

Aria Giulj,
Nouvelle ère
de l'image
et communs,
Mémoire dsaa DG,
Marseille, 2021.

Remerciements	5
Introduction	6-11
I Les communs	12-20
1 Les communs définition	13
2 Les communs dans l'Histoire	17
II des mondes et des chocs	22-43
1 Les communs face au numérique	23
• Une renaissance des communs	
• Une nouvelle organisation	
• Des outils propices au partage global	
2 Les chocs du numérique	37
• Émergence des réseaux	
• Destruction du monde de l'imprimerie	
III Outils, espaces & informations	46-57
1 Hackerspace, makerspace, Fablab...	47
• Fablab au MIT	
• But & fonctionnement	
• Production	
• Application des communs	
2 Le graphisme	51
• Situer le graphisme	
• Transformation de l'image	
• Graphisme et tiers-lieux	
IV Une utopie réalisable ?	62-76
1 Pourquoi choisir une coopérative	63
2 Définition d'une coopérative	65
3 Création d'une coopérative graphique	71
• Statut de la structure	
• Fonctionnement & outils	
• Gouvernance et communs	

Conclusion	80-81
Fiche de lecture	82-86
Arts Techniques Civilisations	88-96
Annexes	98-101
Bibliographie	102-105
Cartographie	110

Remerciements

Un grand merci à mes professeurs : à Fabrice Portet, qui a su me rassurer et me remotiver quand il le fallait, à Thomas Ricordeau pour son aide et ses nombreuses références, à Luc Mattei qui m'a aidé à y voir plus clair, mais aussi au reste de l'équipe pédagogique pour leur grande aide. Une grosse pensée à la classe, qui a été un véritable support moral dans ce contexte, à ma mère qui a relu 5 versions différentes (voire plus), et un merci à Lily pour nos longues discussions et son soutien.



Introduction

L'idée des communs est le fait de gérer une ou des ressources, matérielles ou immatérielles, par une communauté, c'est-à-dire un groupe de personnes liées par des intérêts communs. Autrement dit, l'initiative au cœur des communs est de préserver les ressources et de rendre leur accès équitable et libre, tout en étant gérées par une communauté. Le but étant une reconquête de l'autonomie sur l'acte de production. Cette idée des communs est en totale opposition à une société capitaliste où tout doit être privatisé et dirigé entre Etats et Marché. C'est de cette même envie de partage et d'égalité que sont nées les premières coopératives, dès le Moyen-Âge les producteurs se regroupent et mettent en commun leur production.

6

En France, en Franche-Comté, les producteurs de lait se fédèrent afin de créer un fromage demandant une grande quantité de lait, ils mettent ainsi en commun leur production afin de la fructifier.¹

Avec l'arrivée du numérique, les communs connaissent une "renaissance", ils évoluent, prennent différentes formes, et des nouveaux espaces de création voient le jour : Hackerspace, Makerspace, Fablab... S'appuyant sur la mise en place des communs. Le monde du graphisme se mue et prend lui aussi différentes formes, il y a plusieurs manières de s'organiser et de travailler. Le graphiste n'étant plus le seul à créer des images, les outils de production graphique ne doivent-ils pas être désormais disponibles

¹ voir le site
<https://www.crealead.com/articles/les-cooperatives-ont-une-histoire>.

au plus grand nombre ? Même si se développent en ce moment, des initiatives comme Fablab à l'école portée par Universcience, un "établissement public à caractère industriel et commercial (EPIC), placé sous la double tutelle du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et du ministère de la Culture" qui installe gratuitement un équipement et des ressources pédagogiques de création : imprimante 3D, découpeuse laser, machine à coudre etc. Les projets comme celui-ci, d'avantages liés au graphisme sont encore rares, pour quiconque voulant créer de l'image.¹ Alors, ne peut-on pas réfléchir à une nouvelle forme de graphisme : gestion et production ?

Le numérique ayant permis la démocratisation des outils

¹ <http://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/formations-et-projets/fab-lab-a-lecole/>

de production, il devient difficile pour les graphistes professionnels de trouver un modèle économique viable à l'heure du "tous graphistes". Aujourd'hui, on commence à voir l'essor de "collectif" ou du moins de groupes de professionnels qui s'organisent en groupe afin de pouvoir partager les frais que leur profession engage: location de lieu, outils et machines etc.

S'organiser en coopérative ou en Fablab pourrait être une piste à envisager, permettant aux amateurs ainsi qu'aux professionnels d'avoir un modèle économique plus viable mais surtout, d'avoir un espace de discussion, de développement des savoirs et savoir-faire, ainsi qu'un lieu d'apprentissage de nouveaux outils. Suite à ces différentes observations, une question m'a paru importante

à poser, celle d'une nouvelle manière de faire et de créer :
Peut-on repenser la fabrication de l'image ? En quoi les communs à l'ère du numérique, constituent-ils un modèle transférable au monde du graphisme ?

Peut-on repenser la fabrication de l'image ?

En quoi les communs à l'ère
du numérique, constituent-
ils un modèle transférable
au monde du graphisme ?

I Les communs

12

Comment est-il possible de vraiment comprendre ce que l'on appelle les communs ?

Il y a une pluralité de termes (communs, commun, biens communs, bien commun) qui peuvent tous être utilisés dans bien de domaines différents. On retrouve ces termes de plus en plus souvent partout autour de nous : Vie politique, économique, dans l'écologie, l'agriculture, l'art etc. Pour comprendre (non sans ambiguïté) ce que sont les communs, la notion des communs, il est préférable de se reporter aux recherches d'Elinor Ostrom. Dans *Par-delà la tragédie des communs* Elinor Ostrom, suite à ses précédentes recherches, met en confrontation le travail de Garret Hardin dans son article publié en 1968. Elle commence la définition des communs en faisant une distinction entre les ressources communes et celles qui sont en libre accès. «La propriété commune implique une communauté bien définie d'utilisateurs, ainsi qu'un ensemble de règles et de normes qui permettent à chacun de réguler le comportement des autres.» Voici une autre définition qui semble être appropriée pour définir les communs, et que l'on trouve souvent sur le world wide web :

«Les biens communs désignent des ressources partagées et l'approche institutionnelle qui conduit à leur création, leur mise à disposition et leur utilisation collective. L'appellation peut recouvrir des biens tangibles ou des créations immatérielles, qui sont également produites et gouvernées par des communautés selon des modalités qui diffèrent de celles du marché et de l'État.» En bref, les communs c'est une ou des ressources, matériel ou non géré(s) par une communauté Définie d'utilisateurs qui s'organise autour de règles qui permettent un bon fonctionnement et respect, et qui permettent de préserver, développer et pérenniser la ressource sans «l'épuiser». L'autogestion qui nécessite confiance et réciprocité dans la communauté est un des points primordiaux de la théorie des communs, le lien social permettant sa stabilité et son bon fonctionnement.

En graphisme il y a un domaine en particulier où nous pouvons voir la mise en place des communs, celui de la typographie. Grâce à internet notamment, nombreux sont les sites de partage de typographie, libre de droit : des opensource fonts. Je prendrais ici l'exemple de Velvetyne un site de typographie open source, qui permet à tous ceux passant sur le site d'utiliser les typographies, de les modifier, de les redistribuer, et même de partager la version modifiée. De plus, toutes ces typographies peuvent être utilisées sur n'importe quel type de support que cela soit pour une utilisation professionnelle ou personnelle. Les ressources sont gérées par la communauté utilisant les typographies, à chaque utilisation il est demandé de mentionner le créateur et le site, et d'un point de vue économique le tout repose sur les dons que l'on peut directement faire au site.

Les interactions sociales sont au cœur de la communauté : économiques, politiques, culturelles voir même technique... En effet la politique des communs ne s'inscrit pas dans une société capitaliste, au contraire son but est d'essayer d'en sortir au vue d'une société plutôt collaborative, non pas basée sur la privatisation mais sur le partage et le libre accès, ceci étant dit, cela n'exclue pas une coexistence possible, le fonctionnement des communs n'est pas capitaliste mais peut très bien se développer en parallèle. Les espaces appliquant la théorie des communs ont un lien, celui de vouloir mettre en place des changements de pratiques de production basées sur l'entraide, avec une industrie participative, collective et collaborative, d'abord localement puis globalement avec les ressources qu'offre le web.

Cela semble utopique, mais les communs représentent une porte de sortie du capitalisme. Les espaces qui les appliquent, permettent

un «nouveau» rapport au travail avec une forte envie d'autonomie et tendent vers une économie locale dont les acteurs partagent la valeur collective, créer de façon équitable. Les problématiques sociétales telles que l'environnement et l'économie ne peuvent aujourd'hui, plus être ignorées. C'est pourquoi on retrouve ces thèmes dans les espaces mettant en place la théorie des communs. Une économie locale, permet aux acteurs d'agir ensemble en renforçant leurs liens tout en agissant pour le territoire avec de nouvelles initiatives en circuits courts, bénéfique pour l'environnement et les habitants. Ceci peut permettre d'introduire une nouvelle forme de politique possible, axée sur le social : la démocratie contributive. L'idée derrière cette démocratie est la reconnaissance de la contribution, comme critère de participation aux prises de décisions.¹ Le but d'une démocratie contributive est de placer les citoyens au cœur des décisions et des projets sans intermédiaire. Les citoyens peuvent proposer leurs idées et leurs réponses tout en étant tous au même niveau. Nombreux sont les espaces de création en tout genre, qui essaient de mettre en place une démocratie contributive au sein du lieu : chaque acteur possède tout autant de "pouvoir" que l'autre, la collaboration entre acteur est donc primordiale.

Avant de pouvoir voir de quelle manière peuvent-être appliqués les communs dans un lieu, il est nécessaire de comprendre l'histoire des communs, et leurs évolutions au fil des évolutions techniques, ce que celles-ci ont permis et que peuvent apporter les communs dans la gouvernance d'un lieu.

¹ voir le site
<https://www.crealead.com/articles/les-cooperatives-ont-une-histoire>.

Les communs existent depuis bien longtemps, c'est en 529 après J.C que le code Justinien est rédigé (corpus juris civilis), toutes les lois de la tradition romaine sont réorganisées. Ce recueil est articulé en 4 sections de propriété des biens :

- Res privatae
- Res publicae
- Res nullius
- Res communes.

Ici c'est bien ces derniers qui nous intéressent davantage. Par Res communes on entend tout ce qui est du domaine public qu'on ne peut s'approprier, ils appartiennent, sont accessibles et utilisables par tous : cours d'eau, mer, sanctuaires etc. On retrouve toujours cette notion des communs au Moyen Âge au 13ème siècle en Angleterre avec la charte des forêts. La Charte des forêts permettait aux paysans les plus pauvres un accès aux forêts communales pour couvrir leurs besoins. Dans cette Charte on retrouve plusieurs articles qui permettent la mise en place et les règles à respecter pour préserver cet espace commun. Puis, vient le mouvement des enclosures du 16ème au 18ème siècle, celui-ci désigne la mutation du système qui s'est opérée en Angleterre peu à peu avec le développement de l'industrie, notamment celle du textile. Très demandeuse en laine, des enclos sont construits visant à faciliter et augmenter la production.

* La destination vers laquelle chaque homme se hâte est la ruine, chacun poursuivant son propre intérêt dans une société qui croit à la liberté des biens communs.*

On privatise donc petit à petit les ressources collectives. Au 19^{ème} et 20^{ème} siècle il n'est plus vraiment question de biens communs, en 1804 dans le Code civil, les biens communaux sont redistribués, la propriété est seulement envisagée comme propriété privée ou étatique. En 1968 Garrett Hardin présente son travail *La tragédie des communs*, dans lequel il critique les communs qui mèneraient à la destruction de la ressource même. Il prend l'exemple d'un champ ouvert librement à des pâturages non gérés par une communauté comme cela devrait l'être, menant à la surexploitation du terrain.

"La destination vers laquelle chaque homme se hâte est la ruine, chacun poursuivant son propre intérêt dans une société qui croit à la liberté des biens communs"

Garrett Hardin affirme qu'il faut contrôler l'accès aux biens communs, en rendant privé leur accès ou en faisant de ces biens une propriété appartenant à l'État. Un peu plus de 20 ans après la parution de ce texte, en 1990 Elinor Ostrom ouvre une brèche dans ce modèle dominant et démontre, d'après une étude de gestion des communs, que des communautés sont capables de mettre en place des "règles d'usage" qui garantissent la préservation de la ressource. "La pérennité d'un commun repose sur l'existence d'une communauté capable de définir des règles pour distribuer à chacun les droits d'accès à la ressource." Voici les règles ou plutôt les principes qu'Olinor Ostrom propose pour la mise en place et la pérennisation des communs :

- Des limites nettement définies des ressources et des individus qui y ont accès
- Des règles bien adaptées aux besoins et conditions locales et conformes aux objectifs des individus rassemblés
- Un système permettant aux individus de participer régulièrement à la définition et à la modification des règles (faisceau de droits accordés aux personnes concernées)
- Une gouvernance effective et redevable à la communauté vis-à-vis des appropriations
- Un système gradué de sanction pour des appropriations de ressources qui violent les règles de la communauté
- Un système peu coûteux de résolution des conflits
- Une auto détermination reconnue des autorité extérieures
- S'il y a lieu, une organisation à plusieurs niveaux de projet qui prend toujours pour base ces bassins de ressources communes.

La surexploitation peut donc être évitée si la communauté d'utilisateurs de la ressource, s'organise collectivement pour gérer le bien autour des règles de partage et de réciprocité.

A un moment aussi crucial qu'aujourd'hui tant au niveau écologique, qu'économique, on voit la notion des communs utilisée dans différents contextes.¹ Par exemple dans des discours politique, comme en 2011 où la Cour Suprême indienne et la Cour de Cassation italienne font référence à la notion de biens communs. Ces deux Cours dénoncent le processus d'enclosure et relancent la protection de ressources naturelles (l'eau, en Italie, référendum qui permet de la qualifier de bien commun) en les qualifiant de communs en lien à la survie et au développement d'une communauté. Mais aussi dans des recherches liées à l'écologie. En 1972 dans *The limits to growth* trois chercheurs du MIT montrent l'incompatibilité d'une société capitaliste et de l'écologie, en partant du principe que la planète possède une capacité maximale à fournir certaines ressources, dont l'humanité ne peut se passer, la volonté de faire croître la production industrielle semble mener à l'effondrement de la population. Ils prédisent en fait, un dépassement des capacités planétaires jusqu'à un effondrement.¹ En ce même sens Gaël Giraud, économiste en chef de l'Agence française de développement (AFD) montre que le concept de communs est inéluctable pour faire face aux enjeux du dérèglement climatique et penser à l'avenir du développement. Afin de protéger l'environnement, il est essentiel que des communautés se créent pour prendre en charge la protection de communs. Dans un entretien pour ID4D, il donne comme exemples : la faune halieutique comestible, la disparition des abeilles et plus largement de la biodiversité, ou même encore des langues telles que la langue Sara Madjingaye. "Le développement doit passer par une intelligence renouvelée des institutions qui ont déjà permis dans le passé et vont permettre à l'avenir à des communautés de préserver, développer et promouvoir des ressources communes, culturelles ou naturelles."²

¹ Vidéo à visionner <https://www.youtube.com/watch?v=nAO2lecllc>

² Entretien de Gaël Giraud <https://ideas4development.org/communs-developpement/>

Les mouvements d'enclosure mettent en quelque sorte fin au débat sur les communs. La "renaissance" des communs, elle, s'est faite en plusieurs étapes, une d'entre elles étant l'article de Garrett Hardin en 1968 qui en fit la critique, en dénonçant "la menace de dégradation que le libre accès fait peser sur une ressource"³, ce qui relança le débat. On les retrouve dans les discours politiques et économiques, mais ils ne sont pas largement appliqués à d'autres domaines. Seulement, un outil en particulier va permettre leur renouveau. Les communs vont connaître une nouvelle forme par l'arrivée du numérique, et vont se diffuser à plus grande échelle.

³ La Tragédie des communs.
Garrett Hardin, 13 décembre 1968
dans la revue Science.

II Des mondes et des chocs

22

Face à tant de crises mondiales, il est de plus en plus question des communs, on s'intéresse à leur mise en place. L'essor du numérique à partir des années 80 va s'illustrer comme un nouvel élan pour les mouvements des communs. Chaque foyer, ou presque, possède un ordinateur de bureau, et en 1993 avec la création du World Wide Web (<http://www>), des communautés (majoritairement des scientifiques, car le projet d'origine était destiné à permettre l'échange d'informations instantanées entre universités et instituts du monde entier) commencent à se créer et s'emparer de celui-ci. Il devient possible pour tous d'échanger, de se réunir autour d'un thème, avec des personnes du monde entier et n'importe quand.

La notion des communs est petit à petit adoptée, notamment par l'inventeur du World Wide Web Tim Berners-Lee qui mit le code source de son navigateur WorldWideWeb dans le domaine public.

Facteur d'innovation, le numérique permet une nouvelle forme aux communs, il facilite la collaboration par un langage commun, peu importe la profession, le lieu. . . Les ressources sont dématérialisées : logiciel, base de données, contenu numérique (texte, image, vidéo et/ou son), etc.. C'est une nouvelle façon de gérer, de partager, de créer de façon commune, et pas seulement de manière numérique. Certains makers¹ se servent de ces ressources, souvent numériques, afin de créer des biens matériels : mobilier, pièces automobiles etc.

Les ordinateurs apportent aux gens le pouvoir de créer, diffuser leurs idées et notamment de créer des communautés de co-créateurs qui participent à la réinvention des communs, facilitée grâce à des outils de travail collaboratif. La création d'internet est d'ailleurs indissociable de l'idée de communautés, en 1968 les créateurs d'Arpanet présentent l'apparition de communautés de partage.

“Auparavant, les gens collaboraient dans leurs villages. Aujourd'hui, le village, c'est la planète. Ça a débuté avec le développement de logiciels libres et open source [...]” Marten Mickos (MySQL)

Les communs numériques ont en effet des caractéristiques nouvelles ^{voir annexes 2}, s'éloignant sur certains points des communs plutôt matériels, et s'approchant plus des communs dits de connaissances dont parlait Elinor Oström et Charlotte Hess dans *Understanding Knowledge as a Commons* (2006) où la connaissance y est décrite comme une ressource partagée, un "écosystème complexe se heurtant à des dilemmes sociaux" ² qui ne déroge pas aux problèmes rencontrés par les autres biens communs. Il semblerait que les communs numériques soient indissociables des technologies numériques et fonctionnent différemment dans le sens où la ressource doit être enrichie par le plus grand nombre et non plus par une communauté bien définie, sans quoi celle-ci perd en valeur . “Une ressource informationnelle (...) profite par nature à une population plus large que le groupe d'individus qui la produit et la gère. La gouvernance d'un tel commun doit donc comprendre une dimension interne et une dimension externe. La dimension interne régit le fonctionnement du groupe des producteurs qui fait vivre la ressource, l'améliore et l'enrichit, tandis que la dimension externe régit les conditions dans lesquelles les utilisateurs peuvent faire usage de la ressource. Elle a notamment pour fonction de protéger la ressource contre les appropriations abusives et favoriser sa générativité, sa prospérité et sa descendance par la production d'œuvres dérivées qui resteront dans le commun.”³

¹ Makers : une bidouilleuse, qui utilise les outils numériques pour créer de nouveaux "produits".

² *Understanding knowledge as a commons*, Elinor Oström et Charlotte Hess, 2006.

³ voir site, <https://journals.openedition.org/terminal/5612?lang=en>

* Auparavant, les
gens collaboraient
dans leurs villages.
Aujourd'hui, le village,
c'est la planète.*

La préservation d'une ressource de communs numériques ne fonctionne, par conséquent, pas de la même manière que la préservation de communs matériels. Sa préservation passe par sa protection contre une utilisation et appropriation privée. "Les communs numériques ont des caractéristiques nouvelles :

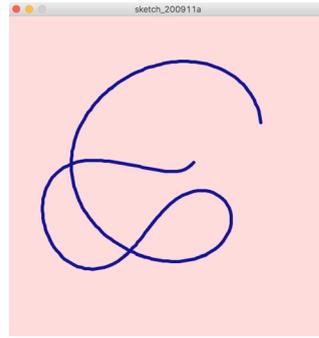
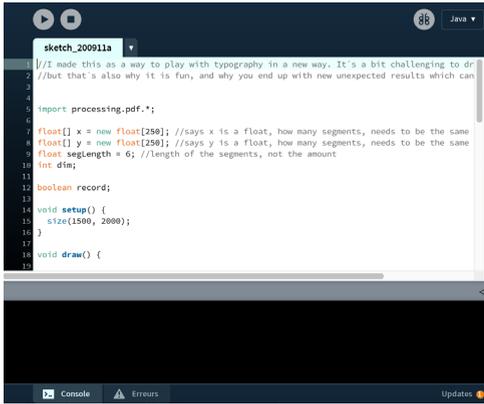
- L'usage de la ressource par les uns ne limite pas les possibilités d'usage par les autres (la ressource est non rivale)
- Sa préservation ne passe pas par la réservation du droit d'usage à une communauté restreinte (la ressource est non-exclusive).
- La préservation de la ressource commune passe par conséquent par sa protection contre toute appropriation privée abusive.

La gouvernance d'un tel commun doit donc comprendre une dimension interne et une dimension externe. La dimension interne régit le fonctionnement du groupe des producteurs qui fait vivre la ressource, l'améliore et l'enrichit, tandis que la dimension externe régit les conditions dans lesquelles les utilisateurs peuvent faire usage de la ressource."¹ Les communs numériques gagnent en valeur du moment qu'ils sont partagés, ce qui permet par ailleurs d'étendre la communauté qui la préservera. Le numérique est donc à l'origine du développement de communs d'un nouveau genre. L'arrivée du numérique, et plus précisément d'internet, c'est aussi l'arrivée de nouvelles politiques, organisations et initiatives emblématiques de partage comme wikipedia ou le logiciel libre. Dans les années 80 Richard Stallman décrit pour la première fois la notion de logiciel libre, en réaction aux logiciels privatifs / privateurs. La libération d'internet se fait alors au milieu des années 80 permettant ainsi le développement d'outils collaboratifs, petit à petit les outils web deviennent davantage participatifs. Les échanges ne se font plus seulement par messages instantanés ou mails, mais sur des forums de discussions puis sur des wiki² créés milieu des années 90... Le tout ne cessant d'évoluer incluant le partage de fichiers. Tous ces outils ont fortement contribué à une nouvelle organisation des communs : Il devient alors possible de gérer une ressource collectivement grâce à une auto-organisation de la communauté (toujours grandissante), un des exemples les plus flagrants étant l'encyclopédie Wikipédia en 2001 n'étant pas rédigée par des experts mais bien par des bénévoles, le résultat étant en libre accès. La rédaction et la publication d'articles sont soumis à certaines règles mises en place par la communauté wikipédienne elle-même :

1. Pour rejoindre la communauté il est nécessaire de se créer un compte.

¹ voir site, <https://journals.openedition.org/terminal/5612?lang=en>

² un Wiki est un site web collaboratif, auquel les visiteurs peuvent participer à l'écriture de pages et de liens.



Interface de processing, code source et exemple de création graphique interactive.

OPEN SOURCE PUBLISHING

TOOLS FOUNDRY WORKSHOPS WORK RESEARCH LIVE BLOG INFO

You're looking at the inside of our cupboards. In the OSP kitchen, source files = ingredients. These arrangements of blocks of text and images depict recent projects, their narratives, some selected visuals and how these all came to be. We welcome you to study these, improve them, to redistribute copies of them and release your improvements. Nous sommes embarqués. Read more about the way we work →

Latest posts on the blog

[Libre Graphics Meeting \(LGM\) June, 2019](#)

REPORT WRITTEN BY OUR FRIEND MANETTA BERENDS FROM VARIA

It was a last minute decision to join this year's LGM. Until the very last moment

Interface du site osp.kitchen

WORK 4

COLORLAB



MARIA BOTO VERBALIZED
— [Update pslloreal.md](#)

WEDNESDAY, 20TH JANUARY 2021 - 17:43

MARIA BOTO VERBALISED
— [Upload New File](#)

WEDNESDAY, 20TH JANUARY 2021 - 17:40

MARIA BOTO BLABBED
— [Add new file](#)

WEDNESDAY, 20TH JANUARY 2021 - 17:37

[SEE MORE](#)

WORK 4

ISELP50

LUDI SAID
— [feuilles 70 80, détails graphiques partie de bâtiments en hd reordered](#)

WEDNESDAY, 20TH JANUARY 2021 - 09:18

LUDI TALKED
— [histo back](#)

MONDAY, 18TH JANUARY 2021 - 18:08

SARAH MAGNAN BLABBED OUT
— [mic mac de script](#)

MONDAY, 18TH JANUARY 2021 - 15:56

SARAH MAGNAN REVEALED
— [merge conflict](#)

MONDAY, 18TH JANUARY 2021 - 15:47

SARAH MAGNAN VERBALIZED
— [essai gyta](#)

MONDAY, 18TH JANUARY 2021 - 15:47

[SEE MORE](#)

2. Avant de rédiger un article, il est important de regarder s'il n'existe pas déjà d'article sur ce sujet.
3. Le contenu doit être vérifiable, bien documenté, avec des ressources enregistrées pertinentes.
4. Il faut respecter la structure des articles.
5. Ne pas faire d'autopromotion, publicité, ou encore de partage de sa propre opinion. Annexe 3

La même année (2001), des élèves du MIT aux Etats-Unis inventent un logiciel : Processing, un environnement de développement libre adapté aux créateurs d'images, support d'apprentissage de programmation. Processing est particulièrement adapté à la création plastique et graphique interactive, ainsi qu'au graphisme de données. Peu de temps après la création du logiciel Processing, OpenProcessing.org, une plateforme permettant aux gens de partager leur création en mettant en libre accès leur code source, est créée. Voilà une autre forme des communs numériques, touchant à tous les domaines, donnant à des millions de personnes un accès aux ressources. OpenProcessing est géré par une communauté : quiconque voulant en faire partie, souvent des développeurs professionnels, des artistes, designers, étudiants, professeurs... Il suffit de se créer un compte avec une adresse mail, et de partager son code (entièrement ou non). Comme pour Wikipédia, OpenProcessing a mis en place une charte de règles à respecter que l'on retrouve sur le site. Ces quelques règles permettent à la communauté de créer et protéger la ressource commune (ici le code), par exemple : ne pas afficher ses opinions politiques, s'exprimer clairement, reporter tout abus etc. Il désormais possible, et de plus en plus, de voir l'apparition de sites open source se focalisant principalement sur le design graphique, notamment Open Source Publishing (osp.kitchen.com) : Site géré par des graphistes, développeurs et typographes, posant la question de l'influence et de l'accès aux outils numériques, à travers la pratique du graphisme en utilisant principalement des logiciels open source et gratuits. Ce site propose d'essayer de trouver des alternatives à la pratique du graphisme telle qu'on la connaît aujourd'hui. On peut par exemple retrouver dans la section Foundry des typographies libres de droits, des logiciels libres de droits à retrouver dans la partie Tools, ou encore dans la partie Work, des graphistes mettent à disposition leurs fichiers sources afin que d'autres utilisateurs puissent s'en servir. Il met en avant la collaboration entre les membres travaillant dans plusieurs secteurs du design, mais aussi entre les graphistes et leurs clients, donnant accès à toutes les ressources de leur projet : accessible aux clients mais aussi à tous ceux passant sur leur site : logo, images, codes, fonts...



Logo Copyleft



Logo Creative commons

Avec un nouveau langage et de nouvelles manières de faire les communs ont évolué s'accordant au monde dans lequel nous vivons. L'apparition d'internet a contribué à un changement "radical" du partage des savoir-faire et à la manière de produire, mais a notamment permis de créer de plus grandes communautés ouvertes et de plus grands réseaux connectés. Les communs numériques ont participé à une plus grande démocratisation¹ du partage du savoir, prônant collaboration et coopération dans les secteurs et domaines de notre société "créant des ponts entre le secteur privé et le secteur public, le champ lucratif et le non lucratif"²

Le numérique ayant participé à l'émergence de nouvelles formes de productions, plusieurs types de licences sont créées permettant aux auteurs / créateurs de contenus d'être protégés et de protéger leurs œuvres, notamment contre les usages commerciaux.^{Annexe 4} Avec le développement du web apparaît, dans les années 70 le copyleft, terme qui sera popularisé par Richard Stallman en 1984 dans le cadre du projet GNU. Le copyleft est une nouvelle forme de licence de la propriété intellectuelle. Ce type de licence permet un partage de la création ou de la connaissance, comme bien commun, qui permet aux œuvres culturelles d'être développées librement. Le copyleft dénonce l'appropriation privative du code «L'idée centrale du copyleft est de donner à quiconque la permission d'exécuter le programme, de le copier, de le modifier, et d'en distribuer des versions modifiées - mais pas la permission d'ajouter des restrictions de son cru. C'est ainsi que les libertés cruciales qui définissent le logiciel libre sont garanties pour quiconque en possède une copie ; elles deviennent des droits inaliénables»³ C'est dans la continuité du copyleft que la licence Art Libre a justement été mise au point, afin de faire connaître et promouvoir la notion de copyleft dans le domaine de l'art et au-delà. Prendre modèle sur les pratiques liées aux logiciels libres pour s'en inspirer et les adapter à la création hors logiciel. La Licence Art Libre permet d'avoir jouissance des œuvres tout en reconnaissant les droits et les responsabilités de chacun. C'est l'idée du copyleft qui a aidé James Boyle et Lawrence Lessig à la création des licences Creative Commons.

Effectivement, en même temps que se développent les logiciels libres et les communautés les gérant, l'organisation Creative Commons est fondée en 2001 allant de pair avec la création numérique. Cette organisation a permis la mise en place de plusieurs licences s'adressant à tout le monde : petits créateurs comme grosses entreprises. On retrouve six combinaisons de ces licences possibles :

¹ La démocratisation n'est pas nécessairement liée aux communs, et donc ne veut pas forcément dire que l'on puisse participer à la production : collaboration.

² labo.societenumeriquegouv.fr

³ projet GNU, Richard Stallman



Logo de l'album
Blackstar,
Jonathan
Barnbrook.



Exemple d'une
image dessinée
avec les éléments
sous creative
commons

- 
 • Attribution : signature de l'auteur initial (obligatoire en droit français) (sigle : BY)
- 
 • Non Commercial : interdiction de tirer un profit commercial de l'œuvre sans autorisation de l'auteur (sigle : NC)
- 
 • No derivative works : impossibilité d'intégrer tout ou partie dans une œuvre composite ; l'échantillonnage (sampling), par exemple, devenant impossible (sigle : ND)
- 
 • Share alike : partage de l'œuvre, avec obligation de re-diffuser selon la même licence ou une licence similaire (version ultérieure ou localisée) (sigle : SA)"

Cette organisation encourage la circulation des œuvres afin d'enrichir le patrimoine commun. C'est d'ailleurs d'une licence creative commons dont s'est servi le graphiste Jonathan Barnbrook lorsqu'il a rendu l'accès libre à son travail pour l'album BlackStar de David Bowie en 2016. En effet, sous licence creative commons à usage non commercial et avec obligation de re-diffuser selon la même licence, il a rendu les différentes images associée à l'album gratuite et téléchargeable⁴ pour quiconque voulait se créer des produits dérivés, en quelque sorte personnalisés : tatouages, décorations, vêtements personnels...

⁴ voir site, <http://bowieblackstar.net/>

Comme nous venons de le voir, le développement du numérique a donc participé à la renaissance des communs ainsi qu'au partage et à la création de nouveaux outils de gouvernance et de production. Il a aussi participé au développement de nouveaux réseaux plus vastes. Dans le monde de l'imprimerie on peut parler de "chocs numériques" tant l'arrivée du numérique a bouleversé ce domaine. Le développement technologique, l'arrivée des ordinateurs et, plus tard, d'internet, a complètement changé le monde de l'imprimerie, plus particulièrement de la production graphique, d'un côté en détruisant des savoir-faire, et de l'autre en créant de nouveaux savoir-faire, de nouvelles compétences, ainsi que de nouveaux outils.

Les métiers qui composaient toute la chaîne de production graphique (mise en page, textes et images) ont disparu aujourd'hui, ou plutôt, ils ont changé et se sont ré-adaptés avec le temps. Nombreuses sont les personnes qui se sont emparées de l'ordinateur pour expérimenter et créer davantage avec toute la liberté que le numérique peut offrir. La naissance des premiers Macintosh en 1984, et la première imprimante laser de bureau en 85 a permis l'utilisation par le grand public de la publication assistée par ordinateur, qui était alors réservée aux professionnels. Toute la chaîne de production et tous les outils nécessaires, nous les retrouvons désormais à un seul et même endroit : l'ordinateur. Grâce à cet outil, les particuliers ont entre leurs mains les mêmes outils que les professionnels.

Si aujourd'hui plus que jamais, l'édition est libérée et qu'il n'est plus question de prototyper des publications, de les imprimer pour enfin les partager, car il nous est possible de les partager directement aux plus grand réseaux possible en seulement un clic. Tout ça, gratuitement. C'est en fait grâce à l'utilisation de l'informatique qui explose à partir de 1958, que tout a commencé à changer. En effet, peu de temps après, se développe l'idée d'un réseau informatique permettant aux utilisateurs de différents ordinateurs de communiquer : le « réseau des réseaux » (network of network), ce que nous connaissons aujourd'hui en tant qu'Internet.

Dans les années 50, des nouveaux réseaux de «hacker» se forment dans les universités, on cherche par exemple à créer des jeux vidéo¹. Lorsque ceux-ci sont connus du grand public dès les années 70, les réseaux s'agrandissent notamment avec de plus en plus de hacker essayant de bidouiller les jeux vidéos. La popularisation de l'ordinateur personnel et l'apparition du World Wide Web dans les années 90 permettent

¹ Tennis for Two est le premier jeu vidéo développé sur un ordinateur analogique en 1958 par Robert Dvorak

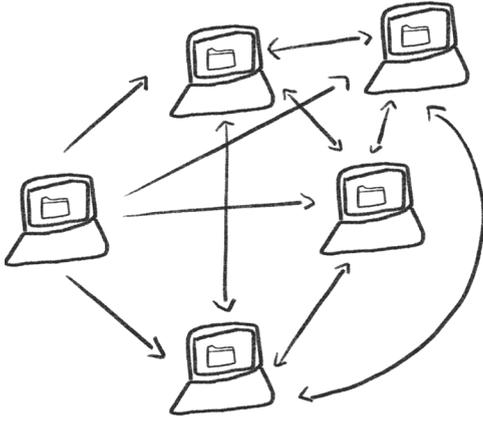
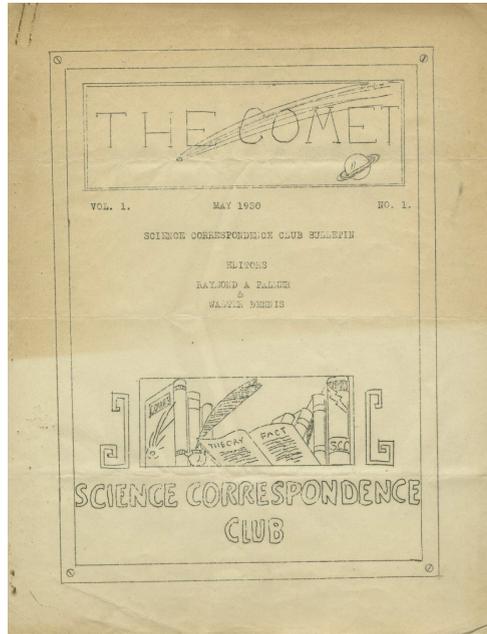
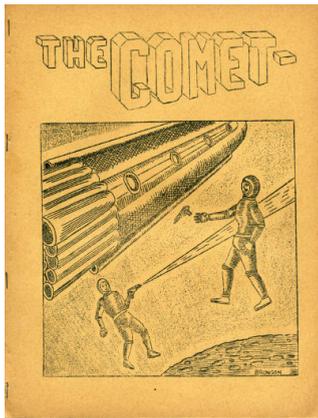


Schéma du système Pair à pair

Couvertures du premier fanzine, The Comet, 1950.

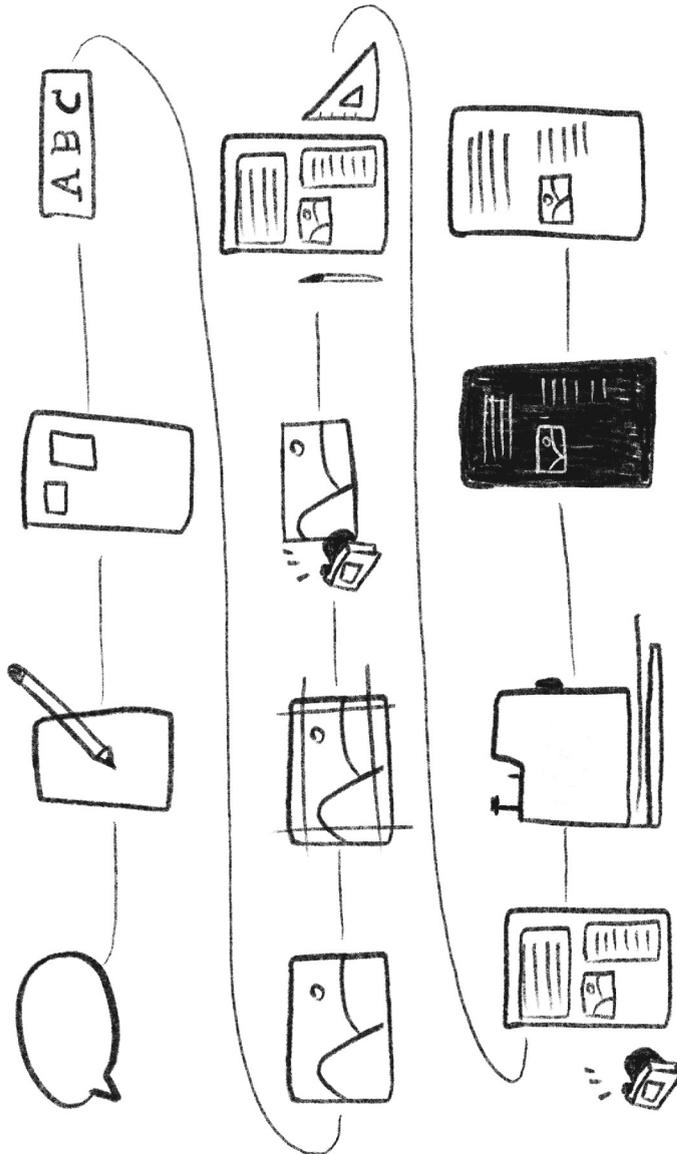


l'accroissement et la création d'un réseau toujours plus grand. Au début des années 2000, le pair à pair (P2P), modèle d'échange en réseau informatique, incite au partage. Ce réseau est destiné à "partager" des fichiers entre plusieurs ordinateurs interconnectés par Internet, chaque internaute pouvant être serveur et client d'un autre internaute, formant ainsi des « pairs ». En 2005 Michel Bauwens, informaticien et auteur, James Burke et Brice Le Blévenec, créent l'organisation P2P Foundation, un réseau mondial visant à établir des liens entre les initiatives de biens communs. Une des priorités de la fondation est de promouvoir le libre échange de connaissances et des cultures.

Je parle ici de «nouveaux réseaux», de «réseaux plus grands» et de «réseau informatique» mais il est important, (et même judicieux) de parler de réseaux bien avant l'arrivée de l'informatique, notamment avec les Phone Freaks, des «hackers» qui se sont emparés du réseau le plus important dans les années 60, le téléphone. En se servant des failles du système à leur avantage, ces «bidouilleurs» font naître les premiers réseaux ou se retrouvent un grand nombre de personnes venant des quatre coins des Etats-Unis. Nous pouvons aussi parler des réseaux qui se sont développés autour de la production de Fanzines. Avec l'arrivée des photocopieuses, des groupes de jeunes s'emparent du miméographe, une presse à imprimée oubliée datant du XIXème siècle, qui permet de reproduire en grand nombre, à bas coût. C'est une ère de l'image indépendante et libre, les auto édition se succèdent. Les fanzines s'échangent, ils sont un support lien, permettant de créer des groupes qui se rassemblent autour d'un «goût» en commun. Voici un des ancêtre des réseaux sociaux.

Aujourd'hui, Internet et ses réseaux infinis, servent au partage d'informations, de connaissances, de savoir-faire... Et surtout, inspire à la coproduction de ces informations. Avec les technologies auxquelles nous avons accès, il est facilement possible pour la majeure partie d'entre nous de partager publiquement, quoi que ce soit, que cela soit sous la forme d'une composition image et texte créée sur des logiciels, ou avec la création d'un site avec Wix ou encore Facebook et twitter avec le partage d'idée et d'images directes à des millions d'utilisateurs. Néanmoins, avant l'ère numérique que nous connaissons, le partage d'informations était, au contraire, réservé à une partie restreinte de la population. Par exemple, la production d'images (par là j'entends : prise photo, recadrage, mise en page de photos et textes etc.) dans des journaux, magazines... Reste un privilège. En effet cela demande un savoir faire précis, toute une chaîne de production est nécessaire à la création d'un projet/ production, chaque personne ayant son expertise. Dans l'optique de rendre davantage accessible le partage d'information, la presse cherche des moyens plus

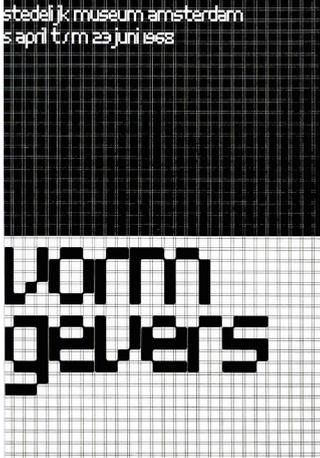
Schéma d'après la conférence de
Briar Levit: "The Democratization
of Type in the Pre-digital Era".



rapides et moins coûteux de produire leurs journaux. Les innovations techniques se succèdent afin de rendre le travail plus rapide, le but étant de gagner en productivité. La machine linotype permettait d'aller plus vite en "imprimant" directement des phrases, puis vient la photocomposition : l'innovation la plus importante en termes de composition de texte depuis l'invention des lettres de plombs. Par un système de lumière qui permettait de flasher les lettres sur des pellicules, la photocomposition à participer à l'enrichissement des moyen de compositions : choix de typographies, présentation et mise en page etc. Voir Annexe 5

Lors de sa conférence "The Democratization of Type in the Pre-digital Era" Briar Levit, montre de manière concise la chaîne de production nécessaire à la réalisation d'une page d'un journal : Idée du concept, rough de l'idée, mockup, typographie, images, recadrage de l'image choisie (on peut aussi modifier la taille de l'image), photographie de l'image finale, mise en page sous forme de collage puis on photographie en vu du "produit" final. Prenons pour exemple une ligne de production, sans laquelle il serait impossible d'avoir une production finale : Dans les années 60, pour créer une image le magazine ELLE avait besoin de 14 maquettistes, 2 retoucheurs, 1 dessinateur de lettres, 5 photographes, 5 compositeurs et illustateurs et 6 photographes de mode. La production était possible grâce à l'échange permanent de l'équipe. Cette organisation, sous forme de chaîne de travail, ne permet pas une gestion par les communs. En effet, chacun ayant un poste bien précis, il n'y a pas de partage de savoir-faire. Il est néanmoins nécessaire d'avoir la chaîne de production complète afin d'obtenir un produit fini. Avant les ordinateurs, le graphisme était alors un travail minutieux qui demandait des outils précis et bien pensés grâce auxquels les images et la typographie pouvaient être finalement assemblées. Plusieurs corps de métiers étaient nécessaires. Une maquette devait être réalisée en vue d'une production finale : sur cette maquette était collée tour à tour textes et images puis ensuite prise en photo et envoyée à une autre partie de la chaîne de production qui décidait si des retouches étaient nécessaires. Tout cela demande énormément de temps et d'échanges pour arriver à une production finale.

Ces différentes innovations techniques, comme la linotype et la photocomposition, tendent donc à faire gagner en productivité, mais ne permettent pas encore à qui le veut, de pouvoir créer et partager ses productions, ces outils étant réservés aux grosses chaînes de production, et aux professionnels ayant les moyens de se les procurer. Mais justement, en parallèle de la photocomposition, apparaissent de nouveaux outils de production qui vont rendre l'accès au design graphique plus facile. Letraset, fondée en 1959, commence à commercialiser les lettres transferts, ces lettres que l'on vient gratter, et qui sont souvent



New Alphabet 1967,
Wim Crowel.

Affiche, Sci-Arc,
April Greiman,
1985



associées au mouvement punk, ont rendu accessible la composition typographique au maximum de personnes. S'adressant premièrement aux graphistes professionnels, les lettres transfert ont finalement permis au plus grand nombre, n'ayant pas la formation et l'accès aux outils nécessaires et souvent coûteux, de publier et partager leurs idées. Le graphisme éditorial est à la portée de tout le monde, c'est la naissance du free press (presse clandestine) : journaux, fanzines... Faire par des amateurs qui traitent d'infos en marges ou en oppositions avec la presse écrite classique. La free press prend pour cause combats politiques, sociaux : guerre du vietnam, avortement... Comme dit un peu plus haut, la culture des fanzines crée des réseaux autour de l'objet et du contenu, mais aussi autour des outils, comme nous venons de le voir. Le partage d'outils permet à tous de produire du contenu : miméographe, outils de sérigraphie... Alors que la photocomposition est utilisée par la presse, qui ne permet pas la coproduction, l'utilisation des lettres transferts popularise donc, en quelque sorte, le graphisme ou du moins la production de contenus.

De nombreux savoir-faire disparaissent avec la photocomposition, laissant place aux nouvelles technologies et plus particulièrement au numérique. Les métiers qui composaient toute la chaîne de production ont aujourd'hui disparu, ou plutôt, ils ont changé et se sont ré-adaptés avec le temps, nombreuses sont les personnes qui se sont emparées de l'ordinateur pour expérimenter et créer davantage avec toute la liberté que le numérique peut offrir. L'ordinateur a simplifié le travail des graphistes, d'ailleurs, c'est sûrement l'un des métiers auquel il a été le plus utile, rendant le travail de composition fluide et rapide. Plus besoin de passer des jours à découper, recadrer, calculer pour créer une simple couverture de magazine. Désormais tout a été automatisé: les couleurs, les typographies, le cadrage, la taille etc. Ces nombreux graphistes qui se sont emparé des ordinateurs faisant d'eux un nouvel outil de travail indispensable ont permis au graphisme un renouvellement et l'apprentissage de nouveaux savoir-faire. Par exemple des graphistes comme Susan Kare, April Greiman... S'emparent dès les années 80 de l'ordinateur créant typographies, icônes et nouvelles esthétique d'images (new wave) à l'aide des logiciels et ce qu'ils proposent. D'ailleurs, avant même que l'ordinateur occupe une place importante dans la création graphique, Wim Crowel conçoit dès 1967, le très expérimental New Alphabet, pour répondre aux nouvelles exigences technologiques. Néanmoins lorsque les ordinateurs se retrouvent dans une grande partie des foyers, ils rendent accessible la production graphique à qui le veut, questionnant alors la place du graphiste. En peu de temps le monde du graphisme a connu plusieurs révolutions questionnant tant les outils que la

place du graphiste. L'arrivée d'internet a permis une nouvelle façon de partager les savoir-faire à un très grand nombre de personnes, qui ne pouvait y avoir accès. Professionnels et amateurs peuvent désormais créer avec quasiment les mêmes outils, qui eux mêmes, fédèrent et créent des communautés. Internet permet aujourd'hui à quiconque de créer, de partager, de faire partie d'une communauté apprenante : acteurs, canal d'information, canaux d'échange etc.

Nous sommes dans une ère du “tous graphistes”. C’est dans cette continuité que des espaces (physiques) de partage et de création ont vu le jour, permettant à tous, de créer et partager ces savoir-faire.

III Espaces & informations

46

Suite à l'héritage du do it yourself et au début de l'informatique, naît un nouveau mouvement : le mouvement Maker. Le mouvement Maker englobe différentes activités qui pour la plupart utilisent des outils numériques pour la conception voire même la réalisation, sous un principe de libre accès aux outils et aux savoirs, la reconquête de l'autonomie sur l'acte de production étant au cœur de ses préoccupations.

- Utilisation d'outils numérique pour la conception
- Partage de créations en ligne
- Auto-réalisation et production = "fabrication en public"
- Web : réseau : cercle de gens qui partagent et font évoluer leurs idées, ensemble ils créent de la valeur.

Il regroupe des personnes, des "hackers", partageant la "philosophie du partage et de la libre circulation de savoirs", en leur permettant

de se rassembler sous une “même bannière sémantique et de donner vie à leur projet”.¹ Difficile ici de définir ce qu’est un hacker tant le nombre de définitions est grand, il reviendrait sûrement à dire qu’un hacker est un bidouilleur, un touche à tout, capable de produire un projet à l’aide d’outils numériques ou non, sans que le résultat de celui-ci soit parfait.

Annexe 6 Les Makerspace, ces lieux qui ressemblent à des garages remplis d’outils, sont à l’origine de ce mouvement et regroupent plusieurs lieux sous des noms différents : Hackerspace et Fablab étant les deux principaux modèles organisationnels. Les origines de ces lieux seraient peut-être leur seule grosse différence. Les Fablab relèveraient davantage du monde scientifique. En effet le terme Fablab (FABrication LABoratory), apparaît au début des années 2000 suite à la création du premier fablab fin des années 1990 au MIT (Massachusetts Institute of Technology) qui avait alors pour but la démocratisation de la conception technologique, en permettant à tous de devenir inventeur. Dès 1998, dans cet espace sont mises en place des machines à la disposition des étudiants pour que ceux-ci puissent fabriquer presque tout. La création de ce premier fablab au MIT permet, en quelque sorte, la transformation de l’éducation et de l’apprentissage en arrêtant la hiérarchie entre savoir abstraits et savoirs concrets. L’éducation est alors davantage par le faire et le projet. “Le fablab est conçu comme un instrument de démocratisation de la fabrication , la production étant basée sur la technique et l’apprentissage collaboratif [...] Le but est d’encourager un service de proximité et la créativité des individus en proposant à n’importe qui, designer ou non, d’utiliser des technologies qui habituellement sont du ressort de l’industrie.”¹ Pour être considéré comme un Fablab et pour pouvoir avoir droit à cette appellation, un Makerspace doit respecter la charte mise en place par le MIT, dans laquelle on retrouve la définition d’un Fablab, les outils qu’on peut y retrouver, qui peut utiliser le fablab... Quant à eux, les Hackerspace, seraient constitués par plus d’acteurs touchant à l’informatique avec un fort engagement politique contrairement aux fablab, la différence étant très floue, il y’a consensus . En fait, l’histoire de leur création est différente dans le sens où le premier hackerspace, le CCC (Chaos Computer Club) est créé dans les années 80 en Allemagne, en parallèle à la création du premier fablab par le MIT.

Le fonctionnement de ces espaces, que l’on peut désigner comme tiers-lieux, est à peu près similaire si ce n’est qu’il y a sûrement autant de règles que d’espaces imaginables. La majorité de ces lieux sont sous un statut d’association, des lieux où il est possible de s’inscrire, de venir librement, pour créer et produire un projet tout en partageant son

¹ Makers, Enquête sur les laboratoires du changement social, 2018.

expérience et expertise avec des personnes qui forment la communauté de ces espaces. La différence qui sépare fablab, hackerspace, makerspace etc. est de fait très minime, il est difficile de différencier les uns des autres. Ces différentes structures sont néanmoins centrées sur un espace physique qui ont en commun la “composante sociale”. De fait ce sont des endroits où l’on vient partager une passion, se rencontrer, échanger, se retrouver... Les différentes idéologies de ces tiers-lieux correspondent en grande partie à celle des communs, la libre circulation des savoirs et échanges, le partage des ressources et l’auto-gestion de celles-ci. En effet ces espaces ont été pensés comme “une ressource communautaire, qui propose un accès libre aux individus autant qu’un accès sur inscription dans le cadre de programmes spécifiques”, les outils qui y sont mis à disposition doivent permettre le libre échange et partage de projets réalisés dans le lieu, et les procédés qui y ont été développés doivent être accessibles et disponibles aux individus voulant les utiliser et/ou en apprendre.

Néanmoins, même si les Makerspace sont propices à la vie collective, ils ne s’inscrivent pas pour autant dans une volonté des communs totale puisqu’on retrouve dans la gestion des lieux, en majorité, des structures hiérarchiques : Il n’y a pas de fonctionnement horizontal avec une voix par personne. De plus d’après l’étude qu’en on fait Berrebi-Hoffmann, Bureau et Lallement dans Makers, les communautés qui constituent ces fablab ne sont pas souvent mixtes et autant ouvertes qu’on le voudrait : sexe, origines sociales... et ne communiquent pas tant que ça en réseau externe avec d’autres espaces. Il faudrait davantage mêler acteurs des communs et fablab, un sujet qui a été traité lors du FabLab Festival de Toulouse en 2016 : Quelles relations entre communs et Fablabs ?

Peu importe la structure on y retrouve, encore une fois, des valeurs communes : entraide, partage de connaissances et savoir, émulation, curiosité, l'envie de faire et d'expérimenter... Ces lieux répondent à un besoin, celui de rendre accessible à tous (du moins utopiquement, comme nous venons de le voir) du matériel qui hors de ces espaces a un coût élevé. Le travail de la conception d'un objet est possible pour tout ceux possédant un ordinateur, tandis que la réalisation de l'objet à un coût. C'est un point qui m'intéresse donc vis à vis de mon domaine d'étude, peut-on retrouver des fablab, ou autre espaces, qui permettent une pratique du graphisme ou du moins, permettent-ils aujourd'hui, de produire de l'image autrement ?

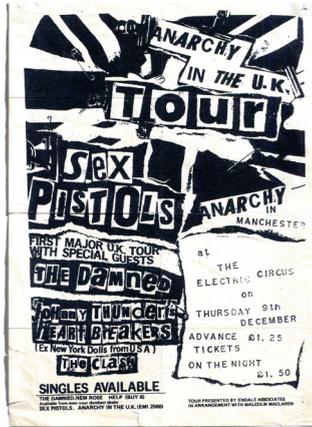
« Parce qu'il contribue à la mise en forme de contenus et à l'organisation des conditions de circulation des biens matériels et immatériels, le design graphique est toujours une recherche d'équilibre entre son instrumentalisation par les pouvoirs économiques et politiques, et l'attitude critique des designers à l'égard de ces pouvoirs. »
Annick Lantennois, *Le vertige du funambule*, Édition B42, 2010.

Situer le design et plus particulièrement le graphisme est une étape importante mais très délicate car il existe énormément de définitions. Ici mon intention n'est pas de faire un historique complet de l'histoire du design graphique mais plutôt d'en faire une brève définition.

D'après Victor Papanek dans *Design pour un monde réel* le design est devenu un "outil à modeler les outils", le designer à des responsabilités morales et sociales. Le design n'est pas qu'esthétique, il est une aide à la compréhension du monde, le rôle du graphiste est la mise en forme et la transmission des savoirs, il doit rendre possible l'échange et



Affiches de mai 68.
L'Atelier populaire, Paris.



Jamie Reid, Affiche de tournée pour les
Sex Pistols, Letraset.

la circulation des savoirs et des personnes. Si l'on s'appuie sur le discours de Geoffrey Dorne sur le design, il est question d'altérité. Le design c'est penser aux autres, aux usagers pour créer le bon objet, "le design doit avoir un regard politique et engagé" et c'est de cette même réflexion que Annick Lantenois écrit "le graphiste a le pouvoir de transformation des regards, que toute action, toute production de signes, tout dispositif détient potentiellement. [...] Les enjeux auxquels doit se confronter le designer graphique sont ceux portant sur les conditions de la construction de la parole et du regard des individus en interaction avec le collectif." Dans *Le vertige du funambule*. Le graphiste a un rôle crucial et c'est à travers la mise en place de signes, de mots, d'images, qu'il doit être capable de traduire des intentions et de les rendre compréhensibles au monde. (Le graphisme se doit de répondre aux préoccupations de son temps.) C'est avec les mots, les livres que le partage de connaissances a été possible à grande échelle. De par des règles de mise en page, de typographies, d'utilisation de couleur, le graphiste doit arriver à traduire une idée, une envie, etc. Avec des affiches un graphiste peut s'adresser à un grand nombre de personnes, avec des images et mots clés, avec une signalétique il permet la circulation de personnes, de savoir, de matériel, il rend compréhensible un espace. Le design graphique est un outil pour comprendre le monde, s'exprimer, raconter... Mais qu'en est-il de la transformation de l'image au fil du temps ?

Pendant près de 35000 ans la création d'images n'a été que le fruit de la main de l'Homme. Sa matérialisation n'a cessé de changer au gré de nouvelles techniques et technologies depuis environ un siècle : chimique, électronique et plus récemment numérique. La production graphique a été, jusque dans les années 60, un métier à part entière auquel seulement une part de la population restreinte avait accès. Cela demandait alors un savoir-faire précis. La contre culture des années 60 et les mouvements comme le fluxus, le pop art, et la culture hippie, témoignent d'une soif de liberté nouvelle, le graphisme est à la portée de tous, chaque personne ayant à portée de main un crayon et une feuille peut créer des affiches. Les événements de mai 68 montrent que la production graphique est à la portée de tous, les ateliers de peintures des Beaux-arts de Paris ouvrent leur porte et nombreux sont ceux voulant s'impliquer dans la production. "La sincérité est préférable à la technique" Chaque personne est invitée à créer son affiche, à l'aide d'un modèle il est possible d'inscrire un nouveau message. Les outils étant limités, et le contexte politique étant exceptionnel, on voit la naissance d'un "graphisme singulier", simple et efficace, les auteurs étant contraints à l'expérimentation avec les moyens disponibles : sérigraphie, encre, pochoir. C'est dans ce même esprit de rébellion et de "do it yourself" des années 70-80, que le mouvement punk permet une grande liberté de création. Avec des outils comme les letreset,

En parallèle de ces courants artistiques et mouvements, dans les années 50, les progrès électroniques et informatiques permettent la création de l'image numérique. C'est au MIT (Massachusetts Institute of Technology) qu'on observe la première image numérique, qui permet d'observer le ciel grâce à l'ajout d'un tube cathodique. "c'est la première fois que des données numériques sont converties automatiquement en un graphique dynamique dont la forme correspond à un événement réel". En 1975, est créé par le Homebrew Computer Club l'Apple II, le premier ordinateur de bureau. La création visuelle part dans plusieurs directions : arts plastiques, jeux vidéos, création industrielle etc. L'ordinateur permet la création d'images à une vitesse record et accessible à de plus en plus de monde, avec l'apparition en masse d'ordinateurs de bureau dans les foyers. Puis en 85 Apple commercialise la LaserWriter, première imprimante laser de bureau qui associée à son mac, donne naissance au phénomène de l'édition de bureau. La création et la production d'images est accessible à tous, il ne suffit plus que de créer, prototyper et imprimer son image puis de la reproduire pour la distribuer.

Depuis maintenant près de 40 ans, l'image numérique est partout : ordinateur, téléphone... Qu'importe l'endroit ou la personne, il est possible grâce à internet et tout ce qu'il recouvre de créer et partager en un clic une image créée en une fraction de seconde. Avec un seul outil, tout le monde devient créateur d'images. Les images qui sont créées grâce à des logiciels et outils pré-mâchés ne sont-elles pas stériles ? Néanmoins, des espaces tels que nous venons de voir : fablab, makerspace etc. N'offrent-ils pas une autre pratique du graphisme, peut-on produire de l'image d'une nouvelle manière ?

Avec le développement des espaces tels que les Makerspace, Hackerspace etc. et le développement des outils, notamment numériques, on voit apparaître dans le graphisme une sorte de "renouveau". Il est maintenant possible d'accéder à de nouvelles formes de production. La tendance est à l'expérimentation et au questionnement de la relation que peuvent entretenir graphisme et machines à commande numérique, par exemple, ou tout simplement, graphisme print et numérique. Est-il possible de se servir des ressources matérielles fournies par des Fablab pour créer du graphisme, de l'image ? C'est notamment ce que propose Étienne Mineur dans son travail, qui met en relation le papier et le numérique au travers de la maison d'édition dont il est co-fondateur, les éditions volumiques. Pour aller plus loin dans cette réflexion je m'intéresserais ici à Papier/Machine qui est un programme de recherche création, qui "propose de questionner les pratiques liées au travail du papier, de l'impression artisanale et du livre au sein d'un espace tel que le fablab Plateforme C.

Il a valeur de laboratoire et d'observatoire des hybridations, collisions, mutations qui pourraient résulter du mélange de ces deux univers, en proposant aux artistes et artisans d'accéder à de nouvelles formes de production et d'explorer ces sujets ensemble." Leur objectif est clair, ils l'annoncent d'ailleurs dès le début : Produire autrement, Hacker la chaîne graphique. Pour l'année 2019-2020 : livre objet était le thème proposé, et en 2020-2021 : le sujet est Matrice. Comme le fait donc Etienne Mineur, Papier/Machine propose de questionner les pratiques liées au travail du papier : sa production, l'impression, l'édition etc. C'est au cours de Workshop en Fablab, que des élèves ont pu faire des recherches et expérimenter avec de nouveaux outils, afin de mélanger deux univers. Avec un espace comme un fablab de nombreux matériaux sont à dispositions (bois, papier, carton, plexiglas etc.) ainsi que "des machines telles qu'une découpeuse laser, une fraiseuse, une brodeuse numérique, une découpe vinyle..." Ce qui permet d'accéder à de nouvelles possibilités techniques de création généralement réservées à un nombre très réduit de personnes. L'utilisation des ressources du fablab permet des résultats divers pleins de sens et "d'expérience humaine". Il est possible de hacker, détourner, des machines à commandes numériques afin de leur donner un autre sens, un autre but, que leur but premier.

Est-il possible de parler d'une esthétique caractéristique de ces espaces ? Si l'on peut parler d'une esthétique des Fablab, on parle en fait de techniques, de matériaux largement inspirés du diy : bois aggloméré, tasseaux, métal, on retrouve en fait dans les projets réalisés dans des fablabs l'esthétique d'un atelier de bricoleur. Plus que l'esthétique, on retrouve en fait des "idéaux graphiques" s'il est possible de dire ça. On parle de création, de projet collectif, créer du participatif etc. L'esthétique caractéristique des fablabs est généralement le fait de permettre la co-création ou du moins la participation d'un public dans l'objet final. Camille Bosquet qui porte ses recherches sur les FabLabs, le mouvement maker et la fabrication numérique personnelle, et plus particulièrement sur la relation fablab et esthétique graphique en parle justement dans l'émission «La méthode scientifique» de France Culture. On ne peut pas parler d'esthétique, mais plus une façon de faire, de rechercher etc. Avant d'arriver au résultat final. "L'esthétique", s'il est possible de dire ça comme ça, est plus une recherche qu'un aboutissant. "Il faut s'autoriser à fabriquer des choses" sans avoir un but, un projet précis en tête. Tout le monde est capable de créer de l'esthétique, quoi qu'on puisse entendre par là. Par exemple, il existe déjà des services sur internet qui proposent des banques de données d'images et produits comme des cartes de visites, cartes de fêtes, des posters etc tel que le site Canva, qu'il est possible de customiser à 100% sans être graphiste, en seulement quelques clics. Il en revient au designer, d'être en amont de cela, il doit être dans la réflexion de l'outil, et



Livre objet / objet livre, Papier machine.

de cet outil découle une esthétique. Avec les outils qu'on peut retrouver facilement dans les Makerspace, est-il possible de fabriquer ou d'améliorer des outils / services pour les graphistes ?

En fait, si l'on doit parler d'esthétique graphique, alors celle-ci découle surtout de l'utilisation de ces espaces : outils et matériaux utilisés comme une découpe laser, une cnc, une imprimante 3D... On retrouve certe un esprit assez similaire mais le graphisme des makerspace, hackerspace, fablab, c'est surtout l'expérimentation. Essayer de trouver des nouvelles manières de créer et de fabriquer en explorant les matériaux, les outils. Essayer de réinventer par d'autres processus.



De la même façon que l'a mis en place l'atelier Papier/ Machine dans le fablab Plateforme C, est-il possible de créer un espace tel qu'un fablab centré sur l'expérimentation et la production graphique, où différentes machines que l'on retrouve généralement dans des fablab, et machines de production graphique, sont mélangées ? Il serait question ici, de rendre accessible au plus grand nombre, des machines et outils graphiques, qui ont un coût très élevé tel que : traceur, dos carré collé, imprimante, découpe laser, matériel de sérigraphie etc Qu'on ne retrouve pas forcément dans des fablab, hackerspace, makerspace. Peut-on donc, créer un lieu qui offre la possibilité de mêler numérique et print, d'expérimenter et de rechercher



Projet Reanim, collectif 5/5.

de nouvelles manières de produire de l'image ? A l'heure du "tous graphistes", il nous revient à nous, futur graphistes et graphistes, d'imaginer une alternative à la pratique du graphisme, comme nous la connaissons aujourd'hui.

Nous sommes actuellement dans une période qui nous pousse à nous rassembler, à collaborer davantage, à trouver des alternatives et solutions aux défis sociétaux nouveaux (environnement, production, santé, système urbain etc.) Le collectif de designers 5/5 à justement à coeur de trouver des "solutions" à ces défis sociétaux. Dans l'idée d'éviter la surconsommation, ils ont essayé avec le projet Réanim de proposer des alternatives de consommation, dans un souci



Projet Reanim, collectif 5/5.

environnemental. Ils disent eux même qu'il leur tient à cœur d'inciter les gens à prendre soin de choses, et de créer ou du moins réparer leur objets. Leur choix n'est pas de faire quelque chose d'esthétique mais, comme dit auparavant, de proposer une réelle réflexion, il en revient aux designers de proposer des outils qui permettent à quiconque de créer. Avec leur projet Réanim, le collectif 5/5 a lancé un kit de réparation d'objets, prônant justement la collaboration d'individus en proposant des choses utiles au plus grand nombre.

Comme dit auparavant, dans une ère du "tous graphistes", le métier de graphiste doit s'adapter et trouver un nouveau mode de fonctionnement viable. Les communs s'illustrent alors,

comme un modèle idéal pour apporter une réponse à ces défis, en effet, ils pourraient permettre de s'organiser d'une nouvelle manière, de repenser notre travail et façon de produire. Au travers d'une gouvernance collective, les communs offrent la possibilité aux graphistes de s'organiser afin de maintenir et gérer les ressources communes, permettant ainsi la mutualisation de la conception, de la maintenance, et des ressources.

S'organiser en coopérative pourrait alors être une alternative au métier de graphiste. Cela permettrait à la fois un partage de frais, des échanges constants entre les acteurs, mais favoriserait aussi le travail collaboratif (sans que la production soit collective).

IV Une utopie réalisable ?

62

Se réunir dans une coopérative est une alternative au statut classique d'un graphiste (freelance, indépendant), en offrant un statut de salarié qui est plus avantageux. Il existe déjà des coopératives dans plusieurs domaines : coopérative agricole, les plus anciennes coopératives (En 1888, pour faire face à une surproduction de lait, les éleveurs ont créé la Beurrerie Coopérative considérée comme la première coopérative agricole française.), mais aussi dans l'art !

Créée en 2008 en Alsace, "Artenréel est une Coopérative d'Activité et d'Emploi (CAE) artistique et culturelle sous forme de Société Coopérative et Participative (SCOP), qui s'adresse à tout porteur de projet en lui permettant de créer son emploi salarié dans une entreprise coopérative qu'il partage avec d'autres entrepreneurs du secteur artistique et culturel et dans laquelle il a vocation à devenir associé."

Cette coopérative apporte une réponse innovante aux défis et enjeux sociétaux que rencontrent au quotidien les artistes et les acteurs culturels. Plus qu'une aide pour les artistes, Artenréel propose des "labos" et "workshop" qui favorisent le développement de l'activité individuelle par le biais du collectif : outils, partage de savoir-faire etc. Cela permet en fait à tout porteur de projet, de pouvoir vivre de ses savoir-faire en ayant l'assurance d'avoir un accompagnement sur la durée et surtout d'être regroupé sous SCOP qui défend "l'idée d'entrepreneuriat collectif et coopératif".

Pour résumer, cet espace offre la possibilité à chaque acteur, de pouvoir partager un espace, des outils, des connaissances, son savoir-faire pour les faire connaître et ainsi les proposer. Artenréel, c'est aussi créer un réseau de professionnels et d'amateurs qui s'entraident et se soutiennent.

C'est en voyant les possibilités qu'offre une coopérative, avec des initiatives telle que cette dernière, qu'il m'a paru possible d'imaginer un lieu tel qu'un fablab, sous forme de coopérative. Cela s'illustre comme une vraie solution s'inscrivant dans des problématiques actuelles pour les graphistes professionnels. En effet, en se regroupant sous une forme de coopérative, cela permet de pouvoir vivre de son savoir faire plus sereinement en partageant les frais : d'un lieu, d'outils... ainsi que la gestion d'une entreprise / d'un lieu. D'un autre côté, cela favorise l'échange, en y offrant un espace dédié, mais aussi la collaboration, sans oublier le réseau, d'ailleurs, les coopératives se construisent principalement sur des réseaux. Car en effet, tout comme pour un fablab, un espace partagé sous forme de coopérative permet de proposer un réseau grandissant avec le nombre d'acteurs présents. Un espace partagé est source d'échanges, d'apprentissage, et surtout, d'émulation collective.

De plus, rien n'empêche une personne, ici un graphiste, de travailler avec un client, car qui dit coopérative ne sous-entend pas forcément production collective. Seul le matériel peut être collectif, tandis que la production peut rester personnelle, ce qui permet par ailleurs aux professionnels de travailler avec un client. En ce qui concerne les particuliers, un espace partagé sous forme de coopérative, rend accessible au maximum de personnes, le lieu ainsi que les outils, mais surtout offre un espace d'échanges de savoir-faire et de compétences. De plus, la coopérative semble être une alternative efficace à la mise en place des communs notamment dans la gestion et dans la création / protection d'une ressource. L'utopie d'un lieu telle qu'une coopérative graphique se dessine alors.

La coopérative s'illustre comme une solution envisageable pour le graphiste. Précédemment je parlais d'initiatives déjà existantes et de la possibilité d'une coopérative graphique, il me semble donc important de faire un court rappel sur ce que l'on appelle une coopérative. Lorsqu'un espace tel qu'un fablab, makerspace... se crée il lui faut choisir un statut, en général ces espaces optent pour le statut d'association. Mais pour les métiers de designers et plus précisément, de graphistes, il est sûrement plus intéressant de se regrouper en coopérative. Cela sous-entend que se regrouper en coopérative offre plus de possibilités : statut de salarié, partage de frais (une situation économique différente), alternative quant au droit d'auteur... Bien évidemment cela n'est pas sans désavantages possibles : obligations de respecter les règles assorties de sanctions en cas non respect, l'autogestion qui peut devenir source de conflit... De plus, ce qui est très intéressant est le fait que le statut de coopérative permet de basculer d'un statut juridique d'association à une scop. Elle représente donc un atout majeur au développement de scop, car rien n'empêche de commencer son activité, ou de créer son lieu sous forme d'association, et au fil de son évolution d'ensuite devenir une scop. Lorsque nous parlons de coopérative, on parle en fait d'une SCOP ou d'une SCIC, de type SARL, SA ou SAS.

Une SCOP est une société coopérative et participative de production. C'est une société commerciale dont les associés sont les principaux actionnaires et décisionnaires. Chaque personne faisant partie de la coopérative est salariée et peut être aussi associée et dispose d'une voix. Néanmoins une SCOP peut tout à fait accueillir des associés extérieurs qui restent minoritaires, qui peuvent investir dans la scop, mais ils n'ont pas de droit de vote. l'Alliance Coopérative Internationale (ACI) qui regroupe, représente et assiste les coopératives du monde entier, a énoncé sept grands principes véhiculés par les SCOP :

- Adhésion volontaire et ouverte à tous
- Le pouvoir démocratique exercé par les membres
- La participation économique des membres
- L'autonomie et l'indépendance
- L'éducation, la formation et l'information
- La coopération entre les coopératives
- L'engagement envers la communauté

Un des nombreux avantages à être une société coopérative est le fait d'avoir la priorité dans les appels d'offres des collectivités, et d'ailleurs les SCOP ont la possibilité de devenir des SCIC : société coopérative d'intérêt collectif, car en devenant SCIC, il est possible d'accueillir des collectivités en tant qu'associés !

En effet, dans une SCIC les associés peuvent être des personnes physiques ou morales, "y compris des collectivités locales" contrairement à une SCOP. Lorsque une entreprise est inscrite sur son territoire, la mairie peut être propriétaire jusqu'à 50% et peut aussi être cliente, ou bien encore comme l'association Zinc à la friche de la Belle de mai, qui est associée à la friche qui est en SCIC. "les membres associés au capital sont par définition de toutes natures, pas seulement salariés mais aussi clients, bénévoles, partenaires privés, collectivités territoriales..."¹ Là aussi, chaque associé dispose d'une voix. L'objet d'une SCIC doit avoir une dimension d'intérêt général c'est à dire que "Les Scic portent un projet tourné vers l'extérieur, dans un intérêt autre que celui de ses seuls membres : intérêt du territoire, des habitants, des PME locales..." La SCIC, est mieux armée pour répondre aux nouvelles données territoriales (décentralisation, intercommunalités). En fait une Scic peut permettre de travailler en relation avec son territoire, cela pourrait par exemple permettre à des graphistes membres de la coopérative de répondre à des projets et travailler pour le territoire au travers d'actions culturelles.

¹ voir site, <https://lentreprise.lexpress.fr/creation-entreprise/statuts/scop-ce-qu-il-faut-savoir>

A Marseille, La Friche de la Belle de mai est une SCIC, qui se définit comme un “lieu de fabrique et de présentation au public des objets culturels produits en son sein par les équipes résidentes ou accueillies qui y travaillent ; Ces objets culturels étant destinés à connaître une diffusion locale, nationale et internationale.” La Friche s’illustre comme un environnement qui favorise la co-construction et l’expérimentation autour d’objets communs. “Elle est le siège d’interactions inscrites dans la durée et animées par l’intérêt général qui invitent les acteurs, les partenaires publics et privés à s’engager dans des logiques de partage, de décentrage pour élaborer et construire ensemble.” Elle est l’écosystème d’une organisation qui met en œuvre de nombreuses “interactions par les usages et la qualification des lieux, les rapports aux publics, le partage des connaissances, la co-construction et/ou la coproduction.” La Friche de la Belle de mai, ayant un statut de SCIC, induit un modèle économique singulier, qui bénéficie très largement de la logique de mutualisation d’outils. Dans le respect des objectifs visant à faire de la Friche Belle de Mai un lieu permanent d’accueil et d’échanges, la SCIC conclut des conventions d’occupation du domaine public “avec des artistes, des producteurs de toutes disciplines locaux, nationaux ou internationaux, et tout acteur ou structure économique participant à la vie du site.” En effet, dans ce tiers-lieu, 70 structures résidentes (350 artistes, producteurs, salariés qui y travaillent quotidiennement) bénéficient d’une convention d’occupation, on y retrouve par exemple Le Dernier Cri, le Théâtre Massalia ou encore ZINC (vu plus haut). En fait, en étant en SCIC, La Friche permet d’avoir plusieurs associés salariés, permet d’accueillir des structures, mais aussi d’accueillir du public. Il est donc possible d’avoir un espace physique sous statut de coopérative ouvert au public qui n’a pas besoin d’être associé de la coopérative pour venir.

Globalement, choisir d’être une coopérative, comparé à une association permet de s’organiser différemment tant au niveau de la gouvernance que de la production et des enjeux économiques. De plus, cela n’empêche pas d’être une association et un associé dans une coopérative (scic). Peu importe le statut, SCOP ou SCIC, ce sont les associés qui élaborent les statuts qui définissent les principes et les règles de fonctionnement de l’entreprise. Tandis qu’en SA ou SAS une SCOP n’as pas de nombres associés maximum (2 ou 7 minimum), elle à un nombre limité d’associés en SARL. Les bénéfices qui sont dégagés dans une SCOP sont partagés équitablement entre tous les associés. Contrairement à la SCOP donc, une SCIC peut aller de 3 à 100 associés maximum, ce qui pourrait s’illustrer comme une obstacle. Néanmoins, une association qui regroupe plusieurs personnes représente un seul associé à la SCIC.

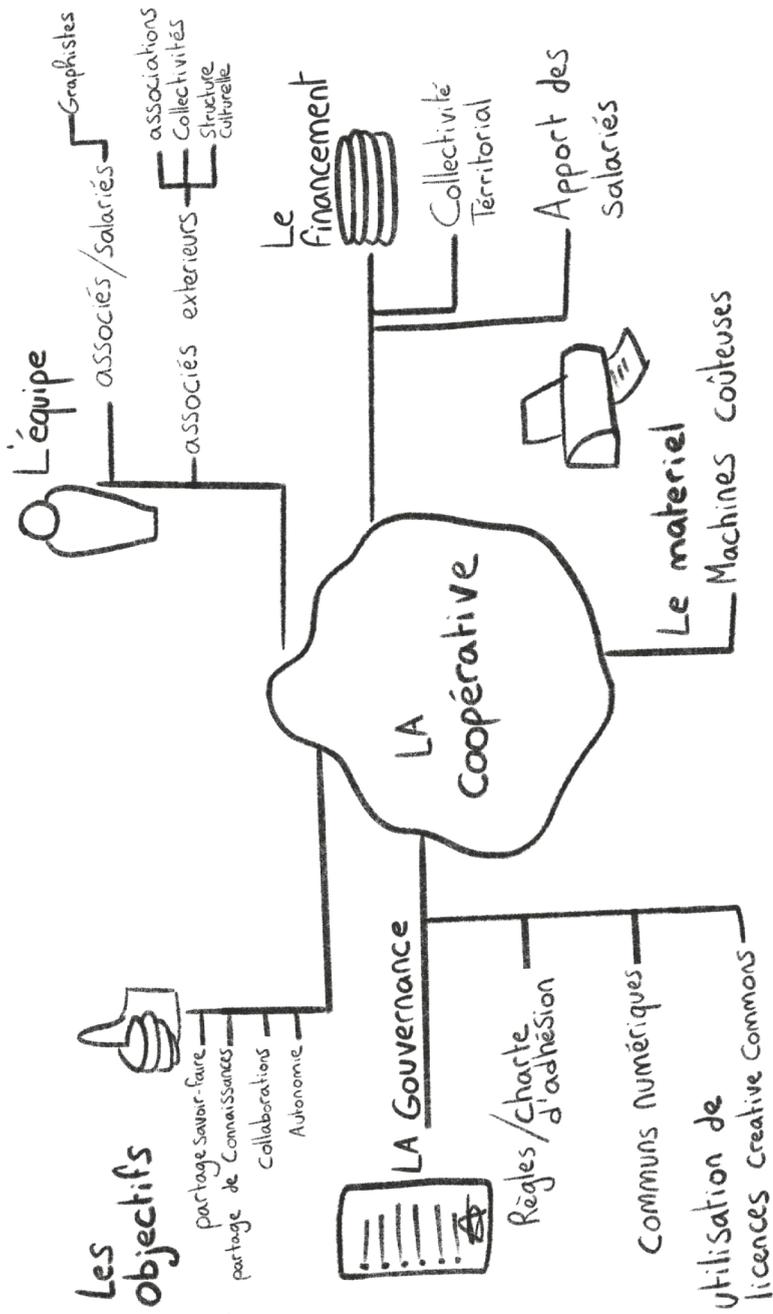
Ce mémoire s'illustre comme un parti pris de mes convictions. J'ai choisi pour ce mémoire de parler des communs et de la production d'images car j'ai en tête, depuis le début, la création d'une coopérative graphique, qui représente mon idéal de la pratique du graphisme. Pour moi, sans les autres, il n'y a pas de graphisme possible, c'est pourquoi les lieux de collaboration et de partage tels que les fablab et autres m'interpellent. J'aimerais, comme le font ces lieux, rendre accessible à ceux qui le veulent la production, le développement d'images, mais aussi la gouvernance d'un lieu avec les autres. Le fait est qu'une coopérative graphique est une façon de montrer qu'ensemble il est possible de créer des projets

mais aussi des outils en étant professionnels, étudiants ou tout simplement amateurs .

Un lieu comme celui-là représente un nouveau possible d'organisation du travail, prenant en compte les enjeux politiques, sociaux et environnementaux : soutien et participation à l'économie locale, motivation de la collaboration et de l'échange, réutilisation de matériaux etc. La création étant à la portée de tous, ensemble, il peut être possible de produire autrement des images, qui découlent certes des outils, mais surtout de collaborations, d'échanges, de circulation des savoir-faire. Dans cette dernière partie je tenterais alors d'explorer la possibilité de création de cette dite coopérative graphique.

A l'heure du "tous graphistes" et où le numérique a bouleversé les modalités de production et de distribution de la connaissance, il est temps de mettre en place un modèle alternatif, un espace de création graphique libre, une coopérative graphique. Une coopérative graphique est propice à l'émergence de communs de connaissance : des ressources numériques comme les logiciels libres, wikipédia... Et est susceptible de favoriser des processus de création, d'innovation...

Cette possible coopérative graphique, sous un statut de SCIC (société coopérative d'intérêt collectif), même si cela implique qu'il ne peut y avoir que 100 associés maximum, permettrait de s'inscrire dans un territoire et de participer à des actions culturelles, mais aussi permettrait à des associations ou autres structures et collectivités d'être associées à la coopérative et de participer au projet et développement du lieu. Contrairement à cela, une SCOP ne permettrait pas à un graphiste, dans ce cas, de travailler avec un client et de se rémunérer.



Le travail devrait alors être partagé selon les compétences des graphistes salariés de la coopérative, et l'argent serait lui aussi partagé équitablement entre chaque salarié. Sur ce point la SCIC permet alors une plus grande autonomie vis-à-vis des clients, des projets et des bénéficiaires dégagés. En effet, par exemple si des graphistes créent un collectif avec un statut d'association, ils peuvent tout à fait être associés extérieurs à la scic, leur permettant ainsi de bénéficier du partage d'outils. Comme le fait la Friche de la Belle de mai, se réunir en SCIC offre la possibilité d'ouvrir l'espace au public, qui participe financièrement en payant l'utilisation du lieu pour la durée d'un projet, ou tout simplement pour une formation à une machine. De plus, cela permet de faire des expositions dans le lieu, elles aussi ouvertes au public, ou bien des résidences d'artistes.

Que cela soit un fablab, un hackerspace, ou un makerspace, peu importe la structure, elles sont toutes basées sur un espace physique, offrant un lieu où les gens animés par une même passion peuvent se rendre, se rassembler, se retrouver. La composante sociale est un aspect fondamental à la vie de ces lieux. De plus, les enjeux économiques de ces différents tiers-lieux sont différents de ceux d'une entreprise classique par exemple, car ils visent à transformer le rapport à l'argent avec le libre accès, à développer l'échange non marchand (entre membres par exemple), ainsi qu'à développer des pratiques collaboratives. En tant qu'étudiante en design graphique je me retrouve justement à chercher un lieu tel qu'un fablab mais centré sur le graphisme, une sorte d'imprimerie ouverte où je pourrais avoir accès à des machines tel qu'un traceur ou un dos carré collé, et où je pourrais échanger avec des personnes dans la même situation. Les outils que pourrait offrir un espace tel qu'une coopérative graphique, ainsi que l'apport du numérique "libre" (sites opensource etc.) permettraient à une multitude de personnes de s'approprier, de développer et créer des outils propres à leurs besoins. Les objectifs d'un tel espace sont clairs : Partage libre des connaissances, mise en commun de ressources pour la réalisation de projets, permettre à une communauté d'émerger et de se développer, création de valeur commune, encourager les collaborations, permettre l'émergence d'un nouvel ensemble de ressources communes (matériel) : matériel libre, conception de nouveaux outils etc. Mais c'est aussi permettre à quiconque de venir tester, rechercher, affiner un concept ou apprendre une nouvelle compétence.

Lors de la création d'un lieu, en l'occurrence la coopérative graphique que j'imagine, il faut se pencher en amont sur le matériel qui pourra être disponible et sur les utilisateurs du lieu. Il va aussi être

question de la gouvernance du lieu physique, quelles sont les règles, comment circuler, quelles sont les modalités d'utilisation des machines... ?

Tout d'abord, il est important de connaître qui seront les utilisateurs de ce lieu, et comment l'espace pourra se "modeler" à eux : étudiants, professionnels, professeurs et bien sûr amateurs. Lorsque je parle d'une coopérative graphique qui serait un lieu physique, il est question d'un grand espace, un peu comme une imprimerie, qui mettrait à disposition différentes machines et outils de travail, utile à la production d'images mais gratuitement, avec la liberté de pouvoir choisir ce que l'on veut faire. L'idée est évidemment de mettre à disposition en priorité des machines et outils qui ont un coût élevé :

- Machine de dos carré collé (3500€ et plus)
- Traceur (1800€ et plus)
- Imprimante A3 recto-verso
- Découpeuse laser
- Atelier de sérigraphie
- imprimante 3D
- Outils tel que des cartes arduino
- Scanners

En somme différents outils et machines qui permettent de découper, d'assembler, d'imprimer... De produire une image, un objet. L'idée au cœur du projet étant de permettre une circulation des savoirs et de créer de la collaboration, l'espace doit pouvoir être ouvert au public (non salarié ou associé de la coopérative), par exemple un à deux jours par semaine afin de faire visiter le lieu mais aussi afin que le plus de monde possible puisse venir découvrir et créer avec des outils adaptés. Il est nécessaire d'encourager l'expérience collaborative par la création d'espaces tel que celui-ci. Néanmoins avant de parler d'un public, il est important de définir qui seront les premiers utilisateurs de ce lieu. Il y a en fait, deux catégories d'utilisateurs, comme nous pouvons les retrouver dans différents tiers-lieux : les membres, à qui une cotisation peut être demandée ou plutôt dans ce cas, les associés et/ou salariés de la coopérative, et les "non membres" qui peuvent venir dans la coopérative le temps de réaliser un projet par exemple (un public). De la même manière qu'il est possible d'aller voir des expositions à La Friche en achetant un billet. Il est alors nécessaire de mettre en place un agenda et des règles d'utilisation du lieu pour réguler et fluidifier la circulation. Les membres, qui sont donc des associés de la coopérative, participent financièrement à la vie et au développement de celle-ci, en louant un espace lorsqu'on est associé extérieur par exemple

(exemple une association), ou tout simplement en mettant une partie des bénéfices dégagés de côté pour les réinvestir dans le lieu. Il est aussi important que tous les membres adhèrent aux principes et règles de fonctionnement rédigés par cette même communauté : respect de l'autre, respect des outils et machines, respect du lieu, etc. Voici quelques exemples de règles, qu'il est possible de retrouver dans différents fablab :

- Avant toute utilisation des machines à commande numérique, l'utilisateur devra avoir suivi et validé la formation correspondante.
- Toutes les créations réalisées par un utilisateur seront en libre accès à quiconque (en particulier, les créations des utilisateurs seront publiées sur le site internet du Fab Lab) en licence creative commons.
- L'usage des machines à commande numérique est soumis à des règles strictes de sécurité. L'utilisateur est entièrement responsable de l'usage qu'il fait de ces machines.
- Avant toute utilisation d'une machine, l'utilisateur doit se faire connaître auprès d'un membre de l'équipe. L'utilisateur ne peut réserver plusieurs machines sur le même créneau horaire.
- A la fin de l'utilisation des machines et avant de quitter le Fab Lab, l'utilisateur devra s'assurer de laisser propre l'espace de travail qu'il aura utilisé, et prendra soin de ne laisser aucun déchet.¹

Il est par exemple possible de décider que chaque personne voulant se servir d'une machine, doit recevoir une formation ainsi qu'être supervisée sur les cinq premières utilisations, avant de pouvoir s'en servir de façon autonome. Une question reste encore à éclaircir, comment gouverner / gérer un tel lieu ?

La gouvernance d'un lieu, comme cette coopérative graphique, à travers les communs, sous entend qu'une communauté, non défini toujours grandissante, physique ou non, prend soin et s'efforce à pérenniser une ressource, ici graphique, à travers des outils notamment numériques qui facilitent la communication et le partage. Le numérique aide à la mise en œuvre de la gouvernance, mais pas que, il aide aussi au partage global de ce qui sera produit dans la coopérative : documentation des projets, réseau "hors les murs", partage d'offres et d'appels à projets... En mettant en place des systèmes de gouvernance différents, le lieu permet de faire du commun. En effet, en reposant sur des structures de gouvernances auto-organisées, la coopérative graphique permettrait des

¹ voir site
https://fablab.lacasemate.fr/uploads/custom_asset_file/806/charte_fab_lab_la_casemate.pdf

dynamiques collectives de création de connaissances. Ici les “membres” intérieurs et extérieurs participent à la fabrication d’images et d’objets graphiques, qui deviennent une ressource à préserver et à faire évoluer. La coopérative graphique repose sur le partage libre d’espaces, de machines, de compétences et de savoirs, les connaissances produites au sein de celle-ci. Les associés et/ou salariés bénéficient d’un accès à des ressources, sans restriction, mais en échange, ils ont la responsabilité de mettre en partage ce qu’ils ont eux-mêmes produit (documentation du projet sur un wiki, publication de fiches de conception de projet, de ressources, des processus etc sur un wiki) ouverts à tous, allant au delà de la communauté physique. Mettre en libre accès les ressources, projets etc. permet à tous d’apprendre, et d’avoir une réflexion sur sa pratique, et crée surtout un phénomène d’émulation.

Comme dit dans la première partie, l’application de la théorie des communs dans un espace tel que celui-ci, tend à vouloir mettre en place des changements de pratiques de production basées sur l’entraide d’abord localement, avec l’espace physique, puis globalement avec les ressources qu’offre le web.



Il faut penser le graphiste comme créateur de nouveaux outils. En se servant des outils informatiques, en mettant en commun leur savoir-faire et leurs outils, les graphistes peuvent définir de nouveaux processus de fabrication, de création d'images. Il est peut-être davantage question de changer sa manière de concevoir le graphisme. Utiliser les communs comme modèle dans le monde du graphisme peut en effet permettre l'expérimentation de nouvelles façon de pratiquer le graphisme tout en proposant une alternative, notamment économique au métier de graphiste. l'application des communs, c'est aussi, participer aux mutations du monde du travail. Il s'agit d'imaginer et d'expérimenter la fabrication de l'image au travers de collaborations et de

coopérations nées au sein d'une communauté s'échangeant outils et savoirs. De ça peut découler une nouvelle façon de fabriquer, de s'organiser, de faire évoluer le métier de graphiste et de donner naissance à des styles, des pratiques particulières, et surtout des outils adaptés aux besoins de chacun.

S'organiser en coopératives pourrait être une piste à envisager, permettant aux amateurs ainsi qu'aux professionnels d'avoir un modèle économique plus viable mais surtout, d'avoir un espace de discussion, de développement des savoirs et savoir-faire, ainsi qu'un lieu d'apprentissage de nouveaux outils. La possibilité d'une coopérative n'est possible que par l'application du modèle des communs qui ont comme

bénéfice premier la mutualisation de ressources, de maintenance, de conception etc. Ceci étant dit, il est difficile d'avoir un discours affirmant que tout cela peut fonctionner, tant le nombre de conditions existantes au bon fonctionnement est élevé. En effet, ce projet relève en quelque sorte d'une utopie où tout à chacun pourrait avoir accès à des outils et savoirs en étant au même niveau que l'autre, et où chaque personne se devrait de partager ses ressources et productions. Les pratiques collaboratives soulèvent toujours des questions autour du droit d'auteur par exemple. Mais il en revient à nous d'essayer de pratiquer un design qui tend à prendre toutes ces conditions en compte, afin d'arriver à un idéal de pratique, de production d'image.

Conclusion

Peut-on alors repenser la fabrication de l'image ? Les communs à l'ère du numérique, constituent-ils un modèle transférable au monde du graphisme ?

Il semblerait que repenser la fabrication de l'image ne serait possible qu'à condition de repenser l'organisation du travail du graphiste, au travers de l'utilisation des communs comme modèle de gouvernance, d'échange et de mutualisation. Par leur "existence" numérique, les communs ont connu une renaissance qui s'adapte tout autant au monde matériel que virtuel. L'application des communs au monde numérique a permis le développement d'outils qui permettent un partage plus ample, et qui aide à façonner une nouvelle manière de s'organiser

80

pour travailler et échanger avec les autres. L'analyse faite ici, pourrait alors me mener à expérimenter la pratique d'un graphisme collaboratif, au travers de plusieurs projets, s'organisant autour d'échanges de connaissances et de matériel. La démarche engagée lors de la rédaction vise à illustrer mon idéal personnel de la pratique du graphisme, ce que j'aimerais développer par la suite, la manière dont j'aimerais pratiquer après le diplôme. Cet écrit sert, en quelque sorte, de manifeste à ma future pratique en tant que graphiste. Comme dit précédemment, ce projet qui me tient à cœur relève de l'utopie, et même si celle-ci a connu dans l'histoire des déconvenues, elle a aussi permis des réalisations qui sans elle n'auraient pas vu le jour.



Fiche lecture

82

Makers,
Enquête sur les laboratoires
du changement social
Berrebi-Hoffman Isabelle,
Bureau Marie-Christine,
Lallement Michel,
édition Seuil
2018.

Michel Lallement est un sociologue français spécialiste de sociologie du travail. Depuis 2000 il est professeur au CNAM : Conservatoire national des arts et métiers. Auteur de *l'Age du faire, hacking, travail, anarchie*, Seuil 2015.

Isabelle Berrebi-Hoffmann est sociologue, chercheurs au CNRS, et travaille au CNAM.

Politiques de l'intime- Des utopies sociales d'hier aux mondes du travail d'aujourd'hui (dir.), La Découverte, (2016, 1ère édition 2009)

Bureau Marie-Christine, est sociologue, chargée de recherche au CNRS. Ses travaux actuels se situent à la croisée entre sociologie du travail, sociologie de la culture et sociologie de l'action publique. Ils portent sur les formes émergentes de coopération aux frontières du salariat mais aussi sur les interactions entre acteurs publics, professionnels et citoyens dans le champ de l'intervention sociale.

Tout trois sont sociologues et membres du Laboratoire interdisciplinaire pour la sociologie économique (LISE-Cnam-CNRS) et travaillent ensemble sur les sujets de nouvelles formes de travail et des communs.

Recherches sociologiques et anthropologique: Des laboratoires du changement social, 2015.

Des Shakers aux Makers : éléments pour une critique sociale de la créativité.

Cet ouvrage est issu d'une enquête menée au CNAM (Conservatoire national des arts et métiers) sur les transformations contemporaines du monde du travail et plus particulièrement autour du mouvement des Makers. Il a pour but d'analyser et comprendre qui sont les makers et quels sont les «nouveaux» espaces de travail : fablab, makerspace, hackerspace... Quels sont les impacts des makers sur l'organisation du travail et l'économie capitaliste. Au cours des 340 pages, les trois sociologues conjugent leurs expertises et vont tenter de comprendre ce qui pousse et anime les makers à la création de lieux coopératifs, leurs valeurs communes ainsi que les promesses de rupture avec le capitalisme. Cette enquête se compose de 8 parties :

- 1/ Des shakers aux makers : fragments généalogiques p.35 à 49.
- 2/ Air de famille et différenciations morphologiques p.59 à 79.
- 3/ Modalités culturelles et organisationnelles du faire ensemble p.85 à 101.
- 4/ Batailles et dénominations p.111 à 142.
- 5/ Parcours de Makers : trajectoires, bifurcations, identités p.151 à 179
- 6/ Construire un monde commun : culture rhétorique, pratiques p.189 à 213.
- 7/ Makers en réseaux p.237 à 260
- 8/ Un monde social en transformation : essaimages et nouvelles alliances p.275 à 297.

La première partie permet d'introduire le monde des makers, de leur départ à la création des espaces de travail et de partage. De la deuxième à la quatrième partie il est question de fonctionnement, de statut et de règles, de modalités du vivre et faire ensemble. Comment construire et maintenir une communauté au sein de tiers-lieux. Tandis que la cinquième partie analyse plutôt les profils des makers rencontrés au cours de l'enquête, les trois dernières parties se focalisent plutôt sur les enjeux des communs : comment mettre en place les communs, la structuration et la visibilité de ces lieux, qui comptent sur le faire ensemble.

Cette fiche de lecture abordera plus en détails les 2 questions principales de cet ouvrage. Qui sont et que font concrètement les Makers ? leur mouvement et leur but, puis quels sont leurs impacts aujourd'hui, dans le monde du travail, de l'économie etc.

Tout d'abord il est question de futurs du travail à un moment aussi charnière qu'aujourd'hui. Est-il possible de se détacher du modèle capitaliste ? Face à l'ampleur de tant de doutes et questionnements plusieurs se sont essayés à imaginer le monde de demain, un «nouvel esprit du capitalisme» un «capitalisme cognitif ou numérique, de

plateforme, un hyper-capitalisme, une économie collaborative....» p.14
L'ouvrage propose donc de «commencer par le commencement» et de voir les options qui existent déjà autour de nous, ces nouvelles formes de travail qui évoluent jour après jour, c'est à ce moment là que les Makerspace sont nommés pour la première fois. On parle d'expérimentations inédites de fabrication et consommation dans ces espaces, avec un accès libre aux outils et savoirs, ce qui constitue déjà une forme de «transgression» des règles du capitalisme. Produire par soi-même pour sortir du capitalisme. Voici donc le «mouvement Makers» qui portent une série de valeurs qui regroupent une communauté constituée d'acteurs si différents. Ces lieux ont pour idéaux d'offrir les ressources nécessaires qui permettent de recomposer, de produire ce que l'on souhaite, au plus grand nombre. Ce mouvement est une nouvelle tentative du «do it yourself» avec de nouveaux questionnements et notamment en voulant inventer de nouveaux rapports entre l'individu et le collectif. Les Makerspaces revendiquent une auto-organisation, l'ouverture et le partage libre, et essaient tant bien que mal une mise en place des communs. Ce qui est aussi intéressant ici et que les auteurs font une séparation entre Makerspace et tiers-lieux, qui sont propice à la vie collective mais qui ne s'inscrivent pas autant dans une volonté des communs, avec une structure hiérarchique.

Les aspects plus «négatifs» sont tout autant étudier que les points positifs, dans la seconde partie du livre. Entre idéaux et mise en pratique ces espaces de productions ne fonctionnent pas tous de la même manière, et au même titre qu'Elinor Ostrom l'avait étudié, Beerebi-Hoffman, Bureau et Lallement ne tardent pas à parler de la limite de la vie en commun et des règles que sont obligés d'instaurer les lieux. Comment instaurer des règles tout en voulant créer un lieu, un mouvement s'inscrivant dans les communs ? Avoir des discussions, et poser de réelles règles de conduites ? C'est ici que se dessine une certaine limite des Makerspace, en instaurant des règles il n'est pas rare d'exclure alors une partie de la population, car on fini par s'adresser (peut être sans le vouloir) à une partie précise et unique de personne. Comme dit précédemment, tous ces questionnements de production, de règles et d'accès sont les mêmes qui anime la thématique des communs. De plus, des questions intéressantes sont posées sur l'idée de la gratuité qui fonctionne en même temps avec le travail productif rémunéré. Comment produire et se rémunérer lorsque cela a été possible grâce au partage libre de ressources ?



Arts Techniques et civilisations

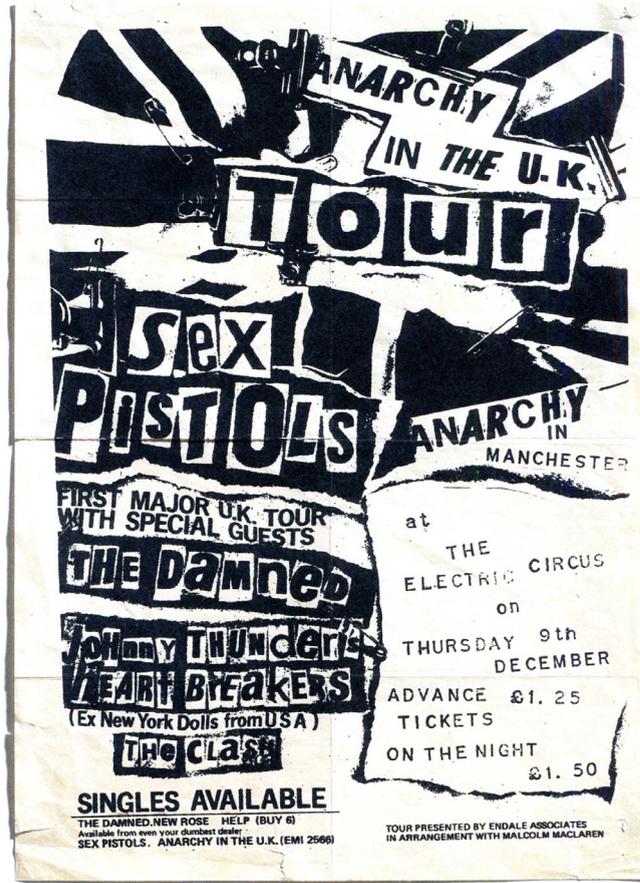
88

1960-1970, Un graphisme Pré-numérique.

Cette décennie, 1960-1970 est marquée par pléthore de mouvements, styles, et contestations. On parle de contestations artistiques, culturelles, sociales et politiques : guerre du Vietnam, LGBT, féminisme, révoltes de mai 68... Au cours de ces événements le graphisme se mue, les styles se succèdent en un temps presque record. Alors premièrement, comment pratique t-on le graphisme de 1960 à 1970, avant l'apparition du numérique ?

Après le style suisse qui s'est développé dans les années 40, qui répond aux nouveaux besoins de communication internationale des grandes entreprises, la contre-culture des années 60 dénonce la société de consommation et bouleverse les conventions graphiques et l'uniformisation de la société. En effet, à partir des années 60, les images produites s'adaptent aux mouvements sociaux et aux révolutions techniques. A ce moment-là, l'art est bouleversé par le pop art, et les conventions typographiques sont elles aussi bouleversées, notamment avec le mouvement Fluxus. Ce mouvement touche tous les domaines artistiques, et représente une entorse aux règles de compositions typographiques classiques, Robert Massin a une approche non conventionnelle où il met mots et images en scène de manière dynamique. Les références aux arts populaires sont revendiquées, tout est source d'inspiration : devantures, métro...

La contre culture est représentée par des images pop et hippies, pour les affiches publicitaires on abandonne la peinture, le graphisme est marqué par énormément de genres et mouvements, ce qui est souhaité est surtout un aspect qui est fait main, qui est marqué, engagé, présent... On rejette l'aspect lisse de tout ce qui est fait auparavant, l'utilisation de matériel peu coûteux permet de créer en masse avec des formes simples et efficaces, et des couleurs accrocheuses. D'autant plus que les procédés d'impressions obligent à faire simple : écriture, typographie, placement, formes : on crée avec des pochoirs, des tampons... On voit apparaître le terme "Freepress" au début des années 60 : journaux, fanzines etc. qui est une presse clandestine faites par des amateurs, prenant pour causes combats politiques, sociaux, guerre du vietnam, avortement, reflétant alors les idées d'émancipation et des courants politiques progressistes de cette époque. Avec des outils tels que le miméographe, ou la photocopieuse on copie en grand nombre les productions afin de les partager.



Affiche pour le groupe Sex Pistols, Jamie Reid.

Les compositions typographiques des années 70 deviennent davantage excentriques, c'est l'émergence de l'esthétique punk, les outils comme la sérigraphie et la lithographie, sont au cœur de toute production d'images. Le graphisme se traduit par l'utilisation de typographies manuscrites, de découpage et collage de photographies, et de dessins. A cette même période les lettres transfert permettent un accès plus large à la typographie, on les retrouve dans des affiches faites par des professionnels tout autant que dans des projets amateurs. La production graphique dépend largement, à ce moment-là, des outils manuels: découpage, collage, typographie manuscrite, tout doit être fait minutieusement à la main. De ces outils découle donc une esthétique particulière : brute, irrégulière et surtout très empreinte des mouvements sociaux-politiques. C'est un graphisme engagé, produit bien souvent en collectif, des chaînes entières de production sont nécessaires afin de créer un seul objet final. De tous ces mouvements découle aussi une idée : l'art est pour tout le monde. Il est important que monsieur tout le monde puisse créer et s'exprimer face à tout ce qui est en train de se passer. De plus durant cette période de nombreux lieux et collectifs se créent, comme le collectif Grapus, qui se regroupe après avoir participé au mouvement étudiant de mai 68. Justement, mise à part la production graphique avant l'arrivée du numérique, comment produit-on de l'image en commun durant cette période ?

Je parlerais dans cette partie de l'Atelier populaire durant les événements de Mai 68, véritable exemple d'une organisation et production commune d'images.

“Mai 68 remet en cause le caractère subjectif de la création au profit du collectif. Faire œuvre, c'est faire groupe et réciproquement.
article Beaux-Arts : la lutte s'affiche

Lors des contestations de mai 68, les affiches revêtent leur rôle de vecteur d'expression politique. Le graphisme de 1968 est un graphisme brouillon qui doit propager un message haut et fort. L'école des Beaux Arts de Paris alors en grève, les locaux sont occupés par les étudiants, les artistes, les travailleurs etc. L'école est rebaptisée “Ex-école des Beaux Arts”, c'est la naissance de l'Atelier populaire. C'est ici que les images emblématiques de mai 68 sont faites. L'Atelier populaire est constitué d'une communauté qui regroupe plusieurs corps de métiers : étudiants, lycéens, cheminots, ouvriers de chez Renault, petit personnel des hôpitaux, “sérigraphes” qui apportent de l'encre, des ouvriers qui apportent du papier... Cet atelier fonctionne grâce au collectif qui le constitue. L'Atelier populaire est organisé en plusieurs salles de fabrication, dans lesquelles travaillent jour et nuit plusieurs groupes de personnes



(entre deux et dix équipes). Il y'a un atelier "principal" où les affiches sont conçues et quatre autres ateliers qui sont les ateliers : de sérigraphie, de lithographie, de pochoir et une chambre noire. «Guy de Rougemont était passé aux Beaux-Arts et, voyant la lenteur avec laquelle ils produisaient une lithographie, avait tout de suite eu l'idée de faire de la sérigraphie» La première affiche est une lithographie «Usine-Université-Union», mais cette technique ne permettant pas de grands tirages, il faut trouver une solution pour pouvoir produire à plus grande échelle et toucher tout Paris. C'est le peintre Guy de Rougemont qui propose une nouvelle technique : la sérigraphie. Cette technique permet de produire des milliers d'affiches tout simplement à l'aide d'un tissu tendu sur un châssis de bois, d'une raclette et d'encre, avec cette technique 2000 à 3000 affiches sortent des ateliers chaque jour. Les affiches sont marquées par un même style visuel collectif, la sérigraphie force à la simplicité : aplats de couleur, absence de dégradé, monochromie. Les projets d'affiches sont généralement faits en commun après une analyse de la situation politique et des événements de la journée, puis sont proposés lors de l'AG. Les formes sont souvent accompagnées de texte, voire même, certaines ne sont parfois que du texte. D'ailleurs, la charte graphique se réduit à un conseil «Faites un dessin simple, facilement contournable avec de la gomme arabique pour boucher la soie, pas de demi-teinte, en aplat, et qu'il y ait une couleur par affiche.» L'atelier populaire à Paris est vite rejoint par d'autres "ateliers populaires" dans les grandes villes étudiantes : Marseille, Lyon, Caen, Strasbourg, Montpellier, Grenoble, Dijon et Amiens. Ces centaines d'affiches sont aujourd'hui devenues les visuels emblématiques des événements de mai 1968. Malgré ce que l'on peut penser, durant cette période pleine de bouleversements, l'Atelier populaire à un fonctionnement très organisé. Cette organisation commune est nécessaire à la production en masse d'affiches. En effet, chaque jour lors de l'AG de l'Atelier, étudiants, artistes, ouvriers (entre dix à 300 personnes)... contrôlent toutes les affiches qui sortent des ateliers de fabrication, les projets sont choisis démocratiquement après débat. On contrôle l'image, le texte, le rapport au contexte politique quotidien etc. «Nous défendons notre école. Depuis que nous l'occupons, nous l'avons protégée contre tous les saboteurs : les locaux sont propres, le matériel que nous utilisons est entretenu, les réserves artistiques sont gardées» -compte-rendu d'une AG. Il en revient au collectif de prendre soin des locaux et du matériel. De cette organisation découle aussi un autre aspect marquant des images de mai 68. Le collectif règne, il n'y a pas de droit d'auteur individuel, ce qui veut dire qu'aucune affiche n'est signée, mis à part avec le tampon "Atelier populaire", qui permet de mettre en avant le travail collectif. Le but étant de ne pas savoir qui les a faites.

L'Atelier populaire de mai 1968 est donc représentatif d'une production d'image en commun, grâce à une communauté s'organisant dans un espace et mettant en commun leur matériel et savoir-faire, faisant alors "naître" un véritable style graphique symbolique de cette période. De nos jours, quelques studios, graphistes et collectifs tels que Formes vives, continuent de créer et produire de l'image avec les outils "populaires" de cette décennie, telle que la sérigraphie, produisant un graphisme réfléchi et engagé, partageant outils et ressources avec un public, sous forme d'ateliers.



Annexes

98

Sites de typos libres de droit

Velvetyne
googlefont
awwwards free font collection
Collettivo.it
are.na
fontsrepo.com

Tiers lieux à Marseille :

Tiers lieux culturels :

- La fabulerie
- La friche de la Belle de Mai
- Coco Velten

Les Fablabs :

- Le Fablab de la friche (ZINC)
- Deux Fablab dans les quartiers nord : Fabrique des Flamants & Fabrique du Clos
- Le Fablab Marseille
- Make it Marseille (Makerspace)

Annexe 1

“Aujourd’hui, les communs doivent être appréhendés non comme des ressources dont tout le monde aurait la libre jouissance, mais comme un système de coopération et de gouvernance permettant de préserver et de créer des formes de richesse partagée.” David Bollier activiste, consultant politique et auteur américain impliqué dans le mouvement des Communs.

Annexe 2

“communs numériques. Ne sont-ils que la version numérique de communs de la connaissance ? Est-ce que le numérique n’est qu’un outil qui permet de donner leur envol à des communs qui peineraient à être produits et diffusés autrement ou simplement donnerait un coup d’accélérateur à un commun pré-existant ? Ou bien, est-ce que le numérique donne naissance à des communs spécifiques, indissociablement liés à leur nature numérique ?” <https://journals.openedition.org/terminal/5612>

Annexes 3

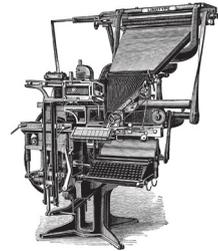
L’exemple par excellence, c’est l’encyclopédie en ligne Wikipédia. Pourquoi est-ce un * commun », c’est-à-dire une ressource, matérielle ou culturelle, gérée par une communauté selon une série de règles sociales ? Parce que, contrairement aux anciennes encyclopédies papier ou en ligne, les articles qui la composent ne sont pas rédigés par des experts à la demande d’un éditeur commercial – Larousse, Universalis ou Britannica – en vue de constituer un produit à vendre. Les rédacteurs Wikipedia sont, dans leur toute grande majorité, des bénévoles : l’encyclopédie s’est construite selon le modèle d’une production * par les pairs » – peer-to-peer, en anglais -, avec des règles communes, sans division des tâches comme dans une entreprise classique. Enfin, le savoir qui en résulte n’est pas vendu, il est en libre accès. Mieux encore : il est protégé, non par un copyright, mais par ce qu’on désigne parfois comme un * copyleft » : une licence qui garantit que personne ne pourra s’approprier le fruit du travail commun. » Guillaume Lohest, Article publié dans Valériane n°125 (mai-juin 2017), la revue de Nature & Progrès.

Annexe 4

En parallèle du web naît la culture libre qui va de paire avec le numérique car elle s'applique surtout aux logiciels, sites... La culture du libre s'applique dans plusieurs domaines : les savoirs (wiki), l'art (licences art libre, œuvre collaborative...), le design graphique, typographie... (open source publishing, libre graphic magazine). Les règles du logiciel libre ont été adaptées au matériel (Matériel libre ou OpenHardware) pour permettre aux utilisateurs: d'utiliser le produit, pour tous les usages. d'étudier le fonctionnement du produit (ainsi que des parties logicielles), de réaliser des copies du produit, et de l'adapter à ses besoins. de réaliser et de redistribuer des copies du dit produit (ainsi que des parties logicielles), donc d'aider son prochain. d'améliorer le produit (ainsi que ses parties logicielles) et de publier ses améliorations, pour en faire profiter toute la communauté.

Annexe 5

Star de l'impression typographique du début du XIXe siècle jusqu'au milieu du XXe siècle, la linotype est une composeuse-fondeuse qui permet d'obtenir des lignes entières, qui seront ensuite assemblées en pages, encrées et imprimées. Cette combinaison de machine à écrire et de micro-fonderie, imaginée aux États-Unis en 1885, permettait une composition accélérée et plus régulière des blocs d'imprimerie qu'avec la typographie traditionnelle, qui consistait à insérer un à un des caractères mobiles (lettres, signes de ponctuation ou espaces de calage) dans un composeur.



Annexe 6

Dans les Hackerspace, on retrouve tous types de production dans tous types de domaines. On fabrique des machines, on améliore des services à l'aide de machines à commandes numériques. Les plans sont partagés dans la communauté pour pouvoir proposer des améliorations etc. (automobile, mobilier, jardinage, cuisine, couture...)

Bibliographie

102

Ouvrages :

LALLEMENT Michel, L'Âge du faire : Hacking, travail, anarchie
Paris, Seuil, 2015.

BERREBI-HOFFMANN Isabelle,
BUREAU Marie-Christine, LALLEMENT Michel, Makers : Enquête
sur les laboratoires du changement social, Paris, Seuil, 2018.

LANTENOIS Annick, Le vertige du funambule : Le design
graphique, entre économie et morale, B42, 2013.

FOLIOT Catherine, SERIKOFF Greg et ZACKLAD Manuel, le lab des
labs, Co-design-it, 2019.

KLEIN Xavor, Libérons l'informatique, mémoire 2013.

OZERAY Etienne, Pour un design graphique libre, 2014.

ANDERSON Chris, Makers: La nouvelle révolution industrielle,
Crown Publishing Group, 2012.

Article :

STIEGLER Bernard, GEEL Catherine, Quand s'usent les usages: un
design de la responsabilité ?, Azimuts n° 24, 2004, p243-262.

Documentaire :

MORDILLAT GÉRARD ET ROTHÉ BERTRAND, TRAVAIL, SALAIRE,
PROFIT, ARTE, 2020.

LEVIT BRIAR, GRAPHICMEANS, ETATS-UNIS, 2016.

Videos web :

BAUWENS MICHEL : * VERS UNE ÉCONOMIE POST-CAPITALISTE*
, MEDIAPART, [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DYGC7F5TM9I](https://www.youtube.com/watch?v=DYGC7F5TM9I)

DATAGUEULE, DES COMMUNS ET DES HOMMES, ÉPISODE 42,
2015.

JURASSIC WEB, UNE PRÉHISTOIRE DES RÉSEAUX SOCIAUX,
ARTE, 2020.

Emission :

France Culture, Qui sont les Makers ?, émission La grande table, 2013.

France Culture, Gouverner les communs, Elinor Oström, 2018.

France Culture, Les utopies réelles, en lieu et place de la Révolution, émission La suite dans les idées, Bourmeau Sylvain, 2020.

Moreira Emmanuel : Ici Terre, Coopérative du bien être, Podcast Entretiens avec les Grands Voisins, épisode 6.

Moreira Emmanuel, Tiers-Lieux, une autre fabrique du commun, Podcast Friche de la Belledemai.

Sites Web :

LODOUAR Janique, Usbek&Rica, <https://usbeketrica.com/fr/article/michel-bauwens-il-faut-que-la-gauche-sortre-de-la-croyance-dans-l-etat-nation>

BAZIN Chrystele, Michel Bauwens, le post- capitaliste, Salle-6, <http://salle-6.com/michel-bauwens-post-capitaliste/>

Ostrom Elinor, Laurent Éloi Par-delà les marchés et les États La gouvernance polycentrique des systèmes économiques complexes <https://www.cairn.info/revue-de-l-ofce-2012-1-page-13.htm#>

Des Tiers-Lieux Libres et Open Source vers des politiques des communs <https://fr.slideshare.net/sylviafks/des-tierslieux-libres-et-open-source-vers-des-politiques-des-communs>

Construire des Communs, https://fr.wikibooks.org/wiki/Construire_des_communs/Communs

Les communs, renouveau de la démocratie locale, https://www.lemonde.fr/idees/article/2020/03/11/les-communs-renouveau-de-la-democratie-locale_6032562_3232.html
Les coopératives ont une histoire, <https://www.crealead.com/articles/les-cooperatives-ont-une-histoire>

l'histoire méconnue des communs, <https://www.colibris-lemouvement.org/magazine/lhistoire-meconnue-communs>

<https://coop.tierslieux.net/tiers-lieux/typologies-definition/>

lesateliersducommun.fr

<https://designcommun.fr/>

Le pair à pair

"https://fr.wikipedia.org/wiki/Partage_de_fichiers_en_pair-%C3%A0-pair#D%C3%A9buts_du_pair-%C3%A0-pair:_les_syst%C3%A8mes_centralis%C3%A9s.

<https://graphism.fr/fablab-hackerspace-les-lieux-de-fabrication-numrique-collaborative/>

<https://graphism.fr/fablab-hackerspace-les-lieux-de-fabrication-numrique-collaborative/>

Typographies :

Titrage, Coconat
Texte, Crimson Text

Papier recyclé 80g

Impression maison,
sur une canon pixma
à Marseille,
le 13/02/2021.