

**HACKABLE** [adjectif] (*traduction : piratable, bidonillable*) capacité pour quelque chose (système, objet technique, outil, etc.) à être détourné de sa vocation initiale pour de nouveaux usages. Le terme issu de celui de hacker ne doit pas être compris au sens de pirate informatique. On parle ici d'appropriation de quelque chose dans le but de l'améliorer ou de le comprendre.

### Image non contractuelle.

La représentation graphique de ce projet, si elle tend à se projeter et imaginer un possible lieu de travail pour demain n'en demeure pas moins la cristallisation des tendances et désirs actuels en matière d'espace de travail. Il n'est pas réaliste de pouvoir prédire la manière dont nous travaillerons dans le futur.

Travaillerons-nous encore ou aurons-nous été remplacés par des intelligences artificielles? Le revenu universel aura-t-il mis fin au salariat? Le télétravail sera-t-il la norme dans le possible monde distancié de demain?

Sans pouvoir répondre précisément à ces questions que l'on se pose et pour anticiper les questions que l'on ne se pose pas encore, osons imaginer un projet comme un processus, un outil plutôt que comme un objet, figé.

Ce projet en question n'a pas de programme précis, sa forme et son fonctionnement sont conçus pour en changer.

### Hardware vs Software

Dans le monde de l'informatique, le hardware désigne le matériel, les composants physiques. Le software correspond à la partie logicielle.

La plupart des bâtiments sont conçus aujourd'hui comme des ordinateurs portables.

On peut mettre à jour le logiciel; changer les meubles, repeindre les murs, remplacer une fenêtre. On peut tenter de coûteuses modifications de sa structure (hardware), mais tôt ou tard il deviendra moins dispendieux de reconstruire un nouveau bâtiment.

Il faut donc penser le projet comme un ordinateur de bureau. Un grand espace avec une structure et des circulations verticales faisant office de carte mère. Un système d'alimentation en énergie et de ventilation performant et durable. Pour le reste, tout devient possible.

### Scénario 1 : L'hybride

Espace hybride entre Learning center, coworking, espace public, fablab, ferme urbaine, bureau à louer. Dans un monde où le revenu universel s'est finalement imposé. Le salariat a disparu. Les gens viennent ici pour travailler sur des projets créatifs ou personnels, faire des rencontres, réfléchir ensemble, se divertir. Certains restent sur place pendant plusieurs jours. La frontière entre espace de vie, de travail et de loisir se dilue.

Le bâtiment lui-même ne repose plus sur des travailleurs humains pour fonctionner. De petits robots à tout faire s'occupent de l'entretien, de l'accueil, du stockage et de la sécurité. Ils sont capables d'utiliser la structure pour remodeler l'espace jour après jour selon son utilisation.

### Scénario 2 : spécialisation

Chaque espace se spécialise. La toiture se cloisonne complètement en espace à louer (à l'heure, au jour, à la semaine ou au mois) pour y travailler, y dormir, faire du sport...

### Scénario 3 : capitalisme

La toiture est rachetée par une entreprise qui en fait ses bureaux, le reste du bâtiment se transforme en centre commercial.

### Scénario 4 : usine

Les humains ont été mis dehors, le bâtiment est autonome, il est géré par une intelligence artificielle et il est robotisé. La toiture produit des légumes, le vide produit des objets de consommation et le socle produit et répare les robots qui produisent. Des drones décollent du toit pour livrer les citoyens.

### Scénario 5 : à suivre...