

Coopérative *graphique*

Nouvelle Ere de l'image ?
En quoi les communs constituent t-ils
un modèle transferable
vers le monde du graphisme.

I/ HISTOIRE ET ORGANISATION DU TRAVAIL

- 1) Capitalisme
- 2) Les communs définition
- 3) Contre mouvement : Shakers, arts and crafts

II/ ARRIVÉE DU NUMÉRIQUE

- 1) Renouveau du capitalisme par le numérique
 - management et nouvelles structures d'entreprises
 - instrument à décupler les productions dans le monde capitaliste
 - «Destruction» du monde du travail
- 2) «destruction» du monde de l'imprimerie
 - les savoirs faire détruits.
 - Photocomposition

III/ REMETTRE L'HUMAIN AU COEUR DU NUMÉRIQUE (RECOLLECTIVISATION?)

- 1) Hackerspace, makerspace...
 - But, fonctionnement ?
 - nouveau rapport au travail
 - une autre forme d'économie : économie circulaire et locale
- 2) Une nouvelle série d'outils
 - sites opensource, wiki etc.
 - Premiers Fablab au MIT
- 3) matérialisé le numérique
 - éducation et apprentissage par le faire *MIT*
- 4) La place du graphisme dans ces Makerspace :
 - un graphisme publique ?
 - utiliser le graphisme au coeur de l'humain ?
 - Comme une autre forme d'apprentissage ?
 - Makerspace rendre le graphisme accessible à tous ?

IV/ CREATION D'UNE COOPERATIVE GRAPHIQUE

- 1) Définition d'une coopérative
- 2) Fonctionnement & organisation
- 3) machines
- 4) lieu
- 5) charte de la coopérative graphique

RÉFÉRENCES

Formes vives
Jaune sardine
Victor Papanek
Ettore Sottsass
Bauwens
William Morris
Moholy-Nagy
Ludographe

Quand s'usent les usages: un design de la responsabilité?
Bernard Stiegler et Catherine Geel

Co-design le lab des labs

Documentaire :
travail, salaire, profit
Graphicmeans

Emission :
Makers, France Culture

BIBLIOGRAPHIE

L'Âge du faire Hacking, travail, anarchie : Michel Lallement.

Makers : Isabelle Berrebi-Hoffmann,
Marie-Christine Bureau & Michel Lallement.

Le vertige du funambule : Annick Lantenois

