rêverie ou un « état » dans lequel le créateur est psychiquement.

¹ BURRET A. (2015) *Tiers-Lieux et plus si affinités*, fyp éditions, 2015

² WINNICOTT D.W. (1971) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975

³ ANZIEU D. (1981) *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard.

La créativité peut répondre à la recherche de solutions urgentes et donc l'état est plus proche d'un stress induit par l'urgence. Les résultats obtenus répondent souvent à la demande urgente mais ne sont pas créateurs au sens novateur du terme. Les solutions urgentes permettent de sortir d'un « état de crise » sur du court terme. Nous vivons cela dans notre vie de tous les jours lors d'imprévus auxquels il faut faire face.

Les cinq phases d'Anzieu¹ du « travail interne créateur » sont les suivantes :

Phase 1 : « Le saisissement créateur »

Lors d'un intense travail sur un sujet, travail de réflexion, recherche de solutions ou un besoin urgent de créer, (comme si nous avions toujours rêvé de peindre et que cela devait se faire *hic et nunc*), nous vivons ce que nous appelons une « crise existentielle » (non pathologique) propice à la naissance d'une idée nouvelle ou solution miracle.

Phase 2 : « La prise de conscience »

« C'est fixer les délires » c'est-à-dire fixer l'idée, réussir à la formuler avant qu'elle ne nous quitte. « Fixer les délires » est une expression empruntée à Arthur Rimbaud, qu'a repris Anzieu.

Aznar² décrit cela comme si l'intuition vague « se fixe » en paroles ou s'écrit sur un post-it.

Phase 3 : « Faire prendre corps, instituer un code »

Cette étape est importante car elle met en jeu le choix d'une forme d'expression. Quel sera le média, le code le plus adapté pour que l'idée prenne forme ?

Phase 4 : « La composition de l'œuvre »

Composer, organiser, développer l'idée et commencer à produire physiquement, matériellement.

Phase 5 : « Produire son œuvre au dehors »

Il faut que l'idée produite vive d'elle-même, et non qu'à travers l'individu créateur ou créatif. Ce qui demande d'avoir les capacités de la déclarer terminée, de la détacher définitivement de soi, de l'exposer à un public, d'affronter les jugements et les critiques.

Pourquoi ces processus ont un lien avec les Tiers-Lieux.

Chaque personne qui vient dans un Tiers-Lieu doit pouvoir s'exprimer ou laisser ce qu'il y a en elle s'exprimer. Un Tiers-Lieu est un endroit neutre et sécurisant et un endroit où l'on n'est pas seul.

Ce dernier point est important car le fait de ne pas être seul est un atout pour ne pas abandonner son projet. En effet, d'après Anzieu, à chaque phase il faut surmonter une difficulté sans quoi l'abandon est inévitable. Ceci est dû en particulier au phénomène qui se produit lors de la phase deux. Voilà ce qu'explique Anzieu sur cette phase. « Cette seconde étape du travail créateur est souvent freinée par des inhibitions, un sentiment de gêne, la peur de dire des bêtises, des choses impossibles, folles, incroyables »³.

Ce qui signifie que seul, on ne peut surmonter cette peur, comme si la solitude était un handicap et nous poussait inévitablement à l'abandon du projet. Le besoin d'être soutenu ou de se référer à quelqu'un est donc primordial. Nous avons vu précédemment que les Tiers-Lieux sont aussi des espaces de rencontre où il est possible de se tourner vers une personne référente, ou une personne dans la même situation, ou mieux encore, d'intégrer un « groupe de travail » à l'intérieur duquel les échanges et l'étayage seraient réciproques.

Par quels moyens ou quels processus le groupe permet-il de progresser plus vite et d'innover d'avantage que lorsque l'est seul ?

¹ ANZIEU D. (1981) *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard.

² AZNAR G. (2014) *La créativité : définitions*, Les cahiers de la créativité, éd créa-université.

³ ANZIEU D. (1981) *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard.

3.2 Le groupe : un cadre « bienveillant »

D'après Antoine Burret¹, ce qui constitue et définit un lieu n'est pas le lieu en lui-même mais ce qu'en font les acteurs. Un lieu se définit donc par le groupe qui le fait vivre. Il sera son identité propre et c'est aussi pour cela que l'on ne peut faire deux lieux identiques. Ce que nous confirme Pierric Verger², Fabmanager d'ICI Montreuil que beaucoup de personnes viennent visiter en repartant avec l'idée de construire la même chose. Effectivement, on peut construire un lieu identique, avec les mêmes machines, les mêmes conditions, etc., mais pour que le lieu soit le même, il insiste sur le fait qu'il faudrait les mêmes personnes sur un temps suffisamment long pour que le lieu ait un vécu. ICI Montreuil est tel qu'il est car les personnes qui l'occupent et qui y travaillent sont ce qu'elles sont : uniques. Ces personnes constituent un groupe. Le groupe est un soutien pour les projets de chacun et permet le dépassement de soi dans la démarche personnelle entamée par un créateur comme nous l'avons vu dans les cinq phases d'Anzieu. Mais pour que le groupe catalyse chaque initiative, celui-ci doit être bien structuré.

Le psychologue Jacques Lautrey³ (qui a travaillé sur le groupe « famille ») définit trois types de cadre : 1^{er} faiblement structuré, 2^e soupagement structuré, 3^e rigidement structuré.

Le cadre familial qui offre à l'enfant le plus de potentiel de développement est le deuxième cas, car celui-ci fixe des limites mais peut aussi s'adapter à certaines situations dites exceptionnelles. Il en est de même si l'on transpose ces cadres dans un lieu, qu'il soit une entreprise ou un Tiers-Lieu ! Un cadre « soupagement structuré » est « bienveillant » dans le sens où il amène sécurité, aide et peut s'adapter aux besoins des membres du groupe, tout en gardant des limites établies.

Lubart⁴ dans son livre *Psychologie de la créativité* considère le groupe comme un « environnement » favorable au développement de soi et de son travail. Il faut pour cela que le groupe ait un mode de fonctionnement précis, qui catalyse toute démarche et investissement. Les processus créatifs sont en quelque sorte démultipliés et plus efficaces en groupe. C'est ce que montrent les travaux de W.W.J. Gordon⁵ sur ce qu'il appelle la « synectique ».

D'après le Centre national de ressources textuelles et lexicales, la synectique est une méthode de travail intuitive par simulation ou élaboration de modèles, mettant en jeu la créativité d'un groupe de personnes sensibilisées ou formées pour résoudre ou étudier un problème particulier comme la prévision technologique, le lancement de nouveaux produits.

D'après Wikipédia, la synectique est une technique de résolution de problèmes et de créativité mise au point en 1944 par George M. Prince et William J.J. Gordon. Cette méthode consiste à transposer consciemment un problème du champ d'application de départ dans un champ d'application radicalement différent, permettant ainsi de favoriser la créativité des personnes impliquées dans ce processus de réflexion. Par un jeu de mises en situation et de transposition, cette technique permet d'aboutir à des solutions inattendues, créatives, innovantes pour un problème donné.

W.J.J. Gordon dès 1944 parle de processus de synectique qui est une technique qui permet la naissance d'idées créatives, d'innovations en groupe. Lors de ses travaux de recherche, Gordon a constitué des groupes de travail en fonction d'une problématique à résoudre et des capacités ou connaissances de chacun. Ce qui fait que les groupes de synectique sont composés avec des personnes provenant d'horizons variés.

¹ BURRET A. (2015) *Tiers-Lieux et plus si affinités*, FYP éditions, éd 2015

² VERGER P. (2015) Entretien du 5 août 2015 à Ici Montreuil

³ LAUTREY, J. (1980) *Classe sociale, milieu familial, intelligence*, Paris, Presses Universitaires de France éd 1981

⁴ LUBART T. (2003) *Psychologie de la créativité*, Paris, Armand Colin, éd 2005

⁵ GORDON W.J.J. (1965) *Stimulations des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode Synectique*, Hommes et Techniques, en ce livre est aujourd'hui épuisé.

« Au départ, le noyau de ce groupe s'est composé de multiples combinaisons de peintres, de sculpteurs, de mathématiciens, de publicitaires, de physiciens, de philosophes, de chimistes, d'ingénieurs, d'architectes, de zoologues, de biologistes, d'acteurs, de musiciens, etc. »¹

Finalement, ce que Gordon a créé comme conditions de travail en groupe pour élaborer le processus de synectique correspond à ce que les Tiers-Lieux offrent naturellement dans leur fonctionnement.

Ces conditions particulières participent aussi au côté alternatif de ces lieux. La constitution du groupe de travail est très différente de ce que l'on peut trouver dans le milieu de l'entreprise. Le monde de l'entreprise regroupe souvent les personnes par compétences complémentaires ou similaires. La synectique permet des rencontres entre des personnes de milieux différents et de compétences variées, voire très éloignées. Cette diversité permet de ne fixer aucune limite à l'innovation et de tout imaginer. Comme cette façon de travailler a fait ses preuves, (au vu d'un grand nombre d'innovations et d'inventions sorties de divers Tiers-Lieux et toutes doublées d'un fort potentiel économique), on peut observer depuis quelques années l'utilisation de ce type de processus chez des grands groupes industriels. Les démarches alternatives entrent dans le monde de l'industrie, certaines industries sont même les clients de Tiers-Lieux pour des séminaires ou des formations.

Bien sûr, pour que toutes ces personnes puissent communiquer, l'utilisation d'un langage commun est nécessaire. Or, elles ont souvent un vocabulaire spécialisé, dû à leur profession. Gordon préconise dans son concept l'utilisation de la métaphore. Il en fait même un principe opérationnel. La métaphore permet un langage commun imagé, détourné, au sein du groupe.

Des différentes métaphores existantes, celle qui fonctionne par analogie est la plus usitée en synectique car elle permet de « casser les conventions, déformer le réel » et donc de trouver des solutions nouvelles, innovantes, même si elles paraissent folles. Pour Gordon, l'irréel est beaucoup plus créatif que le rationnel ! Dans un groupe, chacun a son idée ou sa vision du projet, donc un projet avec six ou sept visions différentes. La mise en commun de toutes ces idées permet de prendre du recul, de trouver diverses entrées, de faire des détours puis de redéfinir le projet. Chacun joue un rôle en fonction de ses compétences et permet donc d'aller au bout du processus de synectique, donc au bout de la production.

Les neuf phases du processus de Synectique de Gordon :

1 - La formulation du problème

La formulation peut se révéler une description exacte de la situation ou dissimuler et brouiller le nœud du problème.

2 - La familiarisation avec ce qu'il a d'insolite

Dans cette phase, l'essentiel n'est pas de résoudre les contradictions du problème mais de les mettre à jour.

3 - L'assimilation du problème

À la suite d'une analyse, les informations sont examinées et le problème est reformulé.

4 - L'exploitation des mécanismes opérationnels

C'est la recherche des analogies, des métaphores.

5 - La projection sur le familier d'un éclairage insolite

Les mécanismes ont joué leur rôle et le problème apparaît sous un jour nouveau.

6 - La production des états psychologiques

C'est la phase qui prépare la production créatrice dans un climat favorisé par la mise en jeu des états psychologiques.

¹ GORDON W.J.J. (1965) *Stimulations des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode Synectique, Hommes et Techniques*, en ce livre est aujourd'hui épuisé.

7 - Le rapprochement avec le problème

C'est la phase de créativité proprement dite où l'on met en relation l'analogie la plus pertinente avec le problème de départ.

8 - La découverte d'un point de vue neuf

On recherche une possibilité technique de traduire l'idée en solution. On rapproche encore l'idée du problème en la transformant en solution concrète.

9 - La mise en œuvre de la solution

L'idée devient un projet que l'on soumet à des essais, des maquettes, etc.

Gordon a donc ouvert, au milieu du siècle dernier, la voie à la valorisation du travail en groupe. Il fait encore référence aujourd'hui pour les raisons suivantes¹ :

« Nous avons découvert que pour effectuer des recherches comme les nôtres, l'individu est surclassé par un groupe travaillant en bonne coopération » (...) « Un groupe peut faire tenir en quelques heures d'activité mentale semi-consciente ce qui pourrait demander à une seule personne un mois d'incubation » (...) « Un groupe donne de l'audace aux individus : pour découvrir des voies inédites, il s'agit de prendre des risques » (...)

« Le groupe est un amplificateur : la réponse à une question initiale a l'air d'émaner d'une source unique alors que cinq ou six personnes y ont contribué ».

Enfin et pour finir, la troisième porte d'entrée est le lieu lui-même, le groupe travaille et vit car il a un lieu où évoluer ! Un espace qui favorise son fonctionnement. Ce lieu fait office de « méta-cadre » et est connecté au groupe.

3.3 Le Tiers-Lieu, une aire de je(u) transitionnelle

Comparons maintenant un lieu physique en tant qu'espace fermé, avec ce que nous enseigne Winnicott sur ce qu'il appelle le lieu de l'expérience culturelle, ou bien « l'espace potentiel » dans *Jeu et réalité*². Certes Winnicott parle d'une aire psychique qui existe entre l'enfant et sa mère. Cette aire, qu'il appelle « espace potentiel » est comme une aire de jeu psychique où l'enfant vit des expériences culturelles (dans le sens d'une prise de conscience de l'existence d'un monde autre que lui).

C'est un espace où tout est possible car à chaque besoin naturel, l'enfant « illusionne ». Cette illusion appelle une réponse de la part de sa mère. Par exemple : l'enfant a faim, sa mère le nourrit, son illusion devient réalité quand une réponse lui est proposée. L'enfant crée le sein maternel (ou le biberon) qu'il a illusionné. Cet espace psychique n'est ni « en dedans » de l'enfant, ni « en dehors », c'est pourquoi Winnicott l'appelle aussi « espace transitionnel ». Il est à la frontière de l'irréel et du réel. Une zone psychique d'illusion, d'imaginaire, de création.

Winnicott considère l'espace transitionnel comme la continuité de l'aire de jeu. Ce qui compte n'est pas le jeu lui-même mais la capacité à jouer. C'est donc cette capacité, ce « potentiel » qui crée l'espace transitionnel (au long d'expériences vécues avec la mère) où l'enfant crée le monde. La mère est à la fois cadre et méta-cadre, elle offre un cadre en participant aux expériences de l'enfant, tout en offrant des conditions contenant et sécurisantes qui permettent de développer la capacité à jouer.

« Cette aire intermédiaire d'expérience (...) subsistera tout au long de la vie, dans le monde de l'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique et créatif »³.

¹ GORDON W.J.J. (1965) *Stimulations des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode Synectique, Hommes et Techniques*, en ce livre est aujourd'hui épuisé.

^{2&3} WINNICOTT D.W. (1971) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, éd, 1975

Michèle Montreuil, professeur et chercheuse en psychologie à Paris 8, explique dans un article édité dans la revue Spirale, que « l'enfant et l'adulte sont, dans cet espace intermédiaire, libres de se montrer créatif et de laisser vivre leur spontanéité. Cet espace permet de se trouver soi. Winnicott situe la créativité dans l'aire transitionnelle, en expérimentant la vie : entre la réalité intérieure et la réalité du monde extérieur. Il envisage la créativité sans l'enfermer dans les limites d'une création réussie ou reconnue, elle représente la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure »¹.

Didier Anzieu estime que l'espace transitionnel persiste tout au long du développement de l'être humain. « (...) La re-création d'une aire transitionnelle est la condition nécessaire (mais non suffisante) pour permettre à un individu, à un groupe de retrouver sa confiance dans sa propre continuité, dans sa capacité d'établir des liens, entre lui-même, le monde, les autres, dans sa faculté de jouer, de symboliser, de penser, de créer. »²

Guy Aznar³ appelle par analogie « zone bleue », l'espace de naissance des idées dans le cerveau. Un espace qu'il dit transitionnel au sens Winnicottien du terme car l'idée n'est ni dedans ni dehors mais coincée dans cette « zone bleue ». Ainsi, chaque théoricien des processus créatifs parle de cette sensation de rêve, de flou où l'on s'abandonne psychiquement, (le « sfumato » de Léonard de Vinci) avant de pouvoir faire naître et développer l'idée ! Il y a donc, d'après les travaux sur la créativité, la nécessité d'avoir un « espace transitionnel » pour créer.

Un Tiers-Lieu est en fait un espace matériel, c'est un endroit physique et non psychique où se joue des expériences culturelles autres que celles vécues entre l'enfant et sa mère mais similaires dans le processus, et ce, même si elles sont vécues au sein d'un groupe. Les usagers, lors de leurs travaux, revivront inconsciemment l'expérience culturelle initiale, si et seulement si, le méta-cadre qu'offre le lieu, est similaire à celui qu'offre la mère à son enfant. C'est-à-dire un méta-cadre contenant, sécurisant, permettant de développer chez les usagers la capacité de jouer, et ainsi, créer un « espace transitionnel ». Sans ce continuum, l'expérience initiale ne peut être revécue et les processus créatifs ne peuvent aboutir. Ce qui engendre inévitablement l'abandon du projet, ou le départ des acteurs qui ne s'y « retrouvent pas ».

Heureusement, pour beaucoup d'usagers, les conditions sont là, et le Tiers-Lieu où ils sont adhérents laisse à chacun ou au groupe la possibilité de laisser le temps aux choses, de naviguer d'une solution à une autre, de s'abandonner, de rêver et de lâcher prise, en d'autres termes de jouer.

Le lieu est un méta-cadre pour le groupe qui est un cadre bienveillant pour chaque individu membre. Ainsi, chacun peut laisser s'exprimer son potentiel créatif. Le méta-cadre étant la continuité du cadre, ils sont indissociables, un lieu est indissociable du groupe qui le fait vivre, des animateurs, des médiateurs qui le constituent. Cela fait de chaque Tiers-Lieu, un lieu unique de création où tout est possible.

D'un point de vue purement psychologique et au vu des différentes théories existantes depuis un peu plus d'un siècle, les Tiers-Lieux sont des lieux de création. Ils en permettent la démarche et ce, quelque soit le résultat. Ils sont le terreau des processus créatifs et créateurs à tous les niveaux : interne à chaque personne, le cadre groupal et le méta-cadre physique que représente le lieu.

¹ MONTREUIL M. (1996) article : *Espace psychique, aire de créativité : rôle des relations précoces mère enfant dans la constitution de soi* dans SPIRALE - Revue de Recherches en Éducation N° 17 (p 41-50)

² ANZIEU D. (1981) *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard.

³ AZNAR G. pour ses travaux sur Anzieu et les processus créatifs, la synectique et l'analogie et la zone bleue. <http://www.creativite-conseils.com/index.php?name=News&file=article&sid=47>

Conclusion

Les Tiers-Lieux ont été formalisés en 1989 par Ray Oldenburg comme des espaces de vie autre que le foyer familial et le travail. Il ne s'agissait pas d'une invention mais de l'observation d'une réalité commune à laquelle il attribuait un caractère remarquable car cette sociabilité s'inscrivait dans un contexte de changement. Il y voyait l'émergence d'un mouvement et il voyait juste car depuis, le paysage a considérablement évolué. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont permis davantage de mutualisation de moyens, d'espaces et de savoirs. La notion de Tiers-Lieu a vu son contenu s'élargir et se préciser autour de pratiques liées au « faire », avec une forte empreinte technologique et dans tous les domaines imaginables, de la brodeuse numérique à la réforme des politiques publiques. Et une approche aussi vaste est pensable car en chacun d'eux réside une philosophie qui prend sa source dans le mouvement du « commun »¹.

Le sociologue britannique David Gauntlett, professeur de médias et communication à l'université de Westminster, écrit que « les valeurs que je veux porter à travers ce principe de *fabriquer c'est connecter* (*making is connecting*) consistent à permettre aux individus de faire les choses eux-mêmes, mais aussi de les faire avec les autres. Je suis attaché à une approche pragmatique de l'action politique, mobilisant l'ensemble de la société. (...) Je crois que la diffusion de cette culture de fabrication créative est une voie riche d'opportunités qui peut à la fois accroître notre plaisir au quotidien, débloquer nos capacités d'innovation et construire des communautés plus résilientes pour affronter les enjeux du futur avec confiance et originalité. (...) Ainsi, renouveler la politique ne passe pas seulement par des solutions innovantes venant d'en haut, cela passe aussi par un changement venant du bas, et donc par la valorisation de cette nouvelle culture de créativité au quotidien. »²

Si l'appellation « Tiers-Lieux » n'est pas nécessairement connue de tous, il n'en reste pas moins que les initiatives qui en découlent sont en pleine expansion dans notre société et se posent comme des alternatives de création et de production. Les projets portés, pour la plupart de leurs fondateurs et de leurs usagers, représentent un moyen de créer et produire en marge du système économique orthodoxe.

L'Histoire telle que nous l'avons présentée montre que les avancés technologiques les plus marquantes ont été et sont dues à des travaux collectifs réalisés par des groupes restreints constitués de personnes aux compétences diverses et variées. S'il ne faut pas ignorer les approches critique, à l'instar du philosophe d'Éric Sadin pour qui la « couche informationnelle universalisée [est] comme la condition désormais structurante de toute dynamique sociale. Collisions ininterrompues rationalisées par le traitement surhumain de données, dont la vertu majeure ne consiste pas à mettre les individus en contact entre eux, mais à assurer un ajustement indéfiniment distribué et relancé entre chaque unité connectée afin d'instaurer dans les faits, consciemment ou non, un lissage social. »³, il nous semble incontestable de dire que les Tiers-Lieux sont des espaces pour imaginer l'avenir.

La recherche en psychologie sociale et psychologie de groupe fait apparaître les différents processus qui animent la vie du groupe, ainsi que le potentiel créatif de chaque membre actif. Nous avons observé que les Tiers-Lieux regroupent les conditions nécessaires à une autre forme de production (économique, sociale, politique, culturelle) et permettent aux groupes et aux usagers de créer dans un « méta-cadre » sécurisant où le temps nécessaire à la création est élastique. Les moyens qu'offrent les Tiers-Lieux font que des groupes, des collectifs se forment en leur sein autour de projets novateurs et font de ces « méta-cadres » des incubateurs « d'espaces transitionnels »⁴.

1 LE CROSNIER H., *Elinor Ostrom ou la réinvention des biens communs*, Le Monde Diplomatique (blog Puces savantes), vendredi 15 juin 2012

2 GAUNTLETT D., *Créer + partager = contribuer*, Revue M3 Hors-série *Pour penser les mutations*, 2013, pages 53-57

Disponible sur <http://fr.calameo.com/read/0017275861e5b527343c9>

3 SADIN E. (2013) *L'humanité augmentée*, Paris, L'échappée

4 WINNICOTT D.W. (1971) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, éd 1975

Ceux-ci permettent aux groupes de jouer à réinventer la société et la faire évoluer. D'ailleurs le monde de l'industrie, qui doit faire face à la « transition numérique », ne s'y trompe pas et doucement (mais sûrement) investit les Tiers-Lieux en observant ce qui s'y crée. Le cas échéant, des partenariats naissent.

Si les Tiers-Lieux sont en marge d'un système économique classique, il faut néanmoins qu'ils mettent en œuvre un fonctionnement pérenne pour exister. Or à bien des égards, c'est loin d'être le cas. Il est nécessaire de trouver un statut juridique approprié et suffisamment de moyens. Mais hors le financement participatif qui a ses limites, la recherche de ressources est souvent un problème.

C'est un défi auquel les Tiers-Lieux doivent faire face selon les contextes dans lesquels ils naissent et évoluent. Les enjeux économiques qui lient les Tiers-Lieux à l'industrie sont potentiellement importants et nous avons pu observer des changements de philosophie dans de nouveaux lieux. La disparité des caractéristiques de chaque lieu est grande, d'une attitude libertaire à une approche entrepreneuriale, pourtant ils se définissent et communiquent sur le mouvement ou la communauté des Tiers-Lieux.

Bien sûr, il y a des lieux alternatifs et autonomes constitués autour de communautés très solides mais pouvoir créer en marge du système a un coût. En souhaitant que ce ne soit pas celui de leur liberté.

Bibliographie

Ouvrages

- ANZIEU D. (1981) *Le corps de l'œuvre*, Paris, Gallimard.
- ANZIEU D., MARTIN, J-Y. (1999) *La dynamique des groupes restreints*, Paris, P.U.F, éd 2013
- AZNAR G. (2014) *La créativité : définitions, les cahiers de la créativité*, Paris, créa-université.
- BOSQUÉ C., NOOR O., RICARD L. (2014) *Fablabs, etc - Les nouveaux lieux de fabrication numérique*, Paris, Eyrolles
- BURRET A. (2015) *Tiers Lieux et plus si affinités*, Limoges, FYP éditions
- CHOUVIER B. (2002) *Les processus psychiques de la médiation*, Paris, Dunod, éd 2004
- GORDON W.J.J. (1965) *Stimulations des facultés créatrices dans les groupes de recherche par la méthode Synectique, Hommes et Techniques*, ce livre est aujourd'hui épuisé. C'est la traduction d'un ouvrage intitulé : «Synectics, the développement of creative capacity» publié chez Harper et Row en 1961.
- GROGAN E. (1972) *Ringolevio, L'échappée belle*, 2015
- LAUTREY J. (1980) *Classe sociale, milieu familial, intelligence*, Paris, Presses Universitaires de France, éd 1981
- LUBART T. (2003) *Psychologie de la créativité*, Paris, Armand Colin, éd 2005
- RIFKIN J. (2014) *La nouvelle société du coût marginal zéro, L'Internet des objets, l'émergence des communaux collaboratifs et l'éclipse du capitalisme*, Paris, LLL (Les Liens qui Libèrent)
- SADIN E. (2013) *L'humanité augmentée*, Paris, L'échappée
- SIMONDON G. (1958) *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier
- STIEGLER B. (2012) (sous la direction de) *Digital Studies Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*, Limoges FYP éditions, Paris IRI (Institut de recherche et d'innovation), Collection du nouveau monde industriel, éd 2014
- STIEGLER B. (2006) *Réenchâter le monde, la valeur esprit contre le populisme industriel*, Paris, Flammarion, Champs essais
- TURNER F. (2006) *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture - Stewart Brand, un homme d'influence* (From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism), University of Chicago Presse ; C & F, éd 2012
- WINNICOTT D.W. (1971) *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, éd 1975
- WOLFE T. (1968) *Acid Test* (The Electric Kool-Aid Acid Test), New York, Farrar, Straus and Giroux, Paris, Le Seuil, éd 1975

Revues

BOSQUÉ C. (sous la direction d'Ewen Chardonnet), *We Owe it all to the Hippies*, Artisans numériques, 2012, pages 11-28, collection Script

Disponible sur <http://www.editions-hyx.com>

CHARDRONNET E. (sous la direction de), *Fabrication numérique et économie de l'atelier*, pages 101-109, Artisans numériques, 2012, collection Script

Disponible sur <http://www.editions-hyx.com>

PÉREZ DE LAMA J. (sous la direction d'Ewen Chardonnet), *Fabrication numérique et culture libre, un devenir mineur de plus ?*, Artisans numériques, 2012, pages 37-76, collection Script

Disponible sur <http://www.editions-hyx.com>

MONTREUIL M., *Espace psychique, aire de créativité : rôle des relations précoces mère enfant dans la constitution de soi*, SPIRALE - Revue de Recherches en Éducation, 1996, n°17

Disponible sur <http://spirale-edu-revue.fr> article703

NOVA N., *L'alchimie des tiers-lieux*, Revue M3, 2012, n°3, pages 33-35

Disponible sur <http://www.millenaire3.com/ressources/l-alchimie-des-tiers-lieux>

DURIEUX Y., Entretien, Revue M3, 2012, n°3, pages 36-37

GAUNTLETT D., *Créer + partager = contribuer*, Revue M3 Hors-série Pour penser les mutations, 2013, pages 53-57

Disponible sur <http://fr.calameo.com/read/0017275861e5b527343c9>

DOSSEUR B., *La Maison de la Recherche et de l'Imagination à Caen. Un tiers lieu pour la recherche et l'innovation ouverte*, Revue OCIM, septembre 2015

Études

BENAYER L-D. (coordonné par), *Open Models, les business models de l'économie ouvert*

Disponible sur <http://www.openmodels.fr>, 2014

BOTTOLLIER-DEPOIS F.; DALLE B.; EYCHENNE F.; JACQUELIN A.; KAPLAN D.; NELSON J.; ROUTIN V., *État des lieux et typologie des ateliers de fabrication numérique* (Rapport final), 2014, Direction Générale des Entreprises, Ministère de l'économie de l'industrie et du numérique, FING, conseil-et-recherche.

BOTTOLLIER-DEPOIS F., *FabLabs, makerspaces : entre nouvelles formes d'innovation et militantisme libertaire*, 2012, Observatoire du Management Alternatif, Cahier de recherche, HEC.

BURRET A., *Étude exploratoire des Tiers-Lieux comme dispositif d'incubation libre et ouvert de projet*, XXIII Conférence Internationale de Management Stratégique, AIMS (Association Internationale de Management Stratégique), Rennes, 26-28 mai 2014

Disponible sur http://www.strategie-aims.com/events/conferences/24-xxiiieme-conference-de-l-aims/president_word

GROUPE CHRONOS, *Les communautés dans la fabrique des services collaboratifs*, Dossier de prospective, 2014

HUBERT C., *Des formes organisationnelles comme les Fab Labs, facilitent-elles l'accessibilité et l'appropriation des nouvelles technologies numériques ?* Analyse de Projets et de Stratégies Territoriales, Master Spécialisé en Développement, Innovations et Marketing Territorial, École de Management de Normandie, Caen, 2015

INMEDIATS, *FabLab Inmediats*, 2014, Cahier d'Inmediats,

Disponible sur <http://www.relais-sciences.org>

INMEDIATS, *Living Lab*, Une nouvelle forme de rapport au public, 2014, Cahier d'Inmediats.
Disponible sur <http://www.relais-sciences.org>

KAPLAN D., *Travailler autrement ? Mutations des lieux et des temps de travail*, 2014, FING

LIEFOOGHE C., MAHIEU C., DAVID M., Les espaces de coworking : Nouveaux lieux ? Nouveaux liens ? Nouvelle économie ?, POPSU 2 Lille - Axe Economie de la connaissance, compte-rendu du séminaire MESHS, Lille, 19 mars 2013

MILLET F., *Living Lab*, Une nouvelle approche au service de la médiation culturelle, 2015, Living Lab Inmediats.

PEUGEOT V., *Citoyens d'une société numérique, accès, littératie, médiations, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, 2013, Rapport à la Ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'Innovation et de l'Économie numérique, Conseil National du Numérique

QUESTIONS NUMÉRIQUES, *TRANSITIONS*, Cahier d'enjeux et de prospective, 2015, FING

TIESINGA H., BERKHOUT R., *How innovation labs cultivate change through experimentation and collaboration*, 2014, Labcraft Publishing (London & San Francisco)

Articles

BERNERS-LEE T., LELOUP D., *L'intérêt pour les libertés numériques est sans précédent*, Entretien, Le Monde, 29 octobre 2014

Disponible sur http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/10/29/tim-berners-lee-l-interet-pour-les-libertes-numeriques-est-sans-precedent_4513902_4408996.html

BOINET C., *Hipster sur la ville*, Les Inrockuptibles. Avril 2015, n°1012, p.43-51

BOSQUÉ C., *Là où tout a commencé*, FabLab MIT Norway, Strabic, 3 septembre 2013

Disponible sur <http://strabic.fr/FabLab-MIT-Norway-la-ou-tout-a>

BRAND S., *Space War, Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*, Rolling Stone, 7 décembre 1972

BYS C., BURRET A., Entretien, L'usine nouvelle, 3 avril et 15 avril 2015

Disponible sur <http://www.usine-digitale.fr/editorial/les-tiers-lieux-reunissent-des-intellectuels-alienes-qui-inventent-une-nouvelle-facon-de-travailler-explique-antoine-burret.N322889>

<http://www.usinenouvelle.com/article/les-tiers-lieux-sont-animes-par-une-ethique-mi-liberale-mi-libertaire.N324317>

CADWALLADR C., *Stewart Brand's Whole Earth Catalog, the book that changed the world*, The Guardian, 5 mai 2013

Disponible sur <http://www.theguardian.com/books/2013/may/05/stewart-brand-whole-earth-catalog>

DUFRESNE D., LE CROSNIER H., Entretien, Stewart Brand aux sources (troubles) de la (belle) utopie, 19 février 2014

Disponible sur <http://www.davduf.net/stewart-brand-aux-sources-troubles-de-la-belle>

LAOUSSERIE D., *François Taddei, chercheur interdiscipliné*, Le Monde, 21 mars 2013

Disponible sur http://www.lemonde.fr/sciences/article/2013/03/21/francois-taddei-chercheur-interdiscipline_1852156_1650684.html

LE CROSNIER H., *Elinor Ostrom ou la réinvention des biens communs*, Le Monde Diplomatique (blog Pucés savantes), vendredi 15 juin 2012

LE CROSNIER H., *Elinor Ostrom ou la réinvention des biens communs*, Le Monde Diplomatique (blog Pucés savantes), vendredi 15 juin 2012

MOROZOV E. *Résister à l'uberisation du monde*, Le Monde Diplomatique n°738, septembre 2015

STÉPHAN H., BERCHON M., *Le mouvement maker est encore dans une phase d'apprentissage*, Entretien, Usbek & Rica, 19 février 2015 Disponible sur <http://usbek-et-rica.fr/mathilde-berchon-le-mouvement-makers-est-encore-dans-une-phase-dapprentissage/>

TURNER F., ALEXANDRE O., *Des médias de masse à la révolution numérique*, Entretien au sujet du livre *Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties* (University of Chicago Press, 2015), La vie des idées, 13 mars 2015
Disponible sur <http://www.laviedesidees.fr/Des-medias-de-masse-a-la-revolution-numerique.html>

TURNER F., LECHNER M., « *Pour lutter contre le nazisme, ils ont voulu produire un homme total, rationnel* », Entretien au sujet du livre *Democratic Surround: Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties* (University of Chicago Press, 2015), Libération, 27 février 2015
Disponible sur http://www.liberation.fr/culture/2015/02/27/pour-lutter-contre-le-nazisme-ils-ont-voulu-produire-un-homme-total-rationnel_1211127

WAINTRAP E., *Peter Coyote et les statues de la liberté*, Portrait de Peter Coyote, acteur et membre des Diggers de San Francisco, Libération, 25 décembre 2000
Disponible sur http://www.liberation.fr/culture/2000/12/25/peter-coyote-et-les-statues-de-la-liberte_348991

WAINTRAP E., *Céline et Alice au pays des rebelles*, Portrait des documentaristes Alice Gaillard et Céline Deransart qui ont réalisé et écrit *Les Diggers* en 1998, Libération, 26 décembre 2000
Disponible sur http://www.liberation.fr/culture/2000/12/26/celine-et-alice-au-pays-des-rebelles_349068

WAINTRAP E., *Le hun, écolo de San Francisco*, Portrait de Peter Berg, leader des Diggers de San Francisco. Libération, 27 décembre 2000
Disponible sur http://www.liberation.fr/culture/2000/12/27/le-hun-ecolo-de-san-francisco_349166

Documents divers

BURRET A., DURIEUX Y., *Manifeste des Tiers-Lieux*, version 0.3, 2015
Disponible sur http://movilab.org/index.php?title=Le_manifeste_des_Tiers_Lieux
<http://fr.slideshare.net/openscop/manifeste-des-tierslieux?related=1>

Charte des FabLabs

Disponible sur <http://fablab.fr/projects/project/charte-des-fab-labs/>

ENGELBART D.C., *Mother of Demos, A research center for augmenting human intellect* (affiche), Stanford Research Institute, Menlo Park, San Francisco, 9 décembre 1968

ICI Montreuil, Dossier de presse, 2015

Disponible sur <http://www.icimontreuil.com>

NOVA N. (Near Future Laboratory), AMOUDRUZ P. (AADN - Assemblée Artistique des Diversités Numériques), Entretien, 10 septembre 2014

PERENS B., *La définition de l'Open Source*, 1998 (traduction BLONDEEL S., 1999)

Conférences filmées

AUBIN H., *Fablab*, Futuremag, Arte, 10 mai 2014

Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=jy0EiWigIYk>

BERNERS-LEE T., *Le web à venir*, Conférence TED, février 2009

Disponible sur http://www.ted.com/talks/tim_berniers_lee_on_the_next_web?language=fr

Cité des sciences, *L'histoire des fablabs*, 2011

Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=U0AavgIEG0>

ENGELBART D.C., *Mother of Demos, A research center for augmenting human intellect*, Stanford Research Institute, Menlo Park, San Francisco, 9 décembre 1968

Disponible sur <http://web.stanford.edu/dept/SUL/library/extra4/sloan/MouseSite/1968Demo.html#complete>

GERSHENFELD N., *How to Make (Almost) Anything*, 10 mars 2010

Disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=aPbJmYCSCgA>

LATOURE B., *Que fait le numérique aux humanités ?*, 19 novembre 2014

Disponible sur https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=f3lsSjp8dbl

NEGROPONTE N., *30 ans d'une histoire du future*, Conférence TED, mars 2014

Disponible sur https://www.ted.com/talks/nicholas_negroponte_a_30_year_history_of_the_future?language=fr

SCOTT R., *Macintosh*, (publicité), Apple, 1984

Disponible sur http://www.dailymotion.com/video/xkpkd0_1984-la-premiere-pub-pour-macintosh_news

Entretiens radiophoniques

DE LA PORTE X., *Place de la toile, De la contre-culture à la cyberculture*, Entretien, France Culture, 15 décembre 2011

Disponible sur <http://www.franceculture.fr/emission-place-de-la-toile-de-la-contre-culture-a-la-cyberculture-2012-12-15>

DEMORAND N., KEZZAR E., *Homo Numericus*, Entretien, France Inter, 19 juillet 2015

Disponible sur <http://www.franceinter.fr/emission-homo-numericus-coder-avec-erwan-kezzar>

DEMORAND N., CARDON D., *Homo Numericus*, Entretien, France Inter, 28 juin 2015

Disponible sur <http://www.franceinter.fr/emission-homo-numericus-commencer-avec-dominique-cardon>

Sites Internet

Amazing, média participatif des tiers-lieux

<http://www.amazing-player.eu>

AZNAR Guy

<http://www.creativite-conseils.com>

BOSQUÉ Camille

<http://www.camillebosque.com>

<http://makehackfab.tumblr.com>

BRAND Steward

<http://sb.longnow.org>

<http://www.well.com>

<http://www.wholeearth.com/index.php>

Center for Bits and Atoms, MIT (Massachusetts Institute of Technology)

<http://cba.mit.edu>

Conseil National du Numérique

<http://www.cnnumerique.fr>

Conférence TED

<https://www.ted.com>

FabLab MIT/Boston

<https://www.fablabs.io/southendtechnologycenter>

FabLab MIT/Norvège

<http://www.fablab.no>

FabLab MIT/Inde

<http://vigyanashram.com>

FabLab MIT/Ghana

<http://www.takoraditech.org>

Fab Foundation

<http://www.fabfoundation.org>

FabWiki

<http://wiki.fablab.is/wiki/Portal:Labs>

Fédération Française des FabLabs

<http://fablab.fr>

FING

Fédération Internet Nouvelle Génération

<http://www.fing.org/>

Floss Manuals

Site ressources open source & makerspaces

<http://fr.flossmanuals.net/fablab-hackerspace-les-lieux-de-fabrication-numerique-collaboratif/introduction/>

GAUNTLETT David

<http://www.theory.org.uk/>

Graffiti Research Lab France

<http://www.graffitiresearchlab.fr>

Imagination for People

<http://imaginationforpeople.org>

Intercoop : réseau des réseaux francophones de la coopération, de l'intelligence collective et des pratiques collaboratives

<http://intercoop.info>

Internetactu

<http://www.internetactu.net>

La forge des possibles

<http://www.laforgedespossibles.org>

LATOURL Bruno

<http://www.bruno-latour.fr/>

Licences Creative Commons

<http://creativecommons.fr>

M3

Revue et site de réflexion du Grand Lyon

<http://www.millenaire3.com>

Makery

<http://www.makery.info>

Movilab

Wiki des recettes libres et ouvertes d'actions remarquables pour leur participation à des modes de vies durables.

<http://movilab.org>

NOOR Ophélie

<http://about.me/ophelia.noor>

Open Bidouille Camp

<http://openbidouille.net>

POC Foundation

Association francophone pour une fondation Européenne des Tiers-Lieux

<http://pocfoundation.eu>

Project for Public Space

<http://www.pps.org>

Pratiques collaboratives

Relie et diffuse initiatives, réflexions et contenus autour des pratiques collaboratives

<http://www.pratiques-collaboratives.net>

Socialter (magazine de l'économie et d'innovation sociale)

<http://www.socialter.fr>

TURNER Fred

<http://fredturner.stanford.edu>

Usine digitale

<http://www.usine-digitale.fr>

Wired

<http://www.wired.com>

Without Model

Association de réflexion et action autour de l'économie et de l'innovation participative

<http://www.withoutmodel.com>

Les Tiers-Lieux visités

Fabrique d'Objets Libres (Lyon)

Premier FabLab lyonnais et laboratoire citoyen de fabrication, la Fabrique d'Objets Libres met à disposition de ses adhérents des outils à commande numérique et des matières premières secondaires permettant de concevoir et de fabriquer localement des objets libres. Plate-forme pluridisciplinaire collaborative qui mêle les profils (techniciens, informaticiens, ingénieurs, scientifiques, bricoleurs, créateurs...) et les générations afin de réunir tous types de compétences.

<http://www.fablab-lyon.fr>

Relais d'sciences/Maison de la Recherche et de l'Imagination (Caen)

Relais d'sciences est le centre de culture scientifique et technique de Basse-Normandie dont la mission est de diffuser la culture scientifique, technique et industrielle en Basse-Normandie. Membre du réseau Inmédiats (Innovation-Médiation-Territoire), Relais d'sciences crée un centre de sciences nouvelle génération à partir de septembre 2015).

<http://www.relais-sciences.org/mri>

<http://inmediats.fr>

Marie-Noëlle (Caen)

En partenariat avec Relais d'Sciences et Le Pavillon (médiation urbanisme et architecture sur la Presqu'île de Caen), Marie-Noëlle alias Marie Reveilhac et Noëlle Papay, créatrices de la startup *Dans ma culotte* ont proposé (et proposent dans d'autres lieux) des rendez-vous FabLabs autour de leurs productions.

<http://www.dansmaculotte.fr>

<http://marie-noelle.biz/mais-cest-quoi-un-fablab/>

YOUFACTORY (Villeurbanne)

Première usine collaborative en Rhône-Alpes dédiée au prototypage et à la fabrication de pièces uniques et de petites séries, Youfactory a été officiellement inauguré le 1^{er} juin 2015 au Pôle PIXEL à Villeurbanne. L'idée est de donner libre accès à des machines conventionnelles et numériques (usinage, moulage, impression 3D) sur un principe de location. Youfactory est aussi un espace de coworking pour disposer d'une surface privative et des conseils de professionnels pour accompagner la réalisation des projets.

<http://www.youfactory.fr>

Fab'Alpes (Gap/Hautes-Alpes)

Premier FabLab du département inauguré le 2 juillet 2015.

<http://www.fabalpes.org>

ICI Montreuil (Montreuil)

Une usine pour les créateurs, les artistes, les artisans, les entrepreneurs et les start-ups dans un espace de 1700m².

<http://www.icimontreuil.com>

La Paillasse Saône (Villeurbanne)

Espace d'expérimentation de projets citoyens innovants dédiés à l'écologie.

<http://lapaillassaone.strikingly.com>

<https://lapaillassaone.wordpress.com>

Artilect (Toulouse)

Premier FabLab de France et créateur du FabLab Festival.

<http://www.artilect.fr>

<http://fablabfestival.fr>

Grrrnd Zéro (Vaux-en-Velin)

Collectif lyonnais consacré à la musique et qui ouvre en 2015 (et projet qui se construit sur plusieurs années) en partenariat avec le Grnd Lyon un espace de 3000m² dédié à la musique (enregistrement, répétition, concert) et à différentes pratiques collaboratives (jardin, FabLab).

<https://www.grrrndzero.org>

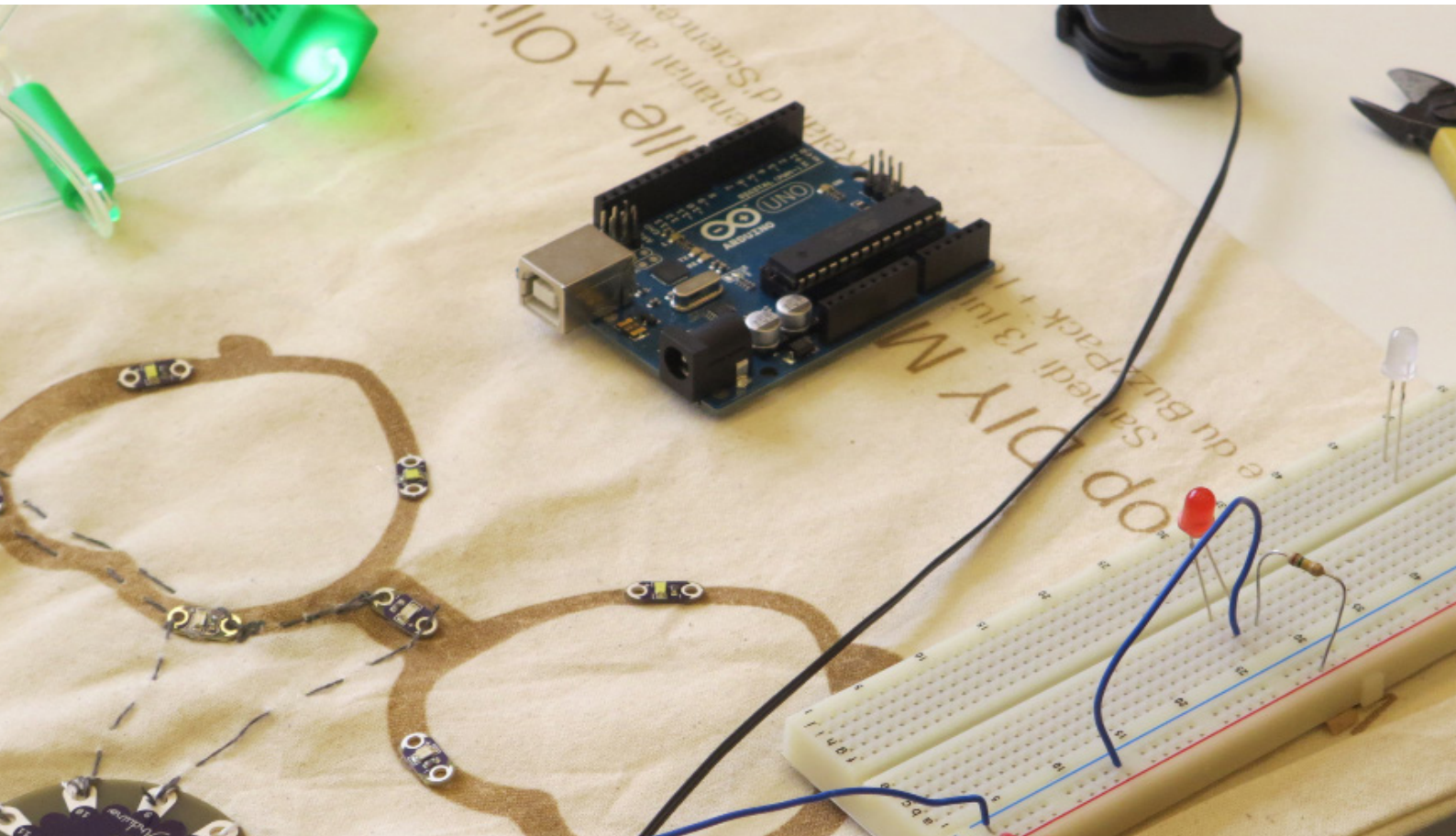
LabFab (Rennes)

Laboratoire de fabrication francophone développé sur deux lieux (Maison des Associations et EESAB – École Européenne Supérieure d'Arts de Bretagne)

<http://www.labfab.fr>

Atelier de Recherche et d'Observation n°2

Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces :
les tiers-lieux, nouveaux espaces de création ?



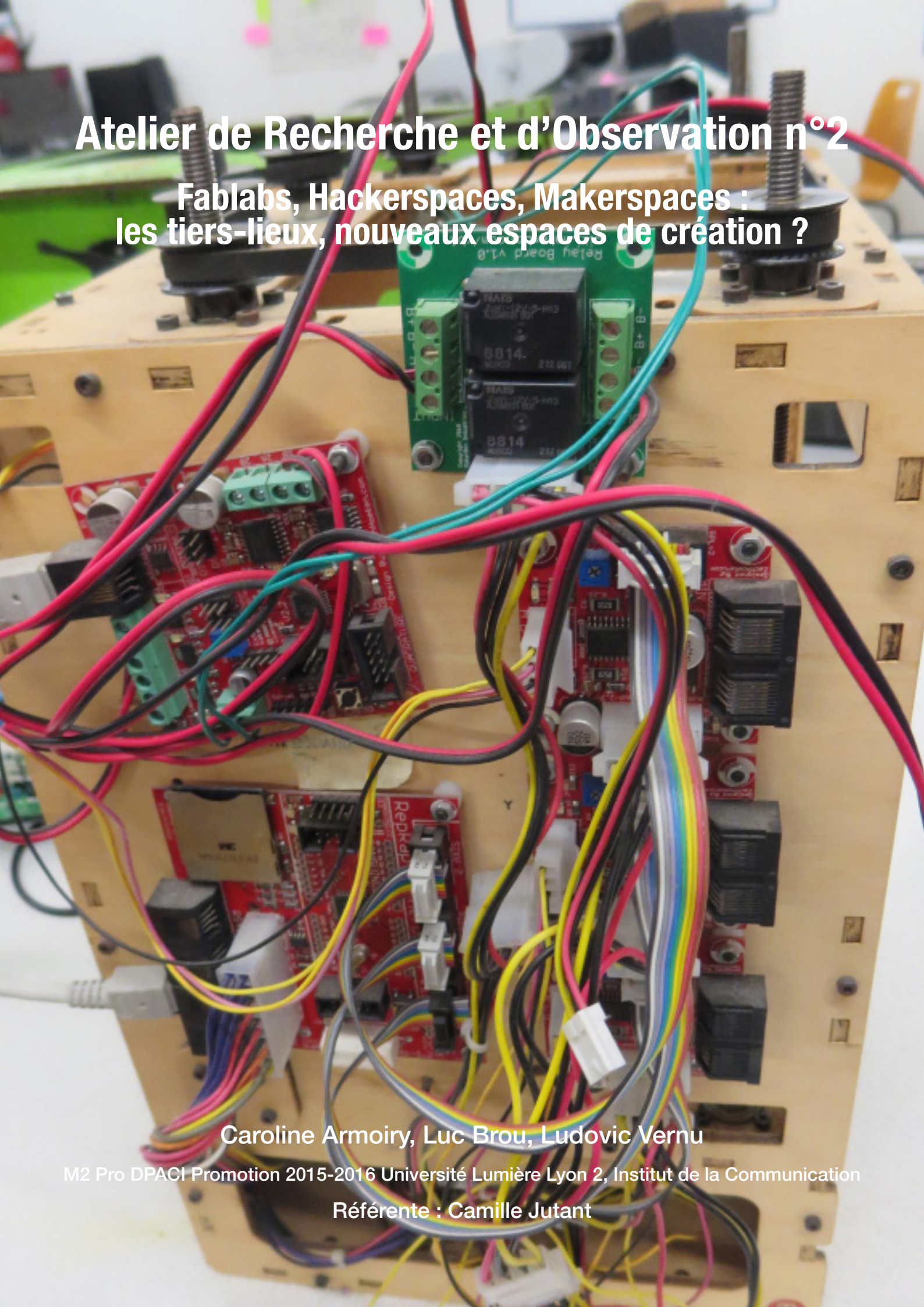
Caroline Armoiry, Luc Brou, Ludovic Vernu

M2 Pro DPACI Promotion 2015-2016 Université Lumière Lyon 2, Institut de la Communication

Référente : Camille Jutant

Atelier de Recherche et d'Observation n°2

Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces :
les tiers-lieux, nouveaux espaces de création ?



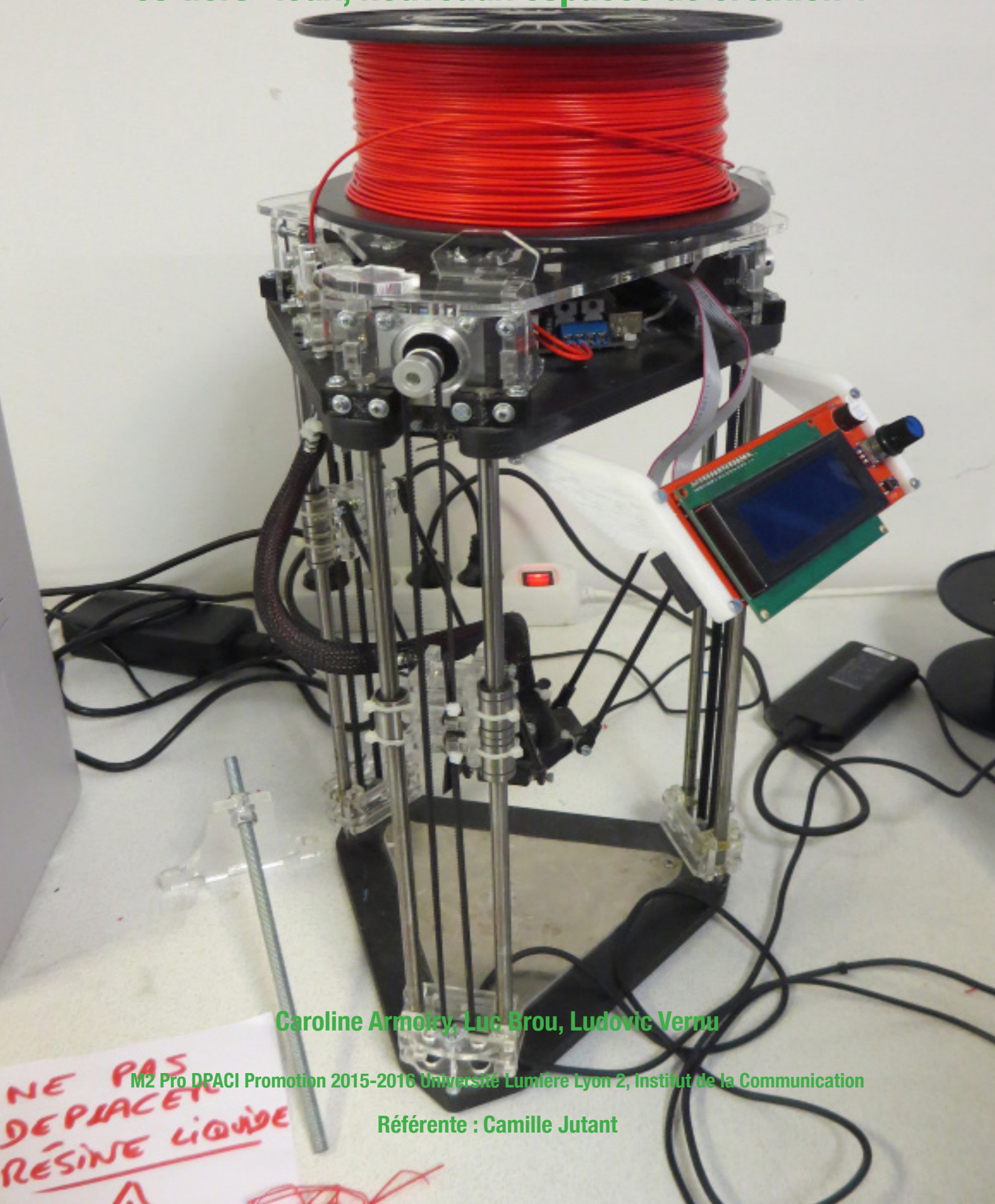
Caroline Armoiry, Luc Brou, Ludovic Vernu

M2 Pro DPACI Promotion 2015-2016 Université Lumière Lyon 2, Institut de la Communication

Référente : Camille Jutant

Atelier de Recherche et d'Observation n°2

Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces :
les tiers-lieux, nouveaux espaces de création ?



Caroline Armoky, Luc Brou, Ludovic Vernu

M2 Pro DPACI Promotion 2015-2016 Université Lumière Lyon 2, Institut de la Communication

Référente : Camille Jutant