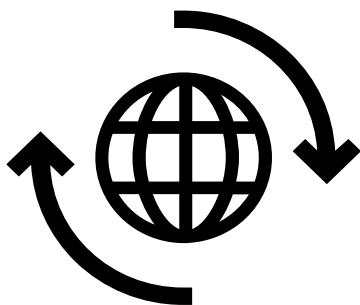


VOYAGE

Mémoire de recherche
DSAA Design graphique

École Supérieure de Design de Marseille
ESDM — Marseille

Promotion
2019 — 2020



Justine Boudeville — vol n°2, à destination de : atc + rapports de stage + entretiens

— **immobile** —

Sommaire

1	ATC	8
	Arts Techniques & Civilisations	

2	Rapports de stage	28
	IAAC + OPEN FAB	

3	Entretiens	52
	Sofie Deckers + Cristine Ezavin	

Bibliographie	64
---------------	----

* Lexique *	66
-------------	----

ATC (arts techniques et civilisations)

1 Récolter et transcrire une narration visuelle graphique

13

La place des arts graphiques
La relation au lieu

15
20

2 Voyager et créer à l'ère du numérique

29

Passage du journal au blog, de l'intime à l'extime
Narrations transmédias

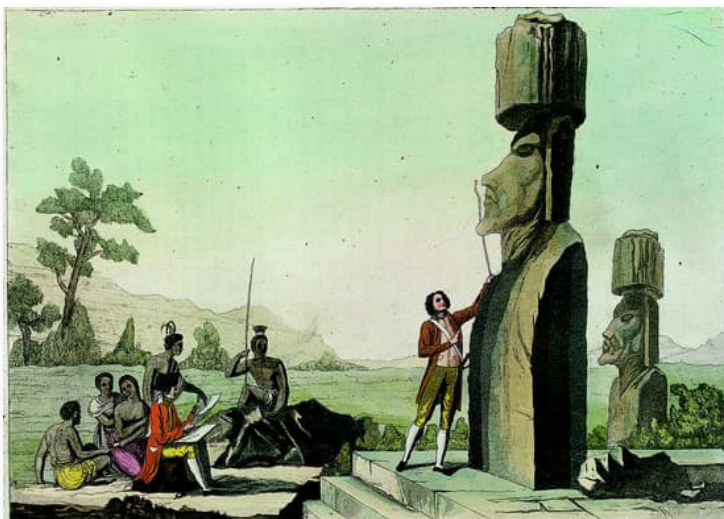
30
33

ATC

Le carnet de voyage, de l'intime* à l'extime*.

* «intime» : lexique p.67
* «extime» : lexique p.67
* «carnet de voyage» : lexique p.66
* «internet» : lexique p.67
* «réseaux sociaux» : lexique p.69
* «blog - vlog» : lexique p.66

1 - "L'art du carnet de voyage", Pascale Argod, 14 novembre 2014.



—* Duché de Vaney, gravure, 1820. Mensuration des statues de l'île de Pâques

Le carnet de voyage* est apparu à la Renaissance, lors des voyages initiatiques des peintres, s'inspirant des paysages italiens. Le carnet de voyage est un genre littéraire à part entière qui raconte tous les types de voyage, qu'ils soient introspectifs ou exploratifs, mobiles ou immobiles. Ces récits personnels autobiographiques, témoignent d'un déplacement géographique illustré, ayant pour objectif, de conserver les souvenirs d'un voyage.

La définition de Pascale Argod¹ démontre la pluralité graphique et socio-temporelle du carnet de voyage. « *Le carnet de voyage est le récit visuel et littéraire d'une exploration, qui oscille entre l'art graphique, le journalisme, les sciences humaines et la poésie. Il représente un art singulier et hybride, témoin subjectif de notre histoire et de notre époque* ». À ce titre, le carnet de bord a hérité des approches ethnographiques, cartographiques, géographiques, scientifiques et des arts graphiques.

Cependant avec l'arrivée d'internet* et des réseaux sociaux*, le définir devient plus complexe. En effet, les arts ont connu une véritable mutation à l'ère du numérique et un nouveau genre de carnet de route est alors apparu : le cyber-carnet de voyage. Le carnetiste passe ainsi du support papier à celui de l'écran. De nouvelles formes médiatiques populaires émergent, tels que le blog ou encore le vlog*. Le carnet de voyage tend vers un support virtuel, on parle alors d'une *virtualisation du voyage*. *Il serait intéressant de se demander,*

- comment le carnetiste expérimente-t-il le voyage à l'oeuvre du numérique ? Le cyber carnet de voyage est-il une nouvelle forme de créativité nomade au sein des arts graphiques ?

Ces questions nous amènent dans un premier temps, à étudier la notion de récolte graphique, permettant à l'artiste de retranscrire une narration visuelle de son voyage. Avec l'arrivée des supports numériques, cela nous conduit ensuite, à comprendre si le carnet de voyage est conciliable avec le numérique et si le carnetiste peut voyager et créer à l'ère du numérique.

1

Récolter et transcrire une narration visuelle graphique

La place des arts graphiques
La relation au lieu

Récolter et transcrire une narration visuelle graphique

² - Léonard de Vinci : Peintre florentin, il s'intéresse aussi à la sciences, l'ingénierie, la sculpture, l'architecture, la botanique, la musique, la philosophie et l'écriture.

³ - Théodore Monod : Né en 1902 à Rouen, il est scientifique, naturaliste, biologiste, explorateur et humaniste.

⁴ - Paul Elliman : Né en 1961, il est artiste et designer basé à Londres, portant un intérêt à la typographie.



—* Paul Elliman, Found Font.

1 — *La place des arts graphiques*

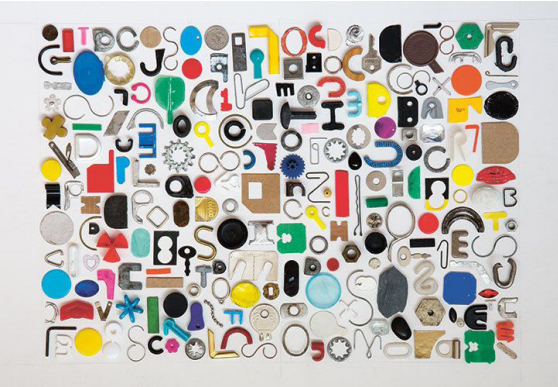
À l'origine, le carnet de voyage traditionnel relèverait du reportage graphique dans de nombreux domaines, mettant en avant les arts analogiques. Léonard de Vinci² a oscillé entre sciences et art, avec le carnet scientifique et le carnet d'inspiration artistique. Théodore Monod³, quant à lui a mis en exergue l'ethnologie et les arts graphiques, utilisant le carnet de voyage comme un carnet de récolte, vers un usage ethnographique. Il recueille ses pensées humanistes aux travers de ses périples, notamment dans le désert et dans l'océan océanique. Le carnet de voyage collecte tout ce qui peut l'être, durant le voyage, et les arts graphiques, tels que la photographie, aquarelle, croquis, dessins, cartes, collages, mise en page, typographie...

Ceux-ci ne se composent pas forcément de manière linéaire comme dans un livre traditionnel, mais se veut être singulier dans sa composition, mais plutôt éclaté, éparpillé, désorganisé, la composition est libre. La page vierge est un terrain de jeu pour le voyageur, car il crée sans avoir de règles de mise en page. C'est un carnet authentique qui nous ressemble. C'est une preuve du voyage, un témoignage, une autobiographie au travers de nos déplacements. C'est un support qui permet de transmettre l'atmosphère d'un pays se qualifiant comme une oeuvre esthétique et sensorielle. L'artiste retranscrit sa narration visuelle du voyage en créant une ambiance graphique.

C'est ce que fait le graphiste Paul Elliman⁴, qui collecte de manière à s'approprier l'espace environnant. Il récupère des débris industriels, soumis à un critère de taille, celui de pouvoir tenir dans la paume d'une main. Ensuite, viens le travail de classification, afin de pouvoir les réengager dans ses travaux artistiques, de ce travail en découle la typographie *Found Font*. Il est aussi l'auteur du magazine *Revue Faire* où il permet aux lecteurs de regarder le graphisme, proposant une syntaxe visuelle et sensible au lieu qui l'entoure. Nous verrons, que la relation au lieu, au regard du graphiste, est une manière de s'approprier l'espace environnant.



1



2



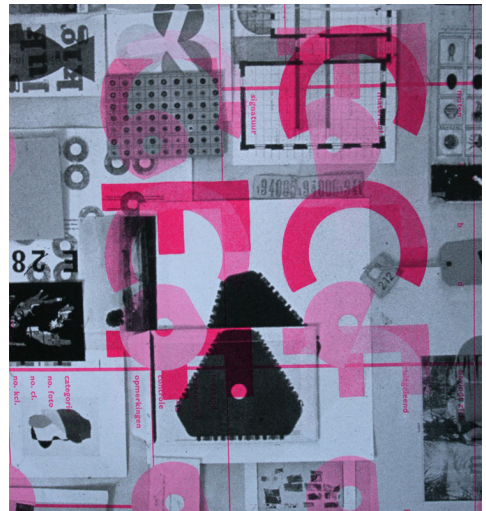
3

← Paul Elliman

Sources

- 1 : <https://www.itsnicethat.com/>
- 2 : <https://www.itsnicethat.com/>
- 3 : <http://www.servinglibrary.org/>
- 4 : <https://iloveboeken.p-elliman.com/>
- 5 : <https://revue-faire.eu/fr/>
- 6 : <https://alchetron.com/Paul-Elliman>
- 7 : <https://revue-faire.eu/fr/>
- 8 : <https://revue-faire.eu/fr/>
- 9 : <https://revue-faire.eu/fr/>
- 10 : <https://revue-faire.eu/fr/>
- 11 : <https://revue-faire.eu/fr/>

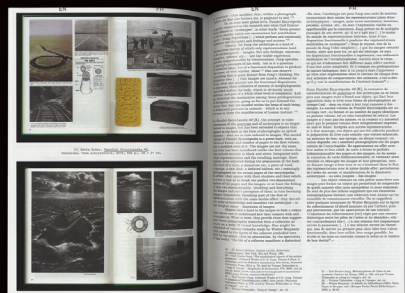
4





5

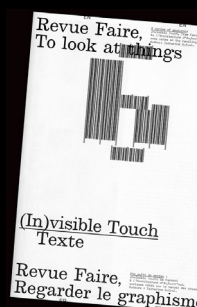
7



8,9



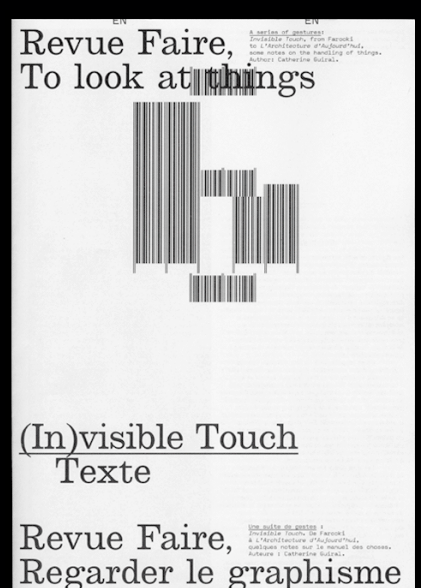
10



6



11



2 — La relation au lieu

La particularité du carnet de bord, est d'être spontané et instantané. Il voyage dans la même spatio-temporalité que son propriétaire. En effet, le carnet de voyage tout terrain vit le voyage avec l'explorateur, comme on peut le voir avec les déchirures et l'usure du support. Il se dessine comme une représentation réaliste du voyage.

Ludovic Hubler dans, *Le monde en stop, cinq années à l'école de la vie*⁵, utilise un carnet de voyage sous une autre forme. Armé de son appareil photographique, il prend en photo les paysages et populations qu'il rencontre au fil de son voyage. Ensuite développées, il les range dans un cahier qui lui sauvera la vie de nombreuses fois. En effet, dans les pays où il ne pouvait parler la langue autochtone, pour faire comprendre la nature de son voyage, il montre son carnet qui devient compréhensible par tous. Les images et dessins sont un langage universel. Tout comme Edward Fella⁶, l'artiste vit son voyage au regard des signes vernaculaires^{*} et plus précisément aux typographies américaines. S'imprégnant de l'endroit qui l'entoure, Fella, prend conscience des liens entre les pratiques vernaculaire et post-modernisme^{*}, mêlant plusieurs matériaux comme le bois, le métal ou encore la peinture, afin de redessiner le paysage où il se trouve. Le lieu, et le regard du designer sont donc indissociables dans la création. Tout comme le carnet de voyage, Fella fait de sa composition et mise en page, un champ libre d'expression plastique, en posant un regard admiratif sur ce qui n'est pas forcément remarquable aux premiers abords. Il centre son attention sur ce que lui évoquent les signes.

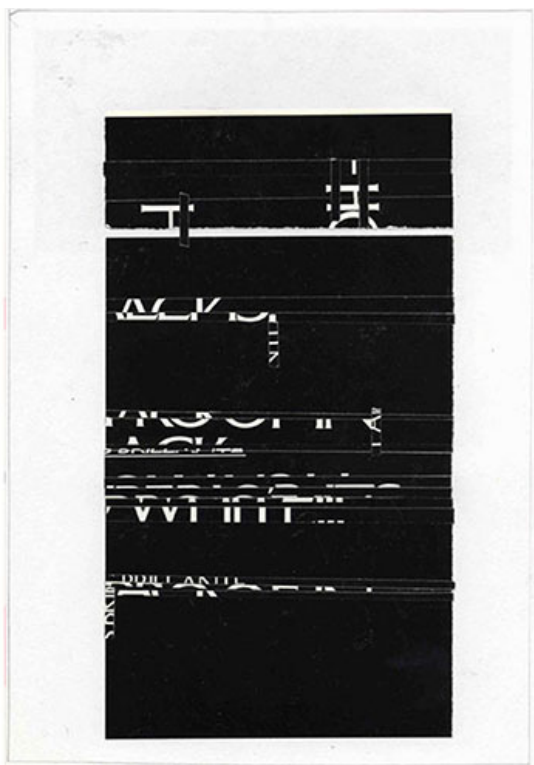
Ivan Le Pays⁷, s'intéresse lui aussi aux signes. Il se le ré-interprète via "la ligne", devant un langage graphique universel. Il s'approprie le corps, via le tatouage. Au travers de ce dernier, il accorde une seconde vie au paysage en lui offrant une autre forme. Il exprime la perception d'un lieu en exploitant le tatouage comme outil. Il fait un parallèle entre l'intime et l'extime, racontant des histoires personnelles au travers du corps, qui devient un support extime, car il est exposé de manière à "être vu" par tout le monde.

* «vernaculaire» : lexique p.69
* «post-modernisme» : lexique p.69

⁵ - "Le monde en stop, cinq années à l'école de la vie", Ludovic Hubler, né en 1977, il est un écrivain-voyageur français.

⁶ - Edward Fella, né en 1938, est graphiste, artiste et typographe américain.

⁷ - Ivan Le Pays, né en France en 1992, artiste indépendant articule son travail entre le tatouage, le dessin et la photographie.



— Collages, Edward Fella



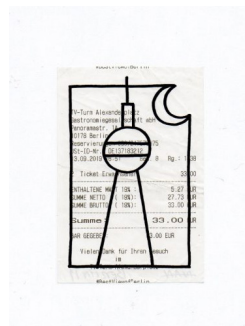
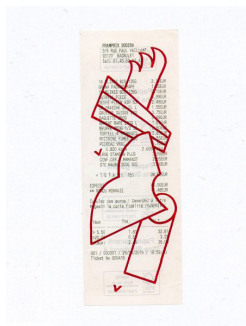
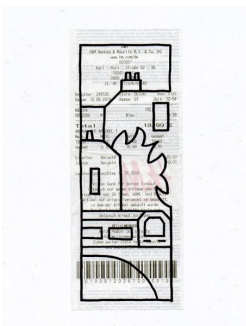
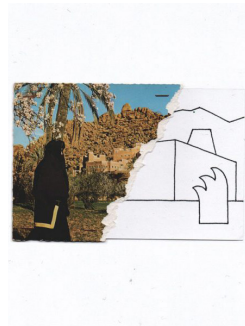
C'était il y a quelques années maintenant que mon père nous a emmenées à Dead Vlei, en plein désert du Namib. Complètement hypnotisés par ces arbres brûlés par le soleil, posés ça et là sur une étendue d'argile blanche et entourés de dunes gigantesques. Dans ce silence total et sous un soleil de plomb, on se sent à la fois très insignifiant mais aussi très vivant... En attendant d'y retourner un jour peut être, j'emporte ce lieu avec moi et mon papa en même temps.



✨ Tadaaaaam ✨



Cet endroit est un petit coin de paradis dans le sud ouest. J'y vais depuis mon plus jeune âge pour y retrouver ma famille, c'est un emplacement qui compte beaucoup pour moi grâce à son intimité et son eau claire.



Le carnet de voyage a évolué à l'ère du numérique. Traditionnellement propice à l'intimité, où le voyageur transcrit une expérience personnelle, ayant pour but de se découvrir, il tend actuellement, à devenir une expérience commune. Cela devient une invitation au voyage à travers le regard de l'autre.

2

Voyager et créer à l'ère du numérique

Passage du journal au blog, de l'intime à l'extime
Narrations transmédiâs

Voyager et créer à l'ère du numérique

1 — *Passage du journal au blog, de l'intime à l'extime*

* «introspection» : lexique p. 67
* «scroller» : lexique p. 69

Les voyageurs modernes revisitent la tradition d'écriture avec comme nouveau support : le blog ou encore le vlog. L'écriture, au fil du voyage, permet une introspection*, un retour et une transformation de soi. Désormais, l'écriture personnelle, se confronte aux nombreux regards des usagers numériques, derrière leur écran, scrollant* le blog. Ce dernier, mis en ligne sur internet, est constamment exposé aux yeux du monde, contrairement au journal de bord, qui est un support intime. Nous pouvons donc dire que la *mémoire individuelle* se décline peu à peu vers une *mémoire collective*, transformant le local au global, où internet devient alors un support mondial accessible à tous. En effet, avec l'arrivée des blogs, l'explorateur souhaite partager son expérience à sa communauté. Ce nouveau support sert aussi à se faire connaître, et à utiliser le voyage comme un levier professionnel, notamment en tant qu'artiste, où il expose son travail au fil de son voyage sur les réseaux sociaux, permettant à l'utilisateur d'avoir immédiatement un aperçu du travail de l'artiste. Le carnet de voyage évolue en fonction des nouveaux supports d'information et de médiation. *Le carnet de voyage est-il conciliable au support numérique ? Cette diffusion immédiate, peut ainsi nous questionner si le blog ne trahirait pas l'aspect d'immédiateté du carnet de voyage traditionnel. Retravaillée par le filtre de la mémoire, l'expérience du voyage perd-il de son authenticité ?*

En effet la retranscription de l'expérience se base sur le ressenti des souvenirs. Le carnet ne vit donc plus le même espace-temps que le voyageur. Il joue sur la mémoire et non sur l'instant présent.

Avec ces nouveaux médias numériques, le support du carnet

de voyage traditionnel est revisité par le biais de ces nouveaux supports numériques, tel que la tablette, l'ordinateur ou encore le smartphone. Permettent-ils aux voyageurs de tendre vers une hybridité des arts analogiques et multimédia ?

2 – Narrations transmédia

Le carnet de voyage ne vit plus dans la spontanéité de l'expérience vécue et peut faire apparaître diverses formes d'arts, où les arts numériques* y trouveront leurs places. L'aquarelle qui est la technique la marque de fabrique du carnet de voyage, se voit peu à peu se faire remplacer par les images 3D et l'animation* afin de recréer une différente ambiance du voyage. Bastien Dubois^a avec son carnet de voyage numérique *Madagascar*, met en relation le documentaire et le cinéma d'animation. Il donne vie à ses croquis saisis durant son périple, en les animant ensuite, revenu chez lui. Le multimédia donne une valeur ajoutée au voyage, en recréant des atmosphères, notamment, avec le son et la vidéo. Il utilise ses dessins analogiques*, à l'esthétique des carnets de voyages classiques, au service du numérique. Il y a donc un lien étroit entre le carnet de voyage traditionnel et contemporain. Du support papier au support numérique, il tente de créer ses propres codes graphiques. Il n'essaie pas de ressembler à son prédécesseur, mais bien d'inventer son style, en hybridant les outils et supports numériques. La frontière réel et virtuel aboutit à une virtualisation du voyage.



SCAN ME

—* QR Code : Madagascar, Bastien Dubois, 11.02.2011

* «arts numériques» : lexique p.66
* «animation» : lexique p.66
* «analogique» : lexique p.66

^a - "Madagascar", Bastien Dubois, né en 1983, est un réalisateur de film d'animation français.

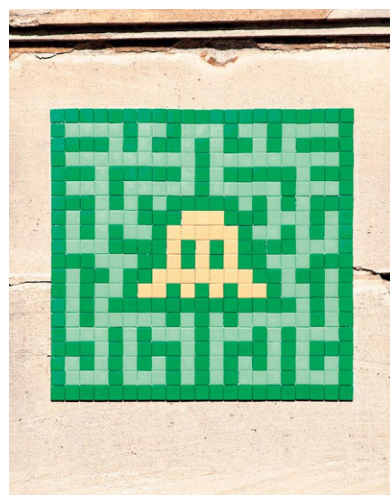
Entre documentaire et fiction, le carnet de route devient une expérience transmédia. L'artiste Space Invader⁹, répond de manière artistique à la "virtualisation du voyage", par la création d'une carte virtuelle *Invasion Map*. Le but du jeu est de géo-localiser les mosaïques des Space Invaders dans la ville, sur une carte interactive et collaborative. Les petits personnages de jeu-vidéo, sont relâchés de leurs écrans pour envahir notre propre réalité, dans le monde entier. Via le smartphone, il est possible de localiser les oeuvres et d'avoir un aperçu global de ces tableaux. Ici, le carnet de voyage, se transforme en un déplacement géographique dans un parcours virtuel et réel. Comme le carnet de voyage, ce projet met en avant l'expérimentation d'un voyage, où la découverte d'oeuvres d'art est le point central. Nous pouvons donc le caractériser comme un voyage artistique et imaginaire, où l'univers du jeux-vidéo, nous permet de voyager virtuellement au travers du numérique, et physiquement au travers du parcours géographique que nous propose Space Invaders.

Les narrations transmédiâs mettent en exergue les récits réels et virtuels, laissant place à une nouvelle expérience du voyage, créant un dialogue entre les arts analogiques et transmédia.

⁹ - Space Invaders, sous le pseudonyme "Invader", l'artiste de rue s'inspire de l'univers du jeu-vidéo en l'envahissant petit à petit dans notre monde réel.



—⁹ Space Invaders, *Invasion de Paris*, 2011



—* Space Invaders, Paris

Conclusion

Voyager est une expérience dans l'art de l'instant. Le carnet de voyage retranscrit les ambiances du lieu, en temps réel par les odeurs, les couleurs, les sensations... L'artiste pose son regard sur le monde qui l'entoure, afin de révéler une perception de son périple de manière artistique. La collecte graphique est une manière de s'approprier l'environnement dans un lieu étranger, où l'attitude du designer se révèle dans sa manière d'appréhender les signes graphiques environnants. Ré introduit dans le carnet de voyage, la récolte est une manière de donner une seconde vie à cette matière, en la transformant. De nombreux artistes se sont intéressés à cette démarche. De manière différente, ils vont transformer ce contenu afin de le réintroduire dans leurs travaux.

L'arrivée des technologies au sein des carnets de voyage, tend alors vers une mutation des supports, notamment avec le blog. Le carnet de voyage, qui traditionnellement, participait à une réflexion de soi, de manière intime, tends maintenant vers une démonstration de son parcours de façon extime, via les réseaux sociaux. Le voyageur pose son expérience sur le web, lieu numérique accessible à tous, où le local devient global, voir mondial. De ce fait, le carnet de voyage a évolué au fil des nouveaux supports technologiques nomades. Actuellement, la dimension du numérique apporte aux arts graphique une nouvelle manière de s'exprimer et de créer. Réinterpréter ces espaces physiques au service du digital, permettent de donner une dimension extraordinaire au voyage. Le fait de pouvoir ajouter du son et de la vidéo, résulte à une réelle traduction immersive de l'exploration. Les narrations virtuelles s'hybrident entre les arts analogiques et transmédia, laissant place à une nouvelle forme de récit, créant un lien intime entre la fiction et le documentaire. Ces nouveaux carnets de voyages numériques témoignent d'une ouverture à de nouveaux horizons graphiques. Le voyage virtuel, nécessite de penser à la pluralité des médias et des outils qu'offrent le numérique à l'artiste et au designer.

RAPPORTS DE STAGE (Barcelone + Bruxelles)

1 Introduction 13

Annonce les choix pour les stages en lien avec le mémoire / macro-projet

2 Missions 13

Relate les diverses expériences vécues

3 Conclusion 13

Bilan de ces expériences face aux attentes annoncées lors de l'accréditation.

1

Introduction

Annonce les choix pour les stages en lien avec le mémoire / macro-projet

Contexte

Justification de mes choix.

* «makers» : lexique p. 67



—* Justine Boudeville, Workshop à Palo Alto, Barcelone, 12.06.2019

À la fin de ma première année de DSAA, il m'a fallu trouver un stage en milieu professionnel. C'était l'occasion de découvrir des structures, me permettant d'alimenter et de questionner mon sujet de mémoire et de macro-projet. Ma première intention était de le réaliser à l'étranger, afin d'être au centre d'une culture propre à un espace, tout en me questionnant sur la dimension locale des pays où j'étais.

J'ai choisi les destinations de Barcelone (*Espagne*) et Bruxelles (*Belgique*). Souhaitant m'immerger dans cette notion de voyage, j'ai parcouru deux villes différentes, dans deux structures similaires, le FabLab. C'est celui de Barcelone qui m'accueillera le mois de juin, et celui de Bruxelles pour la période août et septembre 2019.

Mon envie se voulait, de travailler avec des acteurs internationaux et polyvalents, afin d'amorcer mon sujet de mémoire, autour du designer nomade et du voyage. *Comment puis-je m'inscrire dans la peau de ce personnage ? Qu'en est-il de mes trouvailles graphiques au sein de ces villes ? Par quels moyens j'explore les signes graphiques sur un terrain jusqu'à présent inconnu ?*

1 — Pourquoi le FabLab ?

Un espace ouvert à tous et pour tout faire.

Je souhaitais ouvrir mon champ d'exploration dans le design global. Le fablab "*laboratoire de fabrication*" ou "*fabuleux laboratoires*" offre une alternative à la consommation individuelle dans le "*faire ensemble*". Travailler dans un lieu de vie commun, où règne le partage des outils, des savoirs et des connaissances, est selon moi, l'endroit idéal pour m'ouvrir aux approches transdisciplinaires dans la création et les rencontres. Ces espaces de travail partagés ont un idéal commun : mettre en partage les machines, les espaces et les projets, via l'open source.

Situés aux quatre coins du monde, ils forment aujourd'hui un réseau physique décentralisé articulé autour de la communauté des *makers**, née de la culture collaborative à l'œuvre sur internet. Le phénomène des fablabs prend une ampleur à l'échelle internationale depuis une dizaine d'années.

Dans les fablabs, le designer est présent du début à la fin de son projet. Il pense et agit, passant de la phase de conception, au prototype, jusqu'à la production.

Direction le FabLab de Barcelone ! → IAAC

“Le fablab IAAC à Barcelone, est un des piliers du mouvement — Ce fablab est intégré à une école d'architecture, ce qui lui permet de travailler à une grande échelle et de bénéficier des compétences pointues des étudiants. — En effet, une partie de l'équipe du fablab pilote depuis quelques mois la production de ruches en bois en Open Source et essaime ces ruches intelligentes équipées de capteurs et d'instruments de mesure dans quelques villes de la planète pour étudier le comportement des abeilles. — Le fablab tend actuellement vers la fab city, une ville qui pourrait produire localement tout ce dont elle a besoin grâce à des petits pôles de fabrication situés dans plusieurs quartiers de la ville.¹⁰”

J'ai découvert le fablab de Barcelone par la biais de l'article paru dans le magazine étapes. Leurs valeurs m'ont directement touchées et intéressées, notamment le projet des fab city.

Pourquoi là-bas ?

J'ai dirigé plus précisément mon choix dans ce lieu, pour la pollinisation du FabLab Barcelona et IAAC, qui ont donné naissance aux Fab City, Fab Academy et le Valldaura Campus. J'ai voulu en avoir le coeur net, et réaliser mon stage de fin d'études au sein de cette communauté.

C'est à partir du lundi 3 juin 2019, que mon aventure commence. À 10 heures, je me rends à *Carrer de Pujades, 102, 08002 Barcelona*. Je passe la porte où est inscrit en blanc sur noir *IAAC FAB LAB BARCELONA*, et m'introduit dans un grand espace à haut plafond, reprenant les codes d'une architecture industrielle. C'est la salle de conférence. Sur tout le côté gauche se trouve de plus petites salles, où l'on retrouve,

¹⁰ - Article tiré du magazine étapes : 202, co-design, juillet & août 2014.
(Dans le cas où des passages ne sont pas relevés, un tiret “-” remplace l'information manquante).

des graphistes, des commerçants marketing, des designers textiles, des étudiants, des machines... Tous s'activent, discutent, marchent, construisent... Un joli petit monde ! Je rencontre Kate Armstrong, ma maître de stage, qui me fait une visite plus approfondie des lieux et de l'histoire du lab.

Le fablab de Barcelone, partie intégrante de la Fondation IAAC (*Institut d'Architecture Avancée de Catalogne*), est l'un des principaux laboratoires du Fab Mondial. Il soutient différents programmes d'enseignement et de recherche liés aux multiples échelles de l'habitat humain. C'est également le siège de la coordination mondiale du programme Fab Academy en collaboration avec la Fab Foundation et le Center for Bits and Atoms du MIT. C'est un centre de production, d'innovation, d'éducation et de recherches, équipé d'outils technologiques et numériques. C'est la "maison" du laboratoire de recherche Fab City, qui développe une large gamme de projets, visant à générer localement, par le biais des villes productives et connectées au monde.



—* <https://www.plataformaarquitectura.cl/>

* valldaura-campus*

Fab City

C'est une invitation à prendre part à la transformation, vers un avenir plus durable et accessible pour les villes devenues localement productives et connectées au niveau mondial grâce à la collaboration et les technologies. Fab City est un mouvement qui vise à transformer la façon dont nous consommons et produisons presque tout dans les villes, en les rendant plus durables et résilientes, pour produire localement et collaborer mondialement, en utilisant les connaissances traditionnelles et les technologies de pointe.

Fab Academy

C'est une plate-forme distribuée d'éducation et de recherche dans laquelle chaque Fab Lab fonctionne comme une salle de classe et la planète comme le campus de la plus grande université en construction du monde, où les étudiants découvrent les principes, les applications et les implications de la technologie de fabrication numérique.

Valldaura Campus

C'est un laboratoire exprimant un concept de durabilité dans le but de créer une écologie durable, conçue de manière consciente, utilisant à la fois la technologie et un savoir-faire traditionnel. C'est un terrain d'essai pour l'innovation dans les domaines de l'énergie, de l'information et de la fabrication. Les laboratoires auto-suffisants de Valldaura et ses trois laboratoires, Food Lab, Energy Lab et Green Fab Lab; permettent d'étudier les spécificités de la production d'éléments clés de l'autosuffisance: aliments, énergie et autres, en combinant des connaissances ancestrales qui nous relient à la nature avec les technologies de pointe les plus récentes.

Direction le FabLab de Bruxelles !

→ OPEN Fab

Pourquoi là-bas ?

J'ai dirigé plus précisément mon choix dans ce lieu, pour l'indépendance de ce fablab. Je voulais, après le fab lab IAAC, découvrir un autre aspect du fablab, celui qui est indépendant, plus petit et plus familial.

C'est à partir du lundi 5 août 2019, que mon aventure commence. À 9 heures, je me rends au *274 avenue de la Couronne, dans la commune d'Ixelles*. En arrivant, je découvre une petite cour bien fleurie, avec un chat (Vicky), et des vélos. Je passe une baie vitrée et aperçois Nicolas, mon maître de stage. Grand buveur de thé, il m'en propose un, et m'invite à faire un tour du lab. A peu près les même machines qu'à Barcelone, la seule différence et que ici, c'est lui qui monte et crée ses propres machines, afin de mieux comprendre leur fonctionnement, et pouvoir les hacker à sa guise. OpenFab est plus qu'un lieu avec des outils, c'est une communauté, un collectif de makers qui travaille ensemble. Il m'explique qu'il est associé à Dewie, maître du pliage et origami papier. Il recherche et créer des passerelles entre, sa passion, le papier, et les nouvelles technologies. Il mélange artisanal et numérique. Le quartier d'Ixelles contient de nombreuses associations. Nicolas, lui même créateur de "Bricole & Picole", me présente à ses amis (Fais le toi même, Tourne vie, La recyclerie...) Leurs démarches communes se rejoignent sur les notions d'écologie, durable et locale. En expliquant mon sujet de recherche de fin d'études, Nicolas me fait savoir qu'il est acteur du projet *Vulca*¹¹. Leur slogan "*In mobility we believe*" met en avant leurs valeurs de mobilité et de makers. Apprendre à mieux connaître et comprendre les besoins et les projets des contacts locaux, ils se déplacent dans toute l'Europe. Voyageant dans différentes communautés de fabricants locales en Europe, ils pensent et réalisent des solutions face à des problématiques locales. C'est une initiative d'intelligence collective portée par les acteurs locaux sur les fondements de l'Open Source.

¹¹ - Vulca, est une association à destination des fablabs et des makers. Ils parcourent l'Europe allant de fablabs en fablabs, afin de trouver des solutions techniques et technologiques à des problèmes locaux.

2

Missions

Relate les diverses expériences vécues

Missions

J'ai pu observer et analyser le fonctionnement d'un Fablab. Il m'a permis de m'ouvrir à d'autres logiciels de création et de nouvelles machines. J'ai pu utiliser des moyens techniques qui m'étaient jusqu'à présent, encore inconnus.

→ IAAC

Mon premier projet, était la modélisation 3D du trophée des nouvelles Fab City. Ce travail a été intéressant car il m'a permis de voir d'emblée les principes du FabLab, de mes les approprier pour la modélisation d'un objet où j'étais libre dans la création. J'ai désigné une forme véhiculant les valeurs du FabLab, prônant l'action collective. Je me suis concentrée sur cette notion, en mettant en avant le "faire avec". Cela m'a amené à dessiner, grâce au logiciel de 3D *Rhinocéros* une forme simple qui à la particularité de s'emboîter avec une autre, tel un puzzle. L'idée est d'accueillir les nouvelles Fab City aux anciennes avec cette notion "d'ajout" et de créer une forme commune en étant toutes indépendantes. Elles établies une connexion entre les villes, et d'interagir avec son milieu environnant. Ce premier travail m'a permis de découvrir un logiciel de 3D méconnu, et d'avoir une initiation aux machines 3D. Avec l'aide de Julie, étudiante à la Fab Academy, j'ai imprimé mon tout premier objet 3D.

Tout au long de mon stage, je me suis rendue à de nombreux workshop, où j'avais comme mission de documenter ces événements. Armée de mon appareil photo, j'ai appris comment prendre la photo parfaite (point de vue, qualité, retouche photo...) afin qu'elle soit utilisable pour leurs réseaux sociaux. Présente à chacun des workshop, j'ai pu observer la diversité des projets, analyser leur démarche, et domaine d'investigation, qui reste la plupart du temps dans la création locale.

Ces événements m'ont ouvert à la rencontre d'autochtones et débattre des enjeux. Ceci m'a inspiré d'autant plus que cela rejoignait mes problématiques de mémoire. La conception de biomatériaux m'a particulièrement intéressée. En récupérant les peaux d'oranges, le marc de café, et des coquilles de moules dans le quartier où se situe le FabLab, (Poblenou)

nous avons expérimenté avec ces nouveaux matériaux locaux. Conception de sacs en peau d'orange, des textiles avec du café, des sculptures avec les coquilles de moules... Cuisiner avec des ingrédients locaux et naturels pour arriver à des résultats fonctionnels, tel était l'enjeu du projet.

Le quartier de Poblenou, "le nouveau village", est jusqu'au 19ème siècle, le territoire avec la plus haute concentration industrielle du pays. Avec les jeux olympiques de 1992, aujourd'hui le quartier s'est transformé en un secteur très actif et moderne. Le FabLab de Barcelone agit beaucoup avec son quartier et ses voisins. Il m'a donc été demandé de créer une édition regroupant toutes leurs activités réalisées dans cet espace, afin d'informer la population et de créer une communauté locale. Ma mission a été de réaliser un livret regroupant tous les événements du "Barri Circular". Ce sont des atelier de co-crédation pour repenser l'environnement alimentaire local, pour prototyper et débattre des nouvelles idées de l'économie circulaire dans le quartier de Poblenou. Ce projet m'a appris énormément de choses sur l'économie circulaire, et comment l'adapter à un quartier. J'ai pu m'exprimer librement graphiquement, au travers de ce travail.

Mon dernier projet de ce mois de stage, a été de documenter la remise des diplômes des étudiants de la Fab Academy au Valldaura Green Fab. Tout au long de leurs préparations d'oraux, j'étais à leurs côtés, prenant en photo leurs projets. Ce fut très intense, car j'ai pu observer les étudiants dans tous leurs états, notamment l'état de stress. Cependant, ce fut très enrichissant pour moi, car j'ai pu voir comment se déroule leurs examens, et appréhender le mien. De nombreuses idées furent très intéressantes, et les étudiants m'expliquaient avec enthousiasme leurs travaux. De ce fait, beaucoup de travaux m'ont inspiré et m'ont permis d'élargir mon esprit de designer. Le jour J, le Valldaura Campus nous as accueilli pour la soirée de fin d'études. Un endroit grandiose, situé dans le parc naturel de Collserola, surplombant la ville de Barcelone. Ce fut aussi pour moi, l'occasion de faire mes aurevoirs. Cette soirée a été très émouvante, et m'as fait promettre à des personnes du fablab de revenir très vite les revoir à Barcelone.

Missions

Par mon expérience au fablab de Barcelone durant le mois de juin, j'ai pu anticiper mes projets pour ces deux mois de stage. Ayant connaissance du fonctionnement d'un fablab, et des machines à disposition, j'ai mené à bien des projets concrets visant un public et des travaux personnels pour mes projets à venir.

→ OPEN FAB

* «Découpe fraiseuse» : lexique p. 67
* «Découpe laser» : lexique p. 67

Ma première étude, était de créer un workshop au sein du *BOOM Festival*, organisé par l'association *Fais le toi-même*, qui s'est déroulé le 22 septembre 2019 à la place Flagey. C'est un projet qui a englobé mes fonctions de designer du début à la fin, de la phase d'idée, au prototype, à la réalisation, jusqu'à la publication. Il a débuté dès mon entrée au fablab jusqu'à la date du festival. Cela m'a permis d'expérimenter de nombreuses machines et matériaux, afin de m'adapter aux pratiques. *Fais le toi-même*, véhicule les valeurs de récupération et de DIY (*do it yourself*) et il m'a fallu, moi aussi, au sein du workshop, diffuser ces mode de conception. Après de nombreuses expérimentations machines, par la découpeuse fraiseuse* (CNC) et laser*, j'ai pu me familiariser davantage avec ces outils, afin de les utiliser pour mon projet.

J'ai voulu, au sein de ce workshop, mettre en avant la dimension du designer nomade, afin de faire écho à mon mémoire. J'ai choisi d'animer ce workshop autour du thème du voyage, mais plus particulièrement sur le drapeau. Cet emblème national cache un design bien réfléchi. J'ai voulu utiliser le tampon, un outil que je n'avais encore jamais expérimenté. J'ai fais des tests sur des plaques de linogravure avec la CNC. La machine n'était pas encore fonctionnelle, mais avec l'aide de Nicolas, nous l'avons réparé. Néanmoins, elle n'arrivait pas à lire le Gcode (passer d'un dessin à des points de coordinations pour que la machine lise le dessin de manière mathématiques). J'ai donc pris l'initiative de m'en occuper, et de documenter. Afin que d'autres puissent reproduire, modifier, adapter, améliorer, en facilitant l'information et la diffusion. (Initiation au logiciel Open Source Github).

Voir le tutoriel via : https://github.com/justineboudeville/tuto_minicnc

Cependant, ne répondant pas aux normes de la récup' énoncé par *Fais le toi-même*, j'ai décidé d'utiliser les nombreuses chutes de bois stockées au fab lab. J'ai donc découvert la découpe la laser et comment m'en servir, afin d'atteindre mon objectif.

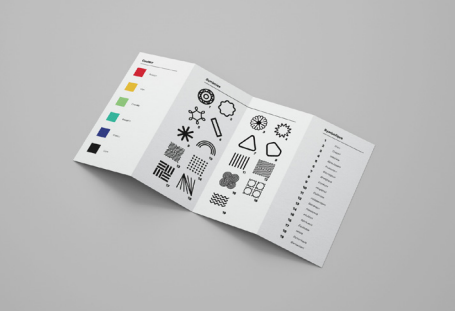
→ *TRIBU, ATTRIBUT* (un drapeau, une histoire)

CONCEPT : Inviter les participants de tout âge à illustrer un drapeau imaginaire sur une carte pré-imprimée qui pourra être envoyée dans le monde. Ils composent leur drapeau en assemblant et superposant les différents éléments graphiques qui ont, derrière eux une symbolique, tel que le drapeau.

OBJECTIF : Conception et fabrication d'outils graphiques permettant l'apprentissage de notions autour de la construction et la symbolique d'un drapeau. Favoriser, un échange, un dialogue avec une personne inconnue dans un pays autre que la Belgique, en créant un langage graphique au delà des frontières.

Le workshop s'est relativement bien passé et les personnes ont joué le jeu. Cet exercice était nouveau pour moi, c'était la première fois que je m'exposais au public en tant que designer.





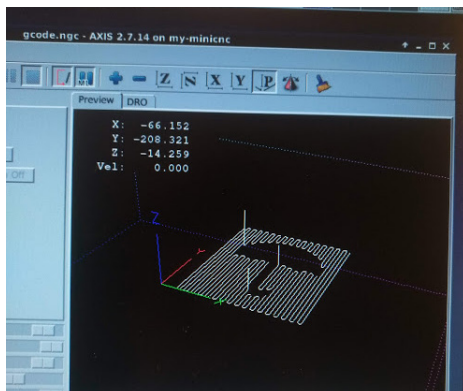
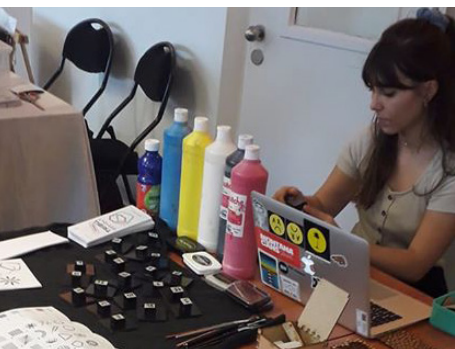
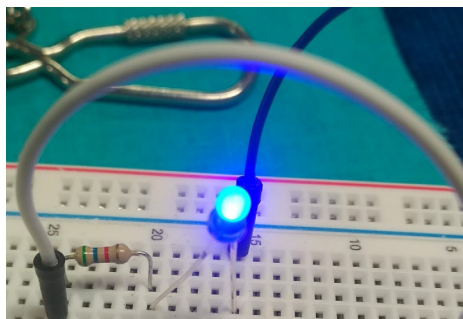
←Workshop

Fais le toi-même



Badge ↓

Électronique



Mon second projet, mélange électronique et couture. Au sein de la communauté du fablab, Nicolas a mis en place un système de badge. L'obtention d'un badge est le résultat d'un passage au dessus d'une compétence. Les membres, de ce fait, peuvent aider d'autres membres dans le besoin d'une compétence. Le fablab devient alors indépendant, grâce aux savoirs et connaissances des membres. Nicolas me fait savoir qu'il aimerait des badges électroniques. Je me mets donc à l'oeuvre, en apprenant les bases de l'électronique et de la broderie pour la création de ce badge spécial. Me restant une semaine de stage, Nicolas me fait savoir que je peux m'amuser sur le fond et la forme. J'ai pris l'exemple de Vicky. Mais qui est Vicky? C'est le chat du fablab. Les membres peuvent y accéder en prenant soin du chat, c'est à dire les besoins élémentaires d'un être vivant. Donner à manger, vider la litière et donner des papouilles. Puisque le lab est autogéré par les membres, une histoire de confiance est soulevée.

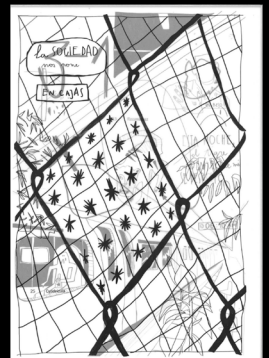
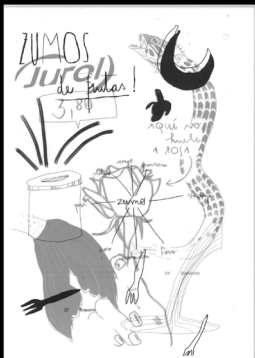
Ce travail de recherche vise à explorer le travail manuel et les outils numériques. J'ai utilisé le textile, la laser, l'électronique et la broderie. Pour la partie découpeuse laser, j'ai exploré 2 pistes : révéler une couleur par gravure avec un biomatériaux et couper par brûlage un biomatériaux. De nombreux tests ont été réalisés pour définir la meilleure focale, puissance et vitesse de la découpeuse laser.

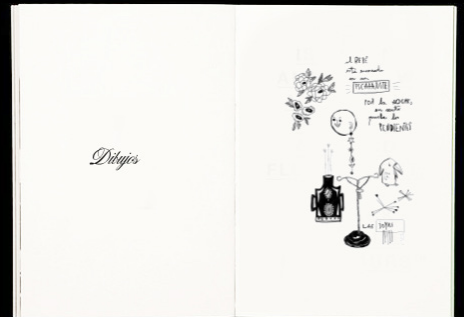
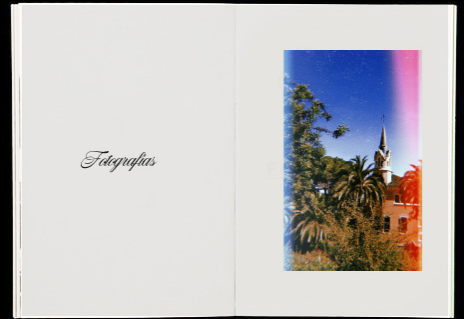
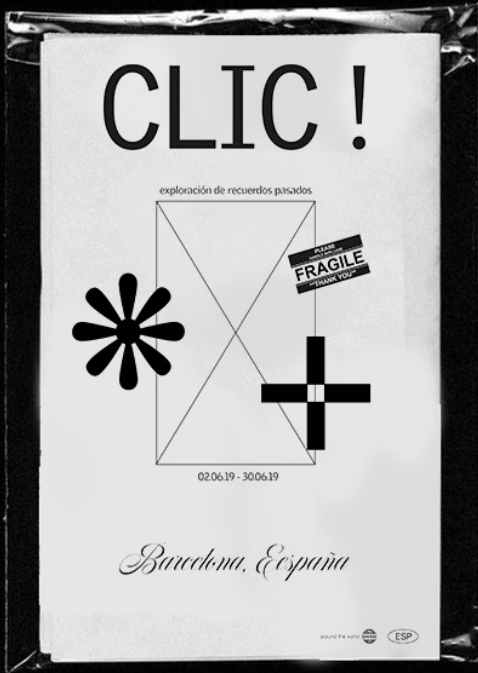
Le design réalisé, il m'a fallu coudre, avec du fil conducteur au dos du badge, le circuit. J'ai donc été initiée seule, à l'aide de tutoriels open source, pour les bases de l'électronique et de la broderie.

Clic !

(Projet personnel)

Ce pack mets en avant les restes de mon voyage à Barcelone durant le mois de juillet. C'est pour moi une trace, une preuve du voyage, une forme de vie. Ici, je montre que le voyage se veut d'être mobile, en découvrant le monde par ses propres yeux, de créer ses propres souvenirs. L'édition « Clic ! » illustre l'impalpable, le ressenti grâce aux croquis faits sur le moment même et le réel grâce aux photographies. Les dessins « les sentiments » sont juxtaposés sur les photographiques « la réalité ». Le calque montre la fragilité des sentiments éprouvés lors de la prise photographique. Les deux se complètent mais peuvent aussi être autonomes. Ces restes de mon voyage éclairent le rapport de l'intime à l'extime.





3

Conclusion

Bilan de ces expériences face aux attentes annoncées lors de l'accréditation.

Conclusion

→ *IAAC*

La réalisation de ce stage m'a donné l'occasion de découvrir l'univers du fablab. J'ai été présente sur de multiples projets, et de nombreuses sorties pour des événements, ce qui m'a ouvert davantage à la ville, plutôt au niveau locale que touristique. J'ai été plongée pendant un mois dans une harmonie de culture, où tous les makers ont comme valeurs, le respect, la confiance, et l'entraide. Partager ses outils, ses savoirs et ses connaissances, ont enrichis ma culture générale. J'étais souvent avec les étudiants de la Fab Academy, qui ont été très chaleureux avec moi. Ce sont des rencontres inoubliables, venant des quatre coins du monde, qui m'ont fait découvrir de nombreuses choses.

→ *OPEN FAB*

Ce stage m'a enrichi tant au niveau professionnel, que relationnel. Expérimentant de nouvelles techniques encore inconnues, j'ai pu me familiariser davantage avec le numérique tout en mettant en relation le traditionnel. Grâce à ces 2 mois de stage, j'ai su que ce tiers-lieux est un endroit fait pour moi, en constante ébullition où de belles valeurs règnent et où il est possible de se déplacer et de travailler, notamment avec le projet Vulca, qui m'a fortement intéressée et que j'aimerais rejoindre dans les années à venir.

→ CONCLUSION COMMUNE

L'initiation et la réalisation de mes deux stages ont répondu à mes attentes. Cela m'a ouvert à une nouvelle culture, à un partage de connaissance et de savoir et bien évidemment au monde. Le Fablab était un endroit que je ne connaissais que très peu, mais j'étais déjà intéressée par ces tiers-lieux avant de les découvrir, et en revenant en France, ce sentiment a davantage grandi. Le dessin est un moyen de communication que j'ai mis en avant quand je n'arrivais pas à m'exprimer (notamment avec la barrière de la langue Catalane que je ne parle que très peu). Le Fablab a agrémenter mon réseau et mes pratiques.

Je ne peux comparer ces deux fablab, ils ont tous deux étaient très enrichissants. Le FabLab de Barcelone m'a rapproché davantage avec la culture locale, étant souvent sur le terrain. Notamment avec le projet Barri Circular pour le quartier Poblenou. En un mois, j'ai été très active. Alors que dans le FabLab de Brussels, qui est beaucoup plus petit que celui de Barcelone, j'ai été plus "casanière". Moins de projets à l'extérieur, cependant j'ai créé des liens très forts. Mon maître de stage, Nicolas, est un épicurien. Nous débattons de nombreux sujets, et sa clairvoyance et son ouverture d'esprit a été une des forces majeures de ce stage. Très patient, il m'a expliqué de manière approfondie, le mécanisme des machines, et m'a fait confiance pour la réalisation de projets que j'ai menés. J'étais, durant ces deux mois, beaucoup plus autonome et libre dans mes choix.

Tous deux différents, au niveau de la taille, des projets, du flux de personnes, du fonctionnement, cependant ils possédaient tous deux, les valeurs inestimables d'un fablab. Ces stages m'ont ouvert à une nouvelle culture et d'amorcer mon sujet de mémoire/macro projet et avenir professionnel.

ENTRETIENS

1	Cristine Ezavin	13
---	-----------------	----

2	Sofie Deckers	13
---	---------------	----

Cristine Ezavin

→ Quel est votre rapport au voyage et les objectifs de ce dernier, dans ce monde hyper-connecté ? Quelle type de voyageuse pensez-vous être ?

« Selon moi, l'hyper-connectivité crée l'envie, le besoin de partir. Les partages sur les réseaux sociaux entraînent une addiction certaine à vouloir se réaliser comme les autres. Il y a quelque chose de positif en ça, poussant les gens au delà de leurs limites. Mais aussi un côté négatif qui vous pousse, par voyeurisme, à s'exposer outre mesure, afin de prouver à la sphère que nous aussi on sait faire. D'autre part internet nous offre la facilité de réserver avion ou hôtel instantanément, ce qui simplifie grandement la tâche. Je voyage généralement en mode baroudeuse, réservant un avion et la première nuit d'hôtel... puis place à l'aventure ! »

→ Partez-vous avec vos appareils numériques nomades ? Si oui, sont-ils un frein d'aventure, ou au contraire vous facilitent-ils l'organisation de vos voyages ?

Oui bien sûr, il y a longtemps je partais avec mon appareil photo, encombrant, je dois dire, mais indissociable de mon sac et mon passeport. Depuis plusieurs années, j'ai relégué l'appareil et, avec le rendu excellent de mes successifs iPhone, je m'en contente. C'est beaucoup moins encombrant, et ça me permet de rester en contact avec le monde, mais aussi de réserver online les hôtels directement sur le terrain, regarder les plans et adresses etc.

→ Partagez-vous vos expériences sur les réseaux sociaux ? Quel média utilisez vous le plus ?

Bien évidemment, quand on "surfe" sur le net comme je le fais depuis des années, c'est pratiquement impossible de ne pas partager. Une addiction certaine, comme je le signalais dans la question initiale. Mon réseau favori est sans aucun doute Instagram, lassée que je suis de Facebook et ses ragots inutiles. Sur Instagram je trouve un certain esthétisme et une certaine satisfaction à partager, sans complexe avec ma communauté.

Moins de “blabla”, plus de photos ou vidéos, ce qui me semble plus vivant et moins rébarbatif. Passer un message à ma communauté n'est pas forcément mon point de vue, je le vis plus comme un échange entre potes et la création de l'esthétisme dans l'image. Ayant eu 2 blogs, assez visités, pendant des années, je trouve Instagram moins chronophage. On y rencontre aussi de belles personnes. L'échange est plus facile.

→ Comment conservez-vous les traces de vos voyages, et pourquoi ? Les partagez-vous également ?

Le blog est un médium pour échanger avec les autres, mais aussi pour montrer. J'ai eu un blog très suivi, où je racontais ma vie en bande dessinée pendant 6 ans à l'étranger. C'était super sympa, et puis les réseaux sociaux n'étaient pas aussi développés à l'époque, donc c'était un bon moyen de rester en contact avec la famille et les amis. J'y dessinais ma vie en BD et j'ai beaucoup aimé ça. Ça me manque d'ailleurs aujourd'hui. Maintenant les réseaux sociaux ont pris plus de place. Je ne dessine plus pour le blog mais dans mes carnets de voyage. C'est très excitant d'être en face de ce que vous dessinez. Ça rend le moment unique et poignant. Il m'est souvent arrivé de dessiner des gens, perdue au fin fond de l'Inde, et de leur offrir le dessin. La satisfaction de lire la joie sur leur visage est unique, je vous le garantis.

→ Quels outils, matériaux utilisez-vous pour vos carnets de voyage ? En alimentant ces carnets, pensez-vous vous ouvrir davantage au monde qui vous entoure ?

Je dessine et peins sur des carnets, avec un feutre noir et des crayons de couleur, mais aussi à la peinture à l'eau. J'aime le contact du papier, du cahier et j'aime avant tout créer. Le carnet me permet de tenir un livre de route à ma façon, j'y colle aussi des matériaux glanés ça et là, des tickets, de morceaux de plans. Ce qu'il reste du carnet quand on rentre, ce sont les traces réelles de ce qu'on a vu là-bas. Les couleurs, les odeurs, les taches, les brûlures, les ratures, la vraie vie quoi.... Oui on s'ouvre plus au monde qui nous entoure. Par exemple, en mission humanitaire au nord Vietnam, je me suis retrouvée assise au pied d'un arbre à dessiner les enfants qui m'entouraient. J'étais cernée, ils riaient, commentaient dans leur langue, touchaient mes cheveux blonds... ce fut un moment magique, que Instagram ou Facebook ne peuvent pas retranscrire... Une belle déconnection avec la vie connectée, quand vous êtes au milieu de nulle part et que les gens vous parlent dans une langue que vous ne parlez pas, mais vous les comprenez... Magique !

Sofie Deckers

→ Quel a été votre parcours professionnel ?

J'ai suivi une formation en graphisme à l'école des Arts de LUCA, et en éducation artistique au collège d'Artevelde, toutes deux à Gand (Belgique). En 2016, j'ai déménagé de Gand pour aller à Lausanne, où j'ai commencé un stage à l'agence de design graphique Monokini. En 2017, j'ai commencé un master en Espace et Communication à HEAD à Genève.

→ Pourquoi avoir choisi la thématique du tourisme ? Quel est votre rapport au voyage, et quelle type de voyageuse pensez-vous être ?

Le point de départ de *Paradise Series* est basé sur un aspect essentiel de la nature humaine : le rêve d'une vie meilleure que celle que nous avons. Le monde a des limites, et nous ressentons le besoin de les transcender, d'échapper aux aspects ordinaires de notre vie quotidienne. Ce projet a commencé comme une quête personnelle; je cherchais comment créer un dispositif d'évasion pour des scénarios à des fins personnelles. Tout en créant ces scénarios choisis, des images de plages, de palmiers et de piscines me sont apparues intuitivement. J'ai alors réalisé que j'étais influencée par des images qui sont largement diffusées et partagées socialement. Dans notre société occidentale moderne, l'industrie touristique crée et vend de l'évasion qui devient facilement accessible, par exemple une escapade vers une île exotique lointaine.

→ Au vu de la lecture de votre mémoire, pouvez vous m'expliquer pourquoi avoir choisi d'étudier le travail graphique Hugo d'Alesi ?

Il y a des parallèles entre l'entreprise d' Hugo d'Alesi et ma propre pratique du design. En tant qu'étudiante en Master Espace et Communication, je souhaite développer ma pratique dans un domaine élargi du design où les disciplines traditionnelles se confrontent et s'estompent, ce qui me permet d'explorer les possibilités de l'interaction

entre graphisme, espace, narration, performance, photographie, vidéo... Ayant une formation en graphisme, je suis particulièrement fascinée par la façon dont Hugo d'Alesi - le graphiste qui a visualisé la Méditerranée comme destination de désir à travers ses affiches de voyage - a ensuite mis en scène la Méditerranée. C'est comme s'il avait déplié ses affiches de voyage imprimées à plat dans un environnement spatial multi-sensoriel dans lequel différentes disciplines se rencontrent.

→ Comment êtes vous arrivée à faire le rapprochement entre le paradis et le tourisme ? Paradis ou fantasme ?

Le paradis est une figure intemporelle omniprésente exprimant une aspiration à ce qui est absent ou désiré. Il a évolué au fil du temps et s'est adapté à l'évolution des objectifs et des circonstances. Aujourd'hui, dans notre société occidentale, le paradis est devenu une marchandise sur le marché du tourisme, une construction hautement contrôlée qui répond aux besoins des touristes occidentaux pour transcender les limites de la vie quotidienne. Cependant, c'est une construction artificielle qui ignore la réalité locale de ces destinations et l'expérience imaginée ne peut jamais être atteinte, parce qu'elle n'existe pas en dehors de l'imagination.

→ L'évasion et l'exotisme étaient des notions que vous vouliez mettre en avant au sein de votre projet artistique ?

Le point de départ du projet a été l'envie d'échapper aux aspects ordinaires de la vie quotidienne. Par conséquent, "l'exotisme" est une réponse à cela; c'est un contrepoint attrayant qui représente quelque chose de différent de ce que nous connaissons.

→ Quels ont été vos expérimentations plastiques avant d'arriver à votre projet final ? Avez-vous procédé une phase de collecte (images, matériaux, couleurs...) ?

Au tout début, j'ai réalisé une série de collages photo pour étudier l'interaction entre moi en tant que metteur en scène et la marionnette, le personnage qui est devenu partie intégrante de la scène (*voir images*). Le contenu du classeur est basé sur la recherche dans de nombreux catalogues de voyage. Si à première vue l'offre semble très large, elle s'avère en fait très limitée. Les

Seychelles, les Caraïbes ou les Maldives, trois groupes d'îles situés chacun sur un autre continent et donc très différents, sont tous standardisés sous la même forme avec les mêmes éléments.

→ Comment qualifieriez vous votre engagement au macro-projet ?
Quels ont été les dispositifs mis en place afin de recréer cette narration paradisiaque du tourisme ?

Ce qui a commencé comme une quête personnelle, qui consistait à déterminer comment créer un dispositif d'évasion pour diriger des scénarios pour moi-même, est également devenue une réflexion sociétale plus large : dévoilant comment l'industrie touristique répond aujourd'hui à ce désir humain naturel de transcender les limites de la vie quotidienne.

→ Pourquoi avoir utilisé l'univers du bureau lors de votre installation ? Quel est le message que vous souhaitez faire véhiculer ?

D'une part, cet environnement de bureau gris et standardisé exprime bien le quotidien que j'essaie de fuir. D'autre part, cela fait allusion à la même approche pragmatique d'organisation, de quantification et d'efficacité de l'industrie du tourisme dans sa façon de répondre à nos désirs inaccessibles.

→ Quelles ont été les positions du public à l'issue de l'expérience ? Cela a-t-il changé votre vision par rapport à celui-ci ? Est-ce qu'on peut parler d'une expérience immobile et d'une véritable expérience ?

À partir des réactions du public, j'ai compris qu'en tant que spectateur de la performance vous êtes intrigué par une personne qui crée avec soins un décor pour elle-même – qui agit de façon très concentrée et routinière, complètement absorbée par ses propres actions. J'emmène le spectateur tout au long du processus de réalisation, où un élément surprenant surgit des tiroirs et des dossiers. Cependant, la performance n'invite pas le public à faire partie de mon voyage imaginaire. En tant que spectateur, vous êtes témoin d'un point de vue intéressant à la fois sur « l'image parfaite » qui est projetée à l'écran et sur le « making-off », où la déconstruction de cette imagerie forte, par laquelle vous voyez comment je la crée.

→ Pensez vous que votre projet peut se repenser en réalité virtuelle, permettant une immersion totale dans un décor touristique ?

En ce qui concerne ma pratique personnelle, je ne m'intéresse pas à la réalité virtuelle. En tant que designer, je passe beaucoup de temps derrière mon écran d'ordinateur. Pour créer un équilibre, j'aime faire des choses avec mes mains, expérimenter avec différents matériaux, tester des prototypes dans l'espace. De plus, ce montage physique fait partie du processus créatif car de nouvelles idées surgissent alors. Cependant, c'est une question intéressante, qui pourrait être explorée par d'autres designers.





Bibliographie + Lexique

Bibliographie

* OUVRAGES

- Pascale Argod, *L'art du carnet de voyage*, 14 novembre 2014.
- Ludovic Hubler, *Le monde en stop, cinq années à l'école de la vie*, 2009.

* FILMS

- Bastien Dubois, *Madagascar*, 11 février 2011.

* ARTISTES

- *Léonard de Vinci*, scientifique, ingénieur, sculpteur, architecte, botaniste, musicien, philosophe et écrivain.
- *Théodore Monod* scientifique, naturaliste, biologiste, explorateur et humaniste.
- *Paul Elliman*, artiste, designer et typographe.
- *Edward Fella*, artiste, designer et typographe.
- *Ivan Le Pays*, artiste indépendant et tatoueur.
- *Space Invaders*, artiste de rue.
- *Vulca*, association de makers et voyageurs.

Lexique

* A

Analogique, nom féminin

Ressemblance établie par l'esprit (association d'idées) entre deux ou plusieurs objets de pensée essentiellement différents.

Animation, nom féminin

Technique cinématographique permettant de donner l'impression du mouvement par une suite d'images fixes.

Arts numériques, nom masculin

L'art numérique désigne un ensemble varié de catégories de création utilisant les spécificités du langage et de dispositifs numériques, ordinateur, interface ou réseau. Il s'est développé comme genre artistique depuis la fin des années 1950.

* B

Blog - Vlog, nom masculin

Le blog est un journal personnel, chronique d'humeur sur Internet.

Le vlog, d'origine anglophone, désigne un contenu de communication à vocation de carnet, de journal ou d'agenda, réalisé sur support vidéo. Succession de mini-reportages spontanés, généralement postés sur réseaux sociaux.

* C

Carnet de voyage, nom masculin

Le carnet de voyage est un genre littéraire qui évoque avant tout le voyage dans son sens large : voyage intérieur, exploration d'une terre inconnue, ou tout autre voyage initiatique autour d'un unique thème pendant une période déterminée. Il s'agit la plupart du temps d'un récit personnel relatant les moments forts d'un voyage, sous une forme qui n'est pas forcément linéaire.

* D

Découpeuse fraiseuse, nom féminin

Une fraiseuse est une machine-outil utilisée pour usiner tous types de pièces mécaniques, à l'unité ou en série, par enlèvement de matière à partir de blocs ou parfois d'ébauches estampées ou moulées, à l'aide d'un outil coupant nommé fraise.

Découpeuse laser, nom féminin

La découpe laser est un procédé de fabrication qui consiste à découper la matière grâce à une grande quantité d'énergie générée par un laser et concentrée sur une très faible surface.

* E

Extime, adjectif

Relatif à la part d'intimité qui est volontairement rendue publique

* I

Internet, nom masculin

Réseau informatique mondial.

Intime, adjectif et nom

Qui est tout à fait privé et généralement tenu caché aux autres (opposé à public).

Introspection, nom féminin

Observation, analyse de ses sentiments, de ses motivations par le sujet lui-même.

* M

Makers, adjectif

La culture maker (de l'anglais make, lit. faiseur) est une culture (ou sous-culture) contemporaine constituant une branche de la culture Do it yourself (DIY) (qu'on peut traduire en français par « faites-le vous-même ») tournée vers la technologie et la création en groupe.

* P

Post-modernisme, adjectif

Mouvement artistique ayant vu le jour à la fin du XXe siècle et qui touchait notamment l'architecture et l'urbanisme. Le postmodernisme se base sur l'association de styles anciens et n'utilise pas la pureté des formes mise en avant par le modernisme.

* R

Réseaux sociaux, nom masculin

Les réseaux sociaux en ligne désignent les sites Internet et applications mobiles qui permettent aux utilisateurs de se constituer un réseau d'amis ou de relations, et qui favorisent les interactions sociales entre individus, groupes d'individus ou organisations.

* S

Scroller, nom féminin

Faire défiler verticalement le contenu d'un document sur un écran d'ordinateur à l'aide de la molette d'une souris, d'un pavé tactile (touchpad, trackpad), mais également sur un écran tactile de téléphone portable ou de tablette à l'aide d'un doigt.

* V

Vernaculaire, adjectif

Vernaculaire, du latin vernaculus, « indigène », désigne originellement tout ce qui est élevé, tissé, cultivé, confectionné à la maison, par opposition à ce que l'on se procure par l'échange.

L'art vernaculaire désigne un art vivant (contemporain), ancré dans le passé (les mythes, les croyances et les traditions). L'art vernaculaire est fondé sur la mémoire collective. Par exemple : *l'art tribal, l'art politique, l'art sacré.*

Colophon

– * Typographies

Grotta
PoynterOSDisp
IBM Plex Mono

– * Imprimé en février 2019,
à Corep, Cannebière Marseille.

