

Florence Béchet
Designer
Enseignante à l'Ecole Supérieure de Design et Métiers d'Art d'Auvergne (Yzeure, 03)
flobechet@gmail.com

Patrick Bourgne
Maître de conférences
EA4647 Communication et solidarité
Patrick.BOURGNE@univ-bpclermont.fr

Nicolas Duracka
Doctorant
EA4647 Communication et solidarité
Nicolas.DURACKA@univ-bpclermont.fr

Bertrand Gravier
Designer
Enseignant à l'Ecole Supérieure de Design et Métiers d'Art d'Auvergne (Yzeure, 03)
bertrandgravier@gmail.com

Etienne Pageault
Designer
Enseignant à l'Ecole Supérieure de Design et Métiers d'Art d'Auvergne (Yzeure, 03)
e.pageault@gmail.com

Design et ESS, trajectoires communes et matérialisations des utopies

Résumé :

La question que nous souhaitons poser dans cette communication est la suivante : pourquoi les projets solidaires, utopiques par essence, ne parviennent-ils pas à « prendre corps » dans la société actuelle ? Pour y répondre, nous souhaiterions nous interroger sur la matérialisation de leurs utopies en mobilisant une discipline, le design.

C'est une histoire comparée du design et de l'économie sociale et solidaire sous l'angle de leurs rapports respectifs aux grandes utopies du 19^{ème} et 20^{ème} siècle que nous proposerons dans un premier temps. Dans une deuxième partie nous présenterons l'expérimentation que nous avons menée avec une intervention de designers confirmés et apprenants sur le terrain d'un acteur solidaire.

Mots clés : design, projets solidaires, matérialisation, utopie, isomorphisme

Abstract :

The question we want to ask in this paper is the following: why solidarity projects, utopian in essence, do not manage to “take shape” in today's society? To answer this, we would question the materialization of their utopias by mobilizing the discipline of design.

It is a comparative history of design and the social & solidarity economy in terms of their respective reports to the great utopias of the 19th and 20th century that we will propose in the first part. In the second part we will present experiment we conducted with the intervention established designers and learners in the field of a solidarity actor.

Keywords: design, solidarity projects, materialization, utopia, isomorphism

Nous ne voudrions pas proposer dans cette communication une énième mise en garde contre les pressions « isomorphiques » du marché sur l'économie solidaire mais plutôt évoquer des pistes émancipatrices. La question que nous souhaitons poser est la suivante : pourquoi les projets solidaires, utopiques par essence, ne parviennent-ils pas à « prendre corps » dans la société actuelle ? Pour y répondre, nous souhaiterions nous interroger sur cette matérialisation en mobilisant une discipline, le design, dont l'inscription d'un dessein dans la matière est l'un de ses principaux traits identitaires et qui, pour des raisons mystérieuses est très largement ignorées par ceux qui agissent au nom de la solidarité¹.

Prenant acte de ce désintérêt réciproque et des conséquences négatives qui en résultent, cette communication est structurée autour de deux parties. C'est une histoire comparée du design et de l'économie sociale et solidaire sous l'angle de leurs rapports respectifs aux grandes utopies du 19^{ème} et 20^{ème} siècle que nous proposerons dans un premier temps. Dans une deuxième partie nous présenterons l'expérimentation que nous avons menée avec une intervention de designers confirmés et apprenants sur le terrain d'un acteur solidaire et ce pour nous questionner sur la richesse de la fertilisation croisée entre le design et l'économie solidaire.

1 – Du rôle des utopies dans le développement historique du design et de l'ESS

L'utopie est un concept apparu dans la littérature (Utopia, Thomas More, 1516) et qui fut avant tout une construction critique, une remise en cause de la société de l'époque à travers la création d'un « lieu qui n'était nulle part » (ou *topos* en grec). Bien évidemment cette notion qui catalyse un fort potentiel onirique a été largement réemployée, détournée et transformée par une multitude d'approches différentes. De manière pragmatique revenons aux définitions que nous propose le dictionnaire « *Le Trésor de la langue française* », informatisé par l'ATILF². Celui-ci en présente deux conceptions. Tout d'abord, une vision socio-politique qui reviendrait à considérer l'utopie comme un plan gouvernemental pour une société future idéal au service du bonheur de chacun, ou bien un « *système de conceptions idéalistes des rapports entre l'homme et la société, qui s'oppose à la réalité présente et travaille à sa modification* ». Ensuite, vient une conception figurée, tout aussi intéressante, lui conférant le rôle de tout « *ce qui appartient au domaine du rêve, de l'irréalisable* ».

Comme un hommage, les éléments énoncés ici nous permettent de reprendre l'auteur uruguayen Eduardo Galeano qui affirmait avec grandeur : « *l'utopie est à l'horizon. Quand je fais deux pas vers elle, elle s'éloigne de deux pas. Je fais dix pas et elle est dix pas plus loin. A quoi sert l'utopie ? Elle sert à ça, à avancer* » (Galeano, 1998). Sous la plume du poète sud américain elle deviendrait alors un horizon, une énergie salvatrice qui nous pousse à avancer vers un avenir meilleur. Dès lors, l'utopie dispose d'un pouvoir d'enchantement dans la mesure où elle permet d'imaginer un monde à partir de celui qui s'offre à nous et ce de façon collective quand cette imagination se transforme en croyance sociale (Legros et al., 2006 p. 60). La force de l'utopie réside dans la force de la pensée qui, sous certaines conditions, devient un « *agent catalyseur capable de désorganiser des routines, des habitudes, de détruire des coutumes (...)* » (Wirth, 2001 p. 10). Dans cette logique, Mannheim donne à l'utopie une première caractéristique en affirmant « *Un état d'esprit est utopique, quand il est en*

1 *la réciproque est également vraie*

2 <http://atilf.atilf.fr>

désaccord avec l'état de réalité dans lequel il se produit » (Mannheim 2001 p. 63) et juge utile de préciser que « (...) nous ne devons pas considérer comme utopique tout état d'esprit qui se trouve en désaccord avec la situation immédiate et la dépasse (...). Ces orientations qui dépassent la réalité, ne seront considérées par nous comme utopique que lorsque, passant à l'action, elles tendent à ébranler, partiellement ou totalement l'ordre des choses qui règnent à ce moment. » (Mannheim 2001 p. 63).

Si l'utopie peut donc être une œuvre, une critique, un système sociopolitique ou encore un doux rêve irréalisable, elle est surtout un « discours d'espérance qui nourrit les actes militants et s'en nourrit en retour » (Dacheux, 2007). Ce discours ne doit pas faire oublier que la notion d'utopie est avant tout liée à la nature de notre propre réalité qui peut toujours être source de conflit comme l'affirme Mannheim : « tous les groupes et classes antagonistes dans la société cherchent cette réalité dans leurs pensées et leurs actes - il n'est donc pas surprenant qu'elle apparaisse différente à chacun d'eux » (Mannheim, 1956, p.55). Ainsi, nous pouvons concevoir le monde des utopies comme propice aux affrontements. Il nous semble que le combat principal, qui nous intéresse ici, oppose d'un côté les utopies caractéristiques de la deuxième moitié du 19^{ème} siècle qui concernent aussi bien les militants de l'économie sociale et solidaire que les designers et d'un autre côté l'idéologie du capitalisme qu'a si bien décrite Max Weber dans un de ses célèbres ouvrages. C'est une bataille difficile. L'esprit du capitalisme n'a-t-il pas créé des affinités électives³ entre son système et l'ascétisme calviniste tout en enfermant dans une cage d'acier ces puritains en les conduisant à une consommation effrénée (Weber, 2009) ?

C'est de cette lutte entre les utopies et une idéologie « gloutonne » dont nous aimerions parler en évoquant deux environnements : celui du design et celui de l'économie sociale et solidaire.

1.1 - Economie sociale et solidaire : une utopie en « actes manqués »

Si nous résumons, l'utopie génère une volonté d'action qui « tend à ébranler, partiellement ou totalement l'ordre des choses qui règnent à ce moment. » (Mannheim 2001, p.63). Autrement dit, c'est un moteur qui tend à modifier par la praxis les « institutions sociales » définies par Veblen comme « des habitudes mentales prédominantes, des façons très répandues de penser les rapports particuliers et les fonctions particulières de l'individu et la société » (Veblen 1970, p.125). Dans le cadre de l'économie sociale et solidaire, cet élan vise particulièrement la révolution invisible du capitalisme. Selon Karl Polanyi (Polanyi 1983) le « changement radical que représente le passage à une économie dominée par le marché⁴ » (Polanyi 1983, p.73) contribue à l'émergence de ces routines mentales qui finissent par nous transformer. Plus précisément, c'est « l'introduction d'une nouvelle organisation de la production par les marchands, dans une société commerciale, suite à l'intervention de machines et d'installations complexes et spécialisés, qui a été un facteur déterminant de la transformation » (Besançon 2014, p.167). Bien évidemment il est dangereux d'affirmer que la machine est la seule et unique cause de l'émergence du capitalisme puisque l'éthique protestante « rationnelle » fut, elle aussi, l'un des ressorts du capitalisme (Weber, 2008). Mais il est certain que les utopies des économies sociales et solidaires ont vus le jour en réaction à ce phénomène.

1.1.1 Economie sociale et isomorphisme

3 Sur cette notion voir Löwy M., « Le concept d'affinité élective chez Max Weber », *Archives de sciences sociales des religions*, en ligne, Juillet-Septembre 2004

4 Evinçant ainsi les pratiques réciprocatrices et redistributives (Polanyi, 1983).

La trajectoire de l'économie sociale depuis les années 1820 jusqu'à l'après guerre fait apparaître trois périodes principales. La première se focalise autour de la solidarité philanthropique grâce notamment aux idées de Charles Dunoyer (libéral), puis à celles de Constantin Pecqueur (socialiste) ou encore de Frédéric LePlay (chrétien social) qui, tous les trois, critiquent le principe économique excluant la question sociale. Tous veulent réconcilier économie et morale religieuse. La seconde période, personnifiée par Leon Walras et Charles Gide, introduit des formes de solidarités démocratiques au sein des organisations et accorde une certaine importance à l'Etat régulateur pour « moraliser » le capitalisme. Quant à la dernière période, poursuivant cette logique elle a vu l'économie sociale se fondre totalement dans une science économique keynésienne à deux têtes : marché et Etat (Azam, 2003).

La dimension politique, nécessaire à la rupture utopique originellement appelé par les organisations ouvrières face au capitalisme naissant, se voit donc atrophiée par la prédominance d'un esprit philanthropique et par la croyance en des mécanismes de « stabilisations automatiques » qui désarment la critique (Besançon, 2014). On voit alors apparaître un phénomène d'isomorphisme institutionnel (DiMaggio et Powell, 1983) vue comme un « *processus contraignant qui force une unité dans une population à ressembler aux autres unités de cette population qui fait face au même ensemble de conditions environnementales* » (DiMaggio and Powell, 1983, p.149). Autrement dit, petit à petit et par la pression du marché largement légitimé par l'Etat, l'utopie pionnière du mouvement ouvrier a substitué son rôle politique à un rôle gestionnaire. Aussi, « *la logique de réaction à l'égard des effets du capitalisme, qui explique la naissance des organismes d'économie sociale, s'atténue au profit d'une logique d'adaptation fonctionnelle à ce mode de production qui se conjugue avec le maintien de particularités notables ne traduit toutefois que leur structuration interne* » (Laville, 1994). Au final, si l'utopie de l'économie sociale conduit à une forme d'adaptation à ce qui est considéré comme les distorsions ou les subversions d'un système dominant, cette acclimatation contribue à lui faire perdre sa puissance.

1.1.2 L'économie solidaire et la dernière marche utopique

Parallèlement à l'économie sociale, c'est développé dès le milieu du 19ème l'associationnisme pionnier, qui ne s'est jamais revendiqué de l'économie sociale (Azam, 2003 ; Procacci, 1993). Pour Chaniel et Laville (2006) « *le mouvement ouvrier et socialiste naissant devient le laboratoire des formes associatives et des utopies de l'association* » (p.49). Il se nourrit d'un courant contre hégémonique puisque l'économie capitaliste se pense désormais en dehors du social et engendre une désocialisation de masse générée par l'exclusion en interrogeant brutalement les principes de liberté et d'égalité. C'est dans ce contexte d'émergence du paupérisme ouvrier que le besoin de s'associer s'exprime comme un « *réflexe d'autodéfense de la société en voie de pulvérisation, situation mortelle pour les plus faibles* » (Viard, 2000). La matrice associationniste est alors vue comme un « *paradigme pour penser et reformer l'ordre social, économique, politique et moral* » (Laville and Chaniel, 2006, p.49). Ce socialisme utopique conduit à sortir la classe ouvrière de son état de minorité dans le sens donné à ce terme par la philosophie des Lumières (Kant 2012). Il produit avant tout du sens politique qui émane d'une prise de parole ouvrière dans l'espace public et ce afin d'instituer des rapports sociaux égalitaires au sein même de l'économie (Céfal, 2000). Il conduit également à une réflexion sur le travail qui a été reprise récemment, dans un esprit un peu différent, par Pekka Himanen (Himanen 2001). Ainsi, l'une des figures de proue de ce socialisme utopique, l'emblématique Charles Fourier, affirmait que l'ordre social nouveau devait être organisé autour des passions (Fourier, 1838) : le travail deviendra alors plaisir, en raison de la variété des tâches que chacun aura à exercer, de l'aspect ludique que suscitera la compétition (dénuee de tout enjeu social) entre

les groupes qui se composeront librement et des jouissances à la fois sensuelles et esthétiques dont il s'accompagnera. Pour Saint Simon, autre théoricien du mouvement associationniste, les associations de travailleurs doivent être vues comme de gigantesque « atelier social », animées par un « lien sympathique ». Ces idées et ces initiatives encore minoritaires se diffusent à partir de 1840 dans le journal « l'Atelier », un « *journal écrit par les ouvriers, pour les ouvriers* » (Demoustier, 2001). On note aussi à cette époque l'influence de Michel Derrion, lui aussi disciple de Saint Simon, négociant lyonnais marqué par les révoltes des Canuts et qui cherchait à « *établir un ordre social nouveau qui garantisse aux producteurs de toutes richesses une part plus équitable dans le bénéfice social* » (Demoustier, 2001).

Le mouvement associationniste sera durement réprimé au printemps 1848 et ne fera totalement son apparition qu'au moment des nouveaux mouvements sociaux durant les années 60 et 70. Le terme « économie solidaire », proposé par Jean Louis Laville et le regretté Bernard Eme, se développe ainsi dans tous les secteurs et induit des alternatives concrètes qui « *visent par leurs innovations socio-économiques ou leurs nouvelles formes de militance à contester les représentations et normes dominantes de l'économie* » (Fraisie 2007). Cette mouvance est porteuse d'une volonté de transformation économique : hybridation et développement d'une économie plurielle en accordant une importance particulière à la réciprocité. Elle est aussi porteuse d'une dimension politique par la constitution d'entités collectives, nées d'un groupement volontaire sur la base d'un lien social élémentaire, dans un espace public conflictuel, visant au traitement socialisé de la question habituellement reléguée dans la sphère privée et laissée sans réponses. Cela la conduit à vouloir peser sur les cadres institutionnels par une participation active au débat démocratique (Laville, 2013). Symboliquement, l'économie solidaire est une utopie en acte qui lutte pour accélérer le lent dépérissement du projet capitaliste d'autorégulation du marché. Elle constitue un « *projet global de société visant à étendre la démocratie (dans la sphère économique) et à l'approfondir (démocratie participative)* » (Dacheux 2007, p.195) qui tente de replacer la délibération (et non le marché) au centre de la régulation économique. A la différence de l'économie sociale qui souffre d'une tendance régulatrice, l'économie solidaire est porteuse d'une utopie transformatrice. La crise actuelle lui offre un terreau social favorable qui remet largement en cause la pensée « rationnelle » du libéralisme grâce, notamment, à un débat d'idée de plus en plus riche. Toutefois, pour advenir, la rupture portée par l'économie solidaire souffre toujours d'un déficit de matérialisation car si la machine est un des symboles de l'avènement du capitalisme, l'associationnisme pionnier n'a jamais proposé à l'homme un tel changement radical.

1. 2 - L'histoire du design à travers ses utopies

Les utopies de l'économie solidaire, particulièrement vivaces, intègrent des acteurs bien réels mue par une volonté de transformation de l'existant. Qu'en est-il du design ? Avant de répondre à cette question nous aimerions revenir très rapidement sur les raisons qui nous poussent à croiser l'histoire de l'économie sociale et solidaire avec celle du design. Sur ce point, il existe trois raisons principales qui justifient ce rapprochement :

- le design, comme l'ESS, est né dans le contexte très particulier de la deuxième moitié du 19^{ème} siècle,
- un rôle particulier et important de la machine et des processus de mécanisation dans le développement de l'ESS et du design,

- une action politique manifeste pour l'ESS, qui l'est tout autant pour le design si l'on suit la thèse d'une spécialiste de l'histoire de cette discipline, Alexandra Midal. Dans l'un de ses ouvrages récents, elle montre le caractère éminemment politique du design à son origine en écrivant : « *Le politique constitue le fil rouge (...) et se déploie sur trois plans. Tout d'abord, il est synonyme d'engagement, de contestation, de contre-proposition ou d'utopie. Ensuite, il s'apparente, dans une acception plus littérale, au dialogue que le design engage avec la ville (Polis en grec). (...)* » (Midal 2009, p.10).

Il est donc particulièrement intéressant de se pencher sur la nature des utopies qui ont nourri les pères fondateurs du design avant de revenir sur la complémentarité de celles-ci avec celles de l'économie solidaire.

1.2.1 Le design et l'utopie moderniste

La date de l'Exposition universelle de Londres, 1851, constitue un moment important de l'histoire du design avec l'édification du « *Crystal Palace* » (Bony 2004). Ce bâtiment constitue, en soi, la matérialisation d'une utopie puissante liée au modernisme. Ce qui donne cette force au rêve moderne repose sur la capacité particulière de la technique pour stimuler l'imaginaire. Comme l'écrit Stéphane Hugon (Hugon 2011) « *La force de la technique déborde sa pure fonctionnalité* ». Ce débordement s'explique par l'interrelation entre l'homme et la *techné*, au cœur même de notre condition d'homme depuis la faute d'Épiméthée et ses conséquences funestes pour son frère Prométhée. Elle concerne tout particulièrement le design qui définit la réalité matérielle des dispositifs techniques, et qui, de ce fait, détermine la façon dont ces derniers interagissent sur nous.

C'est bien à ce design que l'on a demandé de concevoir l'espace du « *Crystal Palace* » dédié à la technique. C'est lui qui supporte un rêve plus ou moins caché qui se construit autour d'une machine fantasmée et considérée comme facteur d'émancipation, d'allègement du travail, de multiplication des richesses et d'amélioration des conditions de vie pour tous (Midal 2009, p.37). De fait, le design est peut être d'abord « *le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous* » (Midal 2009, p.77). Ce n'est pas sans raison si Alexandra Midal insiste sur les rapports étroits entre design et science fiction et notamment sur la résonance énorme du mouvement Streamline rendu possible par l'exposition universelle de New-York de 1939 (Midal 2009, pp.72-74).

Indépendamment de cette « *technomagie*⁵ », l'utopie moderniste produit aussi un récit d'émancipation, d'élimination du superflu et d'une lutte contre l'ornementation. Elle s'incarne dans la vision d'Adolf Loos (Loos 2003, pp 66-87) qui lutte contre les méfaits de l'ornement et dans celle de Muthesius, l'un des principaux acteurs du Werkbund qui milite en 1914, contre Van de Velde, pour l'établissement de normes pour la production nationale sur la base de la standardisation (Schwartz 1996, pp 121-123). Il est intéressant de faire remarquer ici que la machine et la technique sont vues par l'utopie moderniste du design, à l'opposé des utopies de l'économie solidaire : remède pour les uns, poison pour les autres dans un souci commun de désaliénation.

1.2.2 Le design et l'utopie totalisante

L'histoire du design épouse une deuxième utopie qui est, pour sa part plus spécifique au domaine de l'Art. Elle est liée à la notion de *Gesamtkunstwerk*, Œuvre d'art total, portée aux nues par le romantisme en général et le romantisme allemand en particulier. Comme l'écrit Timothée

⁵ Nous réutilisons ici le titre du numéro des *Cahiers Européens de l'Imaginaire consacré à la technique*, Février 2011

Picard (Picard 2006, p.11) « *le 19^{ème} siècle s'ouvre, avec le romantisme allemand, sur une promesse dévolue à l'art, celle de la totalité et de la complétude, réunie dans une commune visée de l'absolu* ». Elle se radicalise dans le concept d'œuvre d'art total Wagnérien et son désir secret, démesuré, « *d'embrasser le monde dans tous ses aspects jusqu'à ce que l'œuvre elle même deviennent monde* » (Picard 2006, p.10). Cette utopie donne à l'artiste le pouvoir prodigieux de ré-enchanter le monde par l'Art en insufflant de l'esprit à la matière. Cette utopie totalisante concerne particulièrement le design. En effet, son rôle n'est il pas de cristalliser des forces disparates, mais qui tendent vers une même direction, de donner corps à une orientation qui, sans lui, resterait tendance éthérée⁶ ? L'utopie totalisante s'accompagne des mêmes attentes que l'utopie moderniste en termes d'émancipation et de bonheur pour tous. Elle s'oppose de plein fouet à l'idéologie du capitalisme et à sa capacité à désenchanter le monde, comme tout le mouvement romantique, du moins si l'on suit Löwy (Löwy 2013) : « *nous considérons que la caractéristique centrale du romantisme comme Weltanschauung est la révolte, la protestation culturelle contre la civilisation capitaliste moderne au nom de certaines valeurs du passé. (...) Cette révolte se fait au nom de valeurs sociales, morales ou culturelles pré-modernes – présentées comme traditionnelles, historiques, concrètes – et constitue, à multiples égards, une tentative désespérée de ré-enchantement du monde.* »

L'utopie totalisante est centrale pour le Bauhaus (1919-1933) qui croit à l'unification des arts mineurs et des arts majeurs dans un souci de faire disparaître les distinctions de classe. (Midal 2009, pp.93-94). Elle est par ailleurs indissociable du travail de Peter Behrens qui, vers la fin des années 1900, fut le premier à développer pour la firme AEG une démarche de design global pétrit de symbolisme (Bostepe 2012). Celle-ci s'accompagne d'une volonté manifeste d'unification et d'enchantement par le standard qui a conduit à l'invention d'un système visuel par le logotype remplaçant le rapport de confiance interpersonnelle entre l'acheteur et le vendeur en un rapport de confiance beaucoup plus impersonnel puisque rattaché à la constance d'une marque physique. Enfin, l'utopie totalisante est particulièrement prégnante dans l'œuvre de William Morris (1834-1896), si prolifique, et qui est l'un des pères du design ainsi que l'un des fondateurs du parti travailliste en Angleterre. Toute sa vie, il sera hanté par la transformation sociale de la société et la revalorisation du travail de l'ouvrier et de l'artisan (Midal 2009, pp.53-64).

Au final, même si les utopies du design et celle de l'économie solidaire sont différentes, il n'est pas possible d'affirmer qu'elles s'opposent. Elles proposent une vision alternative commune : celle d'un autre monde que celui que nous propose le capitalisme de la deuxième moitié du 19^{ème} siècle. Allant même plus loin nous affirmons qu'il existe une véritable complémentarité entre les utopies du design et celles de l'économie solidaire. Le design matérialise des intentions utopistes dans des choses matériels sans parvenir véritablement à intégrer des acteurs. Sur ce point rappelons que si l'utopie moderniste a produit des formes avec un dessein démocratique véritable, le caractère abstrait des utilisateurs de ces formes a permis qu'elles servent par la suite avec une visée fasciste et totalitaire (Midal 2009, p.108). A l'inverse, l'économie solidaire parvient bien à mobiliser des acteurs, en évitant ces dérives, mais rencontre plus de difficultés pour matérialiser ses utopies sur un médium facilitant les représentations partagées. Reste cependant à

⁶ Nous paraphrasons ici les propos d'Alexandra Midal sur le travail de Bel Geddes aux Etats Unis qui nous paraissent particulièrement pertinents ici (Midal 2009 p.75)

trouver les raisons qui expliquent pourquoi des « affinités électives⁷ » entre le design et l'ESS ne se sont pas développées. Pour nous, deux explications peuvent être trouvées :

- la « culture du design » est liée à la multitude et à la diversité des projets. En effet, l'utopie totalisante intègre en son sein la diversité avec une imprégnation forte de cet élément dans ce qui forge l'identité du designer. Sur ce point le capitalisme et le marketing ont très rapidement (dès la début du 20^{ème} siècle) offert des opportunités intéressantes pour financer des activités de design toujours en quête de diversité créant ainsi une forte complémentarité entre le design et le capitalisme et favorisant un éloignement du design avec une économie sociale et solidaire beaucoup moins aptes à financer des projets de plus en plus nombreux,
- le travail du designer est un travail de création. Cette caractéristique favorise une forme de rupture, de frontières avec les acteurs visés par les intentionnalités du designer. Dit autrement, les designers les plus militants ne le sont que par la conception de choses qu'ils font naître. Ils ne le sont pas par la mobilisation d'acteurs.

C'est donc la création d'affinités électives entre le design et l'ESS qui constitue l'objectif central de cette communication. Si celui-ci est ambitieux et nécessite un travail sur le long terme, il nécessite dans une première étape d'évaluer la teneur de ces affinités ou difficultés sur un cas concret.

2 - Le design sur le terrain d'un projet solidaire : le cas d'une ressourcerie – Je recycle parc

2.1 Le contexte

La ressourcerie « Je Recycle Parc »⁸ (JRP) est une association loi 1901 dont l'objet est la collecte (notamment auprès des particuliers), la transformation et la revente d'objets (vêtements, livres, objets ménagers etc...). Afin de favoriser l'émergence de comportement éco-citoyens et améliorer la qualité de vie dans son territoire, elle développe des services de proximité créateurs de lien social et des activités économiques innovantes, avec un focus spécifique sur les activités du réemploi. L'association, créée en décembre 2013 par deux anciens acteurs de la ressourcerie de la *Petite Rockette* (Paris 11^{ème}), repose sur l'implication de 3 bénévoles et sur l'emploi de 2 salariés. Les fondateurs, majoritairement issus du milieu du squat, présentent la ressourcerie comme « une activité précaire ». Ils occupent actuellement un lieu mis à disposition par la mairie de Clermont-Ferrand souffrant d'un certain nombre de contraintes (encombrement de l'entrée, impression de capharnaüm, absence de chauffage etc.) qui représentent bien la précarité revendiquée. Toutefois,

⁷ Sur cette notion utilisée dans un premier temps par Goethe, voir l'article de M. Lowy (Lowy 2004)

⁸ <http://www.jecycleparc.org/>

cette situation ne facilite pas, pour les usagers, la projection de l'utopie associative de service de proximité créateur de lien social et d'activités économiques innovantes. De ce fait, ce contexte nous a paru particulièrement intéressant pour l'intervention de designers.

2.2 L'intervention des « designers »

Il a été proposé à 12 étudiants de 1^{ère} année d'une section de DSAA Mention Design⁹ de produits, accompagnés de deux enseignants designers, de participer à trois journées d'immersion au sein de JRP (du 16 au 18 mars 2015) :

Jour 1 : Echanges avec les acteurs de la ressourcerie, définition d'une thématique de travail par équipe, diagnostic et première présentation aux acteurs.

Jour 2 : Travail sur les thématiques.

Jour 3 : Finalisation des propositions (1^{ère} demi-journée) et soutenances suivies d'une discussion (2^{ème} demi-journée).

Cette immersion a donc pris la forme d'un workshop présenté aux étudiants comme « une opportunité de co-construire un projet (...) et de réfléchir aux passerelles possibles entre les domaines des sciences sociales, de l'économie et du design ». Plus précisément il leur était proposé de « travailler avec l'équipe de la ressourcerie, et de mobiliser leurs compétences au service de l'amélioration et de l'évolution de cette activité citoyenne. Amélioration d'autant plus nécessaire que l'activité de la ressourcerie doit composer avec de nombreuses contraintes dues à l'appropriation d'un site inadapté ». L'objectif principal était donc d'observer la mise en collaboration des acteurs solidaires et designers et les apports respectifs qui s'y développaient.

Lors de la première demi-journée, les échanges et la présentation se sont focalisés autour de l'activité d'une ressourcerie en générale (collecte, revalorisation, recyclage, revente et sensibilisation au développement durable), sur ce point, les discours sont structurés par un « cadre », imposé par le réseau national. Les discussions ont aussi porté sur l'identité de JRP, à savoir son attachement : à la dynamique collective « *savoir à tout moment que l'on est ensemble* » ; à l'autogestion « *la faire par nous même, pour nous même [...] se créer des emplois* » ; à l'indépendance « *on ne veut pas être muselé* », et enfin à la précarité « *on se fiche du lieu* ». Nous touchons là au cœur de l'utopie de JRP, compréhensible par son origine et par des pratiques issues des squats alternatifs, des Zones Autonomes Temporaires (TAZ)¹⁰ (Bey 2014) et peut être d'une certaine « éthique hacker »¹¹ (Himanen 2001). Nous reviendrons sur ces caractéristiques en fin de document. Il nous semble important de remarquer que ces éléments n'ont pas été abordés spontanément mais ont été introduit par un des auteurs de cette communication et que cette dimension n'est pas présente dans le document remis aux étudiants.

9 Lycée Jean Monnet – Yzeure (03) – Campus des métiers et des qualifications : design, matériaux et innovation

10 Contentons nous ici de préciser que la TAZ est associée par Bey (Bey 2014) au soulèvement sans violence par l'occupation d'un espace pour recréer, à partir d'une « bande » d'individus, un monde différent du monde capitaliste omniprésent sur le territoire occupé temporairement.

11 Nous retiendrons de « l'éthique hacker » de Himanen (Himanen 2001) l'idée du travail à l'opposé de celui décrit par Weber dans l'esprit du capitalisme (Weber 2009) consistant à le percevoir comme un devoir. Le hacker est animé par la passion et organise son temps de travail en fonction de ses contraintes personnelles.

Suite à cette présentation, les deux enseignants designers ont remis à chaque équipe de trois étudiants un thème de travail (dans un souci d'économie de temps):

- la communication,
- la gestion de l'espace,
- la gestion des flux
- la valorisation des objets,

Ces thèmes résultent du regard des enseignants en design sur la façon dont le lieu est occupé et le recensement des possibilités d'actions. Les photographies prises durant le workshop témoignent de ces points de vue et de leurs relations avec le choix des actions à mener par les étudiants, comme le montrent les images suivantes (Fig.1 et 2).

Notons enfin que les designers ont su s'approprier rapidement l'espace (déplacement des meubles pour installer les postes de travail) et entrer en relation avec les acteurs de la ressourcerie (questions plus spécifiques concernant les thématiques) alors que les membres de JRP sont restés plus en retrait, continuant à effectuer leurs tâches quotidiennes.



Communication



Gestion de l'espace

Fig. Mise en image des thématiques proposées (Communication et Gestion de l'espace).



Gestion des flux



Valorisation de l'objet

Fig. Mise en image des thématiques proposées (Gestion des flux et Valorisation de l'objet).

2.3 Les apports pratiques des designers

Quatre groupes étaient donc composés. Le premier d'entre eux a travaillé sur la **communication** de JRP en dissociant 3 strates d'usagers, différenciés en fonction de leur connaissance du lieu. Leur objectif principal peut se résumer de la façon suivante : faire connaître le lieu et sensibiliser une population plus vaste que celle touchée actuellement, constituée « d'initiés ». Ainsi, toutes les préconisations s'appuient sur un nouveau logotype, construit à partir de l'univers des tampons encreurs. Cette balise visuelle est utilisée pour assurer la cohérence du projet avec un travail sur la traçabilité des objets qui sortent de la ressourcerie. L'ensemble forme un système comprenant des QR Code, des étiquettes pour les objets et des autocollants à poser sur des sacs destinés à les transporter. Les propositions incluent une « vitrine insolite » placée à l'extérieur de la boutique et destinée aux objets « inclassables » qui ont, en outre, la propriété d'attirer l'attention. Elles intègrent également des « boîtes à surprise », destinées aux partenaires de JRP et qui permettent de piocher un objet étiqueté, pris au hasard, que l'on peut emporter chez soi. Est incorporé également un dispositif ambulant, « la petite ressourcerie », conçu pour la collecte de petits objets et la sensibilisation aux problèmes des déchets sur les marchés forains. Enfin les étudiants proposent une réflexion sur le nom, sur un uniforme et sur l'habillage du véhicule de JRP.

Le tout est conçu pour respecter une certaine cohérence graphique. Ces actions de communications tangibles s'accompagnent d'un versant numérique pour fournir des informations sur l'objet et servir de vitrine virtuelle pour certains d'entre eux.



Fig. Visuels des propositions du groupe "communication"

Le second groupe a beaucoup insisté sur leur volonté de contribuer à une **meilleure lisibilité et à une meilleure compréhension des espaces de JRP**. Ils appréhendent le concept de la ressourcerie en la rapprochant de la déchetterie, de la brocante et de l'atelier. Dans cette optique les étudiants ont commencé par mettre en évidence des zones dites « de conflits » sur lesquelles, pour eux, tout est mélangé, contribuant ainsi à une lecture confuse de l'espace. Ils proposent donc une organisation « simple et pratique » pour optimiser celui-ci. Alors leur proposition comprend une délimitation de plusieurs pôles articulés :

- autour de la dichotomie objets à vendre/matériaux à recycler,
- autour des grandes catégories d'objets valorisés par JRP : textiles, bibelots, meubles, ...
- et autour de la nature des matériaux stockés temporairement : bois, textile, ferraille.

Dans le même temps, le groupe émet le souhait d'utiliser certains objets de la ressourcerie pour les assembler et les bricoler et ce afin d'en faire des points de repère placés au centre de chaque pôle, avec une couleur spécifique, le orange, pour assurer une plus grande visibilité. Ces dispositifs servent à la fois de table de tri et de dépôt. Ils sont différenciés en fonction des grandes familles d'objets à traiter : divertissement/bibelots/vaisselle/ustensiles ; textile (avec la proposition d'un atelier pour les usagers) ; meubles (avec l'idée de sur élever sur des palettes les objets à vendre) ; objets d'équipement électriques ou électronique. Enfin, le tout constitue une véritable ponctuation de l'espace, sans cloisonnement, avec l'idée de distinguer clairement les objets qui ne sont pas à vendre de ceux qui font l'objet du commerce.



Fig. Visuels des propositions du groupe "Gestion de l'espace"

Les propositions du groupe travaillant sur **la gestion des flux** ont été établies à partir d'une visualisation de ces derniers et des mouvements des objets à l'intérieur du lieu. Ce travail a permis le repérage de zones d'actions potentielles. Ces dernières concernent plutôt le début du processus c'est à dire le dépôt des objets à JRP ou l'enlèvement des objets à domicile. L'idée principale, exploitée par le groupe, consiste à faire participer les « déposeurs » au travail de tri. Cela permet d'intégrer l'utilisateur et de contribuer à ce que celui-ci n'ait pas l'impression de se « débarrasser » d'un objet encombrant mais qu'il entame une réflexion quant à sa réutilisation questionnant par ailleurs l'acte d'achat en général. Les étudiants ont donc dessiné des « boîtes de dépôt » en fonction des catégories d'objets répertoriées dans le système d'information de la JRP :

- livres et supports médias
- textiles, chaussures et accessoires
- jouets (jeux de société et jouets divers)
- décoration (avec un système pour éviter la casse)
- vaisselle (avec une proposition pour éviter la casse et économiser du temps pour appareiller les verres, assiettes, ...)
- bijoux (boucles d'oreilles, bracelet, collier)
- encombrants

Ces boîtes, facilement transportables sont placées à l'entrée du lieu et permettent aux personnes qui le souhaitent de placer le bon objet dans le bon container et de signaler, elle-même, les objets qui sont en état de marche et ceux qui ne fonctionnent pas. Le dispositif est complété par un document à visée éducative destiné à être distribué dans les déchetteries, les mairies, les associations, les écoles et universités et au sein même de JRP. Il comprend un système de couleurs simples à identifier pour faciliter le tri.

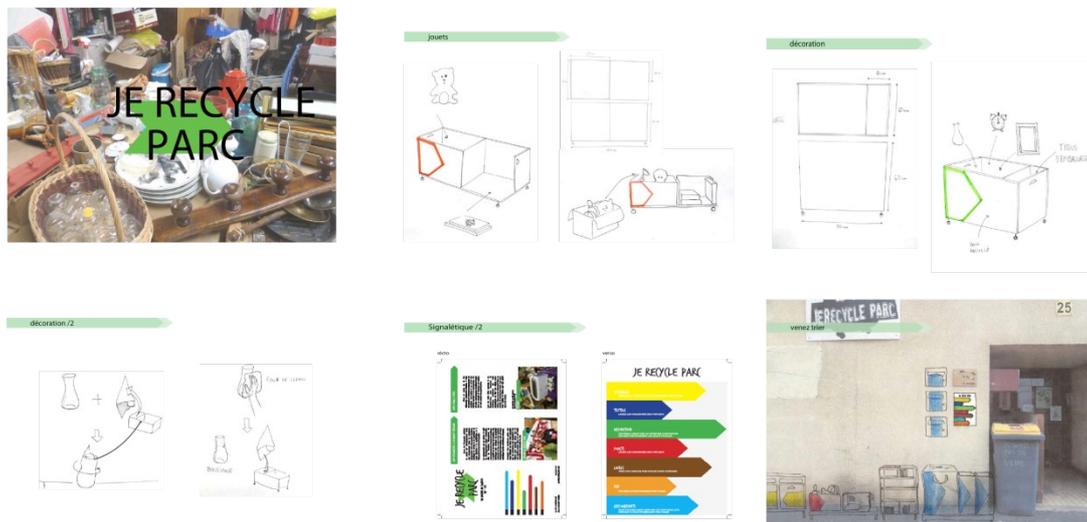


Fig. Visuels des propositions du groupe "gestion des flux"

Enfin, un dernier groupe d'étudiant à travaillé sur le thème de **la revalorisation des objets** et ont ainsi reconfiguré de façon originale les composantes du lieu en intégrant 3 fonctions pour ensuite les faire apparaître le plus clairement possible :

- une fonction boutique,
- une fonction « matériauthèque »,
- une fonction « café » pour sensibiliser et valoriser les objets par l'usage.

La « matériauthèque » occupe une place importante dans la proposition du groupe. Elle permet de valoriser les matériaux voués au recyclage dans un espace ludique. Elle constitue un point de passage obligé dans le parcours des usagers de JRP. Au total quatre parcours type sont proposés. Ils se focalisent respectivement sur le dépôt, la matériauthèque, la boutique et le café. La valorisation de l'objet passe également par une signalétique et un marquage au sol pour délimiter les 3 espaces principaux. Elle intègre, pour chaque composante de la boutique et de la matériauthèque, une scénographie spécifique avec un « jeu graphique » capable d'apporter un plus esthétique et d'apporter une plus grande lisibilité. La boutique est alors scindée en 5 univers principaux, associés à un nom original :

- la « Caverne » pour les petits objets (bibelots) avec l'idée d'une alcôve pour faciliter l'émerveillement
- la « Frip » pour les vêtements et les chaussures avec une organisation par couleur
- « Chez l'habitant » pour mettre en scène le mobilier et la vaisselle
- « Récré » pour la valorisation des jeux
- « Bouquiniste » pour la valorisation des livres

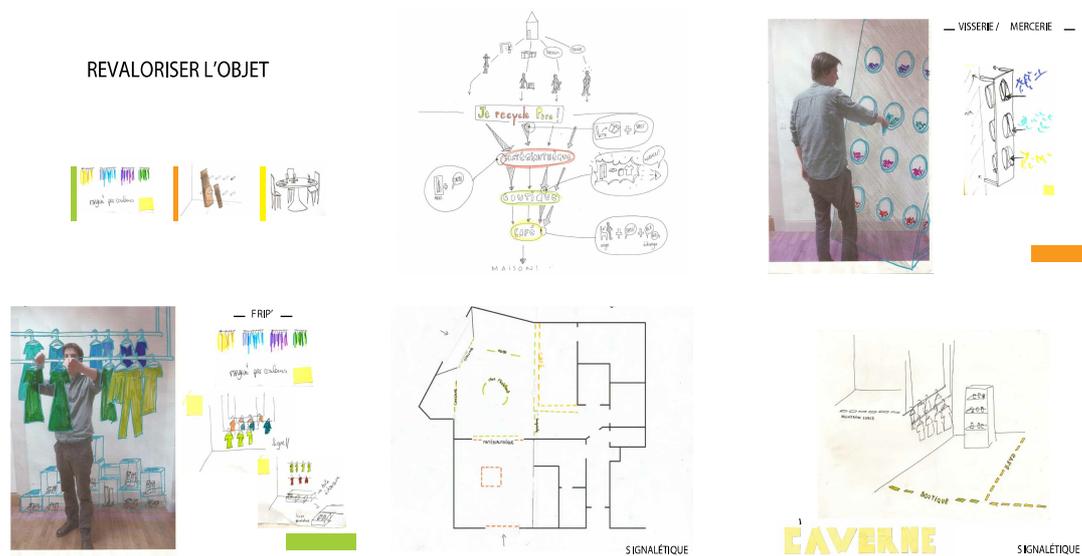


Fig. Visuels des propositions du groupe "Revaloriser l'objet"

2.3 Analyse des apports mutuels, entre matérialisation de l'utopie et prédominance de la vision « par projet »

L'objectif du workshop était de mettre en connexion les acteurs du design et les acteurs de l'économie solidaire afin de faire émerger une collaboration propice, selon nos présupposés théorique, à l'avènement d'une matérialisation de l'utopie d'un projet solidaire comme celui de JRP. Plusieurs phases ont pu être observées durant cette mise en collaboration.

Tout d'abord, une phase d'apprentissage mutuel, les étudiants étant avant tout surpris par le contexte : « *un peu dans une demande différente* » et « *un peu étrange* ». Et les acteurs, en sécurité, exprimant une satisfaction vis à vis de cette expérimentation : « *c'est chouette* », « *stimulant pour nous* », « *met en évidence des manques* », affirmant même être « *curieux de voir comment ils vont orienter les choses* ».

Puis une première phase d'analyse à chaud (deuxième journée) durant laquelle l'on a pu constater un intérêt manifeste des étudiants pour ce travail en immersion, directement avec les acteurs de la ressourcerie, et ce sentiment de faire quelque chose de concret : « *on est dans le contexte, avec de vrais gens* », « *ils (les acteurs de la ressourcerie) nous prennent en photo, ils s'intéressent à nous* », « *c'est gratifiant, on se sent utile* ». Quant aux acteurs de JRP ils expriment alors leur perception des designers en général : « *Les designers sont des concepteurs. Je les associe au Fablab et à la création* », « *surpris de l'aspect très ergonomique de leur travail* ».

Enfin, lors de la dernière journée du workshop (et quelques jours après), cette collaboration a laissé des sentiments que nous pourrions juger positifs dans l'ensemble mais qui révèlent aussi certaines faiblesses. En effet, du côté des étudiants l'expérience a réellement permis de leur révéler l'ensemble de leurs potentiels d'actions. Beaucoup de choses énoncées illustrent un besoin de cadrer, de programmer, de « *savoir où l'on va et ce que l'on peut apporter* », de conceptualiser et d'enchanter le lieu. Elles s'opposent à une somme d'impressions éprouvées par plusieurs étudiants et qui convergent vers un sentiment de « *bazar* », de lieu qui « *manque de lisibilité* ». Mais ces représentations sont perçues de façon positives dans la mesure où cela rend beaucoup plus libre les étudiants quant à l'exigence de la ligne : « *on n'est pas jugé sur l'esthétique* ». Cependant, ceux-ci n'ont pas caché la crainte de ne pas saisir la vision des acteurs de la ressourcerie et cette peur de « *visiter les lieux sans se rendre compte de l'idéologie qui est derrière* ». A partir de là, émergent les représentations des étudiants quant aux spécificités des démarches de design à adopter. Elles sont liés d'une part à la prise en compte des utopies : « *se questionner sur la véritable utopie c'est beaucoup plus difficile* », « *on ne peut pas faire du design sans être un peu utopique* », et d'autre part aux limites ressenties du travail en projet : « *je vois cela comme un projet* » ; « *je ne me sens pas personnellement impliqué (par le projet de la ressourcerie)* », « *on ne se rend pas compte (encore), on est dans notre projet* ».

Concernant les acteurs de la ressourcerie, les points de convergence entre les propositions sont perçus comme autant de points de réflexion pour faire avancer le projet, l'un d'entre eux allant même jusqu'à dire « *on a gagné 2 ans de prospective* ». Les réactions « à chaud » montrent également la volonté d'exploiter la démarche de communication adaptée à chaque strate d'utilisateurs, les opportunités offertes par l'implication de l'utilisateur dans le tri des objets et l'organisation des espaces de la boutique. Ainsi, avec un peu de recul, le sentiment reste très positif avec la volonté d'utiliser rapidement les « *boîtes à tri* » et « *d'occuper de le trottoir* » devant l'entrée du lieu. Certaines idées d'aménagement de l'espace (la caverne notamment) sont jugées également intéressantes. Quelques propos mettent néanmoins en évidence à la fois une certaine

distance (« *proposer c'est bien, mettre en application, se l'approprier c'est mieux* », « *l'oeil externe c'est bien mais ...* ») et une volonté d'appropriation (« *on le transformera, on se l'appropriera* »).

Si l'on analyse de façon globale la contribution des designers au projet collectif JRP, celle-ci concerne principalement - pour ne pas dire uniquement - le concept de la ressourcerie avec ses 4 composantes, simples à expliciter : collecte des objets usagés, la revente/revalorisation des objets, le recyclage des objets ne pouvant être vendus et la sensibilisation de la population au problème de l'environnement. Ainsi, la contribution du design à « l'utopie ressourcerie » reste indéniable, qu'il s'agisse d'une meilleure lisibilité/visibilité des espaces, des objets et des matériaux liés à ce projet qu'une amélioration de la gestion des flux. Il y a bien sûr à discuter (l'espace nous manque ici pour aller plus loin) sur les difficultés de mise en œuvre des solutions qui peuvent être de deux natures : difficulté dans le travail nécessaire pour l'installation (exemple de l'aménagement de la « caverne » pour les bibelots) et difficulté dans le travail quotidien pour faire vivre l'espace (exemple des différentes composantes de la matériauthèque). Il y a aussi à discuter sur la tendance des designers à proposer des maquettes ou des prototypes très aboutis sur le plan esthétique mais qui restent des idées très difficiles à faire vivre. Toutefois, si cette expérience montre l'apport important du design aux utopies de l'économie solidaire il reste cependant des difficultés spécifiques liées à l'utopie propre aux acteurs de JRP. Sur ce point, l'apport du design reste maigre, le ressenti des acteurs JRP allant dans cette direction : « *on ne les a pas fait suffisamment travailler avec nous pour qu'ils voient à quoi ressemble notre travail. Il nous faut rapidement en analyser les raisons* ». Pour cela, revenons au concept de Zone Autonome Temporaire (TAZ) que nous avons évoqué un peu plus avant. Si JRP n'est pas une TAZ, au sens donné par Bey (Bey p 10)¹², il est troublant de constater qu'elle en partage plusieurs caractéristiques dont : le nomadisme, le côté « tribal » et le souci « d'autonomie ». Il est intéressant de souligner que le designer ne peut occuper aucune place dans une zone temporaire autonome. Il ne peut participer qu'en tant que membre de la tribu (ou de la bande). Si l'équipe de designers n'a pas pu travailler sur cette utopie c'est peut-être pour cette raison. C'est peut-être également pour la difficulté, propre à JRP, à dépasser le clivage entre « une utopie ressourcerie » à la recherche d'une légitimité et « une utopie JRP » rattachée aux TAZ qui la rejettent.

Conclusion

Ce texte cherchait à examiner les rapports entre le design et l'ESS et l'apport du design dans la matérialisation des utopies. Il a permis de montrer que l'histoire de ces deux domaines d'actions, tout entière centrée sur les utopies de la deuxième partie du 19^{ème} siècle, ne peut expliquer leur ignorance réciproque. Il montre également que les caractéristiques du design, telles qu'elles sont personnifiées par ses futurs représentants ne sont en rien incompatibles avec les valeurs des projets solidaires. Le design a donc quelque chose à apporter dans la matérialisation des utopies solidaires. Il ne peut que les consolider face à une tendance toujours présente visant à fragiliser les initiatives qui prennent appui sur elles. La seule réserve que nous pouvons mentionner réside dans la teneur même des projets de certains acteurs solidaires qui,

¹² Cette ressourcerie ne peut être une TAZ dans la mesure où elle n'est ni temporaire, ni invisible

volontairement ou involontairement, cherchent à concilier des utopies difficiles à articuler. Dans ce contexte, nous pouvons formuler l'hypothèse selon laquelle le design, s'il intervient, le fera toujours au profit de l'utopie la plus facile à expliciter.

Bibliographie

- AZAM G. "Economie sociale, tiers secteur, économie solidaire, quelles frontières ?" *Rev. du Mauss*. 2003. Vol. 21, n°1, p. 151–161.
- BESANÇON E. *Théories et pratiques du changement institutionnel en économie solidaire. Une approche institutionnaliste par l'innovation sociale*. Amiens : [s.n.], 2014.
- BEY H. *TAZ – Zone autonome temporaire*. Paris : Edition de l'éclat, 2014
- BONY A., *Le design – Histoire, principaux courants, grandes figures*, Paris : Larousse, 2004
- BOSTEPE U. *AEG and Peter Behrens : Symbolism in the first corporate identity design*, Thesis- Master of Science in Architecture, Izmir Institute of Technology, 2012
- CÉFAI D. "L'association d'hier à aujourd'hui." *Rev. du Mauss*. 2000. Vol. 16.,
- CHANIAL P. "1848-1898 : l'association est-elle une politique ?" *La Rev. du Mauss Semest.* 2000. Vol. 16, p. p.283–310.
- DACHEUX E. (Dir.) *Communiquer l'utopie, Economie solidaire et démocratie*. Paris : L'Harmattan, 2007.
- DEMOUSTIER D. *L'économie sociale et solidaire*. [s.l.] : Syros Alternatives économiques, 2001.
- DIMAGGIO P., POWELL W. "The iron cage revisited : institutional isomorphism and collective rationality in organisational fields." *Am. Sociological Rev.* 1983. Vol. 48, n°2, p. 147–162.
- FOURIER C. *Théorie des quatre mouvements (1841)*. Paris : Presses du réel, 1998.
- GALEANO E. *Las palabras andantes*. [s.l.] : Siglo XXI de Espana, 1998.
- HUGON S., "Soudain : la technique", *Les cahiers européens de l'imaginaire*, Février 2011, CNRS Editions, pp 62-69
- HIMANEN P. *The hacker ethic and the spirit in the information age*, London : Random house books, 2001
- KANT E. *Qu'est ce que les lumières ?*, Paris : Hatier, 2012
- LAVILLE J. L., CHANIAL P. "Economie sociale et solidaire en France." In : J.L. Laville, J.P. Magnen, G.C. França Filbo, A. Medeiros, *Action publique économie solidaire*. Ramonville : Erès, 2006.
- LAVILLE J. L., CHANIAL P. "L'économie sociale et solidaire en France." In : J.L. Lav. al (dir.), *Action publique économie solidaire*. Ramonville Saint Agne : Erès, 2005. p. 47–74.
- LAVILLE J. L. *L'économie solidaire une perspective internationale*. Paris : Desclée de Bouver, 1994.
- LAVILLE J. L. "Economie sociale et solidaire, capitalisme et changement démocratique." In : David Hiez Eric Lavillunière, *Vers une théorie l'économie Soc. solidaire*. [s.l.] : Larcier, 2013. p. 475.
- LEBRAS-CHOPARD A. *Métamorphoses d'une notion : la solidarité chez Pierre Leroux*. Paris : Presses de la Fondation National des Sciences politiques, 1986.
- LEGROS P., MONNEYRON F., RENARD J.B., TACUSSEL P., *Sociologie de l'imaginaire*. Paris : Armand Collin, 2006.
- LOOS A. *Ornement et Crime*, Paris : Rivages poche, 2003
- LOWY M. "William Morris, romantique révolutionnaire", *Revue Multitudes*, 2013/4 n°55, pp 129-133
- LOWY M. « Le concept d'affinité élective chez Max Weber », *Archives de sciences sociales des religions, en ligne, Juillet-Septembre 2004*
- MANNHEIM K. *Idéologie et utopie*. Paris : Librairie Marcel Rivière et Cie, 1956.
- MANNHEIM K, ROLLET P. (Traduction), *Idéologie et utopie (1936)*, Quebec : Les classiques des sciences sociales, 2001.
- MIDAL A. *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*. Paris: Pocket, 2009
- PICARD T., *L'art total - Grandeur et misère d'une utopie (autour de Wagner)*, Rennes : Presse Universitaire de Rennes, 2006
- SCHWARTZ F.J., *The Werbund- Design theory and mass culture before the first world war*, New Haven, Yale University Press, 1996
- POLANYI K. *La Grande Transformation (1944)*. Paris : Gallimard, 1983.
- PROCACCI G. *Gouverner la misère : la question sociale en france (1798-1848)*. Paris : Seuil, 1993.

VIARD B. "Pierre Leroux et le socialisme associatif de 1830 à 1848." *Rev. du Mauss Semest.* 2000. Vol. 16, p. 265–276.

WEBER M., *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Le Monde - Flammarion, 2009.

WIRTH L., Préface, *Idéologie et utopie (1936)*, MANNHEIM K, ROLLET P. (Traduction), *Idéologie et utopie*, Québec : Les classiques des sciences sociales, 2001.