

MANUEL DU SUMMERLAB

Published : 2017-06-26
License : GPLv2+

AVANT-PROPOS

- 1. AVANT-PROPOS**
- 2. UN SUMMERLAB C'EST ...**

1. AVANT-PROPOS

Un **[X]** est un atelier coopératif temporaire rassemblant des personnes aux motivations diverses (créateurs, chercheurs, activistes, entrepreneurs, artistes ...), ancrées dans les valeurs de la culture libre et de l'interdisciplinarité.

Un **[X]** s'organise autour de thématiques qui, en se croisant, favorisent l'émergence d'opportunités d'apprentissage ouvert, de collaborations et de productions coopératives. C'est un espace et un moment pour faire, penser, partager, coopérer. Les contenus sont proposés par les participants. La participation est gratuite sur inscription (sans critères de sélection).

Le **[X]** doit très certainement sa popularité au fait que c'est davantage un espace pour créer, rechercher, qu'un festival ou un symposium ; une rencontre pour abaisser les barrières entre disciplines et approches, au service du développement des capacités de chacun, des projets, des idées ...

Un **[X]** est ainsi un espace de contribution et de participation construit pour permettre la plus grande convivialité (gratuité, hospitalité, mixités, bienveillance, espaces libres, repas partagés, soirées, etc.).

Les participants se retrouvent chaque jour autour d'une assemblée générale durant laquelle ils sont invités à discuter les questions pratiques, partager des informations, proposer des ateliers. Autour de ces temps collectifs, chacun organise son travail, ses échanges, ses circulations entre les groupes et les espaces au fil de la journée. Souvent la convivialité passe aussi par les repas partagés, en accord avec les valeurs d'un **[X]** (par exemple avec des produits locaux, ou de récupération, cuisinés collectivement, ou de manière douce, etc.). Des temps informels permettent de sortir de l'espace de l'atelier, comme des soirées festives dans divers lieux de la ville, avec parfois la contribution des participants eux-mêmes. La bonne gestion de ce type de rencontres s'appuie sur des outils partagés d'organisation, d'animation, de production, de facilitation de la participation et des échanges.

Le premier **[X]** a eu lieu en août 2008 sous forme de SummerLab à LABoral Centre d'Art de Gijon, en Espagne. Cette rencontre est devenue de plus en plus populaire et, en 2012, différents SummerLab ont eu lieu dans des villes et villages le long de la côte Atlantique, de Nantes à Casablanca, en passant par le Pays Basque espagnol, la Galice et le Portugal.

D'autres types de dispositifs ou actions sont proches du Summerlab comme les open-ateliers, les hackathon, les labs en tout genre, les muséomix, etc. que nous proposons de regrouper sous le terme **[X]**, un ensemble de nouvelles manières penser et de produire des objets, services, idées, connaissances... « en régime numérique », c'est à dire en considérant la technologie comme un milieu et non seulement comme un outil (pour sortir de l'opposition entre savoir-faire et technologies)

Ce manuel est destiné à celles et ceux qui veulent concrètement expérimenter ce type de proposition, dispositifs et démarches, à 10 ou à 100, en essayant d'en expliciter les valeurs, les formes et les outils. Ce manuel est une documentation pour essayer de faire un lien avec nos quotidiens et nos environnements.

Ce manuel a été écrit dans le cadre d'un booksprint lors du troisième Summerlab de Nantes organisé par PING, du 7 au 11 juillet 2014, puis dans le cadre du festival What the FLOK organisé par ZINC et le LFO.

2. UN SUMMERLAB C'EST ...

+ AJOUTER DES EXEMPLES DE PARTICIPANTS À WHAT THE FLOK?

C'est l'été et c'est un laboratoire.

C'est expérimenter et faire avec les autres.

Un rendez-vous de gros geek locaux et de hipster et d'étudiants en sociologie

Une fédération de bonnes énergies créatives.

Les gens viennent pour faire des choses ensemble.

C'est comme des cours de poterie pour des gens branchés.

C'est une kermesse de geek

Un cocktail de toutes les disciplines artistiques et technologiques qui passionnent ces gens. Une recherche de passerelles entre des passions peu ou pas compatibles au premier abord.

Summer et Lab ! Un espace ouvert où les gens s'émulent.

C'est comme un hall de gare où se croisent des idées oudes trains pour aller vers l'avenir. Plusieurs directions. Tu peux descendre d'un train pour monter dans un autre. Il ne faut pas rester trop longtemps sur le quai, on n'a pas trop le temps d'hésiter. C'est un voyage.

Atelier d'émulation

C'est une colo un peu geek (mais pas que) où on mange très bien.

Une couveuse à projets saugrenus

C'est bidouiller ce que tu veux pendant tes vacances.

Une rencontre de joyeux bricoleurs autour d'un labo improbable

Atelier géant de découverte, d'expérimentations participatif.

INTRODUCTION

3. UN MANUEL ÉVOLUTIF

4. UN BOOKSPRINT AU SUMMERLAB DE NANTES 2014

5. UN ATELIER OUVERT À WHAT THE FLOK ?

6. LICENCES

3. UN MANUEL ÉVOLUTIF

Ce manuel est itératif, évolutif et ouvert. Il peut et doit être amendé, modifié, corrigé dans le but d'en améliorer l'utilisabilité. L'objectif étant de proposer un guide pour faciliter la mise en œuvre des moments participatifs et conviviaux, d'échanges et de productions diverses (objets, dispositifs, connaissances, œuvres ...) dans des champs culturels libres.

Ainsi, ce manuel peut être revu lors de tout évènement [X], se revendiquant des valeurs des cultures libres, mouvements de hackers, DIY, etc.

Pour cela, utiliser l'espace de travail de livre sur FLOSS Manual.
<http://fr.flossmanuals.net/manuel-du-summerlab-titre-provisoire/>

Pour les deux premières versions du manuel :

- Au Summerlab de Nantes 2014
- A What The FLOK ? à Marseille 2014

4. UN BOOKSPRINT AU SUMMERLAB DE NANTES 2014

Ce manuel a été initié et écrit pour sa première version dans le cadre d'un booksprint lors du troisième Summerlab de Nantes organisé par PING, du 7 au 11 juillet 2014.

Un Booksprint, c'est quoi?

Un booksprint est un format innovant basé sur le *Code Sprint*, mais en mettant l'accent sur la production de documents au lieu de code. Un sprint rassemble un groupe d'auteurs, d'éditeurs, d'artiste, de formateur connaisseur sur le sujet du livre pour aller du synopsis au livre publié en cinq jours.

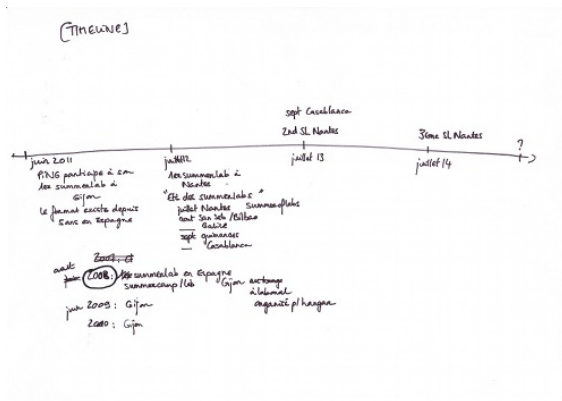
Source: http://fr.flossmanuals.net/faq-floss-manuals-francophone/ch026_quest-ce-quun-book-sprint

Un booksprint c'est une autre manière d'éditer un livre en répondant différemment aux questions de qui écrit, qui fait les choix, qui édite, qui est légitime à produire des livres aujourd'hui.

C'est un mode d'édition collaborative et collective basée sur l'organisation d'un groupe de personnes autour d'un sujet commun. Le travail d'écriture est organisé à partir de méthodes dites « collaboratives » qui s'inspirent des méthodes AGILES et qui utilisent des outils de collaboration comme des PAD ou des espaces d'édition en ligne, des tableaux de suivi de la production des articles, des todolists ... Le groupe est animé par un-e facilitateur-trice. Pour ce livre, nous avons utilisé la plateforme FLOSSManual. L'édition s'y fait par un travail collectif, dans un temps et un espace donné, dans une itération entre écriture et relecture collective. Le format privilégié pour le booksprint est d'une semaine et une dizaine de participants. C'est un mode d'édition libre, de la même manière que sont construits des logiciels libres. Ce sont des éditions évolutives, enrichies par la communauté.

En savoir plus : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Booksprint>

Pour une petite histoire des Summerlabs ...



Les contributeurs de cette première version :

Les auteurs

Frederic Barbe
 Julien Bellanger
 Gaëlle Bernard
 Perrine Boissier
 Pauline Guignes
 Séverine Gigot
 Julie Labbé
 Emilie Lucas
 Nadège Peter
 Romain Peter
 Emmanuel Vergès

Conception visuelle

Mevening Baron
 Elise Hallab

Relecture et corrections

Jean Yves Birker
 Séverine Gigot

5. UN ATELIER OUVERT À WHAT THE FLOK ?

Une deuxième version du manuel a été réalisée lors de What The FLOK ? pour sa première édition à Marseille sous la forme d'un atelier ouvert, étalé sur deux jours.

What The FLOK ? est porté par trois associations ZINC, Réso-nance numérique et l'AMI, à La Friche Belle de Mai.

A propos de What The FLOK ?

Reso-nance -> la genèse du LFO

Les contributeurs de cette deuxième version :

- Charlotte
- Magalie
- Perrine
- Pauline
- Emmanuel
- Carol
- Marianne
- Anthony
- Jérôme

LICENCES

Ce manuel est édité sous Licence Creative Commons by-sa, c'est à dire que vous êtes libres de le partager, copier, diffuser, redistribuer sous quelque forme que ce soit, ainsi que de l'amender, le remixer, le transformer, ou l'utiliser librement, pour n'importe quel but, même commercial. Ceci sous les conditions suivantes : vous devez respecter une clause d'attribution, c'est à dire citer les auteurs originaux, laisser un lien vers la licence attribuée, et indiquer si des changements ont été faits. La clause "SA" (share alike) est une clause virale, c'est à dire que si vous modifiez, transformez ou ajoutez des contenus à ce manuel, vous devez le distribuer sous la même licence que l'original.

Pour les termes originaux de la licence, vous pouvez vous référer à ce document: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

DES ÉVÈNEMENTS, DES CULTURES LIBRES

7. INTRODUCTION

8. ORIGINES

9. VALEURS

10. ÉLÉMENTS CLÉS

INTRODUCTION

Cette partie présente la manière dont peut se concevoir un **[X]**, forme contemporaine d'ateliers/université ouverts. Un **[X]** s'inscrit dans une histoire récente des dispositifs collectifs de savoirs, au sein d'un ensemble d'autres formes qui privilégient des échanges horizontaux au sein de communautés hétérogènes et diverses ...

Cinq éléments clés nous ont paru structurants pour définir ce qu'est un **[X]** :

- des participants d'horizons divers (créateurs, chercheurs, activistes, entrepreneurs, artistes...) engagés dans des réflexions ou des démarches de transition,
- de la facilitation et de la contribution, entre et pour les participants, dans un cadre convivial,
- autour de thèmes prédéfinis restant ouverts, appréhendés via des formats divers (performances, discussions, ateliers...),
- dans des lieux et espaces adaptés,
- avec une organisation et une distribution des rôles, flexible et ouverte.

A ces éléments, des controverses mettent en perspective les échanges et les coopérations engagés pendant ce moment entre les participants, en lien avec des questions de société, celles qui cherchent les alternatives à un fonctionnement libéral, anti-écologique, globalisant, numérisé ... Un **[X]** n'est pas qu'un moment déconnecté de notre quotidien et notre environnement, mais la possibilité de le transformer à travers de nouvelles opportunités.

Nous avons pris le parti dans cette section de confronter les formes, les méthodes, les valeurs et les principes, considérant que s'initient et s'expérimentent de nouvelles modalités d'éducation permanente qui, par ailleurs, peuvent trouver leur inspiration dans d'autres types de rencontres. Ces notions seront à repenser au regard des actions en cours, et ce de façon itérative, afin de mettre en perspective cette logique coopérative d'action.

8. ORIGINES

Ces rencontres s'inscrivent dans les logiques des organisations collectives de production et d'échanges de savoirs et de savoirs faire. Elles sont l'héritage des expériences et des utopies des années 60, des organisations coopératives et/ou libertaires de la fin du XIXème siècle, des pensées collectives de l'entre-deux guerres autour des premiers mouvements d'éducation populaire. Elles s'inspirent également du Whole Earth Catalog qui a rendu compte d'une appropriation des technologies numériques au service d'un "faire ensemble" contemporain.

Ces organisations réactualisent les modes de gouvernance et de fonctionnement, cherchent à déjouer les notions de pouvoir et de spectaculaire, et veulent se ré-approprier des espaces et des biens, qu'elles envisagent comme "communs". Des espaces ou des biens délaissés par les institutions publiques ou privatisés par les industries culturelles.

Elles partagent l'expérimentation et le développement de dispositif d'intelligence collective et de production de savoir. Elles proposent une extension des principes et méthodes de l'éducation populaire.

On pourrait faire des liens de ces formes avec celles plus abouti du monachisme à l'orée de l'an mil, ou de la République des Escartons entre les vallées de Briançon et vallées italiennes (http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9publique_des_Escartons).

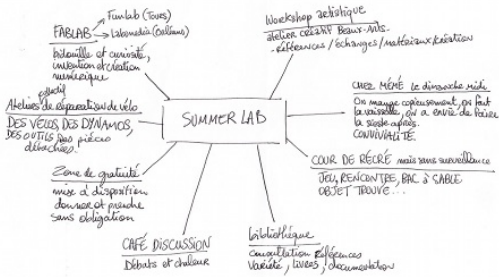
Ces rencontres ont ainsi une histoire qu'il serait intéressant, petit à petit, de tracer et d'écrire pour souligner les soubassements éthiques, humaines, sociaux, culturels qui peuvent nos mouvements actuels, et affermir la pertinence de leur développement et leur extension. Essayer de se rendre compte que se donner la capacité collective d'agir est un principe bien ancien, voire congruent à l'histoire de nos organisations.

Formes inspirantes

Nous voulons replacer ici les rencontres dont ce manuel fait l'objet au sein d'un ensemble de formes de rassemblements collectifs, de rencontres de travail, de lieux d'expérimentation temporaire, celles-ci allant, intuitivement ou par expérience, des espaces du management, espaces scolaires aux espaces les plus alternatifs ou contestataires, mais aussi parfois banals et quotidiens, ordinaires.

Nous avons demandé, dans un premier temps, à 6 participants du summerlab nantais de cartographier ces formes voisines, affinitaires ou au contraire différentes. En voici la représentation.

LE SUMMERLAB et autres FORMES de SITUATIONS COLLECTIVES :



Ce même exercice a été soumis aux participants de la rencontre What the Flock à Marseille début octobre 2014.

[Ajouter ici une cartographie faite par les participants de WTF]

De même d'autres formes de rassemblement peuvent être source d'inspiration... les hackathons, les open ateliers, les chaos computer camps, les camps en tous genres, les estives numériques, les fablabs, les living-labs, les conventions SF ...

9. VALEURS

Ces rencontres se construisent autour de deux champs de valeurs issus des cultures libres et de l'auto-gestion pour favoriser l'émergence d'opportunités d'apprentissage ouvert et de collaborations. Cela permet de construire un mode de production de connaissances au sens large, basé sur les échanges, la collaboration, le pair-à-pair, la bienveillance, la convivialité ...

C'est une manière de renouveler des espaces d'apprentissage et d'échanges, en particulier ceux de l'Education Populaire, et vise à l'émancipation des individus et la libre circulation des idées et des contenus dans une société en régime numérique. C'est une alternative à l'apprentissage hiérarchisé et expertisé, à la consommation de formation, à la privatisation des idées ...

DES CULTURES LIBRES

"La culture libre est un mouvement social qui promeut la liberté de distribuer et de modifier des œuvres de l'esprit sous la forme d'œuvres libres par l'utilisation d'Internet ou d'autres formes de médias.

Le mouvement de la culture libre puise sa philosophie dans celle du logiciel libre en l'appliquant à la culture, dans des domaines aussi variés que l'art, l'éducation, la science, etc ... "

source Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre

Plus généralement, les cultures libres promeuvent les échanges de **pair à pair**, la production de contenus « ouverts », c'est-à-dire, le libre accès et la libre circulation des connaissances. Cette production s'apparente à la constitution de **biens communs**. Aujourd'hui, force est de constater que les cultures libres croisent des dynamiques contemporaines liées à l'usage de la ville et des espaces publics, les circuits courts et d'autres modes de consommation, les SEL, les monnaies complémentaires ... Et par ce biais là, se régénèrent les réflexions autour des biens publics, de l'espace public, des communs, voire de l'intérêt général.

Les militants et acteurs des cultures libres issus du monde numérique ouvrent leurs réflexions et leur mode d'appropriation aux autres mouvements tant sur les valeurs que sur les modes d'organisation. Le numérique joue à la fois le rôle d'outil et d'environnement. En effet, les outils numériques sont aujourd'hui tellement constituants de notre quotidien qu'ils deviennent notre environnement, notre milieu. Ces techniques sont toujours plus présentes alors que de plus en plus petites, invisibles et transparentes, pervasives. C'est ce que Jacques Ellul nomme le « système technicien », analysant que notre société inclut les technologies dans nos vies à un degré tel que nous ne pouvons que difficilement les comprendre et les maîtriser.

Citation de Jacques Ellul dans « le Système Technicien », page 46.

"La technique est bien plus une médiation qu'un instrument. Il est beaucoup plus important de considérer ses « moyens » comme une médiation entre l'homme et le milieu naturel [...] Il faut ajouter que cette médiation devient exclusive de toute autre : il n'y a plus d'autres rapports de l'homme à la nature, tout cet ensemble de liens complexes et fragiles que l'homme avait patiemment tissé, poétique, magique, mythique, symbolique disparaît : il n'y a plus que la médiation technique qui s'impose et devient totale. La Technique forme alors un écran continu d'une part, et d'autre part un mode

généralisé d'intervention. Elle est en elle même non seulement moyen, mais univers de moyens, ce qui paraît aussi dans les relations entre les individus, ou le rapport qui s'établit entre individus et groupe."

Pair-à-pair

Mettre en place une approche pair-à-pair vise à favoriser des échanges horizontaux, éliminant la hiérarchie entre les savants/experts et les élèves/ignorants, pour privilégier des relations où chacun produit et reçoit, apporte et prend. Cette dynamique reprend l'architecture des réseaux informatiques peer-to-peer d'échanges libres de contenus. La participation de toutes et tous est demandée pour constituer le contenu des activités et nourrir les échanges, pour mettre en place autant de nœuds de compétences et de savoirs à connecter avec les autres.

Biens communs

Les biens communs sont un ensemble de ressources, matérielles ou non, qui sont rivales et non-exclusives, définis comme relevant d'une appropriation, d'un usage et d'une exploitation collectifs. Renvoyant à une gouvernance communautaire, ils correspondent à des objets aussi divers que les rivières, le savoir ou le logiciel libre. Ils supposent ainsi qu'un ensemble d'acteurs s'accorde sur les conditions d'accès à la ressource, en organise la maintenance et la préserve. Les biens communs se distinguent d'un bien public caractérisé par sa non-rivalité et d'un bien privé individuel. Ils cristallisent de nombreux enjeux juridiques, politiques, intellectuels et économiques dans la mesure où ils proposent une alternative au modèle marchand et génèrent de nouveaux espaces de diffusion de la connaissance. (ref Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Biens_communs)

Au sein des **[X]**, les échanges et les partages de connaissances, de compétences, les transferts de savoir-faire se pratiquent dans l'optique de la production de ressources libres et ouvertes que l'on peut assimiler à des biens communs.

Références

<http://unisson.co/fr/>

Philippe Aigrain <http://paigrain.debatpublic.net/>

Laurence Lessig <http://www.free-culture.cc>

De l'auto-gestion

Le mode de fonctionnement des [X] est basé sur une auto-gestion facilitée, inspirée des modes d'organisation des assemblées populaires, remis en valeur par les mouvements récents des « indignés » ou des assemblées organisatrices des différents « printemps » dans le monde. Cette auto-gestion facilitée renouvelle les valeurs d'une organisation horizontale des groupes, héritée des utopies et des expériences collectives des années 60. Ce renouvellement est permis par l'analyse des limites de ces expériences (dogmatisme, rigidité des règles, délitement du militantisme, personnalisation des enjeux ...) d'une part, et d'autre part, sur les principes structurant des technologies numériques (devenir auteur, réception/production, pair-à-pair, décentralisation médiatique ...). Cela change alors profondément la manière dont les participants abordent, avec pragmatisme et réalisme, ces utopies collectives. Un pragmatisme qui tend à partager avant tout « du faire et du vivre ensemble » tout en garantissant sa singularité au parcours individuel. On voit apparaître des agencements inédits entre liens forts et liens faibles propres à ces organisations liquides et contextualisés.

Les valeurs qui sous-tendent ce mode de fonctionnement privilégient le collectif et la manière d'en prendre soin, et implique une adhésion volontaire des participants. Décider ensemble, exprimer les envies, engager de l'action, avancer, faire avancer, avancer ensemble.

[Hum, hum je pige pas le § d'après. Charlotte]

La convivialité qui comprend l'élément humain mais aussi du discours, des disciplines, des outils, des espaces. Tout ces éléments sont organisés dans leurs différentes matérialités et temporalités. Et c'est leur rassemblement, quel qu'il soit, qui rend efficace la facilitation. Créer des flux.

Références

La micropolitique des groupes, David Vercauteren

<http://micropolitiques.collectifs.net/>

La modernité liquide de Zygmunt Bauman

http://wiki.labomedia.org/images/c/c2/Vivre_dans_la_modernite_liquide._Zygmunt_Bauman.pdf

Felix Guattari : vers une ère post-média :

http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/termin51.pdf

10. ÉLÉMENTS CLÉS

Nous sommes dans une époque de transition engagée par de multiples changements depuis des décennies, dont l'échelle des moyens de production, de circulation, de communication, d'information, de connaissances ... et par une autre manière possible d'appréhender ces échelles dans leur diversité et leurs spécificités.

Dans cette phase de transition, si un système d'organisation de la société doit émerger (différent, alternatif, innovant, contemporain, congruent ...?), on ne le connaît pas, et il faut l'inventer, le concevoir, le mettre en œuvre et l'animer. Dans ce contexte on peut se considérer comme globalement « incompétent » seuls, et compétent collectivement. Les solutions peuvent alors s'envisager à partir de plusieurs points de vue et domaines de compétences, champs d'actions ou secteurs d'activités : cultures numériques, circuits courts, économie circulaire, monnaies locales, agricultures urbaines, développement rural ... Un **[x]** est ainsi un événement transdisciplinaire regroupant des acteurs hétérogènes, engagés dans des processus de transition.

Une des solutions pourrait être de se donner la capacité collective de travailler sur cela, de faire les choses pour apprendre à les faire, et transmettre cela. Ainsi « faire » et « penser » fonctionne ensemble, en permanence.

Ces **[x]** sont des moments et des lieux qui permettent d'expérimenter des sujets et des formes pour traiter les sujets, formes qui elles-mêmes permettent de révéler et de faire émerger de nouveaux sujets.

Par exemple, la transmission d'une connaissance en grande assemblée peut poser la question de la position des « sachants » et des « experts », ou encore du virilisme, comme un temps de forum ouvert peut être un dispositif engageant de production et de transmission collectif qui permet de traiter, à grande échelle, un sujet complexe commun. Evoquer l'importance de la documentation, ou partager autour de la « démocratie industrielle », comprendre la manière dont sont stockées les données ou l'enjeu des data center aujourd'hui, tout ça peut se faire en atelier, lors d'un séminaire pour véritablement échanger des idées, ou en auditorium pour privilégier l'écoute d'une parole spécifique.

Dans un **[x]** les sujets et les formes sont imbriqués et nécessitent une rigueur à leur conception. C'est une des premières tâches à envisager. D'autant plus que ces sujets et formes se construisent avec les participants, à la fois bénéficiaires de ces temps, et producteurs des contenus et des formes. L'organisation d'un **[x]** va ainsi privilégier la facilitation entre les participants et l'équipe de portage de l'événement, et une nécessaire logique d'auto-gestion dans la mise en œuvre des actions, dans un esprit de confiance. Cela se pense alors dans des espaces et un temps particulier.

Ces cinq éléments constituent les éléments clés pour se donner cette capacité collective de production et de transmission, un moyen de faire commun : facilitation comme un méthode d'animation du groupe, mais aussi un état d'esprit, enrichi par la confiance que l'on va se donner les uns les autres ; une imbrication des sujets et des formes, et ainsi la nécessité et la rigueur d'analyser les formes au regard des sujets et inversement ; un travail sur les espaces et une attention donnée aux espaces des activités, des gens et des rôles ; et enfin des étapes pour organiser la mise en œuvre d'un **[x]** en lui donnant la possibilité de s'inscrire dans le mouvement permanent avec d'autres événements, et en le connectant à la société dans laquelle il prend place.

LES PARTICIPANTS ET LES PUBLICS

Les expériences sur lesquelles s'adosent ce manuel comptent des "participants" et des "publics".

- Les participants sont sollicités pour leurs démarches, recherches et projets ainsi que pour leur capacité et volonté à les partager et à s'investir dans l'organisation des contenus de l'évènement.

Ils sont toutefois accueillis et animés par le noyau organisateur (équipe de portage) afin d'être accompagnés et encouragés dans ce rôle. En effet, les participants viennent apporter, partager et recevoir de tous les autres y compris des publics.

C'est pourquoi différents outils d'animation ont été mis en place pour faciliter, assurer le bon déroulement des actions et les liens entre elles au-delà de leur simple communication ou visibilité.

- Les publics doivent être accueillis, informés et sensibilisés à tout moment de l'évènement. D'où la nécessité d'avoir un espace d'accueil dédié où participants et publics se rencontrent.

Ils peuvent circuler et participer librement à tout ce qui est proposé en terme de contenu avec et par les participants (ateliers, concerts, performances, discussions, débats, expositions..).

- Cette distinction participants/publics est surtout méthodologique car au cours de l'évènement tous les participants et publics peuvent se rencontrer dans des temps, lieux et espaces communs.

Un des objectifs à long terme dans l'organisation de ces rencontres pourrait être d'accueillir et de sensibiliser davantage de publics afin d'élargir, de diffuser et développer les théories et pratiques qui en découlent.

Les nécessités actuelles se transformeront quand tous les publics deviendront des participants...

Cela prend du temps mais commence déjà par des invitations, de la disponibilité, des déplacements, des rencontres, des objets de médiation qui facilitent les questionnements et la prise de parole... L'idée étant de décomplexer, expliquer, démystifier, amener à la curiosité et à découvrir par soi-même. La personne curieuse doit en effet être accompagnée pour pouvoir aisément franchir ses propres barrières et préjugés.

On retrouve donc dans cette partie des outils concrets permettant d'aller dans le sens de ces attentes et perspectives.

LA FACILITATION

La facilitation est un concept central dans les méthodes de **[X]**. Pour créer un contexte propice à la diffusion et à l'échange, les organisateurs assurent et initient auprès des participants une disposition à la facilitation. Ces volontés permettent à chacun de trouver sa place dans une atmosphère conviviale, informelle et sans jugement. La facilitation c'est "prendre soin du collectif", permettre à chacun de prendre la parole, prendre une initiative, débattre de manière constructive, assurer la bienveillance du dispositif. En rendant visible les modes de fonctionnement, en créant des moments de liberté d'expression et de bonne humeur, la facilitation permet indirectement de dépasser les individualités et de créer une communauté. Elle a pour objectif de donner à chacun un espace pour mettre en oeuvre ses compétences, apprendre et échanger à partir de ses centres d'intérêts dans une atmosphère conviviale et libre.

Cet esprit de collectif s'installe également à travers les liens qui se créent entre des personnes, des idées, des projets qui induisent le partage d'expérience dans des formes trans-générationnelles, trans-disciplinaires difficilement envisageable au quotidien.

La facilitation permet d'organiser les contributions de chacun dans l'espace et le temps en veillant à la fluidité des relations entre les gens (cf. le paragraphe sur les rôles).

Le noyau organisateur est présenté et présent de manière simple, discrète et ubiquitaire. Il veille, de fait, sur toutes les "fonctions supports" du Summerlab, sert de guide sans imposer et insuffle des points d'attractions entre les participants. L'auto-organisation des journées suggère que les participants/intervenants deviennent des "énergies relais responsables". La facilitation est aussi une façon de réduire les charges en partageant les responsabilités.

La Confiance

Dans un climat de confiance, chacun se sent libre et légitime d'apporter sa contribution, d'apprendre des autres, et réciproquement. Chaque participant est invité à s'approprier ce qui se fait, parler de son point de vue, enrichir le débat de sa propre expérience. Ce qui se génère, via ces croisements, ces rencontres, ces échanges de savoirs et de savoir-faire est plus riche que la simple "somme des parties". Dans un **[X]**, il n'y a pas d'objectif de résultats, ce qui importe c'est justement la densité et la richesse de ces croisements.

A quoi il faut veiller pour faciliter ce format de recontres ?

Les questions de parité :

Veiller à ne pas laisser aller nos réflexes de sociétés patriarcales! L'équilibre entre féminin et masculin peut se trouver être un élément clé de l'expérience. Dans l'objectif d'ouvrir le plus largement possible ce type d'événement, la question du genre doit pouvoir émerger, être observée, prise en compte, et traitée. Chacun doit pouvoir garder toujours une posture critique et faire des propositions qui explorent les cultures libres dans toutes les formes de nos sociétés, c'est-à-dire aussi dans les questions de domination de genre.

Mais la parité, c'est aussi permettre des relations intergénérationnelles, considérer que chacun puisse prendre la parole librement à partir de son vécu actuel. Préférer les partages d'expériences aux présentations de type CV, exposé, ou autres prises de paroles « d'experts », évite l'écueil de donner une place spéciale à quelqu'un. Une position privilégiée injustifiée peut biaiser les relations entre les participants et fausser la gestion horizontale de l'événement.

Globalement, il s'agit de remettre en question nos schémas relationnels trop souvent basés sur des rapports dominant-dominé, sachant-ignorant, et de permettre de vrais échanges de pair-à-pair. Porter des valeurs d'ouverture, c'est interroger la parité de genre, de génération, de milieu, etc. Plus grande est la diversité des points de vues, plus constructifs sont les échanges !

Interroger le corps :

Dans ces rencontres, il s'agit d'être ensemble avec son corps et pas seulement avec sa tête ! Facilement les participants se laissent absorber par un sujet et se retrouvent à travailler (seul ou en petits groupes) sur un écran ou une machine en oubliant l'écosystème autour d'eux. Aborder la question du corps dans ce type d'événement invite à mettre en place très vite des interactions entre les gens. Comment s'ouvrir aux autres, lever le nez son ordinateur, de ses outils ? Trouver des formes d'atelier ou d'expériences collectives pour s'exprimer, explorer ou partager avec son corps impulse une énergie collective qui se retrouve dans l'émulation globale. Les performances collectives qui impliquent le corps sont souvent des moyens de relancer des dynamiques quand on sent l'ambiance retomber ou quand l'activité commence à s'essouffler.

« Faire et Penser », l'un ne va pas sans l'autre, il semble important d'axer les ateliers sur ces deux formes de travail. Ces rencontres **[X]** sont construites sur l'alternance d'activités « verbales », intellectuelles, et d'activités « corporelles », dans lesquelles on fabrique, on manipule. Dans la diversité des formes d'ateliers, l'implication des participants est toujours plus ou moins intellectuelle et manuelle en même temps. Il s'agit simplement de veiller au bon équilibre entre ces deux manières de faire en proposant des actions collectives pour s'approprier les espaces et être créatifs ensemble. Par exemple, semer ou repiquer des légumes dans l'espace public, créer une chorégraphie, écrire et jouer une fiction, faire un atelier de soundpainting, dessiner un cadavre exquis géant, sérigraphier, travailler le cuir, faire de la couture, faire un atelier « corpoème », etc. en fonction de ce que chacun veut partager...

Dans la question du respect du corps, il y a aussi celle des rythmes de chacun. Il est très important que chacun se sente libre de faire des pauses quand il en a besoin ! Il y a des espaces dédiés à la récréation et les portes sont toujours ouvertes pour sortir se promener ou faire la sieste dans l'herbe... Un **X**... est non productiviste ! On peut y venir pour flâner, butiner, picorer, observer, jouer ou pour explorer approfondir, fabriquer, faire un sprint ! Faire cohabiter ces différents rythmes dans un même lieu n'est pas toujours évident, on peut imaginer un système de tentes amovibles, de lieux modulables, ou d'espaces dédiés plus ou moins calmes.

FORMES ET THÉMATIQUES

Pour faire le lien entre tout ce qui est expérimenté que ça soit de l'ordre du penser ou du faire, et y donner du sens, différentes organisations et liens entre fond et formes sont possibles.

Au Summerlab, le parti pris est celui de noeuds thématiques. Les différentes activités, discussions et bidouillages sont passés au prisme de thématiques larges proposées par l'équipe organisatrice, et qui incluent donc du faire et du penser indifféremment.

Les noeuds découlent d'un thème global et correspondent aux valeurs véhiculées par le Summerlab.

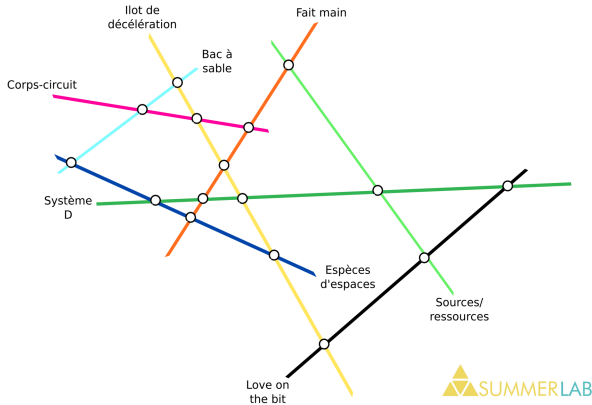
Ces noeuds, bien que définis, englobent des sujets suffisamment larges pour être propices au développement d'actions inter-noeuds; tout en étant assez resserré pour créer des points d'intérêts communs.

Ces bases d'entrées communes donnent une couleur aux productions de la semaine sans les contraindre. Une des caractéristiques du Summerlab est d'ailleurs qu'il n'y a aucune obligation de résultat.

Mais pour autant, les noeuds thématiques permettent de faire le lien entre les activités explorées, expérimentées et coproduites. Les noeuds thématiques sont la dimension qui permet d'ancrer les activités dans la société. Chacun est libre de proposer des activités s'ancrant dans l'un ou plusieurs noeuds.

Par ailleurs, dans un évènement comme What The FLOK?, l'entrée choisie est celle de thématiques théoriques précises, proposées par l'équipe organisatrice. Par exemple, données informatiques, démocratie industrielle et connaissances libres. Ainsi, ces portes d'entrées théoriques, permettent aux activités de l'ordre du "faire", d'être passées par le prisme du "penser". Des allers-retours entre le penser et le faire s'opèrent, pour lier l'un et l'autre, sans y apposer de hiérarchie. Un travail de documentation de ce qui se produit constitue par ailleurs un moyen de faire et penser, et réciproquement.

Ces deux approches permettent de problématiser les rencontres, en les encadrant pour garantir la mise en oeuvre de questions politiques en lien avec les cultures libres, tout en laissant la liberté aux participants renouveler ces questions, et les faire évoluer. L'organisation thématique est un principe important de ce type de rencontres pour en garantir le fond, le sens.



Carte des nœuds utilisée aux summerlabs de Nantes 2012-2013-2014

LIEUX ET ESPACES

Aux espaces sont associés des fonctions qui permettent de mettre les participants en mouvements et de mettre en œuvres les différentes formes de production, de diffusion et de médiation des contenus. Le choix des lieux, leur aménagements et les circulations sont importantes pour concrétiser un programme de la rencontre. Cela à une dimension à la fois architectural et ainsi organisationnel. L'aménagement de chaises en cercle sera privilégié pour favoriser la circulation de la parole, ou en rang pour une projection ou une conférence. Le wifi permet une connectivité partout, et une multiplication des multiprises favorise des espaces pour se « brancher » ensemble. L'animation et la régie de ces lieux sera alors la préoccupation de l'organisation de l'évènement.

On retrouve les fonctions qui s'articulent autour de lieux :

- l'assemblée, où chaque jour, le point est fait collégalement sur les avancées de chacun, les nouvelles proposition d'activités et les points à améliorer.
- le labo-atelier, où les participants co-créeent, échangent et construisent ensemble.
- les espaces d'ateliers qui offrent une configuration ultra-flexible. On peut être debout, assis, allongé. On a des espaces très ouverts et d'autres plus intimes (tente bibliothèque, tente visionnage de films) suivant les activités.
- des espaces pour des projections, de spectacles ou performances, dans une approche plus "frontale" pour permettre à toutes et tous de participer.
- des espaces de convivialité et de repos : canapés, pouf, coin tranquille ou « au soleil », pour faire un break, une pause, poursuivre une discussion, engager une rencontre, prendre un café/une thé/un verre d'eau ...

- un espace pour les repas, les goûters, les festins, hors des machines et des lieux d'ateliers ?!!

- un Point d'accueil des participants facilement repérable pour orienter les participants dès leur arrivée, leur délivrer les informations de base relatives au déroulement des activités et aux questions plus pratiques

- les espaces « en ligne » : outils collaboratifs de travail nécessaire à la fois à la préparation de l'évènement mais aussi à son suivi et à sa documentation. On retrouve un wiki pour l'information et la communication de l'évènement, mais aussi la documentation finale, des PAD pour gérer les contribution et documenter les ateliers ou autres espaces de travail collectif, des listes de diffusion d'information et d'échanges.

ORGANISATION ET RÔLES

Au-delà de l'organisation de l'évènement dans son ensemble, pour laquelle une équipe spécifique tient le rôle d'organisateur (gestion des espaces, du budget, de la communication, des relations avec les participants, de l'agenda général de la semaine...), l'organisation des activités en elles-même est laissé libre.

« il faut savoir aussi que la gestion de cet évènement est un work in progress continue.. chaque édition (en ce qui concerne Casablanca) contemple des changement dans les stratégie et le méthode d'organisation qui dépend en grand partie des noyaux proposé et de la vision global en relation avec le contexte aussi.. néanmoins la structure général inspiré de hackmeeting reste presque la même (assemblée général et ouverture des noyaux etc). Le plus intéressant dans ce concept justement c est travailler sur l'évènement en soi pour le rendre cohérent avec les idée et éthique promu et défendu par les différente communauté présente. Des valeurs comme DIY, commons, opensoft et open hard, open/free culture en général doivent être présente dans l'organisation du summerlab et pas que dans les contenu.. » Salah Malouli, organisateur d'un Summerlab à Casablanca

L'organisation, la définition et la répartition des rôles procède ainsi d'abord d'une analyse de son environnement, des contraintes et des forces en présence. Puis d'un temps à prendre pour penser les formes et l'organisation des échanges pour favoriser la circulation des idées et les enrichir, anticiper les formes de médiation et de restitution. En fonction de l'équipe et du nombre de participant attendus ou touchés, le niveau de construction collective et d'auto-gestion sera ajusté, ainsi que la temporalité du processus de mise en œuvre. Le choix des thématiques, des sujets a traité sera aussi diverse, en fonction de la structure portant l'évènement : association, collectif, groupe informel ... Cette organisation an amont pourra être accompagné avec l'utilisation d'outils numériques collectifs : PAD, liste de diffusion, wiki ...

Quoiqu'il en soit, le processus de production de l'évènement est un processus a animé en permanence. Ou la présence des gens et des équipes est essentiel. Un **[x]** est un moment de rencontre humaine et de mise en travail de femmes et d'hommes, sans autre finalité que d'éprouver la caapcité collective à produire et apprendre.

BOITE A OUTILS

11. INTRODUCTION

12. ANIMATION

13. MÉDIATION

14. PRODUCTION ET GESTION

15. RÉGIE

16. DOCUMENTATION

INTRODUCTION

Une partie guide pratique ou des modes d'emploi à s'approprier.

Les outils présentés ici s'appuient sur des exemples concrets vécus au Summer Lab et pendant le festival What The Flok.

+ la question de gestion des échelles / pour 10, pour 100 ... et de la division des tâches; plus on est nombreux, plus c'est simple !

De l'envie à la restitution en passant par l'organisation; Ils sont autant de moyens et méthodes spécifiques à adapter selon les échelles et les contextes.

Comme un livre de cuisine, il y a quelques éléments clés, propositions concrètes et procédés recommandés à partir d'expériences concrètes mais chaque "lecteur-acteur" est vigoureusement encouragé à modifier, ajouter, détourner, ajuster, remplacer un ingrédient et tester de nouvelles recettes...

L'intérêt est d'apporter un appui à l'organisation de rencontres du même type et non pas de diffuser une recette standardisée, un label, une franchise ou un brevet.

salah : « il faut savoir aussi que la gestion de cet événement est un work in progress continue.. chaque édition (en ce qui concerne Casablanca) contemple des changements dans les stratégies et la méthode d'organisation qui dépend en grande partie des noyaux proposés et de la vision globale en relation avec le contexte aussi.. néanmoins la structure générale inspirée de hackmeeting reste presque la même (assemblée générale et ouverture des noyaux etc)

Par exemple, on ne cherchera pas à reproduire une de ces expériences à l'identique car les modalités et enjeux qui y ont été trouvées ne correspondront pas directement à un environnement différent, aux forces et contraintes en présence. On cherchera plutôt à les moduler avec souplesse. (cf partie "organisation")

Ces ressources s'enrichiront au fur et à mesure des expériences conduites.

12. ANIMATION

L'animation d'un [x] est le moyen d'un travail collectif. Elle n'a d'autre finalité que de créer les conditions et faciliter les échanges entre les participants. Les outils d'animation sont très liés aux méthodes de [la facilitation](#) qui vont mettre au cœur des échanges les enjeux de pair-à-pair, de bienveillance et de confiance, de collaboration et de co-construction.

Différents **outils et techniques** d'animation vont permettre de gérer les multiples temps de la rencontre, au fur et à mesure, on adaptera nos méthodes à l'évolution des groupes et du collectif.

1-Au démarrage

Icebreaking : Le "Icebreaking" ou "brise-glace" constitue une méthode de prise de contact en direct entre les participants... A REDIGER

Par exemple : Pour se présenter : tout le monde debout...

L'assemblée matinale

fluidifier les propositions pour mettre en commun les ressources, savoirs et matériaux individuels... A REDIGER

Par exemple : la fiche projet / la disposition de l'assemblée / surveiller la montre ...

2- initiation des échanges

Pour aller au contact : le jeu du killer... A REDIGER

3- facilitation du développement des échanges et des productions

Pour se faire une culture commune... A REDIGER

*par exemple : regrouper les gens par thématiques pour le repas / balayer toutes les thématiques pour que tout le monde s'approprie les différentes portes d'entrée dans le sujet... / inviter à déambuler

4-l'énergie d'entretien en cours de rencontres

Pour relancer la dynamique... A REDIGER

Par exemple : est-ce que tu as trouvé qui tu dois tuer ?/ Les goûters / **et surtout : Les soirées !**

La convivialité est partie prenante de ce type de rencontres. Les soirées, qu'elles soient faites de performances, de concerts, de débats, constituent, avec les moments de repas notamment, des espaces privilégiés pour la convivialité. Ce sont des moments où l'on se rencontre, où l'on peut découvrir des lieux, des artistes et des personnes. Les soirées peuvent être aussi des moments de présentations de projets, de dynamiques locales, de projets, d'idées. Le tout pouvant

D'une part, il s'agit de permettre des espaces libres pour des rencontres et des discussions informelles. D'autre part, .. A REDIGER

> nécessite quelques éléments d'organisations peut être importants à évoquer dans le FLOSS... (lieux, logistique, programmation, organisation collaborative etc.)

FAIRE UN CHAPITRE SPECIAL ?!

5- savoir bien clore

La restitution : A REDIGER

par exemple : l'expo / la visite / les présentations de chaque ateliers /
le rapport d'étonnement ?...

13. MÉDIATION

avec le public :

accueillir, créer de la curiosité pour l'autre
accueillir ceux qui ne comprennent pas comme des opportunités de
s'interroger ensemble !

Qu'est-ce qui se voit de l'extérieur : qu'est-ce qu'on peut dire
dessus, expliquer ?

> inclusion : exclusion ?

comment proposer de ne pas être simple public ? accueillir qqn qui
pose une question en cours de route...

-la médiation, a se préparer en amont!

-les outils de médiation pendant l'évènement

- un carnet
- un jeu de cartes
- plusieurs personnes

-enjeu vers les publics extérieurs

- notion de "pari" sur le moment car aucun indicateur ne permet
d'évaluer la poursuite de la curiosité de chacun
- notion de "traduction", transposer les logiques des cultures dans
d'autres domaines que les cultures numériques, pour illustrer,
s'approprier...
- puis d'extensions en lien avec la doc post festival ou comment
"rendre visible" pour partager au plus large "ce qu'il s'est passé"
et accueillir toutes personnes intéressées dans les prochaines
éditions...

Production et gestion

Malgré l'apparente facilité de mise en œuvre de ce type
d'évènement, porté par l'auto-gestion de l'agenda par les
participants, un [X] n'est possible que s'il y a un acteur-organisateur
pour porter le projet au long d'une indispensable phase de
production.

Charlotte de l'association PiNG nous raconte :

*"Historiquement, les summerlabs ont été portés par différentes
structures : ils peuvent être organisés par des personnes individuelles,
des centres d'art, une ou plusieurs associations, des collectifs... Si l'on
compare ces différents cas, le portage par une association rend les
choses plus simples car l'organisation et l'évènement sont gérés par
une équipe déjà constituée et habituée à travailler ensemble, qui
bénéficie d'un réseau d'acteurs investis et d'un large réseau de
participants potentiels. Cela facilite également la recherche et la
levée des fonds (subventions données par la Région, par exemple) et
les questions d'assurances. Cependant, il existe de multiples manières
d'organiser un summerlab, et chaque cas de figure correspond à une*

configuration particulière en termes de lieux, d'effectifs, et d'implication des participants dans l'organisation même du Summerlab."

L'organisation porteuse est aussi garante de la qualité et de l'intégrité du projet. S'il n'y a pas de but particulier à atteindre à la fin de l'évènement, ces deux caractéristiques sont cruciales dans un agenda auto-géré.

"Dans le cas des summerlabs de Nantes organisés par PiNG, il est intéressant de noter que la notoriété de l'association donne une coloration au summerlab : les gens qui connaissent les activités de l'association ont une confiance par rapport au contenu et à la forme de l'évènement même en l'absence d'informations précises, comme c'était le cas pour la première édition."

PRÉ-PRODUCTION

Définition de la rencontre

Il est un temps nécessaire avant la mise en place de ce type de rencontre: celui de la définition des objectifs. Pourquoi faisons nous cette rencontre? Pour et avec qui? Quels sujets souhaitons nous aborder? De quelle manière?

Dans le cadre des summerlabs nantais, ils ont été imaginés comme des temps "de pause" permettant de mettre en perspective les sujets sur lesquels l'équipe salarié de PiNG travaille le reste de l'année. Il s'agissait de mettre en place un moment fort, un rdv annuel, au sein d'un cycle de recherche-action intitulé "court-circuit/circuit-court". L'idée était d'inviter le temps d'une semaine une certaine de participants aux profils et parcours différents à faire leur ces sujets et à les "malmener". Dans ce cas, le choix s'est fait de mettre les participants sur un même piédestal, aucun n'est plus invité ou intervenant que l'autre. Tout le monde arrive avec ses compétences, ses savoirs et l'envie de faire ensemble et d'échanger. Ainsi, chaque participant est potentiellement intervenant et peut se sentir libre de proposer des temps de discussion, de pratique et de partage autour d'un projet, d'une idée...

Dans le cadre de WTF.... **[à compléter et rédiger]**

Organisation logistique

Fonction de la taille de la structure porteuse et de la jauge des participants accueillis, la phase de pré-production est plus ou moins conséquente.

Dans le cas d'une organisation annuelle d'un summerlab, la clôture d'une édition donne lieu à un bilan et une discussion sur la reconduction du projet l'année suivante. En cas de reconduction, la production s'enclenche rapidement, notamment dans la mise en place du planning annuel de la structure et du budget prévisionnel.

Le rétroplanning d'organisation du summerlab de Nantes, organisé par PING, est présenté ici à titre d'exemple.

-> Juillet : bilan pour décider si renouvellement, définition de la date du prochain summerlab;

-> Décembre : envoi d'un mail aux réseaux pour booker la date (save the date);

-> Janvier : recherche du lieu et réservation, réservation du prestataire pour le catering;

-> Mars : travail sur le fond - sujets, nœuds;

-> Avril : lancement des inscriptions, début de la communication;

-> Avril-juin: programmation des soirées, animation du réseau, gestion des inscriptions (closes mi-juin) pour raisons logistiques (nombre de repas), réunion d'organisation de l'équipe (salariés + bénévoles);

-> Juin : travail sur les méthodes d'animations, la scénographie, animation de la communauté d'inscrits, mise en avant des participants sur le site, diffusion des supports de communication pour les moments ouverts, organisation de l'accueil des participants (couchsurfing);

-> Juillet: derniers réglages logistiques, mise en place du lieu, dernière réunion des bénévoles avant l'événement.

Quelle que soit l'ambition de la rencontre, il semble essentiel de s'appuyer sur une équipe conséquente afin de répartir les efforts. Au-delà de cette équipe, gardons pour principe le système de démultiplication des efforts: dans un événement basé sur l'auto-gestion, il semblerait opportun et pertinent que plus les participants sont nombreux, plus les tâches sont réparties.

Budget et financements

La mise en place de ce type de rencontre nécessite des soutiens qu'ils soient financiers, matériels, humains ou en nature. C'est l'obtention, en amont, de ces soutiens qui ouvre ou ferme un éventail d'options qui définiront les formes logistiques de la rencontre : gratuité, prise en charge totale ou partielle des repas, des soirées, qualité et volume du matériel à disposition.

L'organisation du Summerlab a Nantes, dans sa forme actuelle, est possible grâce au soutien de la Région dans le cadre de conventions aux portées plus large que cet événement ainsi qu'aux partenariats développés avec des acteurs locaux tant sur l'accueil de la rencontre (ENSA Nantes) que sur la programmation des soirées (montées en collaboration avec les acteurs culturels locaux au fil des éditions).

A titre d'exemple, vous trouverez ci-après un budget moyen d'un Summerlab à Nantes. La lecture de ce budget ne fait sens que s'il est analysé dans un contexte particulier à savoir...

... un événement organisé par une équipe de 8 salariés,

... accueillant une centaine de personnes sur 5 jours,

... dans un lieu mis à disposition gratuitement,

... avec une programmation artistique de la soirée de lancement rémunérée,

... des déjeuners facturés en partie aux participants, une partie étant prise en charge par les organisateurs,

... des apéros offerts aux soirées de lancement et de clôture,

... du matériel mis à disposition pour la semaine.

[Inclure le tableau du budget moyen summerlab]

Communication

La stratégie de communication à mettre en place dépend de la portée souhaitée de l'événement: s'agit-il d'une rencontre avec un nombre large ou restreint de participants? Est-elle ouverte ou fermée? Dans quelle mesure s'adresse t-elle à un large public? Fonction des réponses à ces questions, les moyens et supports alloués à la communication varieront.

Pour le summerlab nantais, la communication auprès des potentiels participants s'effectue à travers les réseaux de PiNG via des listings de mails, des listes de diffusion, la newsletter de l'association. Pour ce qui est de l'ouverture au grand public, la communication se fait alors plus "physique" avec la diffusion d'affiches, de flyers et un relais dans les médias locaux. Des événements publics sont également créés sur les réseaux sociaux.

Assurance

La question de l'assurance doit se poser pour des questions de responsabilité et de sécurité. Elle dépend de bien des choses: la capacité du porteur à organiser ce type de rencontres, une demande express du lieu d'accueil si elle n'est pas incluse dans la convention d'accueil...

PENDANT LA RENCONTRE


Semaine type

Un **[X]** peut s'envisager sur 3, 4 ou 5 jours.

Ci-dessous, pour illustration, le planning de la semaine du Summerlab de Nantes du 7 au 11 juillet 2014. Cette semaine s'est organisée autour de temps forts avec :

- une semaine qui s'ouvre sur une matinée dédiée à l'accueil des participants via notamment un temps convivial (ice-breaking);
- des assemblées obligatoires chaque matin pour échanger autour de l'agenda, faire connaissance avec les nouveaux arrivants, régler des éventuels problèmes, partager ses remarques;
- des moments de labo-atelier où les participants pratiquent, échantent, discutent;
- des déjeuners en général partagés le midi;
- et des soirées conviviales et festives pour clore en beauté les journées;

	LUNDI 7	MARDI 8	MERCREDI 9	JEUDI 10	VENDREDI 11
10H00	ACCUEIL/CAFÉ	ACCUEIL/CAFÉ	ACCUEIL/CAFÉ	ACCUEIL/CAFÉ	ACCUEIL/CAFÉ
10H30	ASSEMBLÉE	ASSEMBLÉE	ASSEMBLÉE	ASSEMBLÉE	ASSEMBLÉE
11H00	ICE-BREAKING	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER
13H00	DÉJEUNER	DÉJEUNER	DÉJEUNER	DÉJEUNER	DÉJEUNER
14H30	ASSEMBLÉE				
15H30					RESTITUTION LABO-ATELIER
16H00	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER	LABO - ATELIER OUVERT	DÉMONTAGE COLLECTIF
19H00					
19H30					
20H00	SOIRÉE D'OUVERTURE AU SOULAB	SOIRÉE CHAMPÊTRE URBAINE	SOIRÉE LIBRE - OFF -	SOIRÉE AU JARDIN C DE MIRE	SOIRÉE DE CLÔTURE DIY

 OUVERT AU PUBLIC

Déroulé d'une journée

Dans le récit suivant, un participant du summerlab nantais nous raconte le déroulé d'une journée pour l'équipe organisatrice.

"Le début de la journée consiste déjà à prendre "possession" du lieu: l'équipe commence par se réunir, une heure avant l'accueil des participants, afin de se répartir les tâches de la journée.

Il s'agit alors de mettre en place la logistique technique (réseau ...), matérielle (gestion du stockage/destockage des affaires des participants), moins technique (café), et humaine: accueillir les participants, vérifier les mails des participants ayant des difficultés ou impossibilités à venir. Durant le temps de convivialité qui précède l'assemblée, les participants arrivent au compte-goutte: on discute de tout, on fait connaissance, on trace les grandes lignes des activités de la journée. Du côté des organisateurs, on fait encore le point individuellement entre responsables, concernant la documentation, le matériel, puis on survole une première fois le planning des activités pour le mettre à jour et se familiariser avec.

Puis c'est le moment de l'assemblée. Il faut parvenir à diriger tout le monde vers le lieu de rassemblement, et animer/structurer ce moment de partage.

Le rôle du facilitateur est multiple: il doit encourager les participants prenant la parole à restituer un certain nombre de choses, dont un compte rendu des activités menées les jours précédents, afin que chacun puisse se tenir au courant des avancées. Ensuite, il doit faire en sorte que le programme de ce même atelier soit esquissé dans les grandes lignes, puis, éventuellement, le facilitateur devra s'atteler à la résolution de problèmes, qu'il s'agisse de manque de matériel ou d'un besoin d'une compétence spécifique qui fait défaut par exemple ou autre. Une fois les restitutions terminées de la part des participants, le facilitateur doit encore communiquer des informations relatives au déroulement général de la journée et évoquer d'éventuels problèmes relatifs au déroulement de l'événement lui-même pour les résoudre. Là encore, il ne s'agit pas de tout prendre en charge, mais de distribuer la parole aux responsables des différents pôles, afin qu'ils puissent eux-mêmes partager et résoudre les problèmes. Enfin, un temps particulier pour présenter les nouveaux arrivants et les mettre en lien avec les participants est mis en place.

Une fois l'assemblée terminée, l'activité du labo-atelier peut reprendre, jusqu'à l'heure du repas. Le facilitateur circule d'un groupe à l'autre et se met à disposition des participants pour répondre à leurs requêtes ou à leurs demandes d'information. Il profite également de ce temps de circulation pour se rapprocher des nouveaux arrivants pour mieux les aiguiller. Pendant l'assemblée, le but était d'animer et de structurer; pendant les ateliers, il s'agit de fluidifier l'activité en éliminant les obstacles et en permettant les rapprochements, les échanges: prise en charge de demandes imprévues qui rallongent la liste des tâches à accomplir, gestion des tâches en latence (l'équipe organisatrice ne gère pas seulement le programme du jour, mais également les problèmes irrésolus de la veille: acheminement de matériel, restitution d'emprunts, etc.).

L'heure du repas arrivant, il faut à nouveau communiquer sur ce point, encourager les participants à s'acheminer vers le pôle de restauration, après avoir vérifié lors d'une courte réunion avec l'équipe de restauration si tout se passe correctement.

La suite de la journée suit le même rythme de circulation et de fluidification, jusqu'à la fermeture du lieu, où il s'agit à nouveau de communiquer pour que les participants puissent vider les lieux, et où symétriquement, les tâches de la matinée se retrouvent: stockage des affaires, gestion du matériel, et fermeture du lieu proprement dit, chaque jour dévolue à deux personnes par roulement, bénévoles ou membres de l'équipe d'organisation."

Ajoutons à ce récit vu d'un regard extérieur que, pendant la journée, une partie de l'équipe organisatrice s'attèle à mettre en place les soirées. Ce travail de l'ombre est conséquent et nécessite beaucoup d'implication en terme d'organisation logistique.

Les rôles des uns et des autres

L'organisation d'un [X] repose sur plusieurs fonctions supports, une personne pouvant en assumer plusieurs et plusieurs personnes pouvant s'en partager une. C'est selon.

- coordinateur(trice) de l'événement
- facilitateur(trice)
- référent(e) des soirées
- régisseur(se) matériel
- référent(e) accueil des participants
- référent(e) accueil grand public
- référent(e) catering et hébergement
- référent(e) budget
- référent(e) documentation
- référent(e) communication

Chaque participant peut être organisateur et référent d'une activité qu'il souhaite mener. Il l'expose aux autres, lors des assemblées. Il définit le lieu et l'heure à laquelle celle-ci aura lieu et chacun est libre de le rejoindre. Les participants peuvent donc revêtir tour à tour différents rôles:

- initiateur d'atelier
- contributeur
- observateur
- agitateur
- référent

A noter la perméabilité entre les rôles de l'équipe organisatrice et les participants. Certains organisateurs participent à des ateliers tandis qu'un participant peut devenir référent technique ou logistique spontanément.

Organisation des espaces

La configuration de l'espace/des espaces joue un rôle clé dans un événement de type **[X]**. En effet, l'espace doit être au service des valeurs de ces rencontres cad faciliter auto-gestion et collaboration. Il doit donc être (ré)appropriable par les participants qui doivent se sentir libres de pouvoir faire évoluer la configuration du lieu et être au service des croisements entre les pratiques (ateliers, discussions, performances....). Ceci étant, certaines de ces activités peuvent engager des pratiques différentes qui peuvent entrer en conflit (bruit vs calme, poussière...). Là encore un espace flexible permettra de remédier à ces problèmes. De même, une scénographie mêlant espaces semi-clos (type tentes) et espaces ouverts permettra de créer des espaces aux usages différents dans une certaine proximité, propice aux croisements.

Signalétique et autres affichages

Là encore, l'idée est de mettre en place des outils facilitant l'expérience du participant et au service de l'auto-gestion. Si des activités ont déjà été proposées en amont, en ligne par ex via un wiki ou lors de l'inscription, il semble néanmoins nécessaire de les partager à travers un affichage sur le lieu de la rencontre, que la réflexion virtuelle se partage dans l'espace physique. Cela peut se faire sous la forme d'un agenda partagé et contributif par ex.

Fonction de l'espace et de sa configuration, ne pas hésitez à nommer certains espaces pour fluidifier l'organisation (ex telle activité se déroule dans l'espace machin ou dans l'espace chose).

Enfin, la signalétique peut permettre de partager des informations logistiques clés, utiles à tout moment, comme les identifiants de connexion, un organigramme des membres de l'organisation, le déroulé de la semaine....

POST PRODUCTION

Rangement

Et voilà, tout le monde est content (et épuisé) de cette semaine. Au petit matin, les participants rentrent chez eux tout imprégnés qu'ils sont par cette dernière soirée pensant que tout est terminé. Mais non, tout n'est pas terminé pour vous cher organisateur. Il vous faut encore ranger les lieux de la rencontre. Afin de ne pas vous retrouver seul, las et fatigué, dans cette étape rébarbative mais nécessaire, nous vous conseillons d'intégrer cette activité dans le déroulé de votre semaine. Ce qui vous prendrait une matinée sera rondement mené en 1h30 par le collectif. Le mot d'ordre: collaboration jusqu'au bout!

Clôture du budget

Cette étape peut prendre quelques semaines, la clôture du budget étant liée au règlement et à l'encaissement des factures. Elle est néanmoins nécessaire pour voir si votre budget réalisé est proche ou non de votre budget projeté. C'est aussi une bonne base sur laquelle repartir si vous souhaitez organiser à nouveau une rencontre de ce type.

Valorisation des contenus

De nombreuses ressources sont produites dans la semaine, encouragées notamment par le référent(e) documentation et la personne en charge de la communication.

Côté documentation, ce sont parfois des contenus un peu bruts qu'il faut retravailler. D'autres fois, les participants n'ont pas eu le temps de documenter leur travail. Il s'agit dès lors de les relancer/accompagner pour qu'il le fasse à posteriori. La richesse de ces contenus doit ensuite être valorisée ici ou là fonction des outils mis en place.

Côté communication, de nombreuses photos et vidéos ont pu être prises. Idem, il s'agit de prendre le temps de les trier et de partager celles qui font le plus sens sur les outils mis en place.

OUTILS PRATIQUES

Le [X] c'est aussi beaucoup de Do It Yourself (DIY) et d'expérimentations, c'est pourquoi il est important de mettre à disposition du matériel pour les participants. Si la plupart des participants ont une idée en tête, ils n'ont pas forcément le matériel approprié ou au contraire un participant pourra venir avec du matériel simplement pour donner l'opportunité aux autres de "faire". Il sera donc facile de trouver un équilibre entre le matériel mis à disposition et le volume de matériel apporté, glané, trouvé afin que chacun y trouve son compte.

L'esprit collaboratif étant la base, l'idéal voudrait que le matériel mis à disposition par l'organisation ou un participant soit retrouvé, rendu en état, bref, que le prêt ne soit pas regretté. Nous avons distingué deux grandes catégories matérielles à envisager, ce que nous appellerons matériel réel et matériel virtuel.

Le premier pas serait de mettre à disposition une liste de matériel qui se trouvera sur place (géré par les participants mais amené par les organisateurs) plus alimenter un PAD contenant cette liste avant et pendant l'événement.

Les Outils essentiels

Électricité

Élément de base pour brancher un ordinateur, une sono, charger un téléphone portable... Bref, amplifier les modes d'expression, de communication ou de diffusion de la communauté. L'électricité peut être un sujet de controverse du fait de ses modes de production, essentiellement nucléaire en France. Les énergies alternatives pourraient en ce sens représenter des solutions à envisager, telles que l'énergie solaire, l'éolien, les batteries, (vélo)dynamos...

Rallonges électriques et multiprises

La multiprise et la rallonge constituent le "feu de camp", permettant de "se brancher". On les retrouve dans tout bon espace de coworking ou espace de travail collectif et ouvert. Souvent associé au café.

WIFI

Le WIFI est le mode d'accès au réseau des réseaux le plus plébiscité. Parce qu'il permet la mobilité. Parce qu'il est utilisable indifféremment par les ordinateurs, les portables, les smartphones ou autres tablettes ... Il permet le travail à plusieurs sur des interfaces partagées type PAD (voir article PAD). Pour un [X] "déconnecté" on pourra utiliser des pirate-box ou réseaux (wifi ou non) fermés et localisés.

Tables et chaises

Pour poser ses affaires, se retrouver autour, travailler, manger, discuter, boire un café... On peut aussi utiliser des canapés et tables basses.

Poubelles

Pour respecter le lieu qui accueille. Des poubelles basiques, ou mieux si l'organisation l'anticipe, faire un tri sélectif. Pour un évènement rural, on pourra aussi pratiquer du compostage.

Papeterie

Feuilles, stylos, marqueurs, ciseaux, cutters, post-it (+ imprimante) ... parce que l'on peut aussi faire des choses en dehors des ordinateurs : afficher, rendre visible, occuper l'espace.

Paperboard ou tableaux en tout genre

Reliés à la papeterie et à l'aménagement des espaces, les tableaux, murs ou paperboards sont essentiels comme tableaux de bord de différentes tâches ou actions. On y retrouve un planning des activités par jour, des ToDoList, des espaces d'expression et de discussion ... Ils sont les espaces communs et publics d'organisation et d'animation des différentes activités.

PAD

Les PADs sont les équivalents numériques et en ligne sur Internet des tableaux et murs d'expression. La possibilité d'un PAD par sujet, atelier ou activité qui fonctionne comme un espace d'écriture partagé permet de centraliser une certaine documentation de ce qui est produit, lorsque sa forme le permet. Ils sont les espaces communs ouverts et numériques de travail.

La liste de diffusion

La liste de diffusion permet, avant, pendant et après l'évènement, des échanges entre les participants, avec les organisateurs. C'est un outil essentiel d'organisation et d'information de l'évènement.

Une photocopieuse, une Rizo, une imprimante

Pour créer des fanzines, magazines, livres, affiches ...

Des espaces-ateliers

Pour le bois, le carton, la métallerie, la sérigraphie, la couture, etc... Ils contiennent les matériels et outils spécifiques à ces activités et peuvent être utilisés pour des initiations ou dans le cadre de projets plus globaux. Ces ateliers supposent la présence de personnes-ressources disponibles, à proximité, pour donner des conseils et veiller à la bonne utilisation des machines et outils.

Des meubles de rangement

Pour mettre en sécurité les matériels le soir, dégager des espaces dans la journée, trier, permettre des espaces de travail conviviaux.

Un point d'eau

Pour boire, nettoyer, avoir de l'eau à proximité pour certains ateliers ...

Des WC

Selon les lieux choisis, il peut s'agir de toilettes sèches ou des toilettes du lieu investi.

Un percolateur et une bouilloire

Pour le café, le thé, les boissons chaudes indispensables au bon fonctionnement de la matière grise en ébullition ! Pour la vaisselle, une possibilité pourrait être de demander à chaque participant d'apporter son mug, ou son verre, et de laisser l'espace en autogestion.

Un point frais ou un frigo

Pour des boissons fraîches et le reste...

On peut aussi trouver ...

- une machine à coudre
- des branchements multimédia divers
- des vélos
- du petit matériel électronique
- des ordinateurs cassés ou autres imprimantes à désosser
- des palettes, des cartons ...

16. DOCUMENTATION

Le Summerlab est un temps d'activité intense: mais la pratique, si elle se conserve dans le résultat, risque de perdre la trace de tout le processus de réflexion et de réalisation si elle ne se donne pas les moyens de documenter. La mise en place d'outils comme les PADS, les espaces de retours d'expérience, la centralisation des photos et des vidéos permet d'intégrer la documentation dans l'activité du Summerlab : plutôt que de le faire restituer par des observateurs extérieurs - journalisme -, ce sont les participants eux-mêmes qui fournissent le matériel documentaire accompagnant leur activité.

La finalité de cette documentation est multiple: elle sert de rapport d'activité du Summerlab, constitue un matériau pour la communication sur les futures éditions du lab, et permet aux participants eux-mêmes d'avoir accès aux données documentaires qu'ils n'ont pas besoin de "réclamer" aux organisateurs, puisqu'elles sont disponibles, exactement là où ces participants les y ont mises.

L'avantage de différents supports de documentation : chacun a ses préférences en termes de médium (texte, photo, dessin, vidéo, listes de diffusion par mail), la restitution sera véritablement multi-média, et aura toutes les chances de capturer l'activité du lab dans toutes ses facettes. Liste non-exhaustive des médiums de documentation : Photos, vidéos, textes, dessins, pads de travail, blogs, listes de diffusion, interviews, live-streamings, conversations vidéo ...

Pendant WHat the FLOK, un espace a été aménagé avec le coin café pour contribuer à la documentation en écrivant un "rapport d'étonnement", cet espace s'appelle "l'étonnant café"...

Ce type de documentation-live possède donc de nombreux avantages : parce qu'elle est partagée démocratiquement entre tous les participants, elle n'a pas à être prise en charge par les organisateurs, et donc, n'est pas limitée au niveau du volume: si tout le monde participe, la masse documentaire rassemblée devient, sinon infinie, à tout le moins indéfiniment plus grande. Ensuite, elle se tient au plus proche des activités: ceux qui agissent sont ceux qui documentent, ce qui élimine le décalage potentiel entre l'activité menée et sa restitution.

Question : qu'est-ce qu'on fait de toute cette matière ?

Par ailleurs, il est important que l'organisation d'un Summerlab mette en place un certain nombre de plateformes et de moyens de centralisation: pirate-box, serveur ftp, disque dur, portfolio. Ensuite, il est impératif de communiquer régulièrement sur la documentation: inciter les participants à l'auto-documentation, dérouler la liste des possibilités, mettre physiquement à disposition les moyens d'accès aux plateformes numériques sur supports imprimés.

Une Bibliothèque - espace ressource :

Pour suivre la documentation du Summerlab de Nantes 2014 :

<http://etherpad.pingbase.net/summerlab>

Vous trouverez ici une liste des ouvrages mis à disposition par Ping et les participants du Summerlab de Nantes dans un coin lecture aménagé.

Aigrain Philippe, Internet & Création, in libro veritas, creative commons
Association Vecam, libre savoirs, cféditions
Bakounie Michel, La Commune de Paris, éditions DNT région parisienne
Belmessous Hacène, Opération banlieues, la découverte
Biagini Cédric, L'emprise Numérique, éditions l'échappée
Broca Sébastien, Utopie du logiciel libre, le passager clandestin
Citton Yves, renverser l'insoutenable, seuil
D'Erm Pascale, vivre ensemble autrement, éditions Ulmer, les nouvelles utopies
Delprat Etienne (coron), Système DIY, altern atives
Eychenne Fabien, FAB LAB, l'avant-garde de la nouvelle révolution industrielleéditions FYP
Flipo Fabrice, Dobré Michelle, Michot Marion, La face caché du numérique édition l'échappée
Graham Stephen, Villes sous contrôle, la militarisation de l'espace urbain, éditions la découverte
Guallart Vicente, The Self-Sufficient City,
Hofstadter Douglas, Gödel Escher Bach, édition Dunod
Kyrou Ariel, Révolutions du net, inculte essais
Kyrou Axel, Google god, inculte essais
Latouche Serge, bon pour la casse, les liens qui libèrent
Lebert Florence, Propriétés / communs, désobéir à la limite, Multitude n°41
Lenoble Catherine, Petit bain, A la criée
Levaray Jean-Pierre, Tue ton patron, Libertalia
Lilen Henri, une brève histoire de l'électronique, éditions Vuibert
London Jack, La Force des forts, Phébus
Maeda John, Design by Numbers, The MIT press
Melville Herman, Götting Jean-Claude, Bartleby, éditions Amsterdam
Mordillat Gérard, Yorick, libertalia
Nicolae Egocentru ou le petit catéchisme des courtisans de la cour, à la criée
Noisette Thierry Perline, La bataille du logiciel libre, dix clés pour comprendre, éditions la découverte
Numero 4 Nantes, revue, automne 2010
Ostrom Elinor, Gouvernance des biens communs, De Boeck
Petit manuel à l'usage de ceux qui vivent retirés du monde, Larousse
Pickett Kate, Wilkinson Richard, Pourquoi l'égalité est meilleure pour tous, édition les petits matins
Place publique #25, sept-oct 2014, Faut-il avoir peur de la ville numérique ?
Processing, dessinez et créer avec du code informatique, manuel libre pour un logiciel librefloss manua
Propriété intellectuelle, géopolitique et mondialisation, les essentiels d'Hermès CNRS éditions
Provoost Ivo, Denicolai Simona, Google et au-delà, multitudes 36
Rabhi Pierre, vers la sobriété heureuse, Babel
Ryner Han, Petit manuel Individualiste, Allia
Sadin Eric, L'humanité augmentée, l'administration numérique du monde, éditions l'échappée
Scribus, Floss Manuals

Soler Marie-France et Jean-Michel, Blender, apprenez pratiquez
créez, campus press pearson
Sussan Rémi, Les utopies post-humaine, Omniscience
Wark, McKenzie, Un manifeste Hacker, éditions Criticalsecret
Wright David, Manuel d'architecture naturelle, édition Parenthèses

PERSPECTIVES - OUVERTURES

17. PERSPECTIVES

17 . PERSPECTIVES

Les nécessaires controverses

Il est peut-être aussi temps de faire l'**auto-critique de la critique** [2]. Car malgré toutes ces initiatives, certains arguments lassent, saturent, et nous nous retrouvons face à des impasses qui brouillent notre analyse et notre imaginaire. C'est connu, le capitalisme dans sa grande tradition de récupération dévore tout, même nos idées progressistes, il brouille les pistes : le Do It Yourself (D.I.Y.) initié par les résistants de l'électronique, par le punk, devient un argument marketing pour donner une sensation de pouvoir aux individus ; la rhétorique communautaire du village mondial connecté et de l'économie contributive devient la captation monétaire de nos relations et leur appauvrissement à travers les plateformes du Web, etc. De même pour finir une liste qui pourrait être longue, quand les fablabs vendent des services, délégateurs de savoir, où est la réappropriation (l'*empowerment*) véhiculée par le projet initial ? Sommes-nous capables de proposer à la fois des imaginaires et des expériences concrètes plus souhaitables ?

Comme un glossaire, vous trouverez ci-dessous plusieurs notes, remarques et réflexions qui font controverse aujourd'hui, à partir des expériences de Summerlab et What the FLOK? :

Je t'aime moi non plus

Les nouvelles technologies, qui ne sont plus si nouvelles, jouent un rôle ambiguë dans les réflexions que nous menons. Elles possèdent ce double rôle, à la fois bonnes et mauvaises [3]. Il est plus qu'urgent de comprendre et de faire comprendre comment tout ceci fonctionne car l'intégration du numérique est une des composantes majeures de nos sociétés, sur lequel se fonde l'économie numérique et ses imaginaires associés : start-up, silicon valley, venture capitalism, croissance, etc. De notre point de vue, on observe deux mouvements qui se croisent : la numérisation de la vie qui ne cesse de s'étendre qu'on le veuille ou non ; inversement les pratiques sur Internet portées par le mouvement des logiciels libres redonnent vie aux idéaux communautaires et irriguent dorénavant d'autres champs comme la politique, l'industrie, l'alimentation, l'agriculture, l'éducation, la science, la santé, ... On commence à voir se dessiner les contours d'un projet de société souhaitable, c'est très stimulant!

Faites ce que je dis mais pas ce que je fais ?

Pour aller vers ce nouveau modèle désirable, il faudrait dans un premier temps traquer nos incohérences et essayer de faire ce que l'on dit pour changer nos pratiques au niveau de nos organisations et de nos outils. Et finir par arrêter de faire des rapports sur les usages qui réduisent notre rôle à celui d'usager et qui ne remettent rien en cause. Si on est pour une société réellement démocratique et "horizontale", est-ce que notre organisation l'est ? Si on promeut les logiciels libres, utilisons-les. Si des logiciels ne sont pas pratiques, améliorons-les. S'il y en a qui n'existent pas, créons-les. Il faudra bien trouver l'équilibre entre notre demande d'efficacité et d'urgence, qui reste à questionner, et l'effort que demande l'apprentissage de nouvelles pratiques. De même pour rendre tout ceci tangible, il faudra bien trouver un équilibre entre l'acceptation de certaines choses et le combat sur d'autres, tout ne pouvant se résoudre aussi rapidement que souhaité.

La question du temps * *lier à l'article gestion et prod > planning d'une semaine ?*

Ces expériences-là ne peuvent s'achever en une semaine. Sans arrêt en mutation, évolution, transformation, ces formats [X] L'idée de ces rencontres est de voir comment articuler des rendez-vous événementiels et au long de l'année. Il nous faudra trouver des stratégies de contournement de la décentralisation perverse de l'État qui sonne l'arrêt progressif des budgets alloués au fonctionnement des structures, qui ne deviennent plus que des projets ... Les lieux comme les hacker/maker/fab/media_spaces/labs pourraient porter dans leurs villes des expériences ou initiatives communes en synergie avec un réseau international et la société civile ?

Auto-gestion ? * *lier à l'article des valeurs*

A partir de l'exemple de l'alimentation, nous comprenons que tous les objets ne sont pas soumis au même format de rencontres. "Prestataire" de l'association organisatrice Ping, l'association Courts-circuits propose une cantine (repas à 5 € sur réservation à l'inscription au Summerlab) et travaille tout près de nous, dans une grande proximité, y compris visuelle et d'échanges imprromptus. La controverse est qu'ici l'alimentation est segmentée et "sortie" du Summerlab. Quel sens ? Raisons pratiques, raisons culturelles, éloignement de la culture numérique, antithèse de celle-ci, consumérisme, difficultés spécifiques ? Il y a de la sérigraphie, de la soudure, ces techniques sont elles bien intégrées dans le Summerlab même si elles très loin du numérique. Les cuisiniers nous répondent que le circuit court se construit dans la durée avec les agriculteurs. Alors comment imaginer de travailler l'alimentation dans le Summerlab ?

La place du corps * *lier à l'article facilitation*

Deux bras, deux yeux, un cerveau suffiraient-ils ? Une partie de pétanque, une session de jardinage et quelques performances collectives, donnent la sensation de venir en "thérapie" de journées trop "cérébrales". La question du corps n'est pas encore réellement mise en jeu.

En France, et de manière globale dans le monde occidental, s'est installé une frontière [5], une ligne de fracture symbolique et réelle entre les personnes qui sont proches de la matière, qui fabriquent, manipulent, et les travailleurs que l'on nomme aujourd'hui cognitifs qui vont passer une grande partie de leur temps à travailler en réseaux, sur un ordinateur, à manipuler des mots, des concepts. Frontière qui est parfaitement palpable quand les industries doivent

reverser des impôts, puisque celles qui manipulent la matière en paie le quintuple [6]. Nous refusons cette façon de voir les choses car les effets sont nocifs. D'une part, on reporte sur les pays périphériques, les outils de production avec les conséquences sur l'environnement et les conditions de travail que l'on sait, d'autre part, s'installe une idée dangereuse véhiculée de façon radicale par les transhumanistes que le corps soit un obstacle car trop défaillant. Nous souhaitons à travers l'invitation de personnes de toutes disciplines, rendre poreuses les barrières entre penseurs et praticiens dans ce *grand mix des disciplines* et stimuler les liens entre corps et pensée, entre pratique et théorique, entre matériel et immatériel. C'est pourquoi aussi nous voulons faire cohabiter les réflexions autour des données informatiques et celles autour des enjeux de la réappropriation des outils de fabrication.

La conditions d'échanges *lier à l'article espace-lieux ?

La plénière du matin (propositions, agenda) malgré la sobriété et l'efficacité de la facilitatrice, semble un peu frontale. Sommes-nous induits par l'architecture de l'école d'architecture, par le dispositif technologique, par le tableau des propositions, par notre passif de spectateurs et d'écopliers ?

Être militant *lier à la question de qu'est ce qu'on revendique, et comment on nous perçoit ?

- l'articulation/tension entre espaces d'innovation et espaces de résistances : comment articuler nos parcours sans devenir schizophrène ? Le Summerlab est-il un espace technique, professionnel, politique, mixte. Ce type de forme relève-t-il d'une niche ou d'un mouvement. Quelles interactions avec le reste de la société ?

-

Se substituer au rôle de l'état ?

ne plus dépendre des financements publics, être indépendant, se faire financer par une communauté : est-ce que ça ne marche pas que pour les gens qui sont de bon communicants finalement ?

Qu'est-ce qui reste ? *lié à la question des public et l'ouverture aux autres.

- les restitutions, traces et "traductions" au "grand public" (ou l'arbre qui permettrait de faire voir la forêt même à un aveugle)