

# CROIRE & VOIR

*Pour un graphisme clairvoyant*

**Mémoire de recherche en Design  
DSAA mention Graphisme 2017**

Flora Wierzbicki

**Lycée Saint-Exupéry à Marseille**



## ANNEXES



# *croire & voir*

Pour un graphisme clairvoyant

Mémoire de recherche en Design  
DSAA mention Graphisme 2017

— Flora Wierzbicki

Lycée Saint-Exupéry à Marseille



# **rapport de stage**

*De nouvelles formes de pratique engagée*  
L'exemple de Guillaume Bertrand

**rapport de stage**

## ***Introduction***

Après deux mois de stage passés au Fab Lab de Lyon « La Fabrique d'Objets Libres » ; je rejoins pour un mois et demi le collectif 3615 Señor dans le Jura, à Besançon, qui est une association à but non lucratif rassemblant des passionnés d'horizons différents, curieux de mener des projets liant pratiques artistiques et nouvelles technologies.

Les deux structures se rassemblent sur l'idée de mutualiser les savoir-faire de passionnés tout en tentant d'intégrer l'usage d'outils numériques trop souvent réservés à un public de niche. Dans le cas du Fab Lab, il s'agit alors de démocratiser des outils de création industrielle à un large public, tandis qu'à 3615 le but est spécifiquement d'appliquer les connaissances des divers acteurs du collectif en matière de programmation, création manuelle, électronique et graphisme dans des projets qui questionnent la place du numérique dans l'espace public. Les membres du collectif désignent l'organisme sous la nomination d'« artlab », ou encore d'« hackerspace » : des lieux, tout comme le Fab Lab, qui n'ont de cesse de lier expérimentation, numérique et pratique artistique, tout en invitant au métissage des profils. On parle alors de systèmes « peer-to-peer » (pair à pair), basés sur « la capacité des gens à créer de la valeur ensemble, d'égal à égal, sans autorisation. »<sup>19</sup> – contrairement aux types de modèles engendrés par le capitalisme, dont il découle souvent perte de savoir-faire et distorsion du lien social.

Du fait des mutations économiques et politiques, nous avons pu constater le déclin de la pratique engagée du design graphique depuis les années 70.<sup>20</sup> Aujourd'hui, le système peer-

19. Michel Bauwens avec la collaboration de Jean Lievens, Sauver le monde : Vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer, LLL, Paris, 2015, p.256.

20. Cf. Synthèse, 4. Le pouvoir du graphiste, p.49.

## **rapport de stage**

to-peer semble être enclin à un modèle viable de création dans lequel graphisme, invention et projets d'utilité sociale peuvent de nouveau subsister en harmonie. La pratique de Guillaume Bertrand, graphiste Superseñor et 3615 spécialisé dans les médias digital, donne un exemple de l'une de formes que peut revêtir l'engagement dans le graphisme aujourd'hui.

### ***Présentation de la structure : une logique du commun***

L'existence du collectif 3615 doit beaucoup à l'écosystème dans lequel il prend place. Grâce à une volonté de la ville de Besançon, l'ancien quartier industriel « Les-Près-des-Vaux », a été réaménagé en un parc urbain culturel, restaurant les vieux bâtiments laissés à l'abandon. C'est ainsi que l'ancienne usine chimique est réhabilitée en Friche artistique de Besançon : c'est dorénavant un espace dédié exclusivement à la culture, un lieu hybride propriété de la ville qui loue ses locaux à divers acteurs culturels. De la danse au spectacle vivant, en passant par la musique et le graphisme ; elle dispose de 3000 m<sup>2</sup> comprenant une salle de concert, des studios de répétition, des bureaux, et des espaces de stockage.

C'est au premier étage, à gauche après l'escalier que l'on trouve l'atelier Superseñor, qui est une association regroupant une quinzaine de graphistes, illustrateurs, et organisateurs de projets culturels qui se partagent les 200 m<sup>2</sup> de locaux et d'équipement. Parmi eux se trouve Guillaume Bertrand, graphiste aux multiples casquettes qui intègre des compétences en bidouille et programmation dans ses divers projets.

Chaque jeudi soir, lorsque les membres de Superseñor

quittent les locaux, l'atelier mène une double vie : c'est la soirée hebdomadaire 3615 Señor. Réunis autour de bières du Jura, les membres, intérieurs comme extérieurs à la Friche, discutent des projets en cours. Cette activité parallèle aux professions lucratives des différents acteurs permet d'accepter des projets « pour le plaisir », que les réalités économiques ne pourraient rendre possible en temps normal.

C'est la mise en commun des ressources – matérielles comme humaines – qui rend l'activité du collectif réalisable. Une logique du commun qui ne cesse de se dérouler dans toutes les étapes de travail de Guillaume Bertrand, faisant écho à sa pratique, soucieuse du regard de « l'autre ».

### ***La façon de travailler : entre sensibilisation et mutualisation***

Le souci de la place du spectateur est omniprésent au sein de l'équipe Superseñor, qui place sur un piédestal sa clientèle, alors considérée comme un public. Les missions des divers acteurs de l'association s'inscrivent dans une logique de dialogue, d'où le nombre de projets de sensibilisation menés en groupe comme individuellement.

Cette logique du commun commence dans l'organisation même des locaux Superseñor, qui sont équipés d'une salle de sérigraphie, d'une imprimante risographie et de divers outils de façonnage ouverts au public extérieur. Pour subvenir aux besoins matériels du collectif, l'atelier d'impression est associatif, à la manière d'un Fab Lab, et permet à quiconque, après une initiation payante sur les machines de sérigraphie, de faire ses impressions gratuitement à l'atelier.

## rapport de stage

21. Scratch est une implémentation visuelle et dynamique open source adaptée à différents types de langages de programmation. Créé par le MIT, le logiciel est à vocation éducative et ludique.

22. Un microcontrôleur est un circuit intégré rassemblant dans un même boîtier un microprocesseur, plusieurs types de mémoires et des périphériques de communication (entrées-sorties).

23. Arduino est une marque d'électronique open source facile à utiliser.

Superseñor met également en place d'autres actions de sensibilisation culturelles avec des écoles ou des associations : parmi elles, les TAP (Temps d'Apprentissage Périscolaire) menés par Guillaume Bertrand les vendredis après-midi à l'école primaire de Beure, qui visent à vulgariser l'écriture numérique auprès d'un jeune public âgé de 8 à 10 ans. Les enfants apprennent la logique de programmation, et la concrétisent – notamment grâce au logiciel pédagogique « Scratch »<sup>21</sup> – pour l'appliquer au micro-contrôleur<sup>22</sup> open source Arduino.<sup>23</sup> Ce type de programmation ouvre des portes à la réalisation de différents types de systèmes interactifs – qu'il s'agisse de programmes sur écran ou de diverses constructions tangibles électroniques.

L'utilisation de logiciels open source s'inscrit dans la prolongation de la sensibilisation des divers outils numériques au public. En effet, en plus d'être didactique, la transparence de la technique va de pair avec une organisation qui refuse d'identifier sa clientèle comme un simple consommateur. Ce dernier est à même de continuer un projet, de le modifier, et ainsi, de lui faire gagner en pertinence : les potentialités créatives et innovatrices du client sont considérées comme de la valeur, au même titre qu'une rémunération. En promouvant l'apprentissage sur des plateformes ouvertes, on encourage une philosophie qui se base sur la diffusion de la connaissance et non sur la privatisation. La mutualisation de toutes les compétences est envisagée comme un apport commun au bien public, qui permet d'augmenter le niveau moyen de création. C'est une façon de contrer le brevet qui va à l'encontre d'une production libre.

Mais il n'est pas toujours simple d'utiliser uniquement des

logiciels open source. L'engagement peut également se manifester dans la diffusion des savoir-faire via la documentation des projets, que le collectif 3615 s'attache depuis peu à respecter via la plateforme wiki : les projets sont documentés, les plans sont partagés, les codes commentés. La question que ce système soulève concerne la légitimité de la privation d'un savoir que l'on a soi-même acquis grâce à d'autres pour la réalisation technique d'un projet.

### *Pour un « spectateur »*

Parmi les productions menées par l'équipe 3615, on peut citer Trouble, pièce de théâtre qui prend la forme d'un parcours d'affiches,<sup>24</sup> désignée par Fabrice Melquiot comme une « expérience singulière d'arpentage poétique ». Le projet a été réalisé par le scénographe et metteur en scène Ben Farey, l'écrivain Fabrice Melquiot, ainsi que les ingénieurs graphistes 3615 Emmanuel Patoux et Guillaume Bertrand. Trouble se compose de 15 parcours différents, qui proposent chacun une version divergente de la pièce, se déroulant sur 10 affiches.

Initié il y a deux ans, le projet se veut de proposer une nouvelle approche du théâtre où le spectateur est amené à être acteur de la pièce. Déambulant individuellement dans un parcours d'affiches installées dans la ville où le projet prend place, il doit poser son oreille successivement sur chacune d'entre elles pour suivre le monologue du comédien qu'il écoute. Grâce à un principe de transduction osseuse,<sup>25</sup> la voix de l'interprète n'est audible que pour le spectateur qui est littéralement « à l'écoute ». L'ouverture du comédien à son auditeur va en crescendo avec son avancée dans la déambulation.

24. Cf. image S.

25. Une transduction osseuse désigne le phénomène de propagation du son jusqu'à l'oreille interne par les os du crâne. Cet effet est possible grâce à la présence de transducteurs dans le dispositif, qui assurent la diffusion des sons via l'émission de petites vibrations.

Cf. images T, U, V.

## rapport de stage

Peu à peu, l'ambiance se fait plus intimiste et invite à l'introspection. À la fin de la démonstration, chaque spectateur a vécu une version différente de la pièce, qu'il peut décider de confronter ou pas avec celle des autres.

L'exemple de Trouble illustre bien le type d'approches possibles pour un graphisme conscient, où l'image est partie prenante d'un processus plus large. Le spectateur est actif du théâtre qui s'opère sous ses yeux, et doit faire la part entre réalité et fiction. La scénarisation est telle que la subjectivité du sujet se heurte à la pluralité des regards : libre au public de choisir alors la place qu'il veut faire à la parole, dans une expérience qui questionne plus qu'elle ne donne de réponses.

Dans le cas de Guillaume Bertrand, artiste-développeur 3615, le modèle économique social alternatif peer-to-peer se révèle être un exemple viable pour exercer une pratique créative passionnée. Il permet au graphiste conscient de son pouvoir et désireux de le partager de prendre le contre-pied de modèles engendrés par le capitalisme pour continuer à exister en dehors d'un système contraignant. On peut alors parler d'une forme d'engagement : autant sur le plan de l'organisation d'une structure ouverte que sur la qualité d'une création libérée des contraintes économiques. C'est une réelle reconfiguration de la relation avec le public, qui se veut juste et constructive : le but n'est plus tant de communiquer dans une transmission stérile, mais d'inviter à un échange.

de nouvelles formes de pratique engagée



Je remercie grandement l'équipe pédagogique du DSAA de Saint-Exupéry pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de ses deux années d'études. Plus particulièrement, je tiens à remercier Anne-Catherine Ceard, Luc Mattei et Fabrice Portet pour leur attention et leurs conseils. Merci à ma mère pour ses précieuses relectures, à mes tuteurs de stages Guillaume Bertrand et Aude Fernagu, les équipes de Superseñor et de la Fabrique d'Objets Libres, ainsi que Vincent Turès pour m'avoir accordé le temps d'un entretien. Enfin, un grand merci à mes camarades de classe qui ont rendu ces années d'études uniques et mémorables.





Texte du mémoire sous licence creative commons.  
Les œuvres sont la propriété des artistes. Tous droits réservés.  
Les droits de propriété intellectuelle des artistes appartiennent  
à leurs auteurs respectifs. Ils sont invités à se faire connaître.

**Polices de caractères**

Linux Libertine — Philipp H. Poll

Libertinage — OSP-foundry

**Imprimé en Mars 2016**

Imprimerie Hyper Copy à Marseille