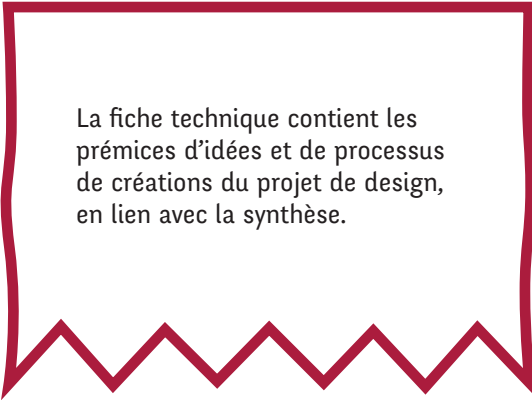


Signe, signé, signons

livret 6/6

Création collective, formes de signature et outils pédagogiques

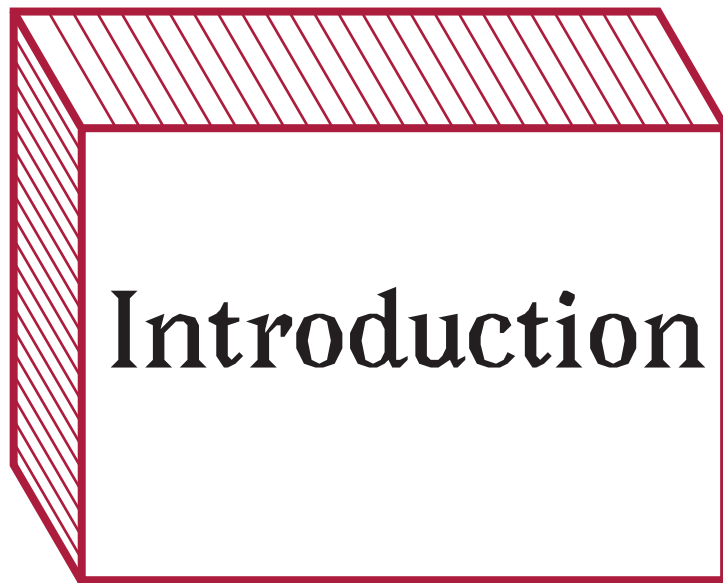
fiche technique



La fiche technique contient les prémices d'idées et de processus de créations du projet de design, en lien avec la synthèse.

Sommaire

<i>Introduction</i>		06
Pratiquer la création collective		08
<i>Le puzzle collaboratif</i>		09
<i>La communication collaborative</i>		14
D'autres formes de signature		18
<i>La signature numérique</i>		19
<i>Le biomètre</i>		22
Outils pédagogiques		28
<i>Le guide du parfait designer collaboratif</i>		29
<i>La déconstruction du mythe</i>		31



« Ce statut [d'artiste] en effet n'est ni stable, ni en perpétuelle évolution : il s'est transformé par étapes », Nathalie Heinich, *Être artiste*, Klincksieck, Paris, 2012, introduction page 10. Si l'ère moderne fut une grande période d'interrogation du statut d'artiste, il se questionne à nouveau aujourd'hui avec la démocratisation des outils numériques et le travail collaboratif que ceux-ci encouragent. La signature, en particulier, est un élément du processus créatif qui a subi autant de changement que le statut d'artiste, qui fait également face à l'avènement du numérique et du travail collaboratif, et qui est examiné dans mon mémoire. Toutes les idées de projet qui vont être énoncées ont pour but, explicite ou implicite, suggéré ou expliqué, d'interroger les utilisateurs sur leur propre signature. Cette interrogation peut s'articuler en trois parties, chacune contenant deux idées de projet. D'abord, deux idées qui permettraient de pratiquer directement la création collective. Ensuite, deux idées qui seraient des ébauches d'autre forme de signature possible. Enfin, deux idées qui sont des outils pédagogiques permettant de pousser l'utilisateur à s'intéresser au sujet de manière plus formelle. Pour chacune de ces idées seront expliqués le but, la forme et les déclinaisons possibles.



**Pratiquer
la création
collective**

La création collective se fait partout. Dans un stade de sport, derrière son ordinateur, dans une librairie... chaque choix qu'on fait ou ne fait pas participe à la création de notre univers. Cependant, bien que cette articulation entre soi et autrui soit naturelle et quotidienne, se retrouver avec d'autre autour d'un objet pour partager en un temps défini, un espace et un but tout aussi définis, semble moins courant. Voici donc deux dispositifs possibles, l'un pouvant s'insérer au quotidien et l'autre pensé pour être plus ponctuel.



Le but

Le but ici est de faire participer de manière consentante et prévenue des personnes inconnues les uns aux autres afin de créer une œuvre collective. Personne ne pourra y mettre sa propre signature, la signature de leur groupe sera le visuel final produit. Ainsi, chaque personne, en tant que partie du groupe, pourra s'interroger sur les formes de création collective et, de manière plus lointaine, sur la signature unipersonnelle et collective.

La forme

Installation dans un endroit où il y a du passage de personnes qui ne se connaissent pas forcément, mais qui ont pris le temps d'y aller pour y passer du temps, comme par exemple un café, une galerie, un musée, une librairie, une bibliothèque... Pour rassembler des personnes qui ne se connaissent pas autour d'une même création, faite au même moment au même endroit entre eux. Cette création, qui peut être une affiche dont la taille serait à définir, sera alors une pièce d'un puzzle qui se fera d'un ensemble d'autres affiches, elles aussi créées de la même manière. Au fur et à mesure que les premières créations collectives sont installées à la vision de tous, les groupes arrivants devront choisir un emplacement et créer le visuel en fonction de leurs voisins.

Les déclinaisons

Le projet peut être sous forme imprimé comme numérique. Sous forme imprimé : les personnes se rassemblent autour d'une feuille avec des tampons de différentes formes et de l'encre de différentes couleurs pour produire un visuel. Chaque visuel peut être ensuite accroché sur une surface prévue à cet effet (comme un mur) pour visualiser l'avancée de la création au fur et à mesure que les groupes se succèdent. Si le puzzle est rempli, l'opération peut être renouvelée autant de fois qu'il y a des groupes voulant participer à la création collective.

Sous forme numérique : les personnes se rassemblent autour d'un écran (selon le budget) avec des tampons de différentes formes mis à disposition. L'écran va reconnaître la forme qui est posé, grâce à un programme informatique, et va appliquer cette forme autant de fois que la personne le souhaite. À chaque fois qu'un groupe

est passé, ce qui est affiché sur l'écran peut être imprimé pour être accroché sur l'espace d'expression prévu à cet effet.

Pour aller plus loin, il serait possible de réimprimer, sous forme d'affiche ou de dépliant, chaque puzzle. Cette affiche peut : être envoyée à chaque participant si on lui demande son adresse, vendue ensuite dans le lieu, participer à la communication post-événement.

Cette installation nécessite qu'une personne soit présente pour expliquer les règles aux participants, s'assurer du bon déroulement de la création collective, et prendre ou imprimer les réalisations pour les accrocher aux murs. Si on souhaite que cette installation soit complètement autonome, des supports visuels expliquant le déroulement de la création collective devront être affichés de manière approprié et fonctionnel dans l'espace afin que les participants fassent également ce travail.

QUE FAIRE ?

Le dispositif a pour but de composer ensemble un support de communication.

Pour une première utilisation, répartissez-vous les formes qui ont été faites pour vous. Chaque tampon appartient à une personne, la représente, et n'est donc ni échangeable ni négligeable. Parmi les encres que vous avez choisies et qui sont à votre disposition, essayez de n'en utiliser que deux, voire trois maximum par événement à communiquer. Les tampons-lettres peuvent être utilisés par tous et sous l'accord collectif pour chaque utilisation.

Composez !

N'hésitez pas à composer plusieurs feuilles si la première ne vous satisfait pas. Une fois que vous avez une composition validée collectivement, scannez-la puis imprimez-la autant de fois que nécessaire. Si vous en avez envie et ne voulez pas ou ne pouvez pas l'imprimer, il est bien sûr possible de fabriquer le visuel de la première manière autant de fois que vous le souhaitez afin de n'avoir que des originaux.

À chaque nouveau support de communication que votre groupe doit effectuer, tous les tampons doivent être présents. Il n'est donc pas envisageable de fabriquer ce visuel en l'absence d'une des personnes.

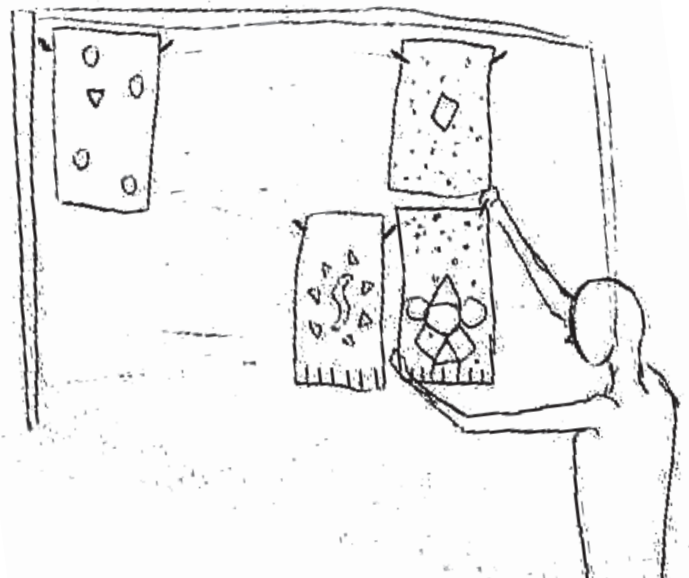
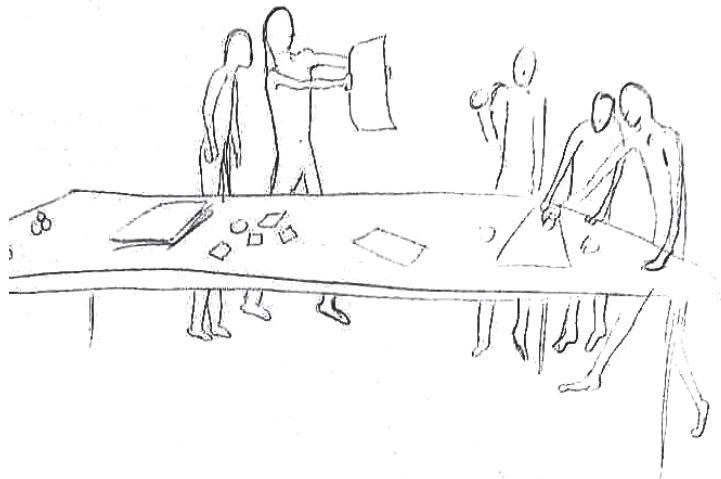
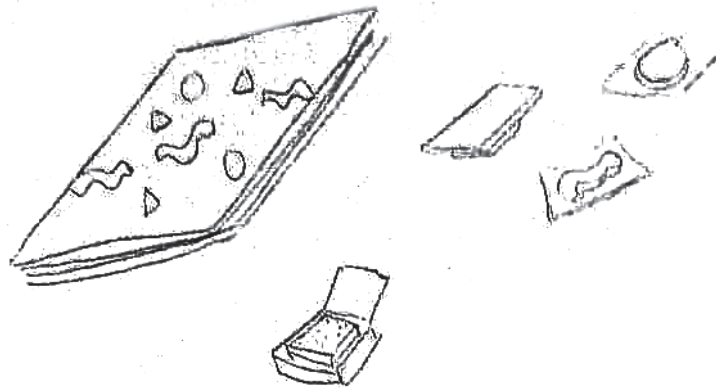


Illustration du dispositif.



Communication collaborative

Le but

Le but ici est de pousser un groupe, défini sous une forme de collectif ou d'association, à se rassembler dans le but de fabriquer ensemble un support de communication. L'identité de ce groupe n'est donc pas définie seulement par une représentation visuelle qu'est le logo, mais également par tout le processus de création qui n'oublie personne. Ce processus de communication d'un groupe pousse chaque personne de ce groupe à se sentir intégrer, à défendre ses valeurs mais aussi et surtout à expérimenter de manière quotidienne une création collective importante à leurs yeux et donc à se questionner sur ce processus, à en voir directement les différences face à des créations individuelles représentatives d'un groupe.

La forme

L'idée se présenterait sous la forme d'un kit contenant des tampons, de l'encre et des feuilles. Il y aurait deux sortes de tampons : ceux représentant une forme graphique, une pour chaque personne donc, et ceux avec les lettres pour pouvoir également écrire. Le groupe pourrait utiliser quelques feuilles en tant qu'exercice à chaque création collective pour ensuite n'en

choisir qu'une, la scanner et l'imprimer dans la quantité qu'ils le souhaitent. Le kit serait accompagné d'un livret contenant un résumé des éléments reçus, un manuel d'utilisation mais également des exemples de supports de communications possibles (affiche A4, A3, flyer, dépliant...)

Les déclinaisons

La forme des tampons peut être prédéfinie, donc commune à tous les kits ; comme avec un panel de formes disponibles que les utilisateurs devraient choisir pour avoir le kit ; comme dessinée par les commandeurs, donc originale à chaque kit et à chaque personne. Le nombre de tampons-dessins dans le kit peut être choisi : si c'est pour un petit collectif ou une grande entreprise.

La taille des tampons peut être également choisi, selon l'échelle sur laquelle ils souhaitent communiquer. On peut même s'amuser à créer des tampons à une grande échelle pour des communications de type banderole, panneaux immenses...

Une proposition de typographie peut être faite pour les tampons-lettres.

Les couleurs peuvent être également prédéfinies. Des gammes de couleurs peuvent être proposés afin de continuer à définir l'identité.

La déclinaison numérique ne permettrait pas une aussi grande liberté dans la création collective et se rapprocherait basiquement de la forme d'un logiciel de PAO. C'est pourquoi cette solution ne sera pas développée.

QUE FAIRE ?

L'installation a pour but de composer ensemble une affiche et participer au puzzle collaboratif.

Pour commencer, installez-vous autour de la table et choisissez individuellement un tampon. Choisissez collectivement deux couleurs, trois au plus. Désignez une ou deux personnes qui utiliseront les tampons lettres. Il est interdit d'utiliser d'autre outil que ceux proposés sur la table.

Décidez collectivement où votre composition sera posée dans le puzzle afin de pouvoir décider ou non de poursuivre le visuel présent sur les pièces voisines.

Composez collectivement un visuel sur une pièce. Placez-le à l'emplacement qui a été collectivement décidé.

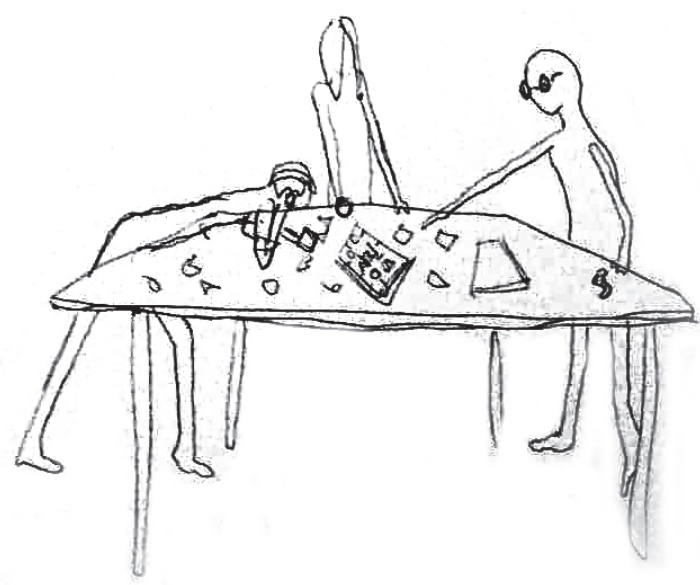


Illustration du dispositif.



D'autres
formes de
signature

La signature est une étape du processus de création chez l'artiste qui nous semble aujourd'hui normale, voire naturelle chez les auteurs. C'est cependant un acte de responsabilisation qui n'est pas apparu chez les artistes avant la Renaissance, lorsque les notions de plagia, de copie et d'original furent leur apparition. La signature fut à la fois un moyen juridique et économique de prouver l'appartenance d'une œuvre à son auteur. Cependant, la contrefaçon de signature et l'usurpation d'identité sont des processus aussi vieux que la signature elle-même. À l'ère du numérique et des moyens techniques plus efficaces que jamais, dépassant même les sens de l'homme, la signature comme moyen de certifier l'origine d'une œuvre devient inutile et d'autres moyens sont analysés comme certifiant d'identité. Ces deux projets utilisant les outils numériques pour trouver d'autres formes de signatures possibles aujourd'hui.



La signature numérique

Le but

Les possibles formes de signatures sont nombreuses grâce aux outils numériques. Au lieu d'essayer de copier la signature manuelle dans le numérique par la forme, perdant tous les aspects du stylo, du papier, de l'encre, de la pression et du mouvement de la main, cette idée est un essai de signature purement numérique.

La forme

Programme informatique permettant de reconnaître les détails d'une signature manuelle et, par interprétation, de la transformer en numérique. Cette signature numérique se composerait d'éléments géométriques aux formes peu complexe, mais la complexité serait la disposition de ces formes les unes par rapport aux autres. Les applications possibles de cette signature numérique seraient l'accès aux comptes sur les sites internet.

L'aspect technique

OCR : algorithme de reconnaissance des lettres.



Le biomètre

Le but

Le but ici est d'interroger le ou les utilisateurs sur leur signature, autant naturelle que sociale et de n'en avoir qu'une interprétation, qui est celle du programme informatique.

La forme

Cette idée se répartirait en deux temps, le premier temps étant le plus technique et le deuxième temps étant propice aux interprétations. Dans un premier temps, le but étant de capter un maximum d'informations, l'individu sera placé dans une cabine qui contient énormément de capteurs physiques. De plus, il devra remplir un questionnaire lui demandant des informations sur son identité sociale. Toutes ces informations rassemblées seront réinterprétées par un programme informatique qui génèrera alors une représentation visuelle de cette identité.

Dans un deuxième temps, toutes ces informations rassemblées seront réinterprétées par un programme informatique qui génèrera alors une représentation visuelle de cette identité.

Les déclinaisons

Si plusieurs personnes souhaitent mélanger leurs identités pour créer une représentation visuelle commune, c'est possible par la captation de toutes ces informations par le programme, qui devra pouvoir réinterpréter également toutes ces informations sous forme visuelle.

La forme visuelle que générera le programme peut être pensé de différentes manières, comme par exemple un logo, un tampon, une typographie, un motif, une ambiance colorée ou encore un paysage entré de formes abstraites qui formerait une installation.

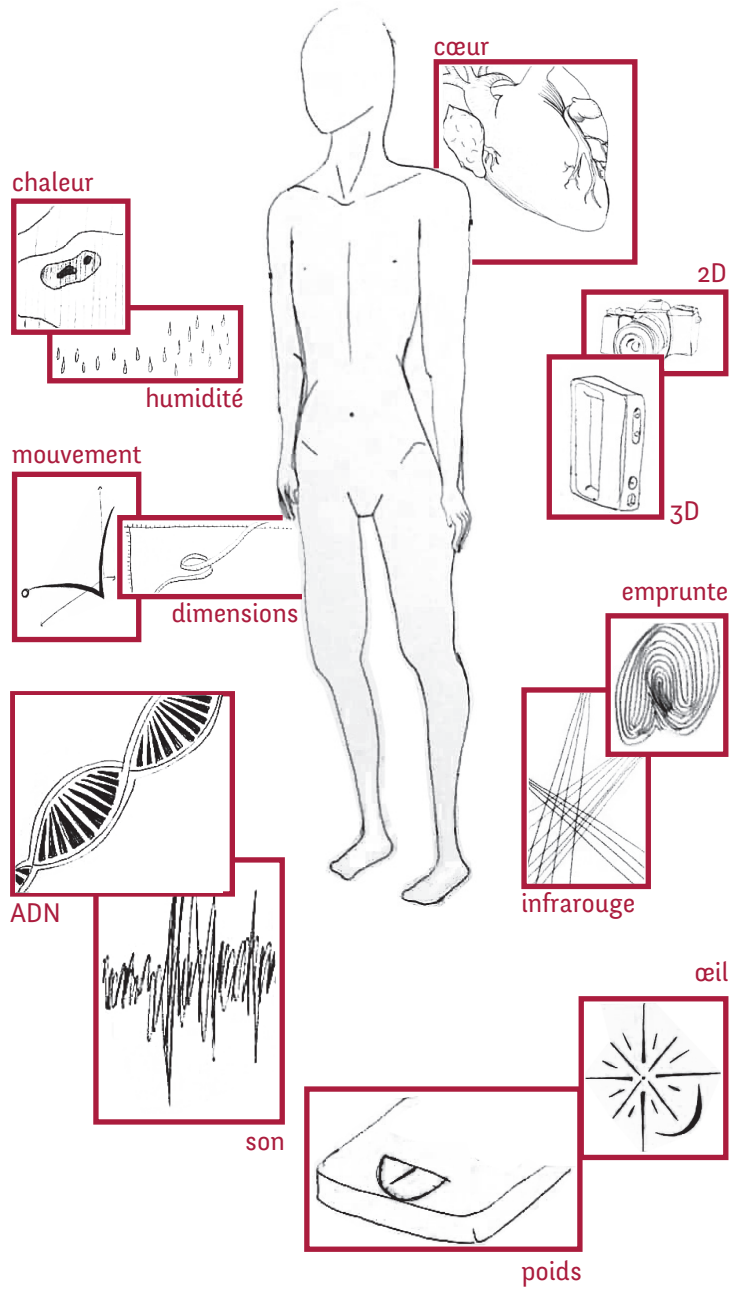
L'aspect technique

Liste de capteurs naturels possibles :

- Masse (balance),
- Taille (mètre),
- Œil
- Iris
- Humidité
- Chaleur
- Son
- Reconnaissance vocale
- Reconnaissance du visage
- Infrarouges
- Alcool
- Scanner 3D
- Photo 2D

Liste de capteurs sociaux possibles :

- Nom et Prénom
- Âge,
- Date et lieu de naissance,
- Adresse,
- Numéro de téléphone,
- Adresse e-mail,



Informations physiques possibles.

INFORMATIONS SOCIALES

PRÉNOM(S) :

NOM :

ÂGE : ANS

DATE DE NAISSANCE :

JJ MM AAAA

.....

LIEU DE NAISSANCE :

SEXE : F M AUTRE

PROFESSION :

ADRESSE POSTALE :

.....

ADRESSE E-MAIL :

NUMÉRO DE PORTABLE :

SIGNATURE :

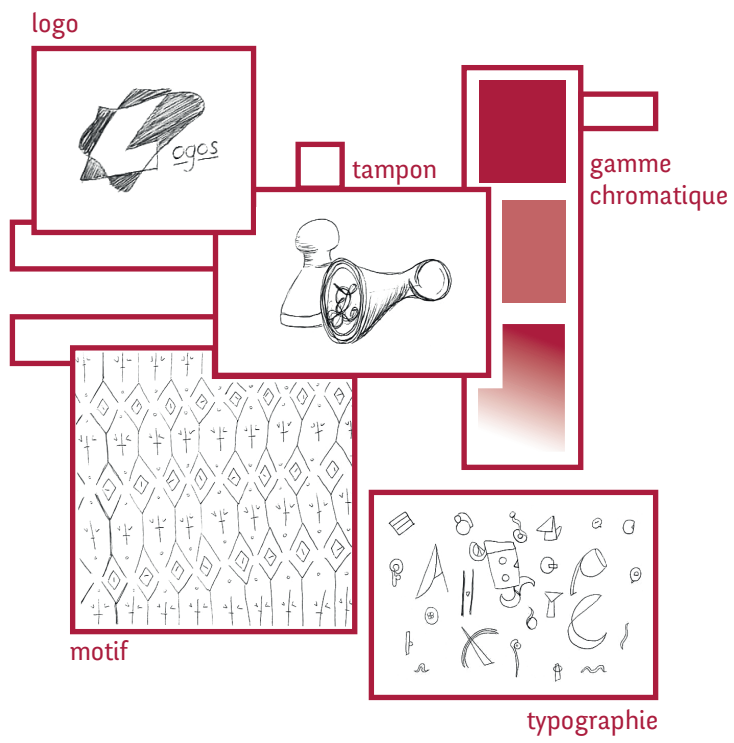
CONDITIONS D'UTILISATIONS

En remplissant et signant ce formulaire, vous certifiez avoir pris connaissances et être d'accord des conditions d'utilisations expliquées ci-dessous.

Les informations personnelles recueillies ne seront enregistrés que le temps que l'expérience durera, et aucune autre utilisation que pour celle de l'expérience ne sera faite. De plus, ces informations, de manière brute, ne seront partagé à aucune personne, ni physique ni morale, ni diffusé sur les médias, tous confondus.

Ces informations auront recours à un traitement informatique qui leur donneront une forme visuelle. Cette forme visuelle, faite à partir de ces informations, est la propriété exclusive de l'auteur. Elles seront utilisés pour montrer ses travaux et publiés sur différents médias, notamment les réseaux sociaux, et visibles par un large public.

L'auteur vous remercie par avance de votre participation.



Formes graphiques possibles.



Outils pédagogiques

La signature et la création collective sont les thèmes principaux de mon mémoire et sont toutes les deux interrogés dans les projets présentés précédemment. Cependant, afin que les utilisateurs puissent aller plus loin dans la compréhension de l'expérience qu'ils vont vivre, un outil pédagogique pour chaque grand thème pour être proposé. C'est l'objet des deux idées de projet de cette partie.



Le but

Les informations sur le travail collaboratif possible aujourd'hui par le numérique, que j'ai pu récolter tout au long de mes recherches pour le mémoire, ne me ramènent qu'à une conclusion : le travail collaboratif ne fait qu'avancer les choses, l'ouverture des œuvres en est une condition idéale et pour cela, une gestion de ses œuvres est possible mais encore peu connue. Ce guide permettrait aux designers et de manière plus large, aux auteurs, de comprendre l'importance de cette démarche et de savoir naviguer dans ces eaux de la collaboration qui font parfois peur par leur aspect désorganisé.

La forme

Le guide se présenterait sous forme de livre dont chaque chapitre répondrait à des questions essentielles tournant autour du travail collectif, de la collaboration et de la signature : singer ou ne pas signer ? Comment contrôler l'utilisation de l'œuvre ? Où publier son œuvre ? Pourquoi offrirai-je ma création à autrui ? Qu'est-ce que l'Open Source ? Comment travailler ensemble ? ...

Les déclinaisons

Le livre peut être décliné en application, en site internet, en jeu...



La déconstruction du mythe

Le but

Le but ici est de montrer les mythes autour de la signature et du statut d'auteur qui participent à la vision commune de l'artiste, montrer que la signature n'a pas toujours eu la forme qu'on se la représente, montrer que dans l'histoire, les artistes les plus reconnus ont eu des pratiques qu'aujourd'hui ne sont plus reconnus comme artistiques.

La forme

Sous forme de questionnaire.

Les déclinaisons

Jeu numérique (application, site internet), jeu réel (plateau, cartes...)

Signe, Signé, Signons.

Mémoire de Mégan Dorigo, dans le cadre du DSAA
Design Graphique année 2019,

Livrets 4/6, 5/6 et 6/6,

Entretien, rapports de stages et fiche technique,

Typographies de titrage :

Le caractère *Infini* utilisé dans ce document a
été créé par Sandrine Nugue dans le cadre d'une
commande publique du Centre national des arts
plastiques.

Le caractère *Avara* utilisé dans ce document a été
créé par Raphaël Bastide pour la fonderie Velvetyne.

Typographie de labeur :

Le caractère *Fengarde Neue* utilisé dans ce
document a été créé par Loïc Sander pour la
fonderie Velvetyne.

Papier intérieur : Smart Print Clairefontaine 60g.

Couverture : Feutrine bordeaux.

Imprimé en février 2019.

