



**« Aide-toi,
le designer t'aidera »**

Pour une collaboration entre graphistes
professionnels et amateurs

Agathe Pastel



« Aide-toi, le designer t'aidera »

Pour une collaboration entre graphistes
professionnels et amateurs

Agathe Pastel

DSAA design graphique, Lycée St Exupéry, Marseille, 2015

MODALITÉ DE LECTURE

Je mets à votre disposition une iconographie miniature qui permet d'avoir un aperçu en cours de lecture. Afin de ne pas rester sur une idée en basse résolution vous pouvez accéder aux images sur ma page wiki à cette adresse : <http://www.tonerkebab.fr/wiki/doku.php/wiki:memoires:diy:diy:iconographie>.

Sommaire

p. 9

Introduction

Partie 1 : L'amateur autonome

p. 15

I. LES PRÉTENDANTS AU DESIGN GRAPHIQUE

p. 17

II. L'IMPOSTURE DE LA PROFESSION

Partie 2 : Le graphiste esseulé

p. 27

I. PROBLÈME DE VOCABULAIRE

p. 28

II. POSTURES FACE À L'AMATEUR

Partie 3 : Une collaboration réciproque

p. 40

I. UNE PRATIQUE HORS DU DESIGN

p. 43

II. UNE TEMPORALITÉ HORS DE L'EMPLOI

Partie 4 : Intégrer le cheminement de l'amateur

p. 50

I. MAÎTRISE D'UN SAVOIR THÉORIQUE ABSTRAIT

p. 52

II. LE RÔLE DU DESIGNER GRAPHIQUE

p. 55

Conclusion

p. 60

Bibliographie

Introduction

Dans le cadre d'un stage, j'ai participé à l'organisation d'un événement nommé *What The FLOK*¹, une semaine pour faire et penser, organisé par l'association Résonances Numériques. Lors de ce rassemblement de makers, d'ingénieurs et de plasticiens, un atelier couture a retenu mon attention. L'intervenante n'a pas nommé son atelier *Fabrique ton tote bag* (sac basique et tendance correspondant à la production finale), mais plutôt *Peut-on vivre sans H & M?*. Ce choix est important puisque le titre de l'atelier amène le participant à penser en termes de possibilité, de regard sur la société (mode, condition de production) et non en terme de finalité (le tote bag). Cette démarche induit une problématique : aujourd'hui qui produit les biens que nous achetons ? Pourquoi sommes-nous dépendants à l'échelle nationale, européenne et internationale ?

Au long des 20 dernières années, suite à une ouverture des marchés mondiaux, la production et les savoir-faire ont été délocalisés. Les habitants des pays occidentaux ont été habitués à acheter plutôt que de produire par eux-mêmes leurs biens. Cette situation a entraîné progressivement une prolétarianisation du savoir, une course à la surconsommation et à la propriété privée. Dans l'injonction « *Do It Yourself* », fais-le toi-même, formulé par le mouvement anti-consumériste et contestataire hippie dans les années 60 ou punk dans les années 80, on peut trouver une forme d'urgence et de détresse qui tente d'alermer sur les conséquences de l'industrie de masse. Aujourd'hui, pour lutter contre cette dépossession des savoir-faire et l'inhibition d'initiative individuelle ou collective, des citoyens, les makers notamment, s'organisent et cherchent des systèmes de partage de connaissances, des espaces de collaboration permettant de retisser des liens sociaux. Quand certains proposent des systèmes autarciques qui s'opposent diamétralement à l'économie de marché pour supprimer la subordination, l'échange et la dépendance aux autres ; d'autres tentent de mettre en place des solutions complémentaires au système économique actuel en créant des passerelles et en engageant des dialogues dans divers domaines (sciences, innovation, création artistique, environnement, politique...).

Cependant, l'expression « *Do It Yourself* » est de plus en plus utilisée aujourd'hui dans l'économie du loisir créatif et du bricolage pour surfer sur la vague des tutoriels produits et visionnés par les internautes du monde entier. Dans les années 50, la figure du bricoleur possédant son propre atelier dans le garage a commencé à s'installer et a permis le développement d'un véritable marché basé sur cette activité de loisir. Cela a eu pour effet de valoriser et de singulariser la personne qui, pour son plaisir, met son imagination au service de la création, ce qui lui confère une dimension originale indéniable.

2. concept freudien employé par Bernard Stiegler : nomme l'énergie produite par une économie des investissements sexuels constituée par leur déssexualisation. Elle transforme la satisfaction des pulsions, par essence asociales, en un acte social.

arsindustrialis.org

3. LA COMMANDE DE DESIGN GRAPHIQUE CNAF et AFD, p.4

En revanche, il est à noter qu'aujourd'hui les activités estampillées « DIY » proposées sur le marché sont encadrées et composées d'une gamme de matériel, de kit, d'un ensemble qui rend la consommation indispensable. L'activité laisse alors transparaître un gain de liberté et d'autonomie mais engendre une production homogène niant l'imagination du bricoleur. Ainsi, on constate que de nombreuses personnes ont une pratique DIY : plusieurs le revendiquent mais en assumant plus ou moins la responsabilité sémantique avec un engagement, à échelle variable, ouvert sur le monde.

Le DIY se pratique souvent en parallèle avec une activité professionnelle, en amateur et généralement sans rémunération. Aujourd'hui, le mot amateur est souvent utilisé à des fins péjoratives pour caractériser un individu peu compétent dans un domaine. Néanmoins, l'amateur est aussi par définition une personne qui a du goût pour quelque chose, l'apprécie, le recherche et en possède une certaine connaissance à travers une pratique. Il construit lui-même une économie libidinale ² durable et n'attend pas que la société industrielle le fasse à sa place. Or, le designer graphique est inclus par défaut dans cette « société industrielle ». Ainsi, suite à la mise en valeur des pratiques DIY, on constate une augmentation du nombre de prétendants à l'exercice du design graphique. Considéré comme une menace par la profession du design graphique, l'amateur ne peut être toléré dans un système de création où la concurrence de plus en plus rude transforme l'approche du métier depuis une dizaine d'années. Ainsi, l'augmentation des appels d'offres abusifs faisant travailler à perte des centaines de « créatifs » a encouragé le CNAF (Centre National des Arts Plastiques) à éditer à ce sujet un petit livre sur la commande de design graphique à destination des commanditaires pour faire « reconnaître le travail des professionnels du design ³ ». Lorsque l'on insiste sur le terme « professionnel », on considère les designers comme des spécialistes. Or, est-ce que le design graphique doit encore être considéré comme une spécialité à l'heure où les outils de production graphique tendent à se vulgariser ?

Comprendre et définir la place du designer graphique dans les pratiques DIY peut sembler paradoxal. En effet, en tentant de faire intervenir le spectateur et de le rendre acteur, le designer va souvent tomber dans un système de process, de kit, réduisant alors son espace d'expression. Ainsi, en admettant que le rôle du designer graphique soit de contribuer à orienter la lecture d'un contenu, il effectue des choix en amont pour les autres. On peut alors s'interroger sur l'identité du *Yourself*. De plus, définir la place de l'amateur dans le design graphique conduit à constater que le *Do It* est peu présent. Ainsi, ce mémoire bascule alternativement du regard de l'amateur

à celui du designer graphique pour aboutir à un dialogue entre ces deux figures. Chacun, par ses actions, créations ou postures, définit sa place, son domaine et envisage la position de l'autre de manière différente.

La première partie sera une observation de la quête d'indépendance graphique menée par l'amateur et de son rejet du designer graphique considéré comme imposteur. Nous nous intéresserons aussi aux divers prétendants à l'exercice du design graphique.

La seconde partie donnera alors la parole au designer graphique lui permettant de prendre en compte ce rejet de la part de l'amateur et de définir ou redéfinir sa légitimité. Les amateurs ne sont-ils pas dans l'industrie culturelle et dans le capitalisme dit cognitif ceux par qui l'action des graphistes peut être prolongée, trouver un écho et être plaidée au sein de la cité ?

La troisième partie montrera le renouvellement graphique émanant d'une pratique menée par des amateurs. Quelle est la figure de l'amateur dans le design graphique ? Procède-t-elle seulement à une vulgarisation des outils professionnels depuis l'essor du numérique et d'un espace de socialisation issu de l'accès à internet ? Ou renouvelle-t-elle aussi la relation du design graphique au « monde » ?

Enfin, la quatrième partie sera l'occasion d'amorcer le projet graphique mené en DSAA. Nous découvrirons des pistes de positionnement du graphiste dans un contexte d'enseignement musical. Comment le graphiste peut-il agir au sein d'un parcours d'apprentissage amateur ? A-t-il a une fonction de pédagogue ? Peut-il être aussi apprenant ?

L'amateur autonome



a.
 issu du blog *Soixante millions de graphistes* qui traite de l'influence de la démocratisation des outils de PAO sur certaines créations graphiques contemporaines en France. Il relaie et partage des visuels promotionnels sans commentaire critique.
 tumblr.com

I. LES PRÉTENDANTS AU DESIGN GRAPHIQUE

LE GRAPHISME EN PRATIQUE

La multiplication des supports publicitaires, la communication interne administrative, les affiches d'événements associatifs sur les panneaux des MJC nous permettent d'affirmer que les prétendants au design graphique sont de plus en plus nombreux aujourd'hui^a. Un prétendant est une personne aspirant à un statut donné qu'il n'a pas ou pas encore obtenu, il est en devenir, dans un état transitoire.

Je distingue parmi ces prétendants un groupe de graphistes occasionnels, qui agit de manière ponctuelle dans la sphère privée, associative ou entrepreneuriale. Ces personnes ne se revendiquent pas toujours graphistes, mais en exercent la fonction au sein de leur organisation. Dans l'ouvrage *Tout le monde peut être graphiste* de Yoann Bertrand, on peut observer le processus de création graphique d'un aumônier, d'une secrétaire d'agence immobilière, d'une étudiante en école de commerce, d'un chanteur de reggae et d'une professeur d'éducation physique... Nous constatons dans ce livre qu'ils effectuent des choix relevant du design graphique et qu'ils les justifient selon leur logique propre. Marie Paule Missoffe, professeur d'éducation physique, définit à Y.Bertrand son statut hybride lorsqu'elle réalise des supports graphiques : « Au sens où même un enfant lorsqu'il se met à dessiner fait du graphisme alors oui voilà je fais du graphisme, mais pas au sens noble du terme ».

Ensuite, un second groupe de prétendants revendique son travail de graphiste et exerce cette profession en agence de communication ou en indépendant. Parmi eux se côtoient des graphistes qui ont reçu une formation reconnue en design graphique ou en art et d'autres qui exercent ce métier en autodidactes. Ces derniers se sont autoformés mais rarement autoproclamés graphistes : d'autres individus interviennent dans ce processus de distinction.

LA RECONNAISSANCE DES PAIRS

Qui est graphiste et qui ne l'est pas ? De prime abord on pourrait dire que cette décision est tranchée comme dans la majorité des professions en France grâce à l'obtention d'un diplôme national officiel. Cependant, la designer

1. DIY, DESIGN IT YOURSELF
Ellen Lupton, p.10

2. architectes.org

3. L'ÂGE DU FAIRE, HACKING, TRAVAIL,
ANARCHIE
Michel Lallemand, emplacement 1255

4. QU'EST-CE QU'UN CHEF D'ŒUVRE ?
Ouvrage collectif, p.20

5. arsindustrialis.org

6. L'AMATEUR JUGER, PARTICIPER,
CONSOMMER
Olivier Assouli, p.7

graphique Ellen Lupton rappelle qu'il n'est pas nécessaire d'avoir une licence ou un diplôme pour devenir un designer graphique ¹, contrairement aux architectes qui ont besoin d'être diplômés d'état (ADE) et faire partie d'un ordre professionnel pour exercer leur métier. Ces derniers sont soumis à un code des devoirs professionnels : ils ont des obligations à l'égard des clients mais aussi de leurs confrères ². Ce n'est pas le cas pour un designer graphique qui doit commencer par produire puis présenter ses compétences sous forme de résultats concrets, visibles et rassemblés dans un book. Les compétences sont alors de plus en plus évaluées par les pairs c'est-à-dire d'autres graphistes dont la validation des savoir-faire est visible sur des sites de réseaux professionnels comme LinkedIn ou Viadeo. La reconnaissance des pairs est l'un des principes éthiques de la communauté hacker énoncé par Steven Levy en 1984 : « *un hacker ne juge jamais un pair sur des critères afférents au diplôme, à l'âge, à la race ou à la position, mais uniquement selon la prestation technique* ³ ». C'est un système méritocratique qui institue une horizontalité sociale comme pouvait l'être l'entrée dans les corporations au Moyen Âge avec l'obligation pour le prétendant au statut de membre (pour appartenir au corps de métier) de produire un chef-d'œuvre qui est « *une œuvre parfaite c'est-à-dire qu'elle atteint son but, elle accomplit tout ce qu'on pouvait attendre : elle est accomplie* ⁴ ». Ces prétendants au métier de designer graphique non validés demeurent des amateurs en marge de la profession.

L'AMATEUR

L'amateur graphiste est dans l'expérience, le faire, la pratique et la passion.

Si l'on considère la définition de l'association Ars Industrialis, « *“Amateur” est le nom donné à celui qui aime des œuvres ou qui se réalise à travers elles* ⁵ ». Le terme “amateur” aujourd'hui a une connotation péjorative associée à des résultats non professionnels, de qualité médiocre. Olivier Assouli, Professeur de philosophie, rattaché à l'Institut français de la mode fait aussi une distinction entre le connaisseur qui exerce son jugement en fonction d'une qualification que sanctionnent expressément des connaissances à l'opposé de l'expert l'amateur qui cultive son dilettantisme ⁶. Ce dernier construit son savoir en suivant un itinéraire guidé par le plaisir et la pratique différent de l'itinéraire scolaire ou académique.

Durant l'antiquité égyptienne, des scribes officiels surveillaient les écrits, sous le règne de Louis XVI il y avait un art officiel pour contrôler les images, la représentation. Existerait-il aujourd'hui un graphisme officiel et un graphisme officieux ? Contrairement aux idées reçues, Charlotte



b.
PEINTRE COPIANT UN MURILLO AU MUSÉE
DU LOUVRE
Louis Beroud, musée du Louvre, 1912
L'amateur exerce son regard dans le
musée en pratiquant

7.
terme anglais qui désigne le fait d'être
connaisseur, expert dans les arts
L'AMATEUR JUGER, PARTICIPER,
CONSOMMER
Charlotte Guichard, p.19

8.
LA JOUISSANCE DU DÉTAIL EN PEINTURE
Gaëtan Brulotte
erudit.org

9.
LA GRANDEUR DE BACH. L'AMOUR DE LA
MUSIQUE EN FRANCE AU XIX.
Joël-Marie Fauquet et Antoine Hennion

Guichard, chercheur en histoire de l'art au CNRS, nous explique dans l'ouvrage *L'amateur juger, participer, consommer*, que l'amateur, à l'origine, était un acteur très important dans l'art officiel.

La figure de l'amateur apparaît aux siècles des lumières, dans l'espace artistique parisien entre le mécène et le collectionneur. Cet amateur est complètement intégré dans l'art académique puisqu'il conseille les artistes et commande des œuvres avec un statut de praticien ^b. Cependant, ces pratiques considérées comme un divertissement des élites ont été mésestimées dans l'histoire de l'art qui ne retient que les productions d'artiste professionnel. Or certains groupes d'amateurs dont la pratique était exigeante ont permis de structurer le savoir artistique, de hiérarchiser les œuvres voire d'affiner le *connoisseurship* ⁷ dans les arts. Charlotte Guichard prend l'exemple de l'œuvre de Rembrandt, c'est-à-dire l'ensemble des œuvres de l'artiste qui a été valorisé par les connaisseurs. En suivant leur admiration, ces pratiquants ont imité, disséqué les peintures et gravures du peintre. L'engouement pour Rembrandt dans le domaine amateur s'explique en partie par la touche du peintre qui laisse apparaître le processus de fabrication. Ainsi l'amateur exerce son regard en se concentrant sur le détail, en disséquant la toile comme l'explique Daniel Arrasse dans son ouvrage *Le détail, pour une histoire rapprochée de la peinture* ⁸.

« Ce sont eux [les amateurs] qui en faisant de la musique un objet de dégustation élaboré inventent, modifient et développent à la fois les répertoires, compétences, les supports et les institutions qui sont en mesure de combler de musique leur désir de musique ⁹ ».

II. L'IMPOSTURE DE LA PROFESSION

Contrairement au Siècle des lumières où il y avait une place déterminée pour chacun et une hiérarchie dans l'histoire de l'art entre amateur et artiste, aujourd'hui l'amateur tend à supplanter le designer graphique. Si à l'époque de Rembrandt on admirait le génie artistique dont faisait preuve certains peintres en les imitant, il est admis aujourd'hui que chacun possède une part de génie créateur en soi et des goûts visuels affirmés. Ces goûts qui ont bourgeonné sur les bancs de l'école se développent peu : la pratique qui permettait d'étoffer le savoir-regarder est remplacée par un jugement affectif binaire en cliquant sur « like » ou en ajoutant la photo à sa planche tendance sur son mur Pinterest. « "J'aime", "Like", on appelle cela une métadonnée et elle est censée constituer une "évaluation par les pairs". Mais ces technologies d'évaluation sont dérisoires – et en réalité ne constituent pas du tout une évaluation. Donner une valeur à un film, ce n'est pas lui attribuer

10.
RÉINVENTER UN RAPPORT AU TEMPS,
propos de Bernard Stiegler
reseaux.blog.lemonde.fr

BE KIND REWIND
Michel Gondry
Ce film évoque les péripéties de
deux hommes, obligés de réaliser
artisanalement des remakes de film
connu. Le réalisateur a prolongé la
portée critique de son film en invitant
les internautes à produire des remakes,
accessibles via le site du film.

“EST CE
QU’ON PEUT
PRENDRE
RENDEZ-
VOUS VERS
19H00, APRÈS LE
BOULOT ?...”

- CLIENT SUIVANT -



11.
Fronton du blog *soixante millions de graphistes* qui traite de l'influence de la démocratisation des outils de PAO sur certaines créations graphiques contemporaines en France. Il relaie et partage des visuels promotionnels.
tumblr.com

une, deux, trois ou quatre étoiles. C'est le commenter, l'analyser, le critiquer, et c'est même parfois se mettre à faire un film soi-même¹⁰ ». On est dans le domaine de la mode qui définit le goût comme phénomène collectif, comme facteur social. Ainsi les pratiques DIY les plus plébiscitées sur internet sont ostentatoires et appartiennent au domaine du Home déco (personnalisation de son intérieur) ou de la mode textile (personnalisation de ses habits).

DES CONDITIONS SOCIO-ÉCONOMIQUES DIFFICILES

Designer graphique : une profession ignorée

Sur fond de crise économique, le designer graphique professionnel voit son action au sein des projets minimisée ou supprimée. Le graphiste est souvent considéré comme un décorateur qui va agir seulement à la fin de la chaîne de production, embellir le résultat, créer de la valeur ajoutée à coup de formes géométriques et de typographie vintage. Il est alors confondu avec le styliste se basant sur des tendances pour produire de l'attendu comme nous le montre la multiplication de ces générateurs d'affiche ou de logo souvent créés par des designers de manière manifeste. La tension entre designer graphique et client est palpable sur des sites comme *Client suivant*⁹. Ce regroupement de phrases de clients caractérise le designer graphique comme optionnel, le réduisant à ses compétences purement techniques.

Même si certains graphistes tentent de vivre de leurs compétences techniques, certains clients refusent de leur accorder un statut légitime de professionnel comme le montre le site *Mon maçon était illustrateur et il a gardé de bonnes habitudes*^d qui dénonce le décalage financier, légal ou éthique entre prestation du bâtiment et prestation dans le graphisme. Si l'on écoute la doxa : « *Aujourd'hui tout le monde peut devenir graphiste... suffit de savoir double cliquer...* »¹¹, il en résulte que ce discrédit viendrait de l'accès aux outils de production facilité par les nouvelles technologies.

Vulgarisation des outils de production

La réalisation d'un document graphique n'a pas toujours été exécutable par tout le monde : il était nécessaire d'investir dans une presse à caractère mobile en plomb et de savoir l'utiliser. Ainsi, les commerçants et particuliers faisaient appel à l'imprimeur du quartier qui prenait la commande, composait en choisissant le format, les typographies, sélectionnait le papier puis imprimait tout en gérant l'encre. J'ai eu l'occasion de travailler avec l'un d'entre eux lors d'un stage chez Éric Pesty imprimeur et éditeur de poésie. Éric possède encore les champs

12.
Les crackers sont des pirates informatiques qui agissent dans l'illégalité. Ils forment un segment à part du monde hacker.

L'ÂGE DU FAIRE, HACKING, TRAVAIL,
ANARCHIE
Michel Lallemand, emplacement 3217

d'expertise qui étaient réservés aux imprimeurs au temps d'Alde Manuce. En effet, cet imprimeur italien du XVe siècle était à la fois éditeur, libraire, imprimeur et parfois typographe. Ainsi on comprend que le métier de designer graphique est un emprunt au travail de l'imprimeur. La réduction et la semi-automatisation des presses à caractère mobiles comme la presse à platine OFMI créée par Heidelberg, permettent lors de l'apparition des grandes surfaces en France de placer l'outil de production graphique en interne pour la signalétique éphémère qui caractérise un hypermarché. Bien que la photocomposition tende à se généraliser dans les années 60 avec des opérateurs PAO, les grandes surfaces préfèrent un procédé ancien mais compact qui réunit toutes les étapes pouvant être exécutées par une seule personne brièvement formée.

L'apparition de l'impression WISIWIG (*What You See Is What You Get*) commercialisée par Apple en 1984 révolutionne complètement le monde de la production graphique. Il n'est plus nécessaire d'avoir une connaissance mécanique de la machine (lecture des caractères renversés, dosage de l'encre, viscosité, force de foulage, type de papier...) pour concevoir une production graphique puisque l'interface Mac *hardware* et *software* a été conçue pour nous éviter cela. C'est l'avènement de l'imprimante jet d'encre pour particulier.

Puis les logiciels de PAO se sont multipliés dans les années 90 avec un fonctionnement parfois complexe comme Adobe Indesign créée en 1999 qui s'adresse au professionnel. Cependant, grâce aux milliers de tutoriels sur le net expliquant le fonctionnement de ces *softwares* et les multiplications de copie illégale à l'avènement du *cracking*, le particulier peut aujourd'hui avoir accès aux logiciels des professionnels sans en payer le prix d'achat initial. Les *crackers*¹² malgré l'aspect illicite de leurs actions permettent alors au plus grand nombre de profiter des technologies, de se former, d'apprendre sans être restreint financièrement.

VERS UNE RÉAPPROPRIATION

Depuis le milieu des années 2000, un ensemble d'individus et de groupes se reconnaissent dans une philosophie du « faire » (*make*), caractérisé par un enthousiasme collectif pour le bidouillage, les activités artisanales, le bricolage. Le *Do It Yourself* apporte des moyens et des espaces d'activité où le travail est à lui même sa propre fin sans que quiconque n'impose de délais, de contraintes... juste l'envie de faire pour soi. Cette volonté est due à l'accroissement du phénomène de prolétarisation qui consiste à priver un sujet (producteur, consommateur, concepteur) des savoir-faire,

12. MANIFESTE DU PARTI COMMUNISTE
Karl Marx et Friedrich Engels, p.12

13. arsinustrialis.org

14. Désigne la transformation d'un continu temporel en un discret spatial : c'est un processus de description, de formalisation et de discrétisation des comportements humains (calculs, langages et gestes) qui permet leur reproductibilité. Grammatiser, c'est discrétiser, en vue de reproduire.

15. ARTE, PHILOSOPHIE - LE TRAVAIL
Raphaël Enthoven avec Michela Marzano

16. A HACKER MANIFESTO
Kenneth McKenzie Wark
in
L'ÂGE DU FAIRE, HACKING, TRAVAIL,
ANARCHIE
Michel Lallemand

17. fabrication laboratory
laboratoire de fabrication

18. Auteur chez MAKE : MAGAZINE,
la revue spécialisée des makers

19. IMAGINATION ET INVENTION
Gilbert Simondon

savoir-vivre, savoir concevoir théorisé par Karl Marx ¹². Le savoir de l'ouvrier passe progressivement dans la machine : encapsulé en elle, il échappe à l'ouvrier. L'ouvrier se retrouve ainsi prolétaire – en attendant de devenir chômeur ¹³. Simondon considère que le prolétaire est désindividué par la machine qui a grammatisé ¹⁴ et automatisé son savoir. Annah Arendt propose alors de remplacer l'action de travailler qui consiste à faire un travail dépourvu de sens ne menant nulle part à l'action d'ouvrer c'est-à-dire agir, opérer, travailler avec ses mains, supprimer l'automatisme, comprendre, contempler la production pour remobiliser le savoir ¹⁵.

La grande communauté hackers, qui apparaît au MIT, berceau de la micro-informatique dans les années 60 (auquel appartiennent des sous-ensembles comme les *crackers* et les *makers*) s'organise pour mettre le « faire » au centre de leur préoccupation. Il est possible de nommer hackers toutes les personnes qui « *veulent réaliser leur passion avec d'autres et créer quelque chose de positif pour la société avec lequel ils obtiendront la reconnaissance de leurs pairs* » **et le hacking comme** « *la possibilité de faire quelque chose de et avec le monde et de vivre des surplus produits grâce à des opérations abstraites appliquées à la matière (nature), n'importe quel type de matière* ¹⁶ ». Le sociologue Michel Lallemand, dans son ouvrage, *L'Âge du faire, hacking travail, anarchie* décrit son expérience au sein de Noisebridge, un *hackerspace* californien fondé en 2007. Le *hackerspace*, connu sous l'appellation *Fablab* ¹⁷ en France, est un espace collaboratif comprenant un lieu de travail et du matériel allant de la râpe à bois au micro-ordinateur en passant par des machines d'usinage comme l'imprimante 3D. Une charte commune à tous les *hackerspaces* a été établie et la vie du lieu fonctionne sur le principe de consensus et de valorisation de la *do-ocratie*. La *do-ocratie* selon le lexique des *hackerspaces* de John Baichtal ¹⁸ est le pouvoir accordé à ceux qui usent de leur temps et de leur énergie pour mettre leurs idées en actes. « *Vous avez envie de déplacer cette table ici? Faites-le. C'est la do-ocratie* ». Ainsi ces espaces sont générateurs d'anticipation imaginaire ¹⁹, dirait Simondon, puisqu'ils permettent à l'amateur de se projeter mentalement en train de faire en offrant simplement à la vue des outils aux multiples fonctions. Il y a donc une dimension thérapeutique à faire seul avec les autres.

TRANSITION

Le design graphique ne peut être réduit à une fin en ignorant les moyens, le processus de création. Le graphiste doit mettre en avant son processus de création en le rendant accessible au plus grand nombre. Il semble que la question de savoir qui est ou n'est pas graphiste ou hacker n'est pas fondamentale aujourd'hui. Se battre contre les non professionnels paraît insensé voire inutile. Le designer est entouré de personnes qui ont envie voire besoin de faire, alors pourquoi ne pas proposer des systèmes de collaboration qui tirent partie de cette énergie créatrice et qui rassemblent les citoyens ?

Le graphiste esseulé

I. PROBLÈME DE VOCABULAIRE

DESIGNER GRAPHIQUE : UNE DÉFINITION FLOUE

« *La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier*¹ ». La plupart du temps, les designers graphiques présentent leur profession en énumérant les supports qu'ils sont en mesure de réaliser. Mais cela induit une fois de plus l'idée que le graphiste exerce uniquement une liste de prestations.

Le terme designer graphique est de plus en plus utilisé en France pour définir le graphiste. Ce terme permet d'inclure les autres domaines du design pour qualifier un design global et l'éloigner de l'infographiste qui est considéré comme un exécutant car plus spécialisé dans la maîtrise de l'outil informatique. Cependant, le terme « exécutant » est défini par le dictionnaire Larousse en ligne comme une « *personne qui ne fait qu'exécuter un ordre, une besogne, une œuvre qui lui est offerte, proposée, ordonnée : c'est un simple exécutant* ». On découvre dans cette définition une pointe de mépris qui caractérise une autre tension au sein des arts graphiques : elle valorise les penseurs, concepteurs aux dépens des personnes qui travaillent au plus près de l'outil numérique. Cela tend à séparer le designer graphique du programmeur, du web designer, du motion designer en professions distinctes, ce qui n'est pas aussi simple en réalité puisqu'ils sont amenés à partager des compétences ou à travailler ensemble.

FAIRE ET PENSER EN DESIGN

« *Une bonne question a plus d'importance que la réponse la plus brillante.* » Louis Kahn

Le graphiste Paul Rand, figure emblématique mondiale, dans son ouvrage *A designer's Art* décrit le métier de graphiste : « *la tâche du graphiste consiste d'abord à reformuler le problème. L'analyse, c'est-à-dire la décomposition d'un matériau complexe en ses composants les plus simples (comment, pourquoi, quand et où) permet au graphiste de commencer à énoncer le problème*² » Paul Rand montre que le graphiste n'est pas seulement un producteur de signes, de résultats mais qu'il effectue aussi en amont une réflexion, qu'il problématise sur un cas concret. De plus l'AFD ajoute qu'« *un designer est un praticien du design. C'est un professionnel qui possède un haut degré de formation artistique*

3. alliance-francaise-des-designers.org

4. ibid.

5. formation-ecoute-active.fr

6. Jeune agence de graphismes française composée de Marc Armand & Florent d'Heilly
Étapes n°155, avril 2008
7. LE CONFORT KITSCH DANS L'ÂME
Christophe Génin, p.79

et technique, voire scientifique, ainsi qu'une éthique professionnelle. Il dessine à dessein avec une capacité d'analyse et de conseil auprès de ses commanditaires³ ».

L'EMPATHIE

L'AFD rappelle qu'un designer doit posséder la « capacité à combiner l'empathie pour se mettre à la place de l'utilisateur, la créativité dans la production de propositions et la rationalité d'analyse pour proposer des solutions adaptées aux problématiques⁴ ». Le psychologue humaniste Carl Roger explique que « la compréhension empathique consiste en la perception correcte du cadre de référence d'autrui avec les harmoniques subjectives et les valeurs personnelles qui s'y rattachent. [...] sans jamais oublier qu'il s'agit des expériences et des perceptions de l'autre⁵ ». Si l'on considère que chacun est un graphiste potentiel, comment le graphiste professionnel va-t-il réagir, exercer sa compréhension empathique en fonction de ce changement dans la société?

II POSTURES FACE À L'AMATEUR

LE GRAPHISME KITSCH

Entre humour et mépris

« *Le post-moche c'est quand les choses sont tellement moches et à priori de très mauvais goût qu'elles deviennent belles*⁶ » agence Tu sais qui

J'associe au graphisme le mot kitsch pour la violence qu'il est capable de véhiculer. Bien qu'il désigne à l'origine un style de design particulier du XIXe siècle, je m'intéresse aux jugements de valeurs qu'il véhicule aujourd'hui. Le sociologue Abraham Moles, spécialiste du kitsch en France, repère dans le kitsch plusieurs constantes articulant des propriétés de l'objet, des jugements de valeur et un mode d'existence : l'inadéquation, l'accumulation, la perception synesthésique (associe le plus de canaux sensoriels), la médiocrité⁷. Ces propriétés se rapprochent de la pratique des amateurs du graphisme. Le kitsch implique alors un point de vue subjectif relatif à une culture, une classe sociale.

Le graphisme kitsch reconnaît les pratiques des amateurs en les absorbant dans ses créations. Nous obtenons ainsi un graphisme qui joue avec le mauvais goût. La pratique de ce graphisme rend effectivement les limites entre professionnels



f. affiche réalisée par Tu sais qui pour *La loge*. On retrouve les « polices systèmes » comme le *Hobo std*, mais aussi des figures en art ASCII ou des *Word art*, typique d'une pratique amateur.

8. L'HISTOIRE DE LA LAIDEUR sous la direction de Umberto Eco, p.397

9. arte.tv

10. ibid.

et non professionnels flous sans pour autant permettre un échange entre les deux. Cette dérision intentionnelle exprime la méprise que peut avoir le graphiste savant envers les amateurs incultes. Ainsi les gimmicks du DIY sont repris par le designer graphique afin de créer, au sein du domaine, une *private joke* (blague d'initié) selon l'argot internet ^{f.} « Toutefois celui qui prend plaisir au kitsch pense jouir d'une expérience qualitative haute. Il suffirait de dire qu'il existe un art pour les incultes et un art pour les cultivés, et qu'il faut respecter la différence entre ces deux "goûts", de la même manière qu'on respecte les différences de croyances religieuses, ou les préférences sexuelles ⁸ ». Cette citation nous montre comment en intégrant les pratiques des amateurs, le graphiste finit par créer une véritable division au sein de la population entre les personnes qui entre les personnes qui possèdent les codes et les autres. Le graphisme se replie sur lui même. Ainsi ce graphisme kitsch se met à l'écart et ses professionnels travaillent à la limite de l'artistique pour les institutions culturelles savantes. Les commanditaires incultes sont alors refusés ou s'éloignent de cette pratique du graphisme en se tournant vers les agences de communication. Celles-ci véhiculent alors une accessibilité, capitalisent sur la relation client et sur la satisfaction des attentes privilégiant souvent le style au graphisme.

Antikitsch

Le peintre Hervé Di Rosa, l'un des fondateurs du concept d'art modeste, développe une expression artistique qui exprime une critique de l'enfermement orgueilleux de l'art sur lui-même. Ainsi il opère une distinction entre le kitsch et l'art modeste : « le kitsch peut fort bien n'être pas modeste au sens où il se déploie dans un milieu immodeste à des fins présomptueuses dans une ambiance somptueuse. En revanche, l'art modeste est une expression populaire venant du peuple et adressée au peuple. Il n'exprime pas une demande de reconnaissance mais une promesse de socialité ⁹ ».

En outre, il fait allusion à « l'énergie du faire », qui prime souvent sur le savoir académique : « Les arts modestes se rapprochent de l'esprit punk parce qu'il n'y pas besoin de faire des années d'études sur la perspective pour créer une œuvre. Les moyens et les supports importent peu, ce qui compte c'est l'énergie ¹⁰ ». Ainsi, l'« artiste modeste » veut être compris de tous, chacun pouvant s'approprier l'œuvre modeste autant intellectuellement que matériellement. Pourrait-on imaginer aujourd'hui un graphiste « modeste » ?



8. affiche d'exposition pour le Vanabbemuseum à Eindhoven (Pays-Bas), Jaan Van Toorn, 1971
Ce support de communication dévoile la vérité financière de l'exposition d'art, une forme d'honnêteté envers les futurs visiteurs. Le graphiste montre l'aspect matériel et administratif de l'art qui ne transparait jamais dans les affiches.

11. THE TACIT DIMENSION
Michael Polanyi, p.4

LE GRAPHISME D'UTILITÉ PUBLIQUE

Dans *Le vertige du funambule* Annick Lantenois, professeur en histoire du design graphique, décrit la posture instable du graphiste qui oscille entre l'instrumentalisation de son pouvoir économique, politique et son attitude critique de designer. Cette dernière lui permet de choisir les solutions aux problèmes, l'invite à choisir ses commanditaires mais aussi à accompagner les individus dans la lecture de la complexité. En suivant son attitude critique, le graphiste renoue avec ses responsabilités dans sa contribution « *aux conditions de circulation des biens matériels et immatériels* », mais aussi « *à l'orientation de la lecture d'un contenu* ». Prenant le rôle de guide dans la lecture du monde du visuel, le graphiste doit repenser sa relation aux autres, potentiels amateurs en graphisme.

Assumer son rôle dans la société

Le designer Victor Papanek montre dans son livre *Design pour un monde réel* que le designer se détourne de ses convictions éthiques au profit de milieux plus lucratifs en délaissant les domaines du social. Il explique qu'un designer devrait dédier 10 % minimum de son temps de travail à des actions sociales pour avoir un équilibre éthique satisfaisant. Cependant d'autres essaient de plaider leur rôle au sein de la cité de manière différente. C'est le cas du graphiste Jaan Van Toorn qui pense nécessaire pour un graphiste de montrer aux regardeurs l'impact que peut avoir le graphisme sur le sens du message à communiquer. C'est pourquoi il laisse apparaître la manière dont il construit les rapports textes-images, inter images, le rapport entre le graphiste et son commanditaire ou les enjeux politiques tacites⁸. Au travers de sa connaissance explicite du graphisme, il permet au regardeur d'exercer sa connaissance tacite. Cela permet d'apprécier au mieux la mise en page ou les choix effectués. Michael Polanyi rappelle que « *nous connaissons plus que ce que nous pouvons exprimer* »¹¹. Ainsi Y. Van Toorn recherche le phénomène « Rembrandt » qui a fait augmenter le nombre d'amateurs grâce à ses toiles laissant apparent le savoir-faire.

Créer du lien, une médiation du graphisme

La designer graphique Ellen Lupton pense qu'il est nécessaire pour un graphiste de faire lui même la médiation de son travail en laissant l'amateur intervenir et en mettant à sa disposition les outils pour pratiquer le design. Dans l'ouvrage *DIY, design It Yourself*, qu'elle a créé avec ses étudiants, elle démocratise les savoir-faire du designer. Cette vulgarisation permet une meilleure compréhension

11.
3 MINUTES POUR COMPRENDRE LES 50
PLUS GRANDES THÉORIES EN PSYCHOLOGIE
Christian Jarret, p.136

13.
THE DIY DEBATE
ELLEN LUPTON
aiga.org

14.
wikipédia

15.
wikimédiation.org

16.
ulule.com

17.
ibid.

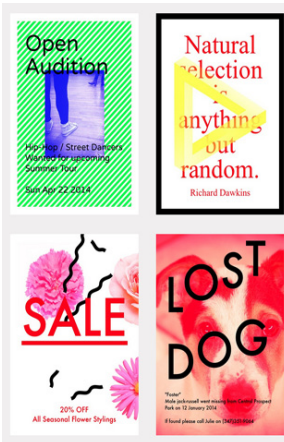
des pratiques du design mais surtout elle permet de diffuser le vocabulaire du designer. En effet l'hypothèse de Sapir-Whorf avance que les mots dont nous disposons déterminent ce que nous sommes capable de penser et percevoir¹². Quand de plus en plus d'amateurs s'intéressent au design, il y a un effet boule de neige qui démultiplie la compréhension de cette profession. E.Lupton pense que « *la crédibilité du designer ne devrait pas venir de l'élite du design mais plutôt de son rapport universel à la vie quotidienne* »¹³. Ainsi en réintroduisant le graphisme dans la vie, elle permet à chacun de s'en saisir.

Faire intervenir l'autre

Comment passer d'un système où le graphiste fait pour l'autre à un système où il fait avec l'autre ? Ces deux systèmes entraînent le concept de réciprocité et d'altérité. La réciprocité marque un échange équivalent entre deux individus et l'altérité est définie comme « *le caractère de ce qui est autre* »¹⁴. Le médiateur Jean Louis Lascoux complète en affirmant « *avec l'altérité, ma liberté s'étend au travers de celle des autres* »¹⁵. Plusieurs structures se sont interrogées sur la manière de faire intervenir l'amateur. Cela nous permet d'observer l'amplitude d'action qu'on laisse à l'amateur dans la création et le degré de réciprocité entre graphiste et amateur. J'ai identifié cinq systèmes que j'ai classés du moins au plus réciproque :

Le crowdfunding

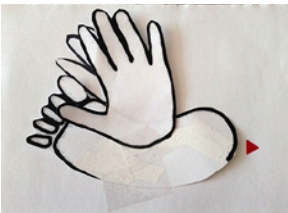
Des sites comme Ulule ou Kiss Kiss Bank Bank permettent aux amateurs de participer financièrement à un projet. Ce mécénat 2.0 montre que l'amateur qui donne « *n'est pas seulement souscripteur mais qu'il devient prescripteur car il a le pouvoir de porter à son tour le projet, il interagit sur la notoriété, la visibilité et la crédibilité du projet ainsi que la réputation du porteur* »¹⁶. Cependant il ne faut pas oublier les contreparties dans ce système qui part du principe que « *pour impliquer les gens dans une idée, dans une communauté, dans un projet, il faut commencer par être généreux* »¹⁷. L'amateur exerce alors son goût, ses choix, revêt une posture de diffuseur (partage sur les réseaux sociaux) mais ne fait pas directement partie de la réalisation matérielle du projet.



h.
TREND GENERATOR
application smartphone
générateur d'affiches qui permet de
combinaison des « designs à la mode »
trendlist.org

18.
UN SI JOLI MOT : LE MONTAGE
Bernard Eisenschitz

19.
« Nouveau en Alsace :
un logo pro dès 85 € »
logomotive.fr



i.
collage réalisé par la cliente

20.
fixer une forme sans la dénaturer,
à la manière d'un entomologiste
qui n'écrase pas un papillon pour
l'immobiliser dans sa collection.
Terme utilisé par le typographe Olivier
Nineuil, fondateur et animateur de
Typométrie, un atelier spécialisé dans
la création de typographies sur mesure.



i.
finalisation effectuée par logomotive

-💡- Une place pour la personnalisation

La personnalisation est une action d'ordre matériel (modification impliquant une activité physique sur l'objet) et un phénomène d'identification d'un artefact à une forme humaine. L'utilisateur prend en charge le produit manufacturé et le modifie intuitivement ou logiquement pour l'adapter à son utilisation.



En graphisme, laisser place à la personnalisation se traduit par la mise en place de gabarit, d'options comme un choix restreint de typographie, de teintes qui assurent à l'amateur une création facile et de qualité homogène^h. Ce type de participation donne très peu d'amplitude d'action à l'amateur : elle lui permet d'assouvir son envie de faire mais ne lui permet pas forcément d'engager un questionnement sur ses outils et sa réalisation. De plus, il me semble que les graphistes qui mettent en place ce modèle se déchargent de la responsabilité de l'assemblage. Le graphiste réduit son empathie puisque l'amateur semble savoir ce qu'il lui convient. « Faire soi-même » dans cette situation peut signifier « ne pouvoir s'en prendre qu'à soi-même ».

-💡- L'atelier participatif

Les ateliers participatifs permettent au grand public de s'initier à la pratique du graphisme et de rencontrer des graphistes professionnels. Ce qui prime dans ce type d'activité c'est réintroduire la pratique pour comprendre le graphisme. Le matériel mis à disposition est choisi, voire créé par le graphiste pour laisser émerger l'inventivité de l'amateur. Tout comme l'explique le cinéaste Dziga Vertov à propos du montage¹⁸, le graphiste observe puis déconstruit le Monde pour permettre à l'autre de le reconstruire donc de l'observer. Néanmoins ce n'est pas un système économique de création viable puisque le graphiste est souvent rémunéré à titre de pédagogue et il est donc difficile de commercialiser les productions découlant de l'atelier.

-💡- L'accompagnement

Logomotive est un projet lancé par la graphiste Kathleen Rousset qui propose différentes tarifications pour un logo en fonction de l'implication du graphiste¹⁹. Ainsi un client qui a envie de réaliser lui-même son logo vient avec son idéeⁱ, assiste à des séances pour optimiser son logo avec la graphiste qui s'occupe ensuite seulement de stabiliser²⁰ le logo, de le numériserⁱ. Cette solution permet au designer de proposer un service de logo low cost mais aussi d'initier un nouveau rapport à l'autre. Le graphiste a une fonction de pédagogue mais en outre part du principe que son interlocuteur est amateur, qu'il est source d'idées et de bon sens : ce n'est plus la tête vide du client idiot qu'il faut remplir de concept graphique.

GLYPHS  

hamburgefonstiv	15	4%	
Rest of lower case	cdjklmp...	11	2%
HAMBURGEFONSTIV	15	4%	
Rest of upper case	CDJKLMP...	11	2%
Uppercase	ÆCEŁÐÞ	8	1%
Accents & punctuation	.,?!&()«»	41	2%
Figures & currency	123@#\$\$€	24	2%
Punctuation*	[]o¶†\$*®	24	2%
Math & scientific	+×÷∞√πΩ	28	2%
Figures & currency*	¥£¢ƒ¼.%	16	2%

j. répartition des *royalties* de la typo proportionnellement au type de caractères traité fontyou.com

La collaboration avec ProAm

ProAm, contraction d'amateur-professionnel, est un terme socio-économique désignant un amateur qui possède des savoir-faire lui permettant de travailler dans un milieu professionnel ²¹. Ce système permet une relation de travail réciproque entre professionnel et amateur. Dans le champ du graphisme, des entreprises comme Fontyou ont compris qu'il y avait des personnes qui créaient des typographies pour le plaisir, en amateurs, et qu'il serait intéressant de les associer à des projets de création de fontes en collaboration avec des designers professionnels. Les amateurs perçoivent des *royalties* ^j sur les fontes créées ce qui supprime les problèmes d'exploitation d'une main-d'œuvre gratuite. Cette collaboration permet une forte médiation du travail de typographe simplement parce que cela augmente le nombre d'échanges relatifs à la typographie.

21.
peer to peer terme employé par
Michael Bauwens qui signifie passer
d'un système centralisé à un système
en réseau où chaque individu devient
récepteur et émetteur.

TRANSITION

Le graphiste est en train de se réinventer pour suivre l'évolution globale du travail : l'intervention de plus en plus importante de l'amateur dans les milieux professionnels. Nous avons vu pourquoi l'amateur avait besoin d'entrer dans le milieu du graphisme. Cependant il est difficile de comprendre ce qu'un graphiste pourrait retirer d'une collaboration de pair à pair ²¹ avec l'amateur, mis à part une force de travail bon marché. Est-ce que le graphiste doit systématiquement se placer en pédagogue lorsqu'il travaille avec l'amateur ? Est-ce qu'une réciprocité, un apport mutuel et égal peut exister entre le graphiste professionnel et l'amateur ?

Une collaboration réciproque

1.
TOUT LE MONDE EST GRAPHISTE
Yoan Bertrand

2.
directrice de la recherche et des
relations internationales à la Collection
de l'Art brut de Lausanne depuis 2012

Pour qu'une collaboration d'égal à égal existe, il n'est pas nécessaire que l'amateur et le graphiste se ressemblent trait pour trait mais plutôt qu'ils aient chacun quelque chose à s'apporter mutuellement. Certains graphistes voient seulement derrière l'amateur un être vierge de tout enseignement graphique et vont ainsi se lancer dans une quête pour relancer leur créativité.

I. UNE PRATIQUE HORS DU DESIGN

À LA RECHERCHE DU GRAPHISTE SAUVAGE

Le graphiste est de plus en plus à la recherche d'une spontanéité, d'une réaction naturelle suite à la perte progressive de l'identité de l'individu ou du lieu qu'il investit. Or, suite à un long apprentissage des techniques d'art appliqué et doté d'un important bagage culturel artistique, le graphiste ne parvient plus à sécréter du spontané puisqu'il est sous la contrainte de la commande. Cette authenticité il va devoir aller la puiser, la dérober chez des personnes dites authentiques. Pour mener sa quête, le graphiste se dirige vers des pratiques vernaculaires du graphisme et traque l'amateur qui pratiquerait un graphisme expérimental, dénué de tout enseignement. Quelle serait l'apparence d'un design graphique créé par un homme à l'état de nature ?

Cette recherche a été menée dans l'art par le peintre Jean Dubuffet qui a mis en avant l'Art brut, terme qu'il a inventé en 1945 pour désigner les productions de personnes exemptes de culture artistique. Parmi ces personnes on compte beaucoup de pensionnaires d'asile psychiatrique mais aussi des autodidactes isolés comme Paul Amar ou Emile Shefer effectuant un art spontané, sans prétention culturelle et sans démarche intellectuelle. L'amateur graphique pourrait alors être considéré comme une personne dépourvue de culture graphique, œuvrant en dehors des normes graphiques convenues comme celles citées dans le livre *Tu n'utiliseras point le Comic Sans - Les 365 lois du design graphique*, Tonny Seddon.

Cependant, cette illusion de spontanéité est invalidée par l'étude¹ de Yoan Bertrand relative à la pratique du graphiste amateur. En effet, les amateurs agissent de manière rationnelle en suivant des principes (lisibilité, esthétisme, impact visuel) qu'ils ont établis grâce à leur expérience du graphisme et grâce à la communication visuelle existante majoritaire (produite en agence de communication ou par des amateurs et délaissée par le designer graphique). L'amateur en design graphique pourrait alors posséder davantage de similitude avec un artiste naïf. En effet, comme le rappelle

3. « You're a comic sans criminal but we're here to help you »
 comicsanscriminal.com



k. Ben Harman combine les deux « polices système » les plus utilisées. Il crée ainsi un Frankenstein typographique.



l. protest sign réalisés en masse

4. OCCUPER WALL STREET, UN MOUVEMENT TOMBÉ AMOUREUX DE LUI-MÊME
 Thomas Frank
 monde-diplomatique.fr

5. HOW TO MAKE PROTEST SIGNS QUICKLY AND ON THE CHEAP
 tutoriel pour réaliser un protest sign, action normalement spontanée. La liste du matériel nécessaire atteint les \$80 pour 50 exemplaires.
 youtube.com

Lucienne Piery ², les peintres naïfs se réfèrent à l'art officiel, ils rêvent de palmes académiques, d'intégration, de reconnaissance et sont attirés par l'institution muséale. Ils aspirent à la consécration culturelle et sociale. A l'inverse, l'auteur d'Art brut ignore les instances culturelles, les normes et valeurs de l'art officiel ou s'y montre indifférent voire réfractaire. Ainsi nous sommes en mesure de nous demander si l'amateur et le designer graphique professionnel se distinguent seulement par leurs références graphiques.

La typographie Comic sans ms demeure actuellement la meilleure des illustrations de ce problème. Je dirais qu'un amateur aime le Comic sans ms, un graphiste-technicien méprise le Comic sans ms, un graphiste-chercheur tente de comprendre la force du Comic sans ms ³. Si l'on étudie de plus près l'utilisation de ce caractère, on s'aperçoit que l'amateur utilise cette typographie dans un but précis ou de manière intuitive car c'est ce dessin de lettre qui véhicule au mieux l'information qu'il souhaite transmettre, le ton qu'il désire employer, le rapport qu'il veut entretenir. De nombreux graphistes y voient une provocation, une faute de goût synonyme pour eux d'amateurisme dans le sens négatif du terme. Néanmoins, il est nécessaire de rappeler que la personne porte son choix parmi vingt « polices système » installées sur son ordinateur PC à l'achat ^k. Ce choix répété du Comic sans ms nous montre qu'il y a souvent une limite dans la diversité des typographies. Peut-être qu'un agrandissement de la liste typographique rendrait ce choix plus spécifique. On remarque que les amateurs sont capables d'avoir une préférence pour une typographie et prennent conscience plus ou moins du rôle de cette dernière. En rejetant les autres typographies telles que le Courier, le Verdana, l'Arial ou le Times New Roman l'amateur repousse l'impersonnalité. En effet, ces typographies sont prisonnières d'un contexte administratif comme le Courier ou d'un cadre officiel comme le Times New Roman. Ce rejet s'est notamment vu lors de l'évènement *Occupy Wall Street* qui a débuté le 7 novembre 2011. Cette protestation qui se voulait à l'image de la population du monde s'est basée sur des slogans dont le plus connu est « *we are the 99 %* ». Les manifestants ont matérialisé ces slogans personnels sur des *protest signs* : de simples morceaux de carton avec des lettres griffonnées au marqueur ou peintes à la gouache ^l. Le journaliste Thomas Frank rappelle que la majorité des manifestants appartenait à la classe aisée blanche et au monde universitaire ⁴. Ces personnes avaient les moyens de réaliser leur pancarte de manière informatique, en série. Mais elles ont préféré se réapproprier des codes graphiques. Le premier code serait la pancarte du SDF qui écrit ses lettres rapidement sur un morceau de carton laissé dans la rue. Cependant, les manifestants n'ont pas écrit mais dessiné leurs lettres dans un souci de lisibilité et d'attrait ⁵. C'est pourquoi je



m.
« coin des orateurs » au nord-est de Hyde Park

6.
INNOVATION JUGAAD - REDEVENONS INGÉNIEUX
Navi Radjou, p.49
in
LE DIY CONTEMPORAIN
Mathieu Vergote, p.29

7.
ART ET GRAPHISME DE MASSE
Pierre Braun
computerdrawing.hypotheses.org

8.
ANIMATED GIF AS A MEDIUM
Olia Lialina
art.teleportacia.org

9.
tmrc.mit.edu/hackers



n.
RÉANIM
5,5 designers
L'objectif n'est pas de restaurer, ni de réparer, ni de détourner mais de réhabiliter du mobilier. Le designer devient médecin des objets, et utilise son savoir-faire pour optimiser l'espérance de vie des meubles abandonnés. L'intervention chirurgicale bonifie la perception de l'objet.



o.
Les *lifehacks* sont à la fois simples dans le fond et dans la forme.

le rapprocherai plutôt des pancartes créées par les personnes qui voulaient s'exprimer librement sur les *speakers* » *corner* comme celui de Hyde Park à Londres ^m. Tel un prêcheur de la parole du peuple, le manifestant comprend qu'une colère s'exprime à travers la manière d'exécuter les lettres. Aujourd'hui, s'il ne sait pas forcément le justifier, le non-graphiste comprend l'impact du mal fait, du fait main et sait l'utiliser. Ainsi, il paraît inutile d'essayer de puiser une forme de virginité graphique dans la pratique amateur puisque le graphiste non professionnel est guidé par des lois et des références culturelles qu'il prélève dans son environnement graphique proche.

DES CONTRAINTES SOURCES D'INNOVATION

Etant soumis parfois à de lourdes contraintes budgétaires, l'amateur est enjoint à trouver un chemin détourné pour arriver à ses fins. C'est le monde de la bidouille et de la bricole qui distend les « règles de l'art ». En Inde, Navi Radjou parle ainsi de *Jugaad* qui veut dire débrouillardise en Hindi, une nouvelle manière de penser l'innovation. « *Jugaad ne signifie pas chercher le perfectionnement ou la sophistication en poussant au maximum la technique mais plutôt développer une solution acceptable qui atteigne son objectif* ⁶ ». La vague d'utilisation des GIF animés dès 1987 par les internautes traduit ce contournement des contraintes matérielles. Il est à l'époque plus facile en effet de générer une séquence animée d'images et de l'exporter au format « gif animé » que d'utiliser les volumineux codecs pas encore optimisés des fichiers vidéo qui retardent considérablement le temps d'accès aux sites de contenus ⁷... Rappelons qu'un GIF est une image qui en contient plusieurs. Il est donc facilement réalisable par tous, de plus la prise en compte de la couche alpha (la transparence) permet à ce format « *d'exister partout sur n'importe quelle page et n'importe quel fond* ⁸ ». Cet exemple montre comment la compatibilité primitive de format conduit à un « ensauvagement » des signes par leur exportation dans d'autres contextes graphiques. Cette efficacité est aussi valorisée dans le milieu hacker « *Un hacker œuvre ingénieusement pour obtenir un résultat intelligent appelé "hack". L'essence du hack est la rapidité. Il s'agit ico d'atteindre un objectif sans transformer tout le cadre du système sur lequel on agit* ⁿ. *Un hack est généralement quelque chose d'intelligent et qui fonctionne bien* ⁹ ». Quand le hack intervient dans la vie réelle, il devient un moyen d'optimiser la vie comme on optimiserait un programme informatique. Ainsi, les *lifehacks* ^o apparaissent et se partagent sur internet : ce sont de simples photos d'astuce du quotidien ou des créations redoublant d'ingéniosité à partir de recyclage permettant de surmonter

10.
L'INTELLIGENCE COLLECTIVE
Damien Caillard
barthes.ens.fr

11.
OUVRIR DES CHEMINS
Annick Lantenois
cnap.fr

12.
DE LA DIVISION DU TRAVAIL SOCIAL
Émile Durkheim
compte-rendu de lecture
alternatives-economiques.fr

les difficultés quotidiennes du travailleur moderne. Ces interventions sur l'environnement ou sur nos habitudes générant de la connivence sur le simple fait d'être humain nourrissent d'après moi une intelligence collective mondiale. Le sociologue Pierre Levi, dans son ouvrage *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, définit cette dernière comme « *une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel qui aboutit à une mobilisation effective des compétences* »¹⁰. Si elle est « *partout distribuée* » cela signifie que personne ne sait tout, tout le monde sait quelque chose, le savoir est dans l'humanité et non dans une entité transcendante qui organiserait sa répartition au sein de la société. Ensuite si elle est « *sans cesse valorisée* » alors le collectif humain ainsi organisé aurait pour richesse centrale l'humain en personne. Chaque membre du collectif serait porteur d'une richesse qu'on ne pourrait négliger et qui lui assurerait une place et une contribution uniques au sein du collectif intelligent. Si nous acceptons ce mode horizontal de relations, il devient difficile de limiter la définition du designer à celui qui apporte des réponses « clefs en main ». Ainsi, la collaboration entre professionnel et non professionnel permet d'envisager le designer comme généraliste et non comme spécialiste. Il me semble alors que le graphiste ne doit plus répondre à une fonction mais contribuer au développement de cette ingéniosité : « *les compétences sollicitées du designer graphique ne seraient pas nécessairement celles de concevoir des objets, des formes mais ses capacités d'analyse, sa méthode de travail favorisant l'émergence des réponses qu'il accompagnerait dans leur médiatisation* »¹¹

II. UNE TEMPORALITÉ HORS DE L'EMPLOI

DU SPÉCIALISTE AU GÉNÉRALISTE

La pratique amateur est une pratique qui s'exerce en parallèle avec un emploi. Souvent l'amateur fuit ainsi la subordination du salariat pour développer ses propres compétences et son autonomie à travers le savoir. Il y a une revendication forte de la part de l'amateur qui remet en cause la division du travail donc ses compétences professionnelles de spécialiste, étant parfois les seules caractéristiques qui le définissent dans la société. Contrairement à Adam Smith, Emile Durkheim ne réduit pas la division du travail à une spécialisation professionnelle : Il estime qu'elle concerne toutes les activités humaines¹². Émile Durkheim pense que la division du travail entraînant la spécialisation de chacun permet une cohésion sociale. Il montre que la mise en contact d'individus semblables (ayant des modes de vie, des savoir-faire identiques)

13.
LE CONFLIT
Georg Simmel
compte-rendu de lecture
Maxime Boutoille
needocs.com

14.
fait d'avoir des connaissances dans
de nombreux domaines à l'image de
Léonard de Vinci

15.
facilité apparente dans les réalisations
les plus complexes
terme employé par Baldasare
Castiglione dans *le livre du courtisan*

16.
REINVENTING BOARD GAMES
Dominic Crapuchettes
TEDx

conduit à une augmentation des conflits et à une concurrence destructrice. Cette rupture dans l'équilibre, n'est résolue que par une division du travail plus développée qui assure une complémentarité entre les individus. Ces derniers fonctionnent alors de manière organique, distincts les uns des autres en interdépendance : c'est une solidarité organique. Mais quand les règles qui déterminent la division du travail ne sont pas acceptées par tous en raison d'un manque d'équité, quand le travail exerce une contrainte trop forte (la machine impose son rythme sans créer de solidarité) ou quand les fonctions sont insuffisamment coordonnées (les employés insuffisamment occupés dans les administrations ne perçoivent pas le lien qui les unit aux autres) alors s'installe l'anomie, une désintégration du lien social. Mais dans des périodes difficiles en matière d'emploi, l'individu ressent une baisse de confiance vis-à-vis de l'autre, refuse son interdépendance, et certains tentent de revenir à une solidarité mécanique. Dans les sociétés segmentaires ou primitives, où la division du travail est faible, la cohésion sociale est assurée par la « solidarité mécanique », qui s'appuie sur les similitudes unissant les individus selon le proverbe « qui se ressemble s'assemble ». E. Durkheim, considère l'opposition à la solidarité organique comme destructrice du lien social. Or Georg Simmel ¹³, considère que c'est dans l'opposition que l'on s'unit tout en prenant conscience de sa force. Donc cette contestation peut entraîner un changement social. La solidarité mécanique implique que tous les individus d'une société possèdent les mêmes savoir-faire. Pour cela il est nécessaire de se réapproprier des savoir-faire, des connaissances. En ce sens, il me semble que l'amateur a en haute estime « l'homme de la renaissance » pour sa polymathie ¹⁴ et sa sprezzatura ¹⁵. Bien souvent ce dédoublement de connaissances passe par l'autodidaxie. Cet auto apprentissage considéré comme alternatif octroie à l'autodidacte un mérite supplémentaire. Il est capable de tracer son parcours d'apprentissage de manière ludique et peut permettre aux autres de l'emprunter. Il devient donc un atout majeur dans les processus de vulgarisation.

UN PASSIONNÉ

Michel Lallement, dans le hackerspace Noisebridge affirme : « *Parce que leur travail est mû par le plaisir, les hackers l'effectuent sans compter leur temps* ». Ainsi le créateur de jeu de société Dominic Crapuchettes nous explique ¹⁶ que les meilleurs jeux de société primés au *Spiel des Jahres* (concours du Jeu de l'année allemand) ne sont pas ceux conçus par les grandes entreprises du jeu, mais bien des jeux conçus par des personnes qui les créent parallèlement à leur activité professionnelle. En effet, la qualité du jeu est due selon lui au fait qu'une personne est plus investie dans son hobby que dans son travail. Mais

après avoir mené l'enquête, D.Crapuchette nous montre que c'est aussi parce qu'un amateur sort plus facilement de son anonymat : le nom du designer apparaît sur la boîte de jeu. Il va ainsi générer un fan club et cette fidélité l'encouragera à se surpasser. Aussi, le mérite de l'autodidacte renforcera son succès. De plus, la prise de risque financière stimule l'amateur et le pousse à l'excellence : dans la compétition l'amateur gagnera pour un jeu plus d'argent qu'un salarié chez Ravensburger mais en bénéficiera seulement si son jeu est sélectionné par le jury. Enfin, les designers de jeux de société non-professionnels pensent le jeu en se référant à leur exaltation puis essaient de trouver un ensemble de règles très simples pour rassembler les gens autour de cette idée divertissante. Cette différence aboutit aujourd'hui à ce que l'on appelle l'innovation *bottom-up*, littéralement du bas vers le haut, de l'utilisateur au producteur. C'est une innovation qui concurrence de nos jours celle qui est engendrée par les plus grosses entreprises mondiales.

TRANSITION

Nous venons d'aborder les principaux apports d'un graphiste amateur à une pratique professionnelle. Ainsi, l'amateur n'est pas exempt de règles graphiques mais il a la faculté de les contourner pour simplifier son chemin et arriver à ses fins. Cette prise en compte de l'amateur permet un renouvellement de la posture du graphiste dans la société. Ensuite nous avons pris en compte les qualités de vulgarisateur de l'autodidacte générant une médiation et un rayonnement efficace du design graphique. Enfin, l'amateur animé seulement par la passion peut dépasser la qualité des productions réalisées par des professionnels. Aussi, concrètement comment réutiliser un trajet d'apprentissage emprunté par un amateur qui bien souvent navigue entre plusieurs disciplines ? Comment s'organiser dans un travail contributif entre professionnel et amateur sans retomber dans un système trop subordonné ou trop spécialisé ?

Intégrer le cheminement de l'amateur

1. genre musical contemporain caractérisé par des sons enregistrés et reproduits par ordinateurs. Elle regroupe des courants aussi divers que la musique acousmatique, la musique mixte, le live electronic ou le paysage sonore.

2. du grec *Akousma*, ce qu'on entend. C'est une musique électroacoustique fixée sur support dont les sons sont déliés des sources qui les ont produits et n'entretiennent pas avec elles de rapport visuel causal. wiktionary.org

3. Le compositeur de musique concrète travaille directement avec les sons eux-mêmes, enregistrés et fabriqués le plus souvent par ses soins jusqu'à façonner et finaliser, de la sorte, une œuvre sonore composée, montée, mixée... pour une durée définitivement fixée

4. Ingénieur, chercheur, théoricien, compositeur et écrivain qui est considéré comme le père de la musique concrète. Ses recherches consistent à saisir la nature et la richesse de l'élément sonore, sa substance et sa matérialité.

	Droite délimitée (temporelle) par d'unité temporelle		Aucune délimitation temporelle				Droite délimitée (temporelle) par d'unité temporelle	
	diffuse	diffuse	diffuse	diffuse	diffuse	diffuse	diffuse	diffuse
hauteur								
sonne	(S)	Hs	N	N'	N''		Zs	(S)
durée	(S)	Hs	X	X'	X''		Zs	(S)
hauteur								
complexe	(S)	Hs	X	X'	X''		Zs	(S)
espace								
pour variable	(S)	Hs	Y	Y'	Y''		Zs	(S)
variation de sens								
représentable	(S)	Hs	W	W'	W''		Zs	(S)

p. Tableau Récapitulatif des Typologies

5. MARIA MONTESSORI SA VIE, SON ŒUVRE E.M. Standing

I. MAÎTRISE D'UN SAVOIR THÉORIQUE ABSTRAIT

L'amateur se heurte parfois dans son processus d'auto apprentissage à des savoirs théoriques abstraits qui sont nécessaires à sa pratique. Toute la question est de savoir comment il parvient à s'emparer de nouveaux concepts complexes bien qu'il soit dans un cheminement non académique.

Ces réponses me permettraient de trouver des pistes pour répondre au problème que j'ai pu observer dans un atelier de musique électro acoustique ¹ au cours d'une pratique à la frontière entre amateurisme et académisme. En effet, ce cours dispensé à la cité de la musique de Marseille dans un cursus de conservatoire spécifique rassemble des plasticiens, des musiciens professionnels et amateurs nommés « étudiants » qui souhaitent enrichir leur pratique. Cependant, l'idée de frontière exprimée précédemment resurgit par le fait que ces personnes n'ont pas acquis le bagage théorique requis lors de leurs deux premières années d'études en électroacoustique. Cette lacune soulève un problème de dialogue entre les « étudiants » et le « professeur » lors d'analyse sonore de pièces acousmatiques ². En effet, le vocabulaire permettant de qualifier, discriminer un objet sonore, élément propre à la musique concrète ³ de Pierre Schaeffer ⁴, n'est pas acquis. Or ces termes spécifiques sont classifiés dans des tableaux cabalistiques appelés TARTYP ^p ou TARSOM que les étudiants redoutent. Cette situation met en exergue un problème afférent aux « conditions de transmission de contenu » auxquelles le graphiste peut contribuer.

LUTTER CONTRE L'ENTROPIE

L'impuissance de l'amateur face à l'impalpable, à ce qui est extérieur à lui va le pousser à s'appropriier les concepts et à les intérioriser. Pour ce faire, la pédagogue Maria Montessori nous explique que l'étudiant doit remettre de l'ordre, ranger, discriminer pour recréer du sens ⁵. Nous constatons que la classification effectuée par P. Schaeffer s'inspirant des méthodes scientifiques (avec utilisation de tableaux) dans un souci de clarification n'a pas d'effet vulgarisateur sur l'étudiant. En effet, pour que l'intégration et la mémorisation du savoir abstrait se fassent, l'apprenant doit expérimenter lui-même ce rangement avec toutes les sensations personnelles que cela implique. Nous

6.
SATURATION COGNITIVE
ET KNOWLEDGE MANAGEMENT
Bernard Stiegler
arsindustrialis.org

7.
un désordre du système, voire sa
destruction
terme employé par Bernard Stiegler
interactions.utc.fr

8.
produit de la singularité et des valeurs
ibid.

9.
TIM BERNERS-LEE : « LE WEB VA CHANGER
DE DIMENSION »
larecherche.fr

pouvons mettre en parallèle les problèmes de saturation cognitive liés à la navigation internet qui, au lieu de faciliter la prise de décision (la synthèse qui doit succéder à l'acquisition analytique de connaissances), la paralyse : l'information ne se transforme pas en connaissances ou en savoir-faire mais en accumulation de données intraitables⁶. La folksonomie, terme créé par l'architecte en information Thomas Vander Wal à partir de *folk* (la foule) et *taxonomy* (science de la classification) permet de palier à l'entropie⁷ du web 2.0 en autorisant l'utilisateur à décrire des ressources (billet de blog, page Web, photos, vidéos...) par des mots-clés choisis librement. Ces tags ordonnés sur des sites comme *delicious.com* sont finalement autant de petits cailloux blancs qui permettent aux utilisateurs de structurer leur cheminement dans le World Wide Web, environnement dense et sans fin. Ainsi, ces balises personnelles offrent à l'utilisateur l'opportunité d'agir sur son milieu pour générer de la néguentropie⁸. Toutefois, dans un contexte d'échange collectif nous touchons aux limites de la folksonomie : le tag n'est finalement qu'une chaîne de caractères dont le sens exact est connu du seul « tagueur ». Par conséquent, les mots-clés qu'il se crée l'isolent puisque l'outil numérique ne peut pas le relier aux autres tagueurs et au réseau en général.

Le W3C tente actuellement de répondre à ces problèmes en essayant d'introduire le web sémantique appelé parfois web des données l'origine de ce projet, l'informaticien Tim Berner Lee affirme que « *Le Web sémantique n'est pas seulement l'introduction de données web. Il s'agit plus de faire des liens entre elles afin que les machines et les personnes puissent consulter le Web des données* »⁹. L'arrivée du web sémantique conduit à relier les données en les catégorisant. Pour cela, il faut se mettre d'accord sur la définition de catégories : utiliser une ontologie du web. Il est ainsi toujours nécessaire d'associer un signifié, c'est-à-dire le concept, à un signifiant, c'est-à-dire la matérialisation de ce concept. Quand nous revenons à notre situation de dialogue en analyse musicale, nous nous apercevons que les étudiants possèdent les signifiants mais ne parviennent pas à rattacher les signifiés étant inaptes à les manipuler. Je propose alors de redonner de la consistance matérielle aux signifiés et mettre en place des conventions à l'échelle du groupe d'apprentissage.

DU CONCRET DANS L'ABSTRAIT

Ce n'est pas un hasard si P. Schaeffer parle d'objet sonore dans sa musique qu'il qualifie de concrète³. Il me semble qu'une approche de l'objet sonore passe par l'objet concret uniquement dans une phase d'étude. En effet, P. Schaeffer se

10. Le logiciel LIGNES DE TEMPS met à disposition une représentation graphique du film pour appareiller les pratiques amateurs dans leur analyse. Il offre un accès inédit au film car les *timelines* contournent le défilement contraint qui constitue l'expérience de tout spectateur de cinéma, et pour les besoins de l'analyse, la « cartographie » d'un objet temporel. iri.centrepompidou.fr

11. MARIA MONTESSORI SA VIE, SON ŒUVRE E.M. Standing, p. 207

12. permet d'accroître notre perception du monde réel comme la réalité augmentée dans les systèmes informatiques

distingue de la musique abstraite au moyen d'un processus novateur. Il refuse de passer par un temps de composition écrite suivi d'un temps de déchiffrement de notations abstraites qui aboutit à une exécution concrète de l'interprète. Il part plutôt du principe qu'il faut capturer des sons bruts puis venir directement travailler sur ces derniers. Ainsi P. Schaeffer serait contre une dépendance à un système de notation. Cependant, un support concret, dans un but d'analyse d'œuvre pourrait améliorer la pratique de l'étudiant en musique concrète. Pour ce faire, cet appareillage ¹⁰ aiguiserait son écoute et l'ouvrirait à davantage de possibilités dans la pratique. En ce sens, Maria Montessori explique que voir ou entendre les choses ne suffit pas : « *ne donnons pas plus à l'œil ou à l'oreille qu'à la main* ¹¹ ». La pédagogie Montessori isole les concepts du milieu dans lequel on vit comme la longueur, le poids en pensant le matériel pédagogique comme des « *abstractions matérialisées* ». Aussi, cette pédagogie nous montre qu'il n'y a pas seulement un rapport entre l'éducateur et l'étudiant mais davantage un rapport entre l'éducateur, l'étudiant et le matériel. A ce titre, en agissant sur le matériel, l'éducateur agit sur l'apprentissage de l'étudiant. C'est pourquoi la conception de ce matériel ouvre de nombreuses possibilités dans le champ de la connaissance mais implique également une grande responsabilité. Le graphiste qui peut-être en charge d'effectuer ce lien entre concept et visuel doit alors trouver le bon équilibre pour respecter les concepts énoncés par P. Schaeffer et offrir à l'étudiant un cheminement personnel.

II LE RÔLE DU DESIGNER GRAPHIQUE

LE GRAPHISTE STRUCTURANT

Quand P. Schaeffer a écrit *Le traité des objets musicaux* en 1958, il souhaitait mettre en place une typologie permettant de comprendre davantage le son. Or son livre étant complexe, le compositeur Michel Chion a décidé d'écrire *Le guide des objets sonores* en 1983 pour augmenter ¹² l'ouvrage de P. Schaeffer en synthétisant ou reformulant des points. Alors peut-on également envisager mon travail comme une augmentation de l'ouvrage de Michel Chion. Contrairement aux deux premiers, mon contenu serait davantage matériel et permettrait de créer du lien entre le concept et son application concrète. La question est de savoir si c'est au graphiste de fixer un champ d'application et de fournir une légende avec le vocabulaire de formes mis en place. Il serait alors pertinent de donner aux étudiants le moyen de créer leur propre matériel



q.
MOLLE RUDESSE
Wassily Kandinsky
huile sur toile, 1925
Kandinsky associe de manière
subjective formes, couleur et texture
aux sentiments.



r.
extrait du blog qui met en évidence
sa capacité à construire des ponts
improbables
centrepompidou.fr

ou leur permettre de hacker le matériel donné... Ainsi dans ces conditions, le graphiste n'est plus un producteur de formes mais celui qui permet à d'autres de produire, de modifier ces formes voire de les échanger. Le graphiste devient alors pédagogue et pose un cadre pédagogique dont la fonction est de deux ordres : structurer et contenir. Ainsi l'un des enjeux va être de savoir comment prendre en compte l'amateur lors de la production du vocabulaire de formes. Dans le souci de respecter son cheminement personnel, est-il intéressant de rechercher l'universalité comme l'on fait les graphistes du style international? Il me semble que c'est davantage au sein d'une singularité des formes que les sensations personnelles de l'étudiant peuvent se révéler et donc permettre l'appropriation, la distinction et la mémorisation du concept.

LE GRAPHISTE EN IMMERSION

Pour créer ces formes, le graphiste doit comprendre le sujet traité, avoir entendu les différents objets sonores correspondants et mettre en place un rapport synesthésique ^q qui est par définition assez personnel. Ainsi on peut s'interroger sur le recul que peut prendre le graphiste : peut-il se manifester à travers la production de formes? Il paraît ici intéressant d'instaurer un système horizontal où le graphiste n'est plus en dehors du contexte comme prestataire mais peut expérimenter les conditions de l'amateur et effectuer ses recherches de l'intérieur. C'est peut-être une des forces du graphiste généraliste qui va avoir une faculté à entrer plus facilement dans les enjeux amateurs tout en ayant conscience des liens qui peuvent se nouer entre les différents domaines. L'artiste et graphiste Paul Cox, lors de son installation participative *Jeu de construction* au centre Pompidou en 2005, a animé un blog ^r qui contient l'évolution de son installation en rapport avec d'autres projets, des références et des idées. Ce blog permet au manipulateur de pièces de construction de mieux comprendre comment l'artiste travaille, de lui transmettre des commentaires et d'engager ainsi un dialogue pour tisser un réseau de références qui ouvrent sur un large champ de possibles. Dans ce contexte, le graphiste repense sa manière de travailler en partageant son cheminement de pensées avec les lecteurs du blog. Ainsi, il considère cette transmission de savoir-penser comme non marchande et envisage cette mise en commun comme un tremplin visant à faire émerger des partenaires de travail potentiels et non des concurrents.

Conclusion

Nous avons constaté qu'il existait une véritable crise du graphisme professionnel liée à l'arrivée de graphistes non professionnels. En tant que futur designer graphique, il n'est pas réaliste d'envisager ce métier en faisant abstraction des pratiques amateurs. Or ces dernières remettent en question la validation des savoir-faire par le diplôme. Ainsi, un conflit s'installe car l'amateur considère le graphiste professionnel comme un usurpateur et le graphiste, lui, se voit dépossédé de son monopole de spécialiste. Toutefois, ces deux personnes ne sont pas incompatibles : le graphiste professionnel et le non professionnel se rejoignent sur un point : une volonté d'agir dans le champ des arts graphiques. J'ai rendu compte d'un problème de définition du métier de designer graphique au sein même du domaine du design. Cela induit une méconnaissance généralisée du rôle du graphiste en dehors du design. Ce problème serait en partie résolu par une pratique du design qui se voudrait moins corporatiste en laissant accéder les amateurs aux savoir-faire professionnels. En revanche, une prise en compte partielle des pratiques amateurs peut parfois s'avérer discriminante et enfermer le design graphique dans une pratique stérile qui ne bénéficie pas au plus grand nombre. Cependant, des initiatives participatives se mettent en place pour créer une collaboration vertueuse générant ainsi un rayonnement du graphisme à travers les personnes qui le pratiquent. Il est intéressant d'observer les différences entre professionnels et non-professionnels au-delà de l'aspect uniquement financier. En effet, nous avons remarqué qu'un amateur pouvait apporter une flexibilité dans le graphisme, lui conférer une qualité supplémentaire grâce à sa passion mais aussi faire preuve d'ingéniosité mondialement partagée. Ainsi, un échange réciproque s'instaure. Enfin, nous avons analysé le rôle que pouvait jouer le graphiste dans le parcours d'apprentissage de l'amateur. Nous nous sommes interrogés sur un graphiste à la fois pédagogue et apprenant capable de faire des associations d'idées et de formes pour améliorer sa compréhension et par extension celle des autres.

La question principale de ce mémoire était de savoir si une collaboration entre graphistes professionnels et graphistes amateurs étaient possibles. Je pense qu'il est nécessaire de mettre en valeur dans cette réponse plusieurs paramètres. Premièrement, je considère que le graphiste doit réévaluer sa position éthique face aux amateurs. Cela demande d'inclure ces derniers dans des problématiques de design graphique et non dans des opérations superficielles de style. Deuxièmement, le graphiste doit faire évoluer sa position économique et repenser ses sources de revenus pour continuer à vivre de son activité. Peut-il rester prestataire ? Doit-il devenir pédagogue ? Doit-il accepter de libérer certaines de ses interventions de l'emprise économique ? Le designer Victor Papanek pense avec pragmatisme qu'il n'est pas concevable de se détacher du

système capitaliste actuel. Ainsi, il conseille d'exercer une activité traditionnelle lucrative et de réserver 10 % de son travail, à l'image d'une dîme sociale, à une activité moins lucrative mais qu'il juge éthique. Le graphiste Yan Van Toorn décide de répartir cette contribution sociale à l'intérieur de son travail à l'image d'un hacker qui intervient méticuleusement et ponctuellement dans un programme. Cette conservation conséquente du système d'origine dans le hack implique une compréhension des pairs et de leur cheminement de travail. A l'image du hacker, le designer peut identifier un dysfonctionnement à petite échelle. Au lieu de trouver une solution tout seul, il peut impulser l'idée de le résoudre et créer les moyens qui vont permettre à d'autres de s'en emparer.

Les conséquences des crises financières à répétition nous révèlent un système économique et social fortement dégradé et à bout de souffle. En parallèle, une économie basée sur la contribution se développe de manière locale et ponctuelle. Dans l'hypothèse où le modèle économique classique viendrait à s'effondrer, l'économie participative pourrait alors prendre le relais et connaître un véritable essor. Cette mutation engagerait le graphiste à faire évoluer son métier. Dans ce contexte, il n'échangerait plus forcément du temps contre de l'argent mais peut être du savoir contre du savoir. Cette solution alternative inciterait alors à envisager des collaborations ProAm en occultant la question financière, ce qui impliquerait de repenser les modèles de formations académiques actuelles.

Bibliographie

LIVRES

Assouli Olivier (directeur du collectif), *L'amateur juger, participer, consommer*, Paris, édition du regard, 2010, 172 p.

Bertrand Yoan, *Tout le monde est graphiste*, rencontre avec 5 graphistes amateurs, Strasbourg, ESAD, dans le cadre du DNSEP, 2008, 228 p.

Chion Michel, *Guide des objets sonores, Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Paris, Ina/Buchet-Chastel, 1983, 192 p.

CNAP et AFD, *La commande de design graphique*, Paris, CNAP, 2014, 35 p.

Jarret Christian, *3 minutes pour comprendre les 50 plus grandes théories en psychologie*, Paris, Le Courier du Livre, 2011, traduction Antonia Leibovici, 160 p.

Lallemant Michel, *L'âge du faire, hacking, travail, anarchie*, Paris, Seuil, 2015, 448 p.

Lantenois Annick, *Le vertige du funambule - Le design graphique entre économie et morale*, B42/Cité du Design, 2010, 85 p.

Lupton Ellen, *DIY, Design It Yourself*, New York, Princeton Architectural Press, 2006, 176 p.

Lupton Ellen, *Book & Fanzines : Do It Yourself*, New York, Princeton Architectural Press, 2009, 176 p.

Marx Carl, *manifeste du parti communiste*

http://classiques.uqac.ca/classiques/Engels_Marx/manifeste_communiste/Manifeste_communiste.pdf

Papanek Victor, *Design pour un monde réel, écologie humaine et changement social*, Stockholm, Mercure de France, 1974, traduction Robert Louit et Nelly Josset 185 p.

Simondon Gilbert, *Imagination et invention*, Paris, La transparence, 1966, 218 p.

Standing Edwing Mortimer, *Maria Montessori, sa vie, son œuvre*, Seattle (État Unis), Desclé De Brouwer, 1995, traduction Paule Escudier, 370 p.

SITES WEB

- Alliance Française des Designers, *Définition du design*, janvier 2015, <http://www.alliance-francaise-des-designers.org/definition-du-design.html>
- Bauwens Michael, *FLOK Society Project*, septembre 2014, http://p2pfoundation.net/FLOK_Society_Project
- Berner Lee Tim, *Le Web va changer de dimension*, propos recueillis par Marie-Laure Théodule, janvier 2015, <http://www.larecherche.fr/savoirs/dossier/2-tim-berners-lee-web-va-changerde-dimension-01-11-2007-75889>
- Boutoille Maxime, *le conflit, compte-rendu de lecture*, avril 2015, http://socio.ens-lyon.fr/agregation/conflits/conflits_fiches_simmel_1995.pdf
- Braun Pierre, *Art et graphisme de masse*, mars 2015, <http://computerdrawing.hypotheses.org/329>
- Brulotte Gaëtan, *La jouissance du détail en peinture*, mars 2015, <http://www.erudit.org/culture/liberte1026896/liberte1034691/32087ac.html?vue=resume>
- Caillard Damien, *L'intelligence collective*, mars 2015, http://barthes.ens.fr/scpo/Presentationsoo-01/Caillard_IntelligenceCollective/intcol.htm
- Cox Paul, *Jeu de construction*, février 2015, <http://www.paulcox.centrepompidou.fr/>
- Di Rosa Hervé, rencontre avec Herve di Rosa, propos recueillis par Johanna Luysen, février 2015, <http://www.arte.tv/fr/rencontre-avec-herve-di-rosa/2822852,CmC=2862598.html>
- Frank Thomas, *Occuper Wall Street, un mouvement tombé amoureux de lui-même*, janvier 2015, <http://www.monde-diplomatique.fr/2013/01/FRANK/48630>
- IRI, *Lignes de temps*, mars 2015, <http://www.iri.centrepompidou.fr/outils/lignes-de-temps/>
- Lialina Olia, *Animated GIF as a medium*, février 2015, <http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/>
- Lantenois Annick, *Ouvrir des chemins*, février 2015, <http://www.cnap.fr/ouvrir-des-chemins>
- Lupton Ellen, *The DIY debate*, novembre 2014, <http://www.aiga.org/the-diy-debate/>
- Ordre des architectes, *Exercer la profession*, avril 2015, architectes.org/exercer-la-profession/
- Soixante-millions-de-graphistes, novembre 2014, <http://soixante-millions-de-graphistes.tumblr.com/>
- Stiegler Bernard, *Réinventer un rapport au temps*, Propos recueillis par Dominique Lacroix et Thierry Gaudin, février 2015, <http://reseaux.blog.lemonde.fr/2013/10/03/reinventer-rapport-temps-bernard-stiegler/>
- Stiegler Bernard, *Saturation cognitive et knowledge management*, mars 2015, <http://arsindustrialis.org/node/1933>
- Trendlist, *Generate trendy posters on the fly*, septembre 2014, <http://www.trendlist.org/generator>
- Ulule (l'équipe), *Le crowdfunding de A à Z*, janvier 2015, ulule.com/crowdfunding-1195/
- Ulule (l'équipe), *Les contreparties sur Ulule : comment les penser, comment les créer?*, Janvier 2015, <http://fr.vox.ulule.com/-contreparties-ulule-comment-penser-comment-creeer-1-497/>
- 5.5 designers, *Réanim*, avril 2015, <http://www.5-5designstudio.com/fr/projet/2004-55designers-reanim>

FILMS

Crapuchettes Dominic, *TED-Reinventing Board Games*, 2011

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=3oeVg8uRQSo

Eisenschitz Bernard, *Un si joli mot : le montage*, 2003

Gondry Michel , *Be Kind Rewind*, 2008

Provost Martin, *Séraphine*, 2008

Raphaël Enthoven avec Michela Marzano, *Arte Philosophie - le travail*, 2009

MÉMOIRES

Coffre Julia, *Comment réussir dans le milieu du graphisme... en trois semaines seulement*, Strasbourg, ESAD, 2010, 98 p.

Vergote Mathieu, *Le DIY contemporain*, Paris, ENSCI Les Ateliers, 2014, 71 p.

Je remercie l'équipe encadrante du DSAA St Exupéry pour les discussions enrichissantes qui ont nourri ma réflexion.
Aussi, je remercie Françoise Pujol pour sa lecture attentive et sa patience.

Typographie

Thesis, Lucas de Groot, Lucasfonts, 1994

Papiers

100 % recyclé Eural - Ecolabel Européen - 115 g
Clairefontaine MAYA, turquoise, 270g

