

Le Graphisme fait main, une pratique artisanale, une expérience usager

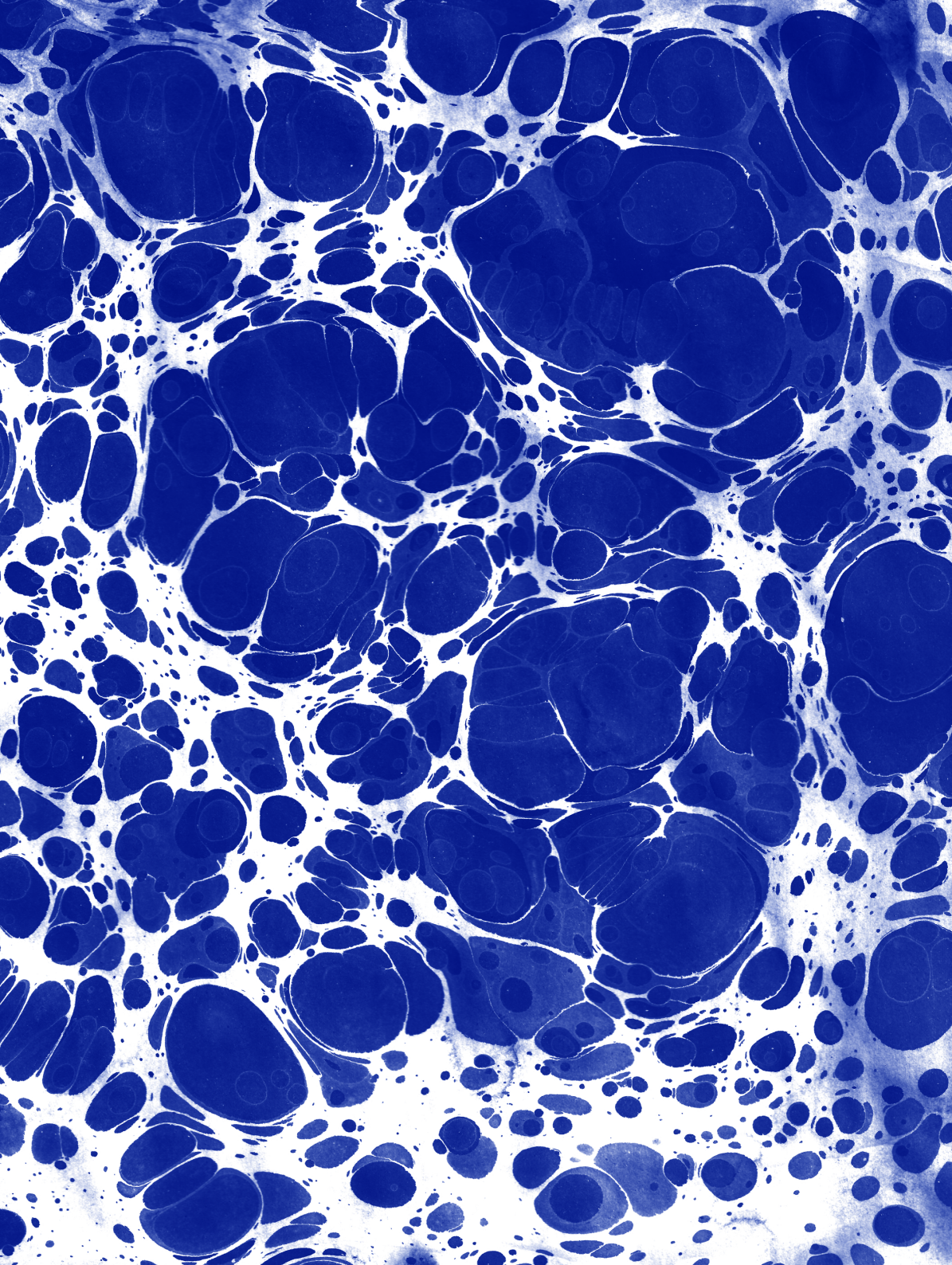
Mémoire Master 2
Master Design, Parcours Design Graphique,
Communication et Edition
Présenté par Léa Fernandez
Sous la direction de Patrick Barrès
Soutenu à l'Institut Supérieur
Couleur Image Design, ISCID,
le 27 juin 2019



Le Graphisme fait-main,
une pratique artisanale,
une expérience usager

SOMMAIRE

Introduction	9
I. L'artisanat en perpétuelle évolution ?	13
• L'histoire de l'artisanat	15
• Techniques, pratiques et évolution des savoir-faire	16
L'artisanat d'avant et celui d'aujourd'hui.	
• L'artisanat dans la société d'aujourd'hui	22
Enjeux actuels.	
Communautés Fab lab.	
II. Le faire, une nouvelle manière de penser et de concevoir	35
• L'émergence de l'autonomie de la création	37
L'évolution de la pensée.	
Le mouvement Do It Yourself.	
Tutoriels : expériences de programmation.	
• L'expérimentation, l'art de créer et de rester curieux	50
Qu'est-ce que l'expérimentation ?	
Poétique du tâtonnement	
III. À la recherche d'une identité. De la recherche création à la création de mon identité professionnelle	67
• « Et moi dans tout ça »	69
Mon rapport au monde.	
Ma pratique personnelle et professionnelle.	
• Graphiste-Artisan, un métier d'avenir	72
Designer-Artisan.	
De l'utilisateur au praticien.	
Conclusion	79
Remerciements	81
Glossaire	83
Bibliographie	91



Ce mémoire porte sur la valorisation du fait main dans le domaine du graphisme et l'envie de faciliter cette pratique et de proposer une approche de création graphique différente du numérique. En vue d'une pratique graphique dans l'optique du fait main et de l'artisanat, il s'agit de revenir à des méthodes de création artisanales et manuelles avec les moyens que nous avons à notre disposition. L'outil et le processus de création sont alors mis en valeur et créent un débat entre les pratiques industrielles et artisanales.

Le designer tend de plus en plus vers la création de ses propres outils, techniques et méthodes dans une perspective de « faire soi-même ». Il s'agit pour lui d'une satisfaction personnelle résultant de la liberté d'action et d'expression qu'il rencontre ; et d'un moyen d'apporter une touche de singularité à son projet. Le « faire soi-même », est une nouvelle ligne de conduite et un profond désir de revenir à des pratiques manuelles proches de celles que nous retrouvons dans l'artisanat.

En effet, l'artisanat consiste en la fabrication de produits ou réalisations de services, grâce à un savoir-faire particulier, qui résolument s'inscrit à l'écart de toute production industrielle. L'artisan se retrouve en responsabilité à tous les stades de production et de création.

9

UNESCO dans l'article *L'artisanat et le marché mondial : commerce et codifications douanières*, en fait une définition très précise et met le doigt sur les fondamentaux de l'artisanat.

« On entend par produits artisanaux, les produits fabriqués par des artisans, soit entièrement à la main, soit à l'aide d'outils à main ou même des moyens mécaniques, pourvu que la contribution manuelle directe de l'artisan demeure la composante la plus importante du produit fini. La nature spéciale des produits artisanaux se fonde sur leurs caractères distinctifs, lesquels peuvent être utilitaires, esthétiques, artistiques, créatifs, culturels, décoratifs, fonctionnels, traditionnels, symboliques et importants d'un point de vue religieux ou social ». ¹

1. Définition adoptée par le Symposium UNESCO/CCI « L'artisanat et le marché mondial : commerce et codifications douanières » - Manille, 6-8 octobre 1997

On nous montre à travers cette citation une notion élémentaire en ce qui concerne le travail de l'artisan : le caractère manuel. Cette envie de garder un aspect manuel dans la pratique revient peu à peu dans les esprits et se montre sous un nouveau visage. La société évolue, tout comme l'artisan et l'artisanat. Faire soi-même, être manuel redevient alors un objectif grandissant dans la société.

Et c'est ce que nous pouvons constater avec le mouvement « Do It Yourself », traduit par « fais-le toi-même ». Créé dans les années 70, le DIY s'inspire du courant punk anti-consumériste qui prônait le rejet de la nécessité d'acheter des objets. À la place, on les crée soi-même, afin de résister aux diktats de la société de consommation. Il s'agit ici d'une prise de conscience, qui a donné envie à la société un retour au « faire soi-même ».

Dans ma pratique, le Do It Yourself est un moyen de rester jour après jour créative et d'être actrice à tous les stades de production de mes projets. Je suis auteure à 100 % de ce que je réalise. Le Do it Yourself est devenu un état d'esprit, une philosophie de vie et est une manière de s'affirmer.

Entre bidouillage, activités artisanales et bricolage, ce mouvement touche tout type de personnes, que ce soit des professionnels dans leur mode de travail comme les designers graphique ou encore des personnes ayant envie d'adopter une nouvelle manière de consommer, un nouveau mode de vie.

C'est sur cette nouvelle vague artistique que mon étude se concentre. À travers ce mémoire, j'ai l'envie de montrer que le fait main ainsi que les pratiques artisanales sont de retour et présents dans nos pratiques quotidiennes, personnelles comme professionnelles.

Nous pouvons voir un changement dans la consommation de la société, une consommation plus responsable.

Et notamment dans le domaine du graphisme où l'envie de consommer local, et en dehors des circuits de productions

industrielles de la grande distribution, prend de plus en plus de place dans l'esprit de l'utilisateur.

Le graphiste doit alors adapter la communication à ces besoins et c'est par le biais du retour à une pratique plus artisanale que le changement opère.

Le graphisme, l'image ou encore la communication ont une place très importante dans la société. Autrefois dans une optique de communiquer toujours plus et plus vite, nous pouvons à présent observer une évolution de son rôle vers des valeurs plus humaines et environnementales.

Dans un premier temps, nous reviendrons à la base de l'histoire de l'artisanat. Il est important de savoir qu'est-ce que l'artisanat, quelles sont ses caractéristiques et quelle est son histoire, pour pouvoir comprendre le sujet de mon mémoire. Un passage obligatoire pour saisir et appréhender l'évolution que nous pouvons constater de nos jours. L'artisanat a évolué et amène avec lui des changements, comme l'évolution des techniques, des pratiques et des savoirs-faire ; mais aussi au niveau économique, écologique et sur le plan sociétal.

En effet, la société évolue et nous pouvons voir un changement de mentalité qui tend vers un comportement plus responsable. L'individualisme est mis de côté et laisse place à un mouvement de partage.

L'acte de faire lié aux pratiques manuelles devient une nouvelle manière de penser, et c'est à travers la mode du Do it Yourself que nous verrons d'autant plus cette évolution de la pensée. Reprendre des techniques artisanales en les remettant au goût du jour, montre que la population est à la recherche de produire par elle-même. Nous pourrions alors nous demander comment le graphisme peut être valorisé par l'usage des pratiques manuelles et artisanales ?

C'est par la suite, dans une seconde partie plus personnelle, par le biais d'expérimentations, de pratiques et de recherches que je répondrai à cette question. Dans ce mémoire, le lecteur se verra nourri tout au long de sa lecture d'éléments plastiques,

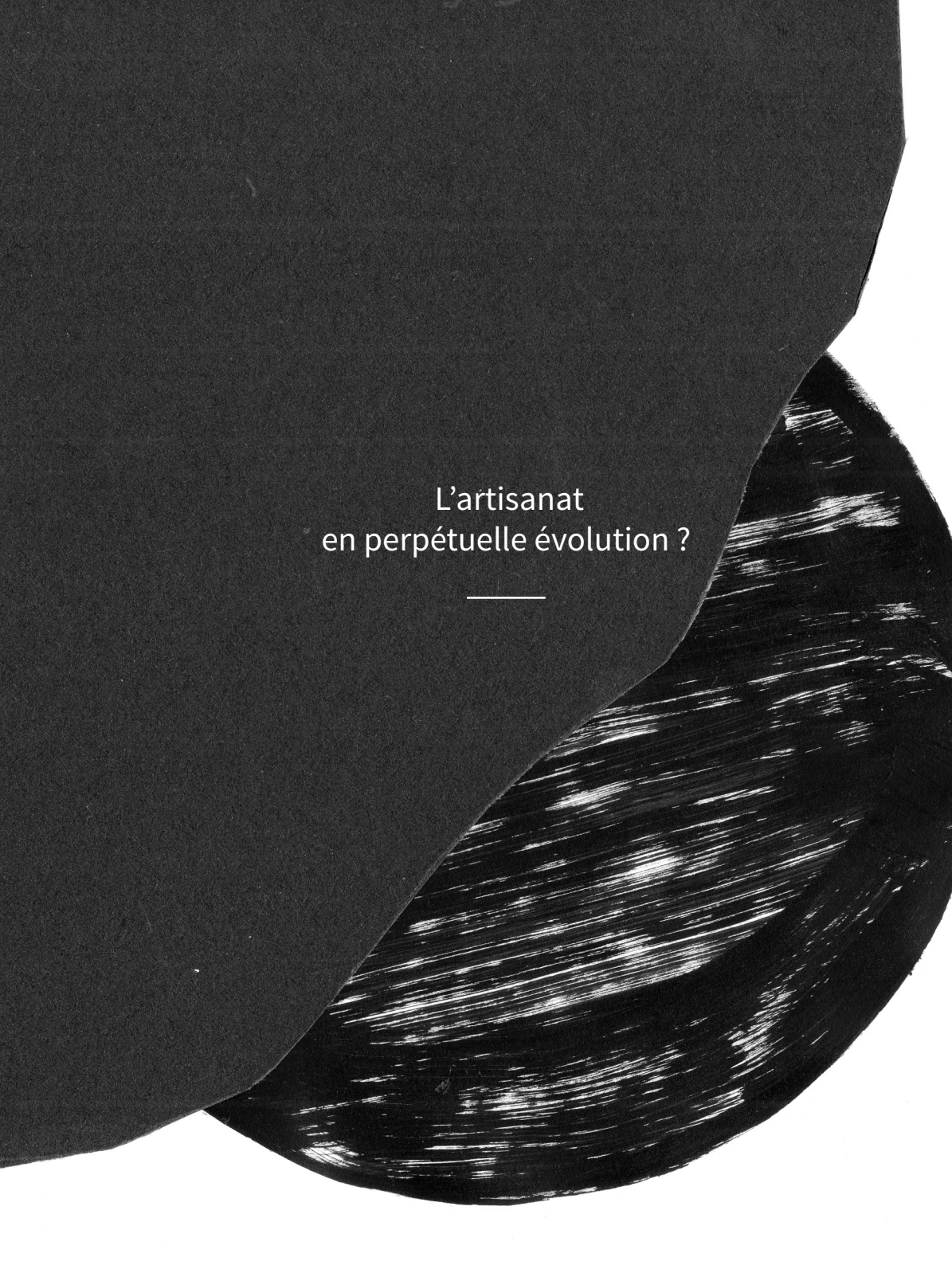
qui le placeront alors en position de praticien.

Quoi de mieux que de pratiquer pour comprendre quelque chose ?

L'aspect créatif et interactif de mon mémoire.

Je montrerai de quelles manières les pratiques artisanales valorisent le graphisme, mais aussi permettent de développer chez l'individu la notion de créativité et de curiosité, devenant une philosophie de pensée.

Graphiste et Artisan sont deux métiers à part entière, mais sont amenés à être liés, créant alors un métier hybride Graphiste-artisan. Un sujet qui fera lieu de dernière partie, où la question de l'identité sera au centre du débat. Où est-ce que je me positionne et quel est mon aspiration future ?

The background features two large, dark, overlapping shapes. The upper shape is a solid, dark grey or black. The lower shape is a darker, almost black, curved form with a visible, fine-grained texture, resembling a close-up of a material like wood or a polished surface. The text is centered between these two shapes.

L'artisanat
en perpétuelle évolution ?

L'histoire de l'artisanat

Qu'est-ce que l'artisanat ?

Depuis toujours l'artisanat existe parmi les civilisations. On le retrouve à travers les traditions et les cultures. C'est un véritable art de vivre qui se qualifie comme un ensemble. Un ensemble d'activités, au rôle économique, ayant une fonction de lien social et impliquant des techniques et des savoirs faire, et maîtrisé par un corps de personnes appelées, les Artisans.

L'artisanat est alors désigné comme la création de biens et la mise en œuvre de services développés dans un contexte non-industriel. L'artisan travaille manuellement à l'aide de matériaux et crée des œuvres concrètes tout en maîtrisant l'ensemble de la chaîne de production et de commercialisation.

L'artisan n'a pas toujours été reconnu en tant que tel, mais s'est démarqué de par sa spécificité : l'artisan est auteur de son travail et d'un savoir-faire qui lui est propre.

Fier de ce métier et de ses contributions, l'artisan a réussi, petit à petit, à se faire une place dans la société.

15

« Héritier d'une longue histoire, gardien d'une tradition et d'une culture, porteur d'une modernité et vecteur d'un art de vivre, l'artisanat s'est lentement structuré et a progressivement pris une place dans l'organisation économique globale pour devenir, aujourd'hui, un élément d'équilibre et un facteur de stabilité sociale, rendant le destin de nombreux hommes inévitablement solidaire. » ¹

Comme le dit Geoffrey Kizaba, dans son livre *L'artisanat au monde de l'entrepreneuriat*, l'artisan ainsi que l'artisanat ont traversé de longues épreuves, et ont franchi de nouvelles étapes qui les ont fait s'élever du mépris au respect.

1. Kizaba, Godefroy. « L'artisanat au monde de l'entrepreneuriat », Marché et organisations, vol. 1, no. 1, 2006, pp. 73-99.

Techniques, pratiques et évolution des savoir-faire

En effet, rejeté à une époque par l'élite de la société, l'artisan d'aujourd'hui se révèle et surpasse le mépris du travail manuel qu'il a pu connaître autrefois. C'est alors que l'Artisanat entame sa grande mutation. Le savoir-faire, l'apprentissage et le travail à la main sont toujours au cœur de l'activité, mais c'est du côté du statut de l'artisan et de la renommée du métier que nous pouvons voir que les années et les siècles ont porté profit à l'artisanat. Il devient alors un organisme et l'artisan une entité grâce à une nouvelle reconnaissance. Un nouveau statut est donné à l'artisan et le métier acquiert une nouvelle légitimité, en s'alignant au même niveau que le reste des métiers d'aujourd'hui. Le travail à la main n'est plus une forme d'infériorité, comme il a pu être qualifié autrefois, mais se compare maintenant à n'importe quel type d'entreprise. L'artisan est devenu un véritable chef d'entreprise indépendant.

16

Mais cette évolution, tant sociétale qu'économique, n'est pas sans impact, et crée une brèche révélant deux types d'artisanat reflétant la société d'aujourd'hui. Alors que certains métiers restent très traditionnels, en gardant en tête que la « main » ne peut être substituée par la mécanique, d'autres métiers artisanaux ont pris le pli de notre évolution et se sont abandonnés à l'utilisation de techniques de production industrialisées. Nous avons d'un côté un artisanat qui fabrique en petites quantités, et d'un autre « L'artisanat de masse » qui à l'aide de production technologique produit en masse, et qui concerne des produits fabriqués en série, en très grande quantité, destinés à une exportation massive. Ce type de production s'éloigne de l'idée première de l'artisanat, mais révèle ainsi l'évolution de notre société et de ses nouvelles capacités de production.

C'est alors que l'artisanat est mis en concurrence avec l'industrie et la mécanisation. Une dualité entre l'intellectuel et le manuel. L'industrie cherche à travailler vite et en série, avec des prix

moins élevés. Elle s'inscrit dans une démarche capitaliste, qui est d'augmenter la productivité. Des principes sont alors mis en place tels que la division des tâches. La fabrication est confiée à des dispositifs techniques plutôt qu'à des hommes. Mais le rythme de travail n'est pas le même; infatigable pour la machine; c'est ce qui crée alors une différence avec l'homme.

En effet, la notion de temps est une des grandes différences entre l'industrie et l'artisanat, et un des paramètres premier de tout artisan. En tant qu'élève et futur artisan, se donner le temps de faire et le temps de comprendre est une rigueur nécessaire et c'est ce qui permet de faire la singularité d'un travail.

L'artisan se retrouve alors considéré comme un fabriquant de produits sélectifs, destinés à une population de catégorie sociale élevée, mais dans une société où l'on cherche toujours le moins cher. Avec la mécanisation, la reconnaissance du travail, qu'il soit intellectuel ou manuel se fait difficilement.

C'est ce que défend le sociologue américain Richard Sennett pour qui la tête serait indissociable de la main, et qui considère que l'artisan n'est pas que fabriquant, mais également concepteur. C'est ce que j'apprends jour après jour, le savoir-faire ne va pas sans le savoir. Avoir une pratique d'artisan n'est pas exclusivement quelque chose de manuel. Derrière la pratique se cache tout un apprentissage nécessaire à l'initiation et à la formation de cette pratique en question. Nous avons tendance à privilégier la pratique à la théorie, mais l'un ne va pas sans l'autre. La théorie image la pratique et la pratique confirme la théorie.

L'artisan maîtrise un savoir-faire précis qui lui permet la production de biens uniques. Par ces savoir-faire, l'artisan intervient dans toutes les étapes de réalisation, de la conception à la fabrication. Être artisan c'est à la fois exécuter, mais aussi concevoir. L'artisan fait appel à son esprit pour effectuer les bons gestes. L'artisanat, c'est donc cela, une relation indissociable entre la tête et la main, c'est la capacité à penser dans le faire.

Comme le dit Richard Sennett, auteur du livre *Ce que sait la main*, « faire, c'est penser. »

C'est encore un point qui vient opposer l'artisanat à une industrie qui se passe de ces paramètres. Une machine ne pense pas et ne réfléchit pas à ses mouvements, l'ensemble étant automatisé et programmé.

D'après le théoricien et historien Glenn ADAMSON, « il veut qu'agir et penser ne puissent se dissocier (...), c'est l'interaction entre l'idée, la main, l'outil et le matériau qui constitue l'indispensable foyer de la créativité. »²

Sans ces différents paramètres, il est impossible de concevoir qu'il s'agisse d'une production artisanale ou d'une création artisanale.

Dans l'industrie, le geste est remplacé. Il remplace l'homme, l'individu, par des machines. L'homme ne participe plus aux différentes étapes de production et le travail n'est alors plus considéré comme une finalité en soi.

Pour autant, la main de l'artisan est un outil qui lui permet de faire le lien entre sa pensée et la fabrication.

18

Beaucoup contestent alors l'idée de l'industrialisation du métier d'artisan, de créateur. Notamment William Morris, concepteur du mouvement Art & Craft dans les années 1860. William Morris considérait l'artisanat comme « une force créatrice susceptible de défier la production industrielle et jugeait également que la production industrielle était tout à fait médiocre et peu propice à l'épanouissement des ouvriers. »³

William Morris avait l'envie de valoriser le travail manuel et son mouvement a alors contribué à l'épanouissement des artisans dans leur travail.

Mais pouvons-nous exclure la possibilité d'une alliance entre le fait-main et les nouvelles technologies ?

Pour certains, l'industrie, et notamment la machine, ne sont vues que comme le simple prolongement de la main, et ne sont destinées qu'à faciliter la vie et à libérer l'homme de la pénibilité

2. Glenn Adamson "Les métiers d'art à mots découverts", INMA, éd. Les Arts Décoratifs, Paris, 2013, Chapitre : Ne rien faire ? Travail et suspension du geste", p.87

3. Archive for the 'ARTS & CRAFTS' Category / <https://archinouveau.wordpress.com/category/lagenese/arts-crafts/>

des travaux. Ce n'est en sorte qu'une évolution des manières de produire, une continuité logique des techniques de production. C'est une manière d'aider l'artisanat à produire plus rapidement et à suivre la demande et l'envie de la société, à savoir consommer plus vite et moins cher.

La machine est alors vue comme une aide, un plus, permettant d'améliorer la quantité de production. Cette évolution mécanique et informatique permet ainsi à l'artisan de travailler ses anciens médias de manière nouvelle, passant alors de physique au virtuel. L'artisanat et l'industrie sont très différents en ce qui concerne leur manière de travailler, mais nous pouvons trouver une similitude dans leur rapport au geste. L'artisan, gestes après gestes, anticipe les sensations lors de la prise en main et ajuste ses gestes en fonction de la matière et de l'outil. Mais la répétition de ces gestes peut se comparer à l'automatisation et au mouvement pré-enregistré des programmes des machines. L'artisan et la machine sont alors liés par l'automatisation, mais leur différence se trouve dans leur rapport à la matière. Richard Sennett pose alors la question de savoir « comment penser comme des artisans en faisant un bon usage de la technologie ? »⁴

19

Peut-on aujourd'hui être artisan ou designer graphique et réaliser des projets contemporains tout en utilisant des outils manuels ainsi que de nouveaux outils technologiques, en s'inscrivant dans une logique collective et collaborative ?

Désignée comme outil de standardisation, la machine peut-être aujourd'hui alliée à la main et à des outils manuels, notamment dans le Design Graphique.

Les origines du design graphique remontent à la préhistoire. Nous avons pu voir l'apparition de nouvelles formes de communication telle que l'art pariétale, les imprimeries chinoises et la calligraphie médiévale. Le design graphique tel que nous le connaissons aujourd'hui s'est

4. Richard Sennett - Ce que sait la main - La culture de l'artisanat - 2010 - Édition Albin Michel - p.64

développé vers la fin du XIX^{ème} siècle et s'est nourri des nouvelles avancées technologiques.

Il s'est rapidement dirigé vers l'ère du numérique, indiquant un nouvel âge de la communication.

L'industrialisation a pris place, notamment avec l'émergence des machines. Plus que la simple utilisation d'un ordinateur, le graphisme s'est au fur et à mesure allié aux technologies informatiques et aux techniques industrielles.

J'ai précédemment cité les déséquilibres que pouvait engendrer la machine par rapport au travail de la main. Je constate aujourd'hui certains points positifs à l'alliance de l'industrie et de l'artisanat, particulièrement dans mon domaine.

En terme de production, il existe des techniques, des procédés de création et de production qui associent à la fois mécanisation et travail de la main : la sérigraphie, le letter press ou le gaufrage, par exemple.

L'usage de ces machines, assistées par la main de l'homme, de l'artisan, crée une harmonie entre ces deux polarités.

Des machines sont créées pour la réalisation d'objets graphiques et esthétiques, et pour accompagner l'artisan, le designer dans sa démarche.

Dans le design graphique, l'apport de techniques artisanales représente une plus-value pour l'objet, absente lors d'une production industrielle. La main ajoute une forme d'authenticité, de singularité que la machine ne pourrait apporter.

Néanmoins, la machine apporte une plus grande facilité de reproductibilité et une plus grande rapidité de commercialisation. L'essentiel est donc de garder tout au long de cette production une dimension artistique pour pouvoir conserver l'équilibre entre artisanat et industrie.

La machine et le numérique sont de nouveaux milieux de création à approfondir pour l'homme. Le numérique ne bannit pas les pratiques manuelles.

C'est lors de mon stage au Studio laia loio à Paris, que j'ai pu en faire l'expérience. Les pratiques manuelles telles que la calligraphie, la broderie ou encore l'illustration sont alors complétées par l'apport du numérique. Un tracé manuel est aussi régulièrement complété ou modifié de manière numérique.

L'artisanat dans la société d'aujourd'hui

Mais qu'est-ce que l'artisanat actuel ?

Face aux enjeux économiques de la société actuelle : produire plus, pour vendre plus, une nouvelle mentalité a vu le jour. Une pensée plus écologique, plus responsable, face à un constat de notre société et de son évolution.

Transition écologique, évolution numérique, crise économique et nouvelles aspirations des consommateurs participent au changement économique que nous sommes en train de vivre.

Je constate un nouveau désir, une nouvelle envie de consommer mieux, de consommer local et artisanal. Que ce soit de façon alimentaire, matérielle ou dans la consommation d'objets graphiques.

Le design graphique fait face à une nouvelle envie de fait main, et le consommateur aspire à la possession d'objets uniques, personnels et respectueux de notre environnement. Nous faisons face à une nouvelle prise de conscience écologique.

Mais au-delà du consommateur, un changement s'opère aussi du côté des designers. Pour répondre à cette nouvelle demande, ils créent alors de nouvelles valeurs et éthiques, pour offrir avec leurs produits et leurs services, des réponses aux nombreuses mutations qui se font jour après jour dans les usages et les modes de vie. Et nous pouvons constater que les innovations technologiques ne suffisent plus.

Aujourd'hui de nombreux designers créent leurs propres outils. Une démarche d'autoproduction qui amène le designer à s'individualiser. On pourrait voir cela comme une critique de notre mode de production, mais aussi comme une recherche de renouer plaisir et travail. Ils réinvestissent la nécessité de faire par soi-même, de produire des objets réfléchis et soignés et refusent d'être un maillon invisible dans une production de piètre qualité. Il y a aussi une revalorisation d'un travail « pour soi », sans contrainte, sans poids d'une hiérarchie et sans soumission à des

impératifs de rentabilité ou de productivité. Le graphiste réinvente son métier en concevant, mais aussi en participant pleinement à la fabrication de l'objet et des outils. Derrière cette reconquête de l'outil se cache l'envie de reconstruire sa propre identité, de s'individualiser.

Que ce soit en communauté ou individuellement, la société surfe aujourd'hui sur le mouvement de l'artisanat. Il prend de plus en plus d'ampleur et remet au goût du jour le travail de la main. On entend alors parler de « Fab Lab », « hackerspace » ou encore « makers », des communautés qui se créent pour partager ces nouvelles envies et fabriquer ce que l'on veut avec des outils électroniques.

Faire et apprendre à faire autrement sont les motivations de ces différents lieux de partage. Entre nouvelles inventions, créativité et bidouillage, les « Hackers/Makers » imaginent une autre manière de travailler, « un nouvel esprit qui percute le travail concret ». Ils créent aussi une grammaire du vivre ensemble et inventent un nouveau modèle d'activité, le faire « make », à distance des exigences imposées par le marché.

Les hackerspaces et autres espaces de fabrication font du travail une fin en elle-même, sans que quiconque n'impose d'objectifs, de délais ou de contraintes, juste l'envie de faire pour soi. Le partage, la contribution et l'accompagnement prédominent. Leur objectif commun est de réaliser des projets individuels et collectifs, de partager des connaissances et de faire éclore des idées nouvelles. Le mouvement « Faire » provoque un véritable changement du modèle économique, « l'économie du make ».

« La grande opportunité du mouvement faire est la possibilité d'être à la fois petit et mondial. À la fois artisanal et innovant. À la fois high-tech et low-cost. »⁵ Cette philosophie de la culture « faire » met en avant la pratique et l'apprentissage dans un cadre social et local, qui s'étend à l'échelle mondiale en valorisant l'importance

5. Chris Anderson - Makers : La nouvelle révolution industrielle - Éditions Pearson - 2012 - p.20
Citation extraite par Michel Lallement - L'âge du faire, Hacking, travail, anarchie - Éditions du Seuil - 2015 - p.54

du partage. L'appropriation de machines-outils numériques et industrielles dans des mini-usines de proximité pour une fabrication personnelle et sur-mesure pose la question d'une prochaine Révolution Industrielle avec l'avènement du « faire ».

Pour m'imprégner un peu mieux de ce véritable engouement, je suis allée tester le concept du Fab lab et tout ce qu'il peut offrir. J'ai pu y retrouver différents outils tels qu'une machine à découpe laser, une imprimante 3D, une machine à découper le vinyl (plotter) et une fraiseuse numérique ; ainsi que des professionnels en quête de partage de connaissances. L'envie qui se développe ici est de créer dans une logique de collaboration et de collectif.

Jessica Helfand, critique et auteure spécialisée dans le design graphique, dit que « la mission du graphisme, comme celle des réseaux sociaux, a toujours été de créer des liens entre les gens. C'est dans la sphère publique que le graphisme a sa raison d'être. »⁶ L'envie de ces lieux est de créer du lien entre les gens et de pouvoir par l'apprentissage, partager leurs savoirs et savoir-faire, le tout dans une logique de partage infini : apprendre et partager ses connaissances par la suite. Créer en quelque sorte une boucle sans fin de partage, où chacun, à sa manière et selon ses connaissances, apporte sa pierre à l'édifice. La rencontre et l'échange sont alors les moteurs de ces communautés.

Le lien qui peut être fait avec l'artisanat se trouve également dans la mise en place d'une transmission des savoir-faire ; chacun partage ses expériences personnelles. « Participer, contribuer et accompagner. »⁷, en est la devise et selon Annick Lantenois une définition de la logique collective et collaborative.

C'est ce même état d'esprit que j'ai pu découvrir dans un Fab Lab situé dans le Gers à Auch, La Bobine.

La Bobine est un Fab Lab où chacun peut venir imaginer et fabriquer un objet en utilisant des équipements innovants mis à disposition.

6. Véronique Vienne - Jessica Helfand - La liste de ses envies - Mai/Juin 2015 - Étapes n°225 - p.59

7. Annick Lantenois - Le Vertige du funambule - Le design graphique entre économie et morale - 2013 - Éditions B42 - p.75



Ces communautés réinventent le travail de demain. Et grâce au mouvement « faire », le travail redevient une finalité en soi. Dans son ouvrage *L'âge de Faire*, Michel Lallement observe le travail non pas comme une activité, mais comme un rapport social à part entière. Les hackers font signe, par leur inventivité, vers un nouveau modèle de travail et de société. En associant faire et créativité, ils réinventent le travail. Celui-ci devient alors producteur de liens et de pratiques sociales et non plus pulsions vitales. Les travailleurs d'aujourd'hui qualifiés de travailleurs de la main sont portés par l'envie de faire. Leur volonté est désormais de créer et de partager en se défaisant des contraintes imposées par le marché. Cette nouvelle manière de travailler vient faire un pied-de-nez à la production industrielle de masse et lutte contre l'obsolescence programmée.

Dans la nomination aussi, les artisans ou designers imaginent de nouveaux termes pour se qualifier et s'inventent de nouvelles fonctions. Une sorte d'hybridation de compétences qui viendrait les qualifier par leur pluridisciplinarité : inventeurs, hackers, bricoleurs Une manière de se tenir à distance du marché de masse. C'est dans cette optique d'exploration, d'invention et d'innovation, qu'est revendiqué un design sans appareil qui tâtonne et qui ouvre des possibilités de manipulations, d'expérimentations avec les technologies de fabrications numériques personnelles.

Une continuelle démarche d'exploration, de recherche, d'introspection. C'est ce que « Faire » désigne.

An abstract black and white graphic. A large, dark, circular shape with a grainy, textured surface occupies the lower half of the frame. A thick, dark brushstroke with visible bristles and texture sweeps across the upper half, curving from the top left towards the right. The background is white.

Le faire, une nouvelle manière
de penser et de concevoir

L'émergence de l'autonomie de la création

L'autonomie est la capacité de quelqu'un à être autonome, c'est-à-dire à ne pas être dépendant d'autrui. On parle, par exemple, d'autonomie lorsqu'une personne a la faculté de se déterminer par elle-même, de choisir et d'agir librement. De manière générale, c'est le caractère de quelque chose qui fonctionne ou évolue indépendamment d'autre chose.

C'est ce tournant que prend aujourd'hui la société, celui de l'autonomie de faire soi-même et de créer par ses propres moyens. Une nouvelle manière de faire et de penser, engendrée par le mouvement « faire » et introduite par le courant du « Do It Yourself », comme nous avons pu le voir précédemment. Traduit comme « Faites-le vous-même » ou « Fais-le toi-même », le Do It Yourself se caractérise comme l'ère où chacun peut devenir artisan par choix. En construisant, modifiant ou encore en réparant des objets, l'utilisateur se rapproche de la philosophie du bidouillage et du bricolage. Il n'est plus un simple spectateur, il devient acteur. Il participe, il pratique, il invente, il recycle, il cherche, expérimente et prend son temps. Il se trouve dans une dimension d'auto-production, d'auto-fabrication, avec l'envie d'explorer d'autres processus de création et manières de faire.

37

Dans les années 50, l'expression Do It Yourself était utilisée pour définir ceux qui ne voulaient pas se contenter de consommer, mais qui souhaitaient également améliorer ce qu'ils avaient acheté. C'est dans les années 60-70, avec l'essor de la contre-culture et les mouvements de refus de la société de consommation, que le DIY prend une tournure plus politique. Paradoxalement, le DIY est aujourd'hui devenu un marché, voire même une industrie. Magasins, livres, émissions et magazines lui sont consacrés. Avec internet, les ressources de DIY en ligne sont considérables. On trouve énormément de blogs personnels où les utilisateurs font part de leurs propres expériences sous forme de vidéos, tutoriels. Ce succès trouve aussi avec internet des places de marché, comme etsy.com qui permet à ses utilisateurs de vendre les objets qu'ils ont fabriqués.

Il existe plusieurs spécificités au Do it Yourself : Le Do it Green, qui émerge du bio-écologie et qui s'imisce de plus en plus dans toutes les activités manuelles. Préparer ses propres produits de beauté, redécorer son intérieur. Tout ce qui permet de prendre soin de la planète. Mais aussi le Upcycling ou « recyclage par le haut », un nouveau concept qui devient tendance. Il s'agit de récupérer des objets et de les transformer pour leur donner un nouvel usage.

Ainsi votre vieille valise peut devenir une table de chevet moderne, une vieille échelle peut faire office de bibliothèque ou encore une palette usagée être transformée en table basse. L'upcycling se veut économique, tendance et environnemental. En accord total avec la mentalité actuelle de la société envers l'écologie et la protection de l'environnement.

Les savoir-faire se diffusent et deviennent alors accessibles à tous. Plus besoin de faire de longues études, internet devient une véritable source d'apprentissage et d'éducation pour les personnes à la recherche de faire soi-même et par soi-même. Sous forme de tutoriels ou de recettes, étape par étape, tout le monde devient alors capable de créer son propre objet.



DIY

Le papier végétal

Comment fabriquer du papier végétal
à base de fleurs avec des objets
que l'on trouve chez soi ?

FOURNITURES ET MATERIEL

- 1 tasse de papier déchiqueté. Vous pouvez recycler du courrier, des sacs d'épicerie en papier ou d'autres déchets.
De préférence, rien avec une surface brillante, car il n'absorbe pas l'eau aussi facilement
 - 2 tasses d'eau
 - Un cadre en bois de la forme souhaitée
 - Une éponge
 - Un rouleau à papier peint
 - Un blender
- Du plexiglas de la forme de votre papier souhaité
 - Des fleurs séchées
- 1 cuillère à soupe d'amidon liquide. L'amidon durcira votre papier pour qu'il soit plus facile d'écrire dessus
- Un bain de stockage. Proche de la taille du cadre en bois
 - Un plateau en bois ou un tableau en bois



Première étape : Déchiquez votre papier dans votre mixeur. Versez l'eau. Laissez reposer et ramollir au moins 35 minutes. Puis mixez le tout. Mixez plus ou moins longtemps selon la texture souhaitée. Plus vous mélangez longtemps, plus votre papier sera lisse. Ajoutez des pétales de fleurs séchées à la fin pour obtenir de la couleur !



Deuxième étape: Remplissez votre bain au 1/4 avec l'eau. Ajoutez l'amidon. Rajoutez le mélange papier/fleurs que vous venez de faire. Une fois que vous avez versé le tout, utilisez un bâtonnet pour mélanger et tout répartir dans le bain.



Troisième étape: Prenez votre cadre en bois, en le tenant à deux mains, et plongez le dans le bassin. Déplacez le cadre sous l'eau, dans un mouvement de va-et-vient et par un léger mouvement circulaire. Vérifiez que la solution soit bien répartie uniformément sur le cadre en bois, soulevez lentement et laissez l'eau s'écouler.



Quatrième étape : Essuyez et appuyez doucement avec votre éponge sur le papier pour absorber l'excès d'eau. Laissez sécher à l'air libre pendant 10 à 20 minutes ou appliquez le papier sur votre planche à sécher.



Cinquième étape : Placez votre cadre sur le tableau. Prenez votre rouleau à pâtisserie et appuyez sur le cadre pour que la matière adhère au tableau. Vous pouvez aussi utiliser vos mains. Une fois que vous êtes sûr que le papier est collé au plateau, soulevez légèrement le cadre en commençant par une extrémité. Utilisez votre doigt pour appuyer légèrement sur les bords. Vous pouvez déchirer le papier si vous essayez de l'enlever trop rapidement.



Sixième étape : Votre papier sera sec quand sa couleur sera plus claire et qu'il ne sera plus froid au toucher. Décollez votre papier doucement et lentement en essayant de ne pas le déchirer. Si vous voulez que le papier soit plus plat, mettez votre papier sous un livre pour enlever les ondulations du papier.



Photo : Claire Marika Photography

Un peu partout naît ce type de reprises des techniques artisanales d'antan, remises au goût du jour et à la manière de chacun.

Une sorte d'appropriation et ré-interprétation des gestes et des techniques artisanales, appliquées à des tendances actuelles.

En tutoriels ou lors d'ateliers de loisirs créatifs, chacun peut en faire l'expérience.

Une expérience libre où on laisse place à notre créativité et à notre imagination.

Mais cette expérience est-elle aussi libre qu'elle n'y paraît ?

C'est ce que pourrait nous laisser penser le concept du Do it Yourself, fait le toi-même. Mais le faire soi-même ne veut pas forcément dire que nous sommes les seuls maîtres de nos actes. Avec le concept des tutoriels, se soulève l'idée d'une expérience programmée. Étape par étape, nous devons réaliser quelque chose, nous sommes guidés tout au long de la réalisation, pour arriver à une finalité.

La notion de liberté de geste et de pensée est alors remise en question. Il s'agit ici d'un processus codifié, programmé, avec des codes et des contraintes déjà établis. C'est une expérience programmée qui devient un programme comme expérience.

Alors comment être totalement libre dans la création ? C'est dans l'expérimentation comme processus de création que j'ai pu retrouver la notion de liberté. Je deviens maître de mes attentes et de mes contraintes. L'expérimentation est selon moi une manière de prendre des risques, par rapport à un programme déjà établi. En définissant moi-même mes contraintes, je peux choisir mes propres paramètres. Un moyen de sortir de la routine de la composition.

Pour tout projet, ou démarche personnelle, l'expérimentation est pour moi la première étape. Expérimenter, s'aventurer, se risquer à l'échec, mais continuer jusqu'à avoir épuisé son stock d'outils ou de matériaux. C'est une manière d'étudier avant de se risquer au grand final, entre le contrôle et l'aléatoire.

Dans le processus de création, c'est l'expérience vécue qui importe, tandis que le résultat importe peu.

L'expérimentation est à la base d'un projet. Et c'est le parti pris que je souhaite développer. Expérimenter, c'est toucher à la matière. Et c'est ce geste qui est important pour moi. C'est ce qui fait ma singularité, ma touche personnelle dans chacun de mes projets. C'est aussi une manière d'explorer de nouvelles choses, et de se risquer à l'inconnu.

Un tâtonnement constant, qui amène à découvrir de nouvelles choses.

L'expérimentation, l'art de créer et de rester curieux

Beaucoup de projets sont le résultat d'expérimentations, pour « faire », pour voir, pour admirer. Une exploration qui tient le praticien dans un « work in progress » permanent. Work in progress, désigne un travail en cours, non terminé et ayant requis un investissement. Comme je l'énonçais précédemment, le résultat importe peu. C'est l'action de faire, l'action en train de se faire qui compte.

On peut alors associer à cela la notion de poïèse, qui renvoie à l'idée de faire, de fabriquer. Dans le domaine artistique, la poïèse correspond au processus « d'effectuation » de l'œuvre, ainsi qu'à la notion d'autopoïèse qui se définit littéralement comme « ce qui se fait soi-même ». Des notions, à l'origine, liées au corps et aux sciences neurologiques, mais qui une fois associées à l'art montrent la dimension de l'œuvre en train de se faire : la notion de poétique et d'autopoétique.

On peut alors qualifier cela de dialogue vers l'expérience et une capacité d'évolution autonome et d'évolution par l'apprentissage.

50

Dans le graphisme, l'expérimentation est pour moi un moyen d'explorer de nouvelles matières, textures et techniques mettant en jeu différents paramètres.

« L'expérimentation, c'est des variations sur des paramètres ».

Quel médium utiliser ? Quelle technique explorer ? Quelle couleur apporter ? Tant de questions qui nourrissent et enrichissent l'expérimentation.

Dans mon cas, l'expérimentation est toujours un moyen de commencer un projet. Être libre et imaginer toutes les possibilités me nourrit au quotidien pour trouver l'inspiration nécessaire à un projet.

« Pour pouvoir repousser les frontières, tu dois d'abord savoir où se trouve les limites. » ¹

De l'expérimentation émerge la singularité d'une personne, rendant singulière la pièce que nous avons créée. Elle devient

1. Mark Boulton

un prototype unique, nous reflétant et ne pouvant être propre qu'à nous-même. Et c'est par le geste que cette singularité se dégage.

Dans cette démarche, il ne peut pas y avoir de copier-coller ou de série identique. Tous les objets sont uniques et différents les uns des autres. Grâce au geste, j'apporte à mon travail ma touche personnelle, c'est ce qui fait ma singularité dans chacun de mes projets. A travers le trait, le motif, les formes abstraites et les couleurs pastels, mes projets se différencient et témoignent de ma singularité. Et c'est par un geste de la main ou un geste qui naît d'une technique artisanales, que mes projets prennent vie. Chaque geste traduit une pensée, entre fluidité et dynamisme.

L'auteur Anne Bony explique dans son livre *Le dessein du geste, savoir-faire et design français* que « la facture artisanale vise l'unicité de chaque pièce (...) Le génie de l'artisan est de s'adapter à la diversité de la matière : les nuances de couleurs, de reliefs, de textures participent en effet à la qualité de l'objet (...) Les matières et les formes peuvent être calibrées tandis que le geste ne se répète pas à l'identique, il se module. » ²

51

La liberté de la main de l'artisan lui permet de changer sa manière de faire pour chacune des pièces qu'il fabrique. Une sorte de produit personnalisé, personnalisable, mais surtout unique à chacun. La confrontation de l'artisan à la résistance de la matière et à la difficulté des techniques le pousse à surmonter les obstacles. Et plutôt que de provoquer la frustration, il est à voir comme un champ de possibilités inexplorées. Le geste re-questionne la matière. La démarche du graphiste relève ainsi de la manœuvre plus que de la stratégie et tire parti de l'imprévu. Le hasard

2. Anne Bony- *Le dessein du geste, savoir-faire et design français*, Édition Skira Flammarion, 2012.

est synonyme d'erreur, de lâcher-prise et devient alors une nouvelle esthétique.

« Je pense toujours à moi, non pas comme à un peintre, que comme un médium de l'accident et du hasard. »³

L'artiste se reconnaît comme être un « médium de l'accident et du hasard ». L'inexactitude devient comme une expression de la personnalité.

Mais le hasard n'est pas créateur si on attend qu'il se produise seul. La pratique permet l'erreur, les ratés, l'inexactitude. L'artisan rencontre des échecs, rebondit, recommence et s'améliore.

« Les routines ne sont pas statiques pour les bons artisans ; elles évoluent, et les artisans s'améliorent »⁴. Selon Richard Sennett, l'inspiration et l'intuition s'inscrivent dans la routine.

52

Parfois, des expériences nouvelles, des erreurs et des découvertes peuvent nourrir la pensée, la faire évoluer ou lui donner une autre direction. L'expérimentation est comme un jeu qui permet de se laisser aller à s'aventurer « hors des sentiers battus ». Et c'est par le tâtonnement, l'incertain, l'erreur, le hasard que commence cette aventure.

3. Bacon Francis - Part de l'impossible, Entretiens avec David Sylvester, Sentiers de la création, vol 2, 1976, page 130.

4. Richard Sennett, Ce que sait la main, la culture de l'artisanat, Édition : Albin Michel, 6 janvier 2010



Pochoirs de formes végétales : entre pleins et déliés



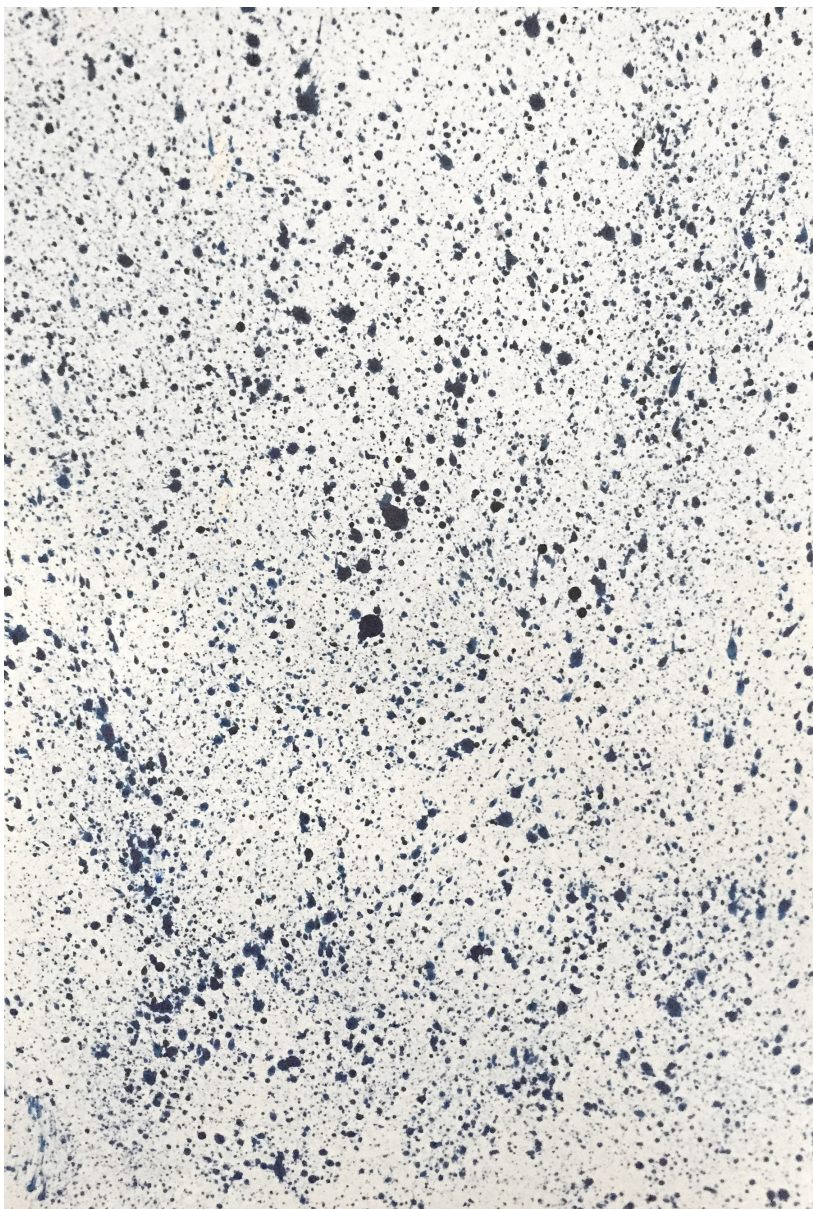


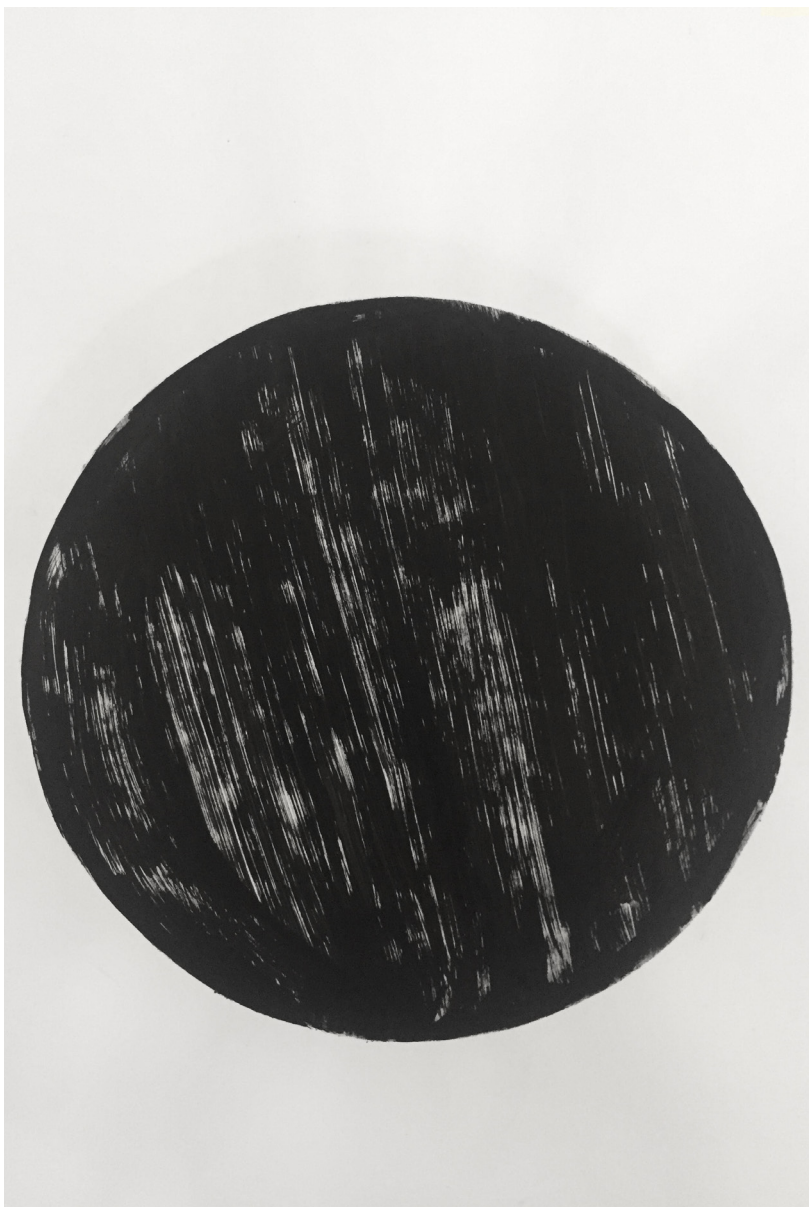
Peinture étalée à la spatule



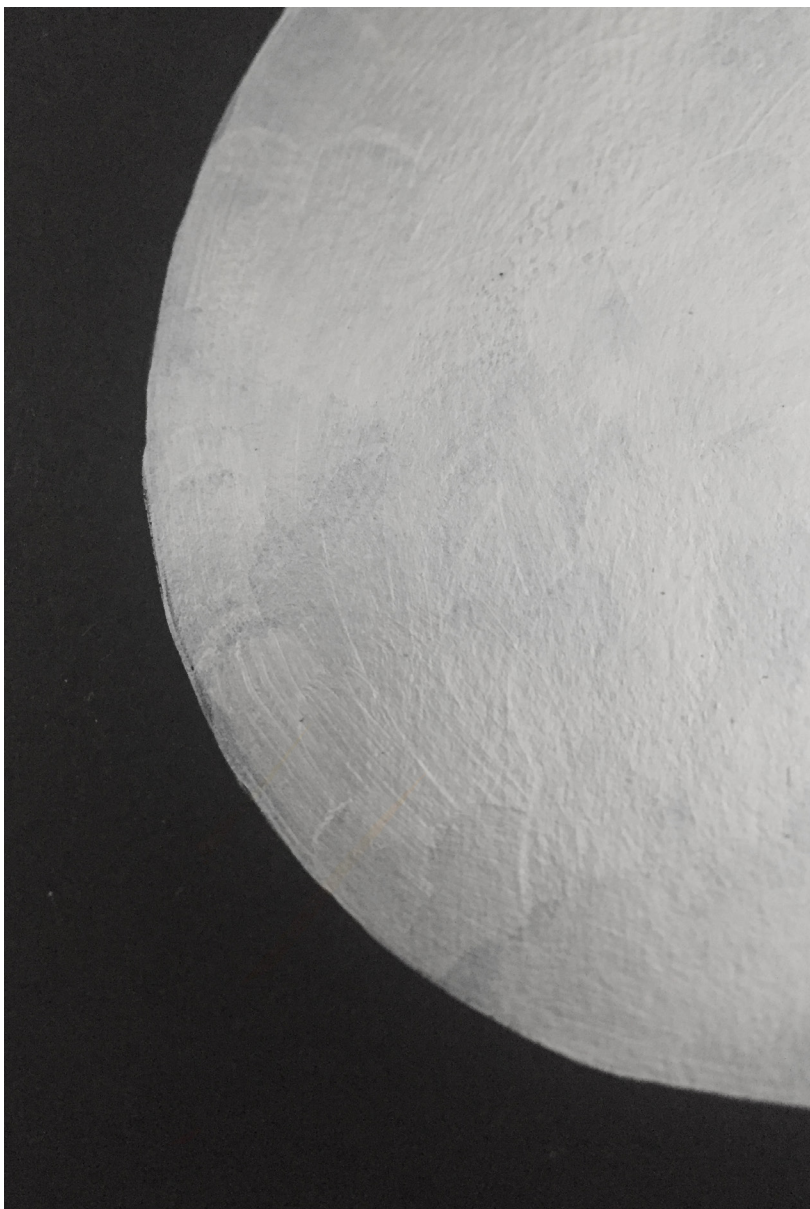


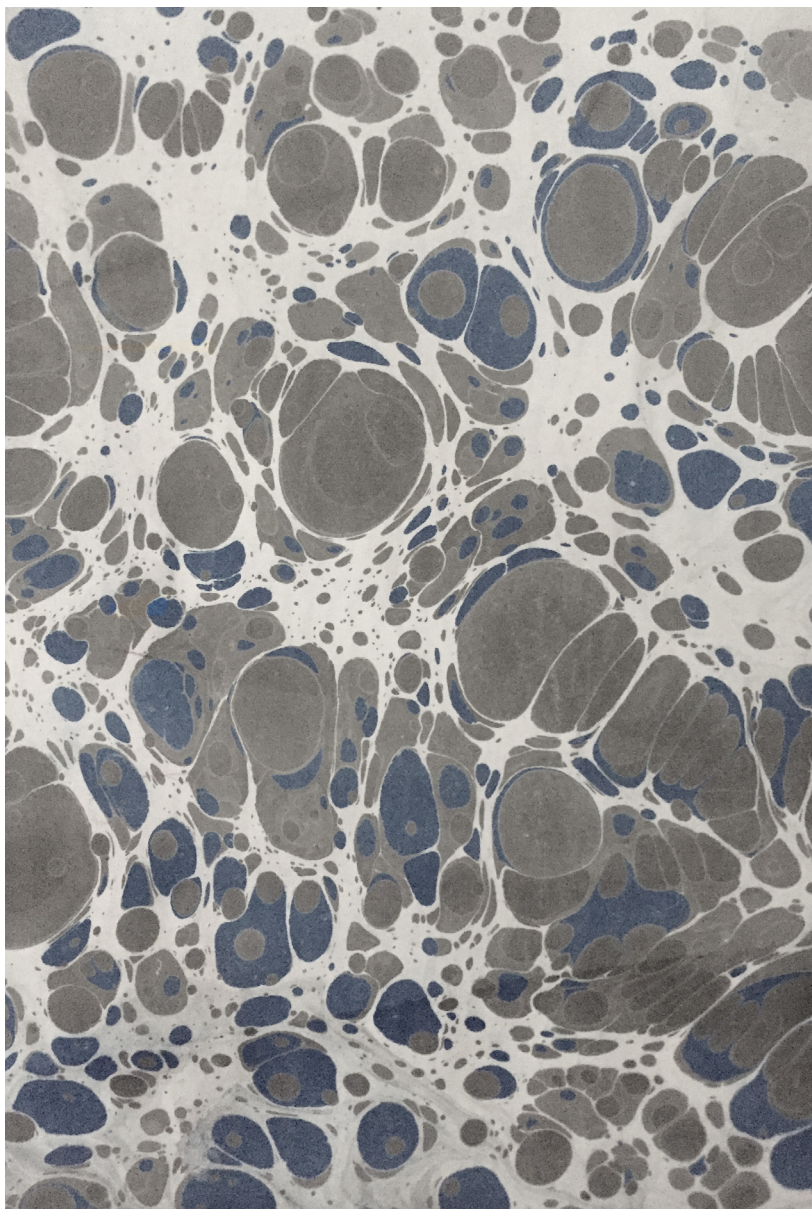
Peinture projetée sur une feuille de papier : aspect cosmique



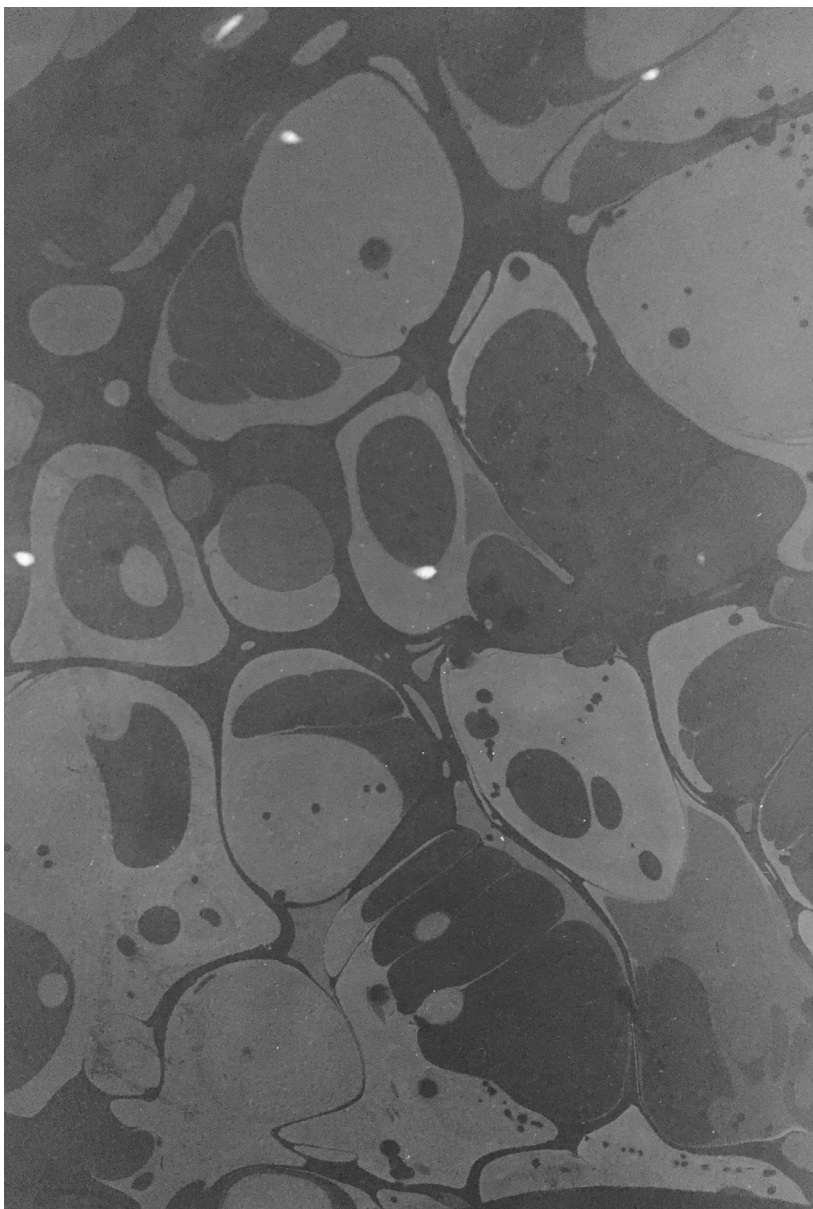


Tests de texture avec différents outils
(Feutre, encre, peinture, craie, pastel...)



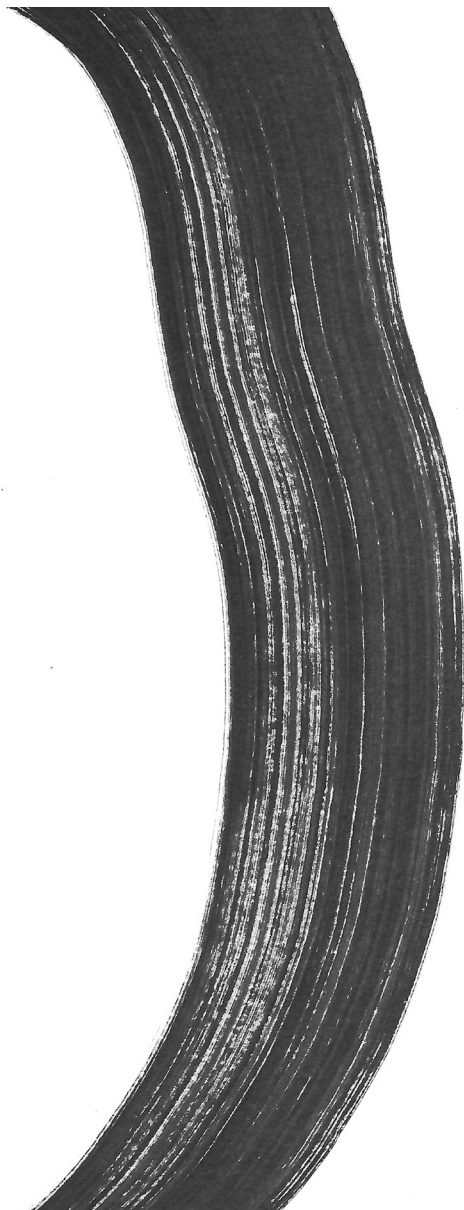


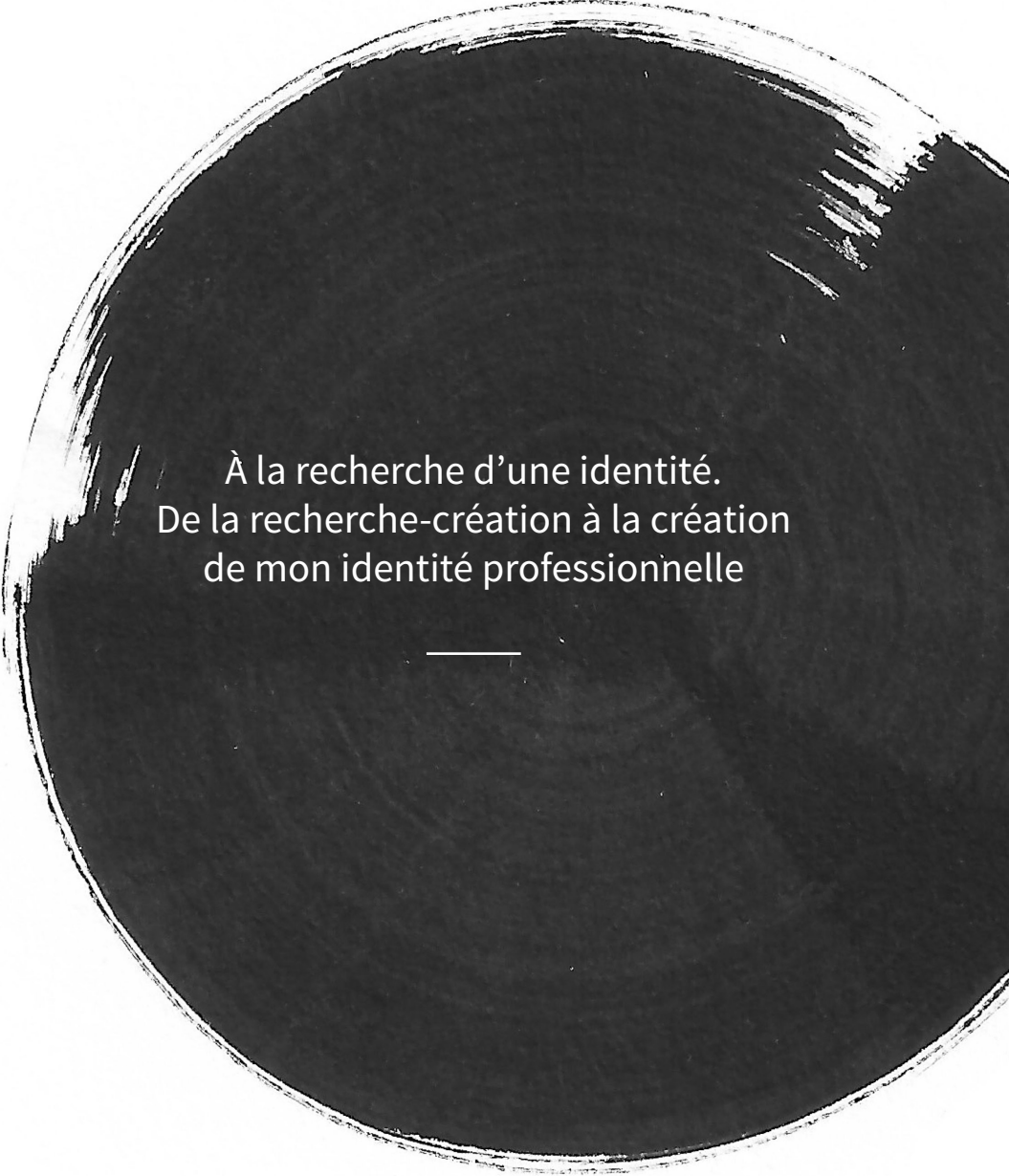
Marblure sur papier





Utilisation d'un feutre d'encre noire à mine épaisse - 30 mm





À la recherche d'une identité.
De la recherche-crédation à la création
de mon identité professionnelle

« Et moi dans tout ça »

Le fait main est une philosophie de vie, que ce soit dans mes pratiques personnelles, mais aussi lors de mes expériences professionnelles. C'est une pratique qui fait partie de mon quotidien et reflète mes convictions et les valeurs que je soutiens. De manière créative, ludique et manuelle, je retrouve dans chaque projet le plaisir de créer par moi-même et de donner vie à un projet singulier.

Dans le milieu professionnel, lors de mes expériences de stages ou projets professionnels, j'ai pour objectif d'inclure la pratique du fait main. Par différentes manières et techniques, je fais en sorte que mes projets soient uniques, grâce à l'apport de la main et à des techniques artisanales. Faire soi-même laisse place au hasard et rend un projet singulier.

Lors de mes différentes recherches de stages, un critère était essentiel : trouver un milieu professionnel qui porte un intérêt particulier aux pratiques manuelles. Dans le domaine du graphisme, nous pouvons parler de calligraphie, de sérigraphie, de reliure ou encore de gravure. Il existe de multiples pratiques dites artisanales et c'est autour de cela que je souhaite évoluer et construire mon futur métier.

69

En 2017, lors d'un stage chez laia loio Studio, un petit atelier situé dans le 11^{ème} arrondissement de Paris, j'ai pu, grâce à mes deux maîtresses de stage, faire grandir en moi l'envie de créer par moi-même et de pratiquer des techniques artisanales, tout en les mettant au goût du jour, dans un graphisme actuel. À travers les workshop teinture, broderie ou encore marbling ainsi que les spécialités de chacune de mes maîtresses de stage, à savoir la broderie et la calligraphie, j'ai pu enrichir mes connaissances ainsi que mes pratiques dans le graphisme. Ma main avait pris le pas sur les technologies et donnait au graphisme une nouvelle dimension.

C'est donc vers cette envie d'inclure le fait main dans mes pratiques que mes projets se portent. Que ce soit pour mon mémoire de fin d'année ou mon projet professionnel, tous deux sont liés par le même objectif : faire en sorte que le fait main reprenne une part importante dans le domaine du graphisme, mais aussi dans la vie de tous les jours. L'activité manuelle n'est pas simplement une activité ludique, mais devient aujourd'hui un vrai besoin et une réelle envie de la population d'apprendre et de vivre autrement.

Le fait main est un besoin de revenir à l'essentiel et peut-être aussi une sorte de thérapie face au stress du monde actuel.

C'est pourquoi j'ai pour souhait de réaliser mon avenir professionnel dans cet objectif-là. En association avec Anouk Darondeau, notre projet professionnel consiste en la création d'un studio de création graphique que nous avons choisi d'appeler « Studio Minuit ». À la fois studio de création graphique, boutique et atelier, nous envisageons de créer et proposer nos créations à la vente dans une relation transparente avec le client. Nous souhaitons, dans notre entreprise, valoriser un retour à des techniques artisanales et au travail de la main, que nous combineront avec nos connaissances des logiciels et des technologies de création actuelles. En cela, notre projet professionnel rejoint nos mémoires respectifs portant tous deux sur l'artisanat dans le graphisme, traduisant notre volonté de créer un studio en dehors des circuits de distribution industrielle suite à la constatation d'une baisse des savoir-faire en graphisme. Le fait-main nous tient à cœur et nous souhaitons en faire le maître mot de notre projet.

Notre projet professionnel consiste, dans un premier temps, en la création de l'identité de notre marque. Cela passe par la réalisation d'un logo qui réunit nos aspirations communes, à savoir un graphisme épuré, du dessin au trait, une typographie fine et des couleurs dans les tons pastels contrastées par des couleurs fortes. Nous souhaitons également mettre en avant,

dans notre identité, le fait que nous produisons de manière partiellement artisanale. Aussi, notre logo rendra un hommage au travail de la main.

Nous avons également comme objectif la réalisation de nos différentes collections de papeterie que nous proposerons à la vente. Des objets, des créations uniques que nous souhaitons réaliser nous-même par le biais de pratiques et de techniques artisanales et qui comprendraient par exemple des affiches décoratives, des cartes postales, des carnets, des calendriers ou encore des tote bags.

Nous voulons produire des objets de qualité, fabriqués en France, et mettant en avant notre savoir-faire dans une dimension éthique et responsable, nous plaçant en dehors des circuits industriels, grâce à la réalisation globale de produits à la manière des ateliers d'artisans pour conquérir un marché émergent. Il s'agit du résultat d'une nouvelle volonté de consommer local et en dehors des circuits de production industrielle de la grande distribution.

Pour nous opposer à cela, nous pensons à la création d'objets personnalisables en fonction des demandes du client, que ce soit au niveau de la couleur ou d'un apport typographique. Nous aimerions pouvoir évoluer de manière autonome dans notre travail de graphiste avec des outils simples et de larges possibilités de conception.

Notre intention est donc de mettre en avant une réalisation artisanale des produits que nous mettrions en vente. Il s'agit ici d'une envie et d'un désir que nous portons en nous depuis longtemps. Ce projet nous permettrait de mettre en place un tel objectif de vie. Nous sommes toutes deux très sensibles au travail de la main et pratiquons le plus souvent possible pour apprendre et découvrir de nouvelles choses. Nous souhaitons pratiquer le graphisme en accord avec nos convictions et nos envies de garder un aspect manuel dans notre travail.

Graphiste-Artisan, un métier d'avenir

Alors qui sont les artisans d'aujourd'hui et qui seront les artisans de demain ? Une question qui amène à s'interroger sur les nouveaux visages de l'artisanat.

Au fil du temps le métier de graphiste évolue, tout comme les techniques qu'il emploie. Nous sommes passés de la reproduction manuelle (copies et enluminures) aux techniques de reproduction mécanique telles que la gravure, le tampon, la typographie, le caractère mobile, la lithographie, l'offset et la sérigraphie, en particulier des techniques que nous retrouvons dans l'artisanat. Le graphisme et l'artisanat sont deux domaines que nous pouvons lier aujourd'hui.

Tous les jours de nouvelles idées éclosent, de nouvelles choses voient le jour. Le monde est en perpétuelle évolution, tout comme le designer qui n'est désormais plus simplement designer mais peut être une multitude d'autres choses. Grâce à cette mouvance que j'expose dans mon mémoire, nous constatons que les métiers et les individus évoluent vers une pratique pluridisciplinaire. À vouloir apprendre toujours plus, nous créons de nouvelles facettes à notre pratique et possédons de nouvelles cordes à nos arcs.

Nous pouvons aujourd'hui parler de designer-artisan ou encore d'artiste-artisan. Les métiers évoluent et les travailleurs apprennent à collaborer et acquièrent de nouvelles compétences en s'ouvrant à de nouvelles perspectives de vie et de travail. À travers une recherche de pérennité écologique et matérielle, un retour vers des valeurs authentiques et humaines voit le jour. Ainsi, pour répondre au nouveau besoin de la société, les designers se tournent vers des pratiques et savoir-faire artisanaux. Grâce au nouvel intérêt des designers pour le travail manuel, une revalorisation de l'artisanat s'opère, allant jusqu'à l'émergence d'un nouveau métier tel qu'« artisan-designer ».

Nous pouvons aussi entendre parler de Designer-Maker, une « Nouvelle génération qui introduit une dimension artisanale à des objets, ordinairement imaginés dans une perspective industrielle » et qui « inclut une part de fait main, qui appelle à une dé-standardisation de la production et aborde la customisation, rendue possible par le nouveau moyen de fabrication. »¹

Le Designer-Producteur s'inscrit dans une démarche d'entreprise autonome et jongle avec l'imaginaire d'une pratique d'artisan qui ne se détache pas forcément d'un partenaire industriel mais qui cherche à prendre part au processus de fabrication de manière intelligente.

Je vous parle ici d'un métier auquel j'aspire, alliant des compétences provenant des deux disciplines : à la fois les caractéristiques de l'artisanat, un métier manuel mettant en avant la transmission de connaissances pratiques, techniques et de savoir-faire, mais aussi celles du métier de graphiste designer, plus conceptualisé et où il est nécessaire de maîtriser les nouvelles technologies. Il s'agirait ici d'une profession hybride où les approches de chacun des domaines seraient utilisées : une manière d'être pluridisciplinaire. Comme un « artisanat high-tech »², qui est un artisanat numérique alliant la passion pour la pratique manuelle avec les capacités numériques.

L'expérience avec la matière peut inspirer de nouvelles idées, formes et procédés qui feront évoluer un projet de design. Aujourd'hui, de nombreux projets naissent de collaborations entre designers et artisans. En tant que designer graphique, l'intérêt de cette hybridation est la flexibilité du métier d'artisan. Contrairement à une production mécanisée, le travail manuel peut-être arrêté à tout moment pour être questionné ou prendre une nouvelle direction. Prendre le temps de créer, d'expérimenter, de produire et d'apprendre est un luxe et une particularité de l'artisanat qui apporterait une plus-value au travail d'un graphiste.

1. · McGuirk, Justin, « The art of craft : The rise of the designer-maker », Guardian.co.uk, 01 Août 2011.

2. · Annick Lantenois - Ouvrir les chemins - Graphisme en France 2012 - code, outils, design - p.18

Si le statut de l'artisan a changé, il en est de même pour son atelier. Grâce à la ré-appropriation des techniques artisanales et son association avec les machines, les nouveaux artisans ré-interprètent l'atelier de leurs ancêtres.

Comme nous avons pu le voir avec l'apparition des Fab Lab et des makerspaces, l'individu détient l'envie de fabriquer ses propres outils ou technologies. Avec le mouvement « faire », les ateliers prennent une autre dimension et se transforment alors en exposition d'outils divers où règne la pratique et l'apprentissage. Ces espaces deviennent des démonstrations du savoir-faire collectif, à la fois lieux de travail et lieux de vie, ce qui pourrait nous rappeler les ateliers du Moyen-Âge, où maîtres, compagnons et apprentis vivaient tous ensemble.

L'espace de l'atelier est aussi interrogé. Plus seulement réservé au professionnel, l'atelier se déplace de plus en plus vers la maison. Grâce aux grandes surfaces, nous pouvons retrouver toute sorte d'outils, tels que l'encre, les tampons ou pochoirs accessibles par tous, à petits prix. Appelés des outils de « loisirs créatifs », ceux-ci permettent à tout le monde de produire chez soi et soi-même. En plus des outils de création, nous pouvons voir désormais de nombreuses petites machines-outils entrer dans nos maisons. C'est le cas avec l'imprimante 3D ou la découpeuse à vinyl, comme cela a été le cas avec l'installation des ordinateurs et des imprimantes dans nos habitations. Le futur nous réserve peut-être la même chose avec d'autres machines de fabrication numérique que l'on trouve actuellement dans les makerspaces.

Cette nouvelle manière de vivre vient alors bousculer le quotidien et peut donner envie de se réorienter vers des métiers plus manuels. C'est le cas de certains individus alors appelés les Néo-artisans : des personnes qui ont eu envie de tourner le dos à leur quotidien ennuyeux pour renouer avec quelque chose de plus tangible.

« Se reconverter pour un job-passion, faire à nouveau avec ses mains pour s'exprimer de façon plus personnelle, acquérir un

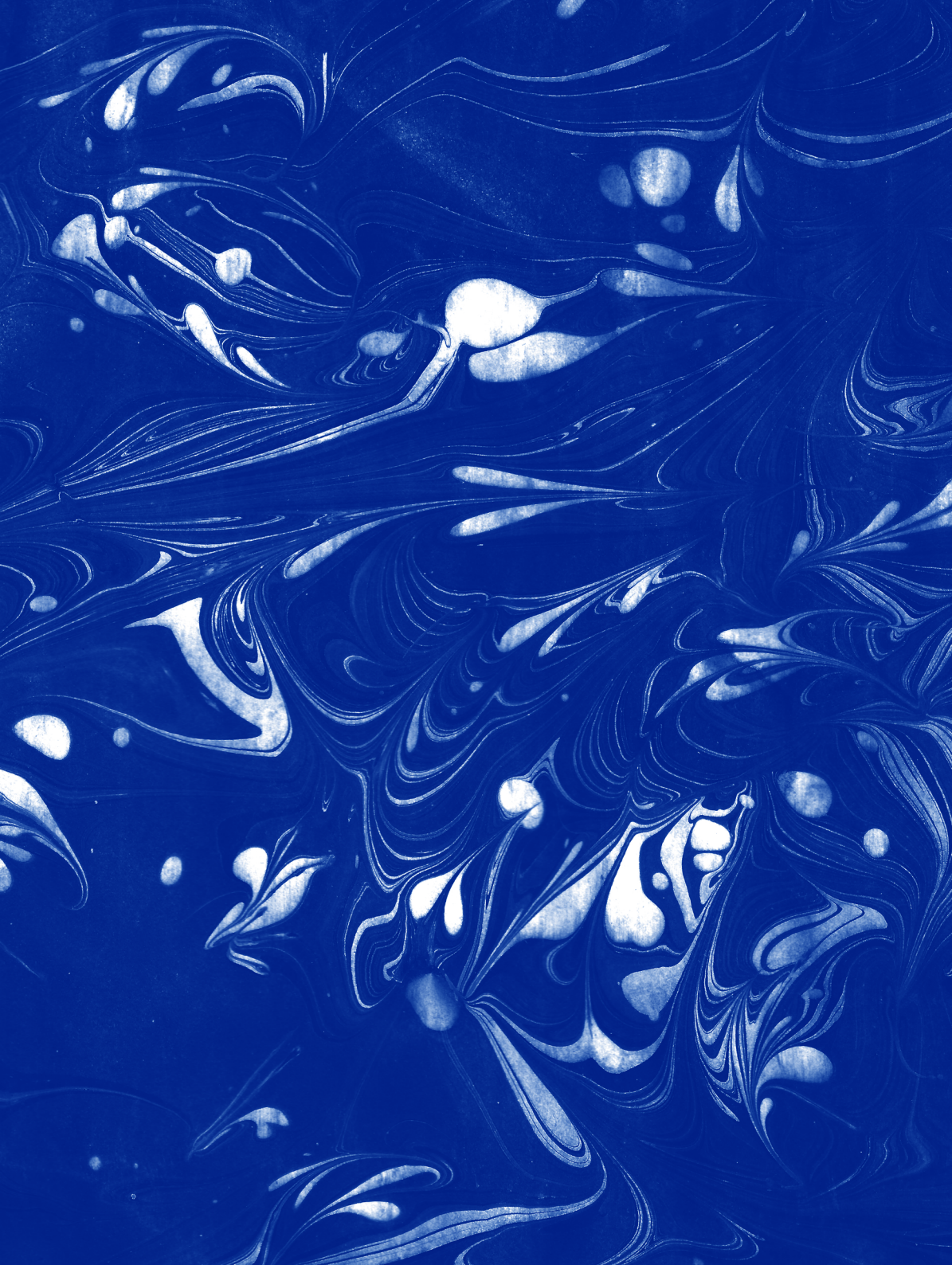
savoir-faire tangible (...) autant de motifs qui poussent ces anciens cadres vers les métiers de l'artisanat. »³

De l'utilisateur au praticien, nous sommes rentrés dans l'ère de l'utilisateur concepteur, consommateur, prescripteur, bidouilleur... .

L'utilisateur cherche une place dans le processus de conception.

C'est pourquoi, j'ai réalisé mon mémoire de manière à ce que l'utilisateur, le lecteur, puisse intervenir sur mon mémoire et participer grâce à différents modules lui apportant une expérience de création manuelle. Mon mémoire devient alors lieu d'expérience et d'expérimentation. L'utilisateur devient acteur et c'est par la pratique que cela se fait.

3. For Me lab - La nouvelle vague des Néo-artisans - le 2 juillet 2018
<https://formelab.com/la-nouvelle-vague-des-neo-artisans/>



CONCLUSION

Pour conclure, on constate une grande évolution de « celui qui fait », au fil du temps, au fil des siècles, avec les outils techniques qui lui sont propres. L'Home Faber se réinvente et laisse place à des individus avec de nouveaux besoins, de nouvelles envies et convictions et qui veulent être acteurs et non plus spectateurs. Devenir acteur passe par la pratique. C'est en communauté que ces personnes se retrouvent et créent toutes ensemble une façon différente de travailler et de concevoir au quotidien.

De nouvelles manières de faire voient le jour avec un rapport différent à la pratique, et donc à l'outil.

L'artisanat se lie au numérique pour créer une nouvelle forme d'artisan, un artisanat moderne que s'approprient les designers. On fait face aujourd'hui à un design plus libre, que ce soit dans sa posture ou dans sa manière de « faire » : la liberté de choisir, d'avoir une créativité débridée et autonome.

En tant que future graphiste-artisan, je souhaite pouvoir réintroduire l'envie de faire dans le quotidien de chacun, engendrer l'envie d'expérimenter et faire partager à tous mes savoirs et cette nouvelle manière de travailler.

Re-penser nos manières de consommer, ré-utiliser les matériaux et objets, re-faire les choses autrement, etc.
Cette logique « du Re » est la marque de fabrique de l'esprit et des actions du mouvement « faire » qui me tient à cœur.

REMERCIEMENTS

La réalisation de ce mémoire n'a été possible que grâce à plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner de toute ma reconnaissance. Je voudrais tout d'abord adresser ma gratitude aux directeurs de recherche de ce mémoire, Lucie Ling et Patrick Barres, pour leur patience, leur disponibilité et surtout leurs judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion. Je désire aussi remercier les enseignants Emmanuelle Sans et François Malbezin qui m'ont fourni les outils nécessaires à la réussite de mes études universitaires. Et pour finir, je voudrais remercier ma famille pour son soutien moral et sa présence.

GLOSSAIRE

• **Art & Craft** : Ce mouvement artistique est né en Angleterre dans les années 1860 et s'est développé jusqu'à dans les années 1910. Le père fondateur du mouvement est William Morris, imprimeur, écrivain, poète et peintre britannique. L'une des principales préoccupations de ce mouvement d'artistes-artisans est l'inquiétude face au progrès industriel qui révolutionne l'organisation sociale et la manière de travailler. (division des tâches et ouvrier spécialisé sur une tâche seulement). Pour eux, le bonheur et l'épanouissement résident dans l'artisanat et le fait main, et notamment dans la participation du début à la fin de la réalisation d'un objet. Ils prônent la cohésion sociale des communautés dans lesquelles l'artisan éprouve du plaisir dans le travail manuel.

• **Atelier** : L'atelier est un lieu de travail d'artisans et d'artistes.

83

• **Artisan** : Le mot artisan, du latin *de arte* « métier », est une personne qui fait un travail manuel et qui exerce des techniques traditionnelles. L'artisan est celui qui met son art au service d'autrui, mais également celui qui exerce un métier en suivant les règles d'un art établi, en opposition aux métiers industriels. L'artisan assure tous les stades de la réalisation de son produit ou service, de sa transformation à sa commercialisation.

• **Artisanat** : L'artisanat est un corps de métier, un ensemble sociologique d'artisans qui transforment des produits grâce à un savoir-faire particulier hors contexte industriel.

• **Artisan-Designer** : Une profession en pleine expansion mêlant deux métiers de la création. Ce qui est au centre de leur démarche de réalisation, c'est la connaissance et le façonnage de la matière.

• **Automatisation** : L'automatisation est le fait d'automatiser

l'exécution d'une tâche ou d'une suite d'opérations techniques conduisant à réduire, voire à supprimer la part de l'intervention humaine directe dans les processus de production industrielle. En mécanique, un automate est une machine imitant les mouvements d'un être vivant.

• **Autonomie** : Du grec *autonomia*, l'autonomie est la capacité de quelqu'un à être autonome, à ne pas être dépendant d'autrui. C'est le caractère de quelque chose qui fonctionne ou évolue indépendamment d'autre chose.

• **Collaboration** : Du latin médiéval *collaboratio*, *-onis*, une collaboration est l'acte de collaborer, de travailler avec quelqu'un, de participer à une œuvre avec d'autres personnes.

• **Collectif** : Du latin *collectivus*, qui signifie «rassembler», un collectif est un ensemble de personnes appartenant généralement à un groupe. Quelque chose de collectif signifie quelque chose de commun, de conjoint et qui est effectué à plusieurs.

• **Communauté** : Du latin *communitas*, une communauté est un ensemble de personnes unies par des liens d'intérêts communs, des habitudes communes, des opinions ou des caractères communs.

• **Création** : Créer est une action d'établir, de fonder quelque chose qui n'existait pas encore, un moyen de mise en œuvre d'une idée. À partir d'une pensée théorique, on élabore des méthodologies de mise en forme. L'objectif est de concevoir une idée que l'on réalise par la suite : un acte de mise en forme d'une pensée qui était auparavant immatérielle.

• **Design** : « Le design est devenu l'outil le plus puissant avec lequel l'homme forme ses outils et son environnement. » Victor Papanek - designer et enseignant.

• **Design Graphique** : Le design graphique est une discipline qui consiste à traiter des informations par le visuel. C'est une création, un choix et une utilisation d'éléments graphiques visant à élaborer un objet de communication.

• **Do it Yourself** : Le Do It Yourself (DIY), qui signifie « Faites-le vous-même » ou encore « Faites-le par vous-même » est l'ensemble d'activités visant à créer ou réparer des objets de la vie courante, technologiques ou artistiques, généralement de façon artisanale.

• **Erreur** : Du latin *error*, *-oris*, l'erreur est l'acte de se tromper, d'adopter ou d'exposer une opinion non-conforme à la vérité.

• **Expérimentation/Expérimenter** : L'expérimentation est l'action d'expérimenter, d'éprouver, de tester et de vérifier. C'est vouloir connaître quelque chose par l'expérience.

• **Fab Lab** : Un Fab Lab, contraction de l'anglais fabrication laboratory, « laboratoire de fabrication » est un lieu ouvert au public où il est mis à disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets. C'est une plateforme collaborative de prototypes rapides d'objets physiques.

• **Fait main** : Action de fabriquer quelque chose manuellement ou de façon artisanale et non-industrialisée.

• **« Faire »** : « Le faire » permet de se réapproprier le monde grâce à une meilleure connaissance des processus de fabrication. Il permet de prendre confiance en soi et en sa capacité à comprendre et créer mais aussi à partager son savoir et bénéficier des découvertes de la communauté. Trois objectifs qui en font un peu plus qu'un mouvement, presque une philosophie... » Berchon, Mathilde et Routin, Véronique. *Maker (1/2) Faire société* 2011.

• **Geste** : Du latin *gestus*, est un mouvement du corps, principalement de la main, des bras, de la tête, porteur ou non de signification. C'est l'action de mouvoir les mains dans un but de préhension ou de manipulation.

• **Hacker** : De l'anglais « to hack into » : entrer par effraction. Le mot hacker signifie bidouiller, bricoler. En français, il peut se traduire par bidouilleur. C'est une personne qui ne souhaite pas subir les technologies et cherche donc à se les approprier et à en prendre le contrôle pour les dépasser et les détourner, mais sans pour autant les détruire. On peut les appeler les artisans de la bidouille.

• **Hackerspace** : Les hackerspaces découlent de la culture hacker. Un hackerspace est un lieu où des gens avec un intérêt commun peuvent se rencontrer et collaborer. Les Hackerspaces peuvent être vus comme des laboratoires communautaires ouverts où des gens peuvent partager ressources et savoir.

• **Hasard** : Le hasard est un évènement imprévu, un enchaînement de circonstances échappant à la raison humaine, mais également le destin.

• **Individu/individualité** : Du latin scolastique *individuum*, qui signifie « indivisible », ce mot est employé au sens large désignant un « être formant une unité distincte ». Il désigne un membre d'une collectivité humaine. L'individualité est le caractère original d'une personne, ce qui constitue l'individu.

• **Industrie** : Du latin *industria* « activité », L'industrie est un ensemble d'activités économiques qui produisent des biens matériels par la transformation et la mise en œuvre de matières premières. Il s'agit d'une production en série et à grande échelle.

• **Machine** : Une machine est un appareil construit par l'homme permettant d'effectuer une tâche précise bien plus rapidement et efficacement que l'homme.

• **Maker** : Maker se traduisant par « faiseur », signifie « celui qui fait ». Ce terme désigne les personnes passionnées qui aiment créer, détourner ou bricoler pendant leur temps libre, grâce à des technologies ou en utilisant leurs mains. Le maker est donc au sens large l'artisan-bricoleur de la fabrication numérique. Les makers sont une nouvelle génération de fabricants.

• **Makerspace** : Un makerspace est un lieu de type atelier de fabrication numérique, une évolution du hackerspace. Il est ouvert au public et met à disposition des machines-outils manuelles ou à commande numérique habituellement réservées à des professionnels dans un but de prototypage rapide ou de production à petite échelle.

• **Matière** : La matière est une substance étendue, divisible, pesante et susceptible de prendre toutes sortes de formes. C'est une substance spécifique que l'on peut connaître par ses propriétés, qui constitue les choses et qui peut être perçue par les sens. La matière première est un produit de base non élaboré ayant subi une première transformation et dont on tire des produits manufacturés.

• **Mécanisation** : La mécanisation est le fait de remplacer le travail de l'homme par des machines. La mécanisation s'accélère aujourd'hui dans l'industrie grâce à la robotisation.

• **Routine** : Synonyme de répétition, la routine est une habitude mécanique, irréfléchie, et qui résulte d'une succession d'actions répétées sans cesse. La routine est un moyen d'acquérir une connaissance par une longue pratique, une longue expérience, davantage que par l'enseignement.

• **Savoir-faire** : Le savoir-faire est un ensemble de compétences acquises par l'expérience dans l'exercice d'un métier. C'est aussi un art ou une technique de mise en œuvre correcte de toutes les actions ou opérations permettant l'exécution d'une production

artisanale ou industrielle. C'est une habilité qui peut être manuelle et/ou intellectuelle.

- **Singularité** : La singularité est le fait d'être singulier, unique ou de rendre quelque chose singulier.

- **Veille** : La veille représente une action de recherche et de surveillance de ce qui existe, elle peut être applicable à tous les métiers. Elle permet de réaliser des recherches par anticipation. Paradoxalement, elle permet aussi de réaliser des processus d'inspiration créative.

- **Workshop** : Un workshop est un atelier de travail organisé, le plus souvent par une entreprise ou une organisation, axé sur une thématique en particulier. Ces événements permettent de rassembler un certain nombre de personnes autour d'une problématique, d'une idée ou d'un concept ou d'une technique.

BIBLIOGRAPHIE

Artisanat

- COQUERY, Natacha. Artisans, industrie. Nouvelles révolutions du Moyen Âge à nos jours. Paris : ENS-LSH Editions, 1^{er} janvier 2005. Collection Cahiers d'Histoire et de Philosophie des Sciences.
- GUILLAUME, Valérie. L'artisanat, la main et l'industrialisation. Département Recherche & Édition, Publication semestrielle, Juin 2012. IFM Institut Français de la mode.
- MORRIS, William. L'art et l'artisanat. Paris : Rivages, 2011. Collection PR.RI.PF.ART.
- PERRUCHINI, Magali. Nouveaux Artisans, portrait d'une génération qui bouscule les codes. Paris : Édition Eyrolles, 2018.
- SENNETT, Richard. Ce que sait la main, la culture de l'artisanat. Édition : Albin Michel, 6 janvier 2010.
- ZARCA, Bernard. L'artisanat français. Du métier traditionnel au groupe social. Paris : FeniXX réédition numérique (economica), 1986.

91

Création

- INGLEDEW, John. Tous créatif ! Un guide pour se stimuler ses idées. Paris : Maison d'édition Pyramid, 21 janvier 2016.
- PHAM-BOUWENS, Marie-Laure. L'atelier imprimerie. Paris : Édition Mango Jeunesse, 8 septembre 2017. Collection Les après-midi créatifs.

Do It Yourself

- BARRY, Ramona et Rebecca JOBSON. Le grand livre des loisirs créatifs, Arts, outils, techniques et projets. Paris : Édition Pyramid, 2016.
- DELPRAT, Étienne. Système DIY, Faire soi-même à l'ère du 2.0. Paris : Édition Alternatives, 2013. Collection SOCIETE ALT.

- HEIN, Fabien. Do It Yourself ! Autodétermination et culture punk. Paris : Édition Le Passager clandestin, 2012. Collection Essais
- MENICHINELLI, Massimo. FabLab - La révolution est en marche. Paris : Édition Pyramid, 3 septembre 2015.

Graphisme

- LANTENOIS, Annick. Le vertige du funambule - Le design graphique entre économie et morale. Paris : Éditions B42, 2013.
- WRAY, Anna. Graphisme fait main, Outils et techniques par delà-l'ordinateur. Paris : Édition Pyramyd, 2010.

Philosophie

- DEWEY, John. L'art comme expérience. Paris : Folio, 23 avril 2010. Collection Folio Essai.
- PALLASMAA, Juhani. La main qui pense. Édition ACTES SUD, 17 mai 2013. Collection Architecture. 164 pages.

Sociologie

- JACQUET, Hugues. L'intelligence de la main. Paris : Édition L'Harmattan, 2012. Collection Logiques sociales.
- BERZBACH, Frank. L'art d'une vie créative - les vertus de la pleine conscience. Paris : Édition Pyramid, 5 novembre 2015.
- BERZBACH, Frank. Psychologie pour les créatifs - survivre au travail. Paris : Édition Pyramid, 2 juin 2016.
- BOUTILLIER, Sophie et Claude FOURNIER. Revue - Artisanat, la modernité réinventée. Paris : Édition L'Harmattan, 1 septembre 2006.
- LALLEMENT, Michel. L'Âge de faire - Hacking, travail, anarchie. Édition Points, 19 avril 2018. Collection Points essais.
- LALLEMENT, Michel. Le travail. Une sociologie contemporaine. Paris : Folio, 2007, rééd. 2009. Collection Folio Essai.

WEBOGRAPHIE

Artisanat

- MAGGIORI, Robert. Haut les mains, 7 janvier 2010. Libération
http://next.liberation.fr/livres/2010/01/07/haut-les-mains_603000
- Les mains baladeuses. Parcours de vie faits- main
<http://lesmainsbaladeuses.com/>

Do it Yourself

- Michael Shiloh - Teach Me To Make
<http://www.teachmetomake.com/index.htm>

VIDÉOGRAPHIE

Graphisme

- Thibaut Malet, un créateur à la croisée des savoir-faire.
<https://www.ducotedechezvous.com/article/thibaut-malet-un-createur-a-la-croisee-des-savoir-faire/>

Colophon

Mémoire de Léa Fernandez
Réalisé dans le cadre du Master Design Graphique,
Communication et Édition
Institut Supérieur Couleur Image Design - ISCID, Montauban
leafernandez@outlook.fr
Imprimé en Juin 2019
À Auch

Typographie

Source Sans Pro - Paul D. Hunt. - Adobe Systems
Archer Pro - Tobias Frere-Jones et Jonathan Hoefler -
Martha Stewart Living Magazine

Ce mémoire porte sur la valorisation du fait main dans le domaine du graphisme et l'envie de faciliter cette pratique et de proposer une approche de création graphique différente du numérique. L'idée est d'avoir une pratique graphique dans l'optique du fait main et de l'artisanat et de revenir à des méthodes de création artisanales et manuelles avec les moyens que nous avons à notre disposition. Dans la perspective du « faire soi-même », mon mémoire prône le retour à la main et dévoile cette nouvelle mentalité et ce désir de vouloir revenir à des pratiques manuelles, proches de celles que nous retrouvons dans l'artisanat.

Ce mémoire traduit pour moi une volonté de créer en dehors des circuits de distribution industriels, suite à la constatation d'une baisse des savoir-faire en graphisme. Le but de ce mémoire est alors de montrer que le fait main revient à la mode et que la société change petit à petit vers une mentalité plus responsable. Notamment avec le mouvement « Do it Yourself » qui donne l'envie de faire par soi-même.

L'expérience est alors une notion importante dans mon mémoire et c'est à travers l'expérimentation que je mène mon lecteur à produire par lui-même et à passer d'utilisateur à praticien.

Soyons créatif et créons par nous-même !

This Thesis focuses on the valorization of handmade graphics and the desire to facilitate this practice and to offer a different graphic design approach from that of the digital one. The idea is to have a graphic practice in the optics of the hand-made and the craft, and to come back to artisanal and manual methods of creation with the tools that we have at our disposal. In the perspective of "do it yourself", my thesis advocates the return to the hand and reveals this new mentality and desire to return to manual practices, close to those that we find in the craft.

This thesis translates my will to create outside of the industrial distribution channels, in the wake of a drop in graphics know-how.

The purpose of this thesis is to show that handmade is back in fashion and that society is slowly changing towards a more responsible mentality. Especially with the «Do it Yourself» movement, which gives the desire to do it by oneself.

Experience is then an important notion in my thesis and it is through experimentation that I take my reader to produce on his own and to pass from user to practitioner.

Let's be creative and create by ourselves !