



N° 3 / 03

Annexe

Rapport de stage – Feuille technique

Afin d'ancrer mon écrit dans une action concrète, j'explorer quelques propositions de projets et amène une réflexion sur la position du designer graphique dans le contexte social actuel.

Victor Besse – Mémoire de recherche
DSAA Design mention graphisme
Lycée Saint-Exupéry

Annexe 2

I -Rapport de stage

II - Fiche technique

Rapport de stage
München Fablab
2016-2017

Ma première année de diplôme supérieur d'arts appliqués s'est terminée par un stage de trois mois à l'étranger au sein du fablab de la ville de Munich, en Allemagne. Le Fablab München est une association privée principalement financée grâce à un système d'adhésions. Mais en réalité il s'agit d'avantage d'un regroupement de personnes qui font vivre un espace de création, d'échanges et de rencontres. Sans réelle hiérarchie, chaque membre s'investit dans l'entretien du lieu et possède un droit de parole sur ce qui s'y passe.

Après des projets personnels et scolaires essentiellement menés autour du numérique, je désirais inscrire cette période de stage à la fois dans un espace de création physique et dans un contexte de socialisation. L'expérience en Fablab est apparue comme l'occasion d'investir de nouveaux outils et de développer des compétences techniques, exploitables dans le cadre de la conception du macro-projet de la deuxième année d'étude. C'est pourquoi j'ai favorisé ce type de lieu à celui du cadre de l'agence traditionnelle de communication. Mon choix s'est porté sur le fablab de Munich car celui-ci semblait très actif dans le milieu éducatif de la ville et organisait régulièrement de nombreux workshops pour ses membres. En partenariat avec plusieurs écoles munichoises, le fablab s'inscrit dans une réelle mission de partage du savoir-faire et à l'initiation au prototypage numérique. Son calendrier est supervisé depuis un wiki qui sert aussi de lieu d'échange, de forum et de support de tutoriels. De plus chaque membre est encouragé à dispenser des cours ou atelier autour de ses connaissances personnelles en échange d'une rémunération. J'ai intégré le fablab en tant que designer graphique dont les missions consistaient à participer aux projets du fablab et apporter une surcouche graphique au lieu durant mon séjour. Il s'agissait aussi pour moi, en plus de m'investir au sein des actions du fablab, de disposer du matériel et des ressources nécessaires pour expérimenter de nouvelles choses. Mais

contre toute attente, ce stage a été l'occasion pour moi de découvrir une nouvelle stratification du milieu professionnel et une autre situation du designer graphique.

Je tiens avant de poursuivre, à remercier le Fablab München et tous ses membres qui ont été d'une gentillesse incroyable et d'une grande sympathie. Je tiens tout particulièrement à remercier mon maître de stage Andreas Kahler pour m'avoir accueilli au sein du Fablab.

Le fablab de Munich dispose d'un réseau auprès de nombreux espaces collectifs de fabrication de la ville. Loin de tout esprit de concurrence, ces espaces réunissent régulièrement leurs compétences et leur équipement afin de collaborer dans divers projets. Lorsque le lieu n'accueille pas le public ou n'organise pas des cours en interne, une équipe spécifique de membres est employée par le fablab afin d'animer des ateliers auprès de nombreuses classes de la ville. Ces ateliers payants participent à financer le lieu en s'ajoutant à la location ponctuelles des machines par des intervenants extérieurs. Le cœur d'activité de la structure reste l'éducation de la jeunesse au « do it yourself » et à l'appropriation des outils de fabrication. Le Fablab München travaille avec beaucoup d'écoles, les classes vont de la petite section jusqu'au Gymnasium (l'équivalent du collège et lycée en France). Les établissements scolaires en Allemagne ont à cœur d'amener leurs élèves à expérimenter des pratiques manuelles. Le fablab s'avère alors bénéfique pour les écoles qui ne disposent pas des moyens ou de la place pour accueillir l'équipement nécessaire. En plus de libérer des cours habituels l'esprit des étudiants, l'initiation aux logiciels et à la fabrication d'objets du quotidien démystifie le processus de conception des objets. Les jeunes prennent alors conscience qu'il est facile et à la portée de tous de sérigraphier ses vêtements, fabriquer sa coque de téléphone ou modéliser des paysages en trois dimensions. Les technologies numériques ont eu tendance ces dernières années à se voir centralisées dans les mains des entreprises



ou des experts. La démocratisation des outils numériques permet de défaire le fétichisme autour des objets et des technologies.

Je suis arrivé en tant que designer graphique mais la réalité des fablabs veut qu'il y soit impossible d'y occuper une fonction exclusive. Les missions étaient nombreuses et variées et je me retrouvais rarement à faire ce pourquoi j'y étais venu le matin. Ma principale mission a toutefois était de développer une identité visuelle pour le nouvel espace dans lequel emménageait le fablab. Cela consistait dans un premier temps à concevoir une charte graphique destinée à être déployée sur des t-shirts ainsi que diverses fournitures du fablab pour leurs portes ouvertes. Dans un second temps il m'a fallu penser une signalétique pour les nouveaux espaces des machines. La difficulté rencontrée a été de trouver un style et un design qui rassemble et plaise à tout les membres. Comme j'en ai déjà fait mention précédemment, le fablab se concevait collectivement et chacune de mes propositions et chacun de mes tests d'impression ont été présentés aux membres et votés. Ce n'était pas vraiment la même situation que lors d'un debrief client habituel. Il s'agissait plus dans ce cas là de laisser à tous la possibilité de participer au processus de création et pour moi de tenter de représenter la pensée de tous. J'ai rapidement pris conscience que le travail au fablab devait se penser collectivement. Toutes les démarches qui y étaient entreprises étaient pensées de cette manière. Et chacun pouvait s'approprier le lieu et ce qu'il contenait. Cela m'a amené à questionner quelque peu l'exercice du design graphique dans un lieu qui remet en cause le statut d'expert et veut démocratiser le savoir faire. Ce qu'on attendait de moi consistait finalement à partager de nouvelles connaissances et intégrer tout le monde dans le travail de réflexion, les choix à faire et les étapes de fabrication. Réaliser une expertise à leurs problèmes en terme de communication visuelle et y apporter des solutions n'était pas du tout dans leurs priorités. Cela m'a fait me poser

des questions au sujet de « qui doit montrer » ainsi que la légitimité à vouloir spécialiser l'image. Peut être que le métier de professionnel débute par cette remise en question. Le fablab partageait avec moi et me formait sur l'utilisation des différentes machines telles que les imprimantes 3D, la découpeuse laser ou peloteur afin de le repartager à d'autre et ainsi de suite. Une de mes autres missions consistait à soutenir l'équipe en charge d'organiser les ateliers pour les écoles et lorsque je le pouvais, partager mes compétences en design graphique. J'animais aussi des cours d'initiation à la découpeuse laser et à l'imprimante 3D auprès des personnes extérieures venues les utiliser. Le fablab fonctionnait ainsi comme un continuel échange de connaissances qui vient s'enrichir au fil des rencontres que l'on y fait. Chaque personne est enthousiaste à l'idée de vous expliquer ce sur quoi elle travaille et vous en détaillait le fonctionnement et les étapes de fabrication.

J'ai pu notamment travailler en collaboration avec trois autres lieux de fabrication à Munich, le HEI, le Maker Lab de Munich et Werkbox afin de réaliser une e-window pour le fablab. Il s'agissait d'un workshop mené par Multifactory, une association qui cherche à relier les espaces de création collaborative à travers le monde. La e-window constituait d'un écran muni d'une caméra installée tous deux dans l'espace et connectés en permanence avec un autre maker space dans le monde grâce à un système Raspberry. L'objet fonctionne comme une fenêtre dans la mesure où il est en permanence connecté à l'autre espace. Il suffit de fermer les volets de la fenêtre pour couper la communication. Le but était de créer du lien entre des lieux similaires, peu importe la frontière géographique et ainsi rajouter de l'espace à l'espace.

Ces trois mois ont été ponctués de multiples projets et rencontres. J'ai disposé de nombreux moyens qui m'ont permis de produire rapidement des objets



et développé des compétences techniques sur de nouvelles machines et logiciels. Notamment sur la modélisation 3D, les machines du fablab et accessoirement la sérigraphie. Mais au-delà de ça, cela m'a permis de me confronter à une nouvelle culture. La culture allemande mais avant tout celle d'un milieu professionnel basé autour du commerce du partage. J'ai pu ainsi défaire ma vision obsolète basée autour du compartimentage des savoirs, producteurs d'experts qui parle au nom des autres. Cette nouvelle situation du designer graphique qui m'est apparue, m'a guidé lors des étapes de recherche de mon mémoire. Et m'a permis peut-être de finalement tendre vers une conception plus démocratique de la construction du paysage visuel. Par ce discours, je ne remet pas en cause le métier du designer graphique ni ses compétences. Il s'agit d'avantage pour moi de la découverte d'un autre modèle de priorité et de hiérarchisation dans un milieu professionnel. Après un précédent stage en agence de communication, ces trois mois de passés au Fablab München m'ont permis d'occuper un point de vue contraire. Si le cadre du fablab ne m'a pas pour autant donné envie de m'y engager professionnellement pour la suite, il constitue un jalon qui me permettra de m'orienter dans mon prochain choix professionnel.



Fiche technique

Aller à contre courant de toutes les formes de l'image produite par la fétichisation dans le but de les déconstruire serait un procédé long et improductif qui serait mené à se voir étouffer. Afin d'ancrer mon projet dans une action concrète, je souhaite exploiter les formes d'images et de diffusion que s'est approprié le fétichisme. Il ne s'agit pas de les faire disparaître mais de les repenser et de les réorganiser afin de démystifier leur images.

C'est pourquoi mes dispositifs tourneront autour d'objets portés sur l'ajout de visible au visible tel que l'image à 360 degrés, la réalité augmentée, l'image web ou le vidéo mapping.

Tout d'abord, je détaillerai des pistes de projets et supports vers lesquels mes expérimentations m'ont conduit. Enfin, je proposerait brièvement des contextes d'utilisation dans le cadre d'un macro-projet.

Cartographie web du réemplois

Le web et internet sont un média de diffusion où l'information est relayée dans une quasi instantanéité. Les images y sont diffusées prises, reprises, rediffusées et décontextualisées à un tel point qu'il en devient parfois impossible d'en retrouver l'origine. Le phénomène ne date pas d'internet, déjà avant une photographie de presse pouvait être exporté pour devenir une publicité qui elle-même pouvait être exportée pour devenir un tableau dans un musée lequel pouvait être exporté pour inspirer une séquence cinématographique. Les entreprises de communication peuvent ainsi étendre le pouvoir des images. De supports en supports, d'articles en articles, les images sont recadrées et décontextualisées, réemployées, accompagnées de textes et informations différentes. L'immense base d'informations que représente internet et la possibilité qu'il offre de mettre en commun des informations similaires par des liens hypertexte, permet d'offrir au spectateur l'ajout de nombreux éléments lui permettant de recontextualiser une image

C'est pourquoi j'ai pensé à une mise en page web où le contenu en hors-champ, déborderait continuellement de tout les côtés du cadre. Renvoyant ainsi à l'incomplétude des informations et des images qui sont données à voir.

La navigations s'effectueraient comme sur une carte sur laquelle le doigt ou le curseur suivrait une route qui le conduirait vers les différentes chemins qu'a emprunté une image, ses utilisations, références et les informations qui lui ont été rattachées... Il serait également possible de mettre en lumière ses liens intertextuels et inter iconiques. Il pourrait être aussi possible de décadrer l'image, c'est-à-dire savoir si elle a connu un recadrage. Cette forme d'édition ne cherche pas à communiquer un sens d'interprétation des informations mais les mettre sur un pied d'égalité en offrant au spectateur le choix du regard qu'il leur porte. En effet peut-être faut-il considérer ces réappropriations et transformations comme découlant d'une sensibilité particulière qui redonne une origine à l'image.

L'image en mouvement

L'image en mouvement, comme l'oeuvre en mouvement décrite par Umberto Eco ne trouve pas de fin et évolue continuellement au rythme de ses interactions. L'idée n'est pas de dépourvoir l'image de tout contexte mais de ne pas en figer l'interprétation. Le contexte de l'image se reporterait alors ailleurs que dans son champ mais dans son processus de fabrication dans les éléments qui cadreront une esthétique en perpétuel renouvellement. Une telle image générative pourrait changer selon les évolutions de l'environnement dans lequel elle est placée. Elle pourrait se connecter et adopter des formes directement en lien avec l'actualité la concernant ou non. Il pourrait tout autant s'agir d'une image modulable et interactive dont les modules adopteraient des formes diverses permettant des combinaisons infinie. L'objectif de tout ceci est d'amener une



Expérimentation de collages numériques

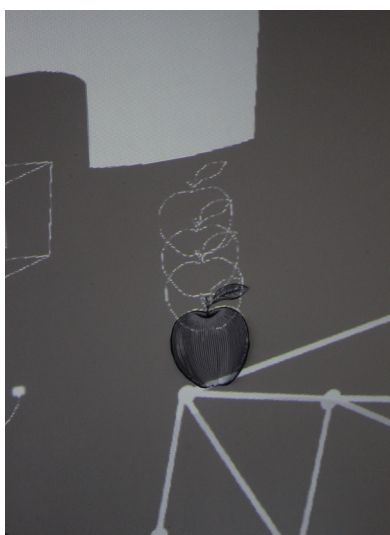


image en cohérence avec le monde, parlant à tous, peu importe le temps qui passe et alimentant continuellement l'échange.

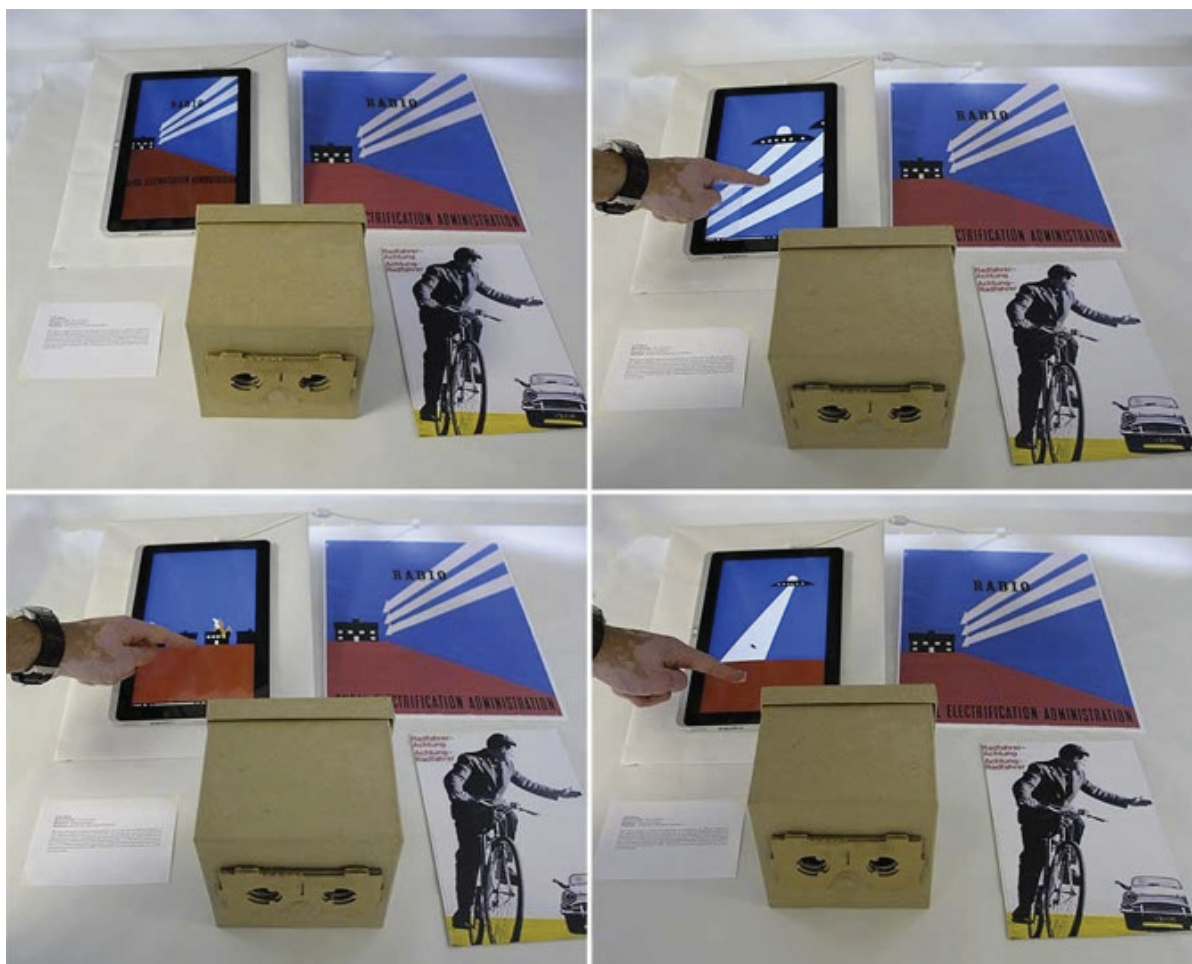
Pour faire la place à un exemple, cet objet peut exploiter la projection-video couplé de la kinect sur un espace public. Il peut aussi s'agir d'une image générative s'articulant avec une image fixe par le biais du mapping, donnant lieu à des collages infinies.

L'image à 360 degrés

L'image à 360 degrés a son lot d'avantages et son lot d'inconvénients. Celle-ci place automatiquement le spectateur dans une posture active en le faisant devenir cadreur. Cependant elle peut laisser croire à l'absence de cadre, que tout est donné à voir et laisser croire à une immanence du sens. Elle laisse croire à une absence du cadre mais ce dernier n'a fait que se déplacer à l'intérieur du code. Dans ce cas spécifique il n'est pas question d'en utiliser les fonctions d'immersion mais les fonctions narratives. L'image à 360 permet une découverte progressive de l'image et donc d'y installer une trame, un rythme ou la surprise. Il est ainsi possible dans une même image de confronter le point de vue de deux personnes distinctes, glissant de l'un à l'autre en même temps que l'on avance dans la découverte de l'image. Le but ici n'est pas de créer l'illusion mais au contraire d'ouvrir le débat et l'interprétation d'une image. Je parle ici de deux point de vue mais il pourrait en être question de beaucoup plus.

Ici, il ne s'agit pas réellement d'un hors-champ, celui-ci est illusoire car entièrement visible. Cela pourrait être requestionné si le tour de l'image devenait infini par un système génératif. Le hors-champ se renouvellerait alors de façon continue.

L'image augmentée



Expérimentation d'affiche à 360

Il est également possible de diffuser dans l'espace possible des images de communication visant à redistribuer la parole auprès des spectateurs. Il est question d'une image qui prévoie un espace pour chacun d'y indiquer ce qu'elle lui inspire. Cela s'est déjà vu avec des affiches disposant d'espaces vides prêts à accueillir les écrits des passants. Cependant le papier étant un espace fini, une seule affiche ne pourra jamais laisser la parole à tous. Il peut être intéressant de se pencher sur les nouvelles innovations qui ont connu le jour récemment et contribuant comme le hors-champ à ajouter de l'espace à l'espace. Je pense alors au récent papier augmenté de Montblanc, un carnet de notes dont les capteurs situés dans la couverture reconnaissent l'écriture manuelle et la numérise instantanément. D'une autre manière le papier connecté PowerCoat Alive de ADSP et du fabricant de papier Arjowiggins permet, grâce à une puce NFC, une interaction entre l'image et le téléphone sans l'aide d'aucune application ou QR code. Il est alors possible pour les images imprimées de renvoyer à un espace numérique d'échange et de discussion.

Toutes ces propositions sont des pistes sur lesquels pourrait aboutir un macro-projet. Il pourrait être question d'objet de sensibilisation à l'information et à son déchiffrement (problème soulevé par les politiques et la presse récemment) en collaboration avec un média d'information.

Il pourrait tout aussi bien s'agir de repenser la communication dans l'espace public dans le but d'ouvrir à l'interaction et à la réinterprétation du champ des images.

