

Coopérative *graphique*

Problématique de base

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

Problématiques possibles

**Nouvelle Ère de l'image ?
En quoi les communs constituent
t-ils un modèle transférable
à la création d'une coopérative
graphique accessible à tous**

**Création d'images à la portée de tous ?
les communs comme modèle
transferable vers le monde du
graphisme.**

**Repenser la fabrication de l'image ?
les communs comme modele
transferable au monde du graphisme.**

I/ HISTOIRE ET ORGANISATION DU TRAVAIL

- 1) Révolution industrielle & Capitalisme
- 2) Les communs définition
 - a/ sociaux économique
 - b/ technique
- 3) Contre mouvement : Shakers, arts and crafts

II/ CREATION D'IMAGES, ARRIVÉE DU NUMÉRIQUE

- 1) Les chocs numérique,
«destruction» du monde de l'imprimerie
 - les savoirs faires détruits.
 - Photocomposition & sa disparition
- 2) Renouveau du capitalisme par le numérique
 - management et nouvelles structures d'entreprises
 - instrument à décupler les productions dans le monde capitaliste
 - «Déstruction» du monde du travail

III/ OUTILS ET MOYENS

- 1) Hackerspace, makerspace...
 - But, fonctionnement ?
 - nouveau rapport au travail
 - une autre forme d'économie : économie circulaire et locale
- 2) Une nouvelle série d'outils
 - sites opensource, wiki etc.
 - Premiers Fablab au MIT
- 3) matérialiser le numérique
 - éducation et apprentissage par le faire *MIT*
- 4) Le graphisme
 - Situer le graphisme
 - Analyse historique
 - Transformation du travail / de l'image
 - Le statut du graphiste
 - La place du graphisme dans ces Makerspace : un graphisme publique & accessible à tous

IV/ INCIDENCES SUR L'HOMME

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

Idée globale

Les communs ? Une façon de s'organiser pour gérer une ressource.

Les communs c'est des ressources, une communauté qui partage des connaissances et donc créer du commun + des règles.

Le but est une reconquête de l'autonomie sur l'acte de production.

Questionnements communs, liens sociaux....

ideaux : flexibilité, multiactivité, mobilité, reflexivité, autonomie, polyvalence.

L'idée globale et de parler des communs : fonctionnement et but, pour ensuite appliquer cette même idée au monde du graphisme.

Pourquoi ? pour montrer les autres possibilités de travail qui peuvent s'offrir aux graphistes et pas que (créer de l'image s'offre à tous et donc montrer au plus grand nombre qui s'y intéresse ce qu'est le graphisme), pour proposer une autre façon de faire avec un partage de connaissances en mettant en place le même principe que les communs. d'où la question est-ce possible ?

Avec comme idée d'expérimentations graphiques : une typographie «participative», un jeu comme Methokit qui est un jeu de cartes qui permet d'introduire la discussion sur un sujet : architecture, entreprise, finance etc. mais sur les communs et comment peut fonctionner une coopérative graphique. De plus la création d'un jeu de plateau ludique et participatif où le but est de venir créer sa coopérative graphique idéale avec des espaces, du matériel etc.

Références expés

Methodokit



Workshop Planning

60 cards to discuss and plan how to conduct workshops.

[Learn more](#)



Personal Development

56 cards to understand ourselves and find direction in your personal life.

[Learn more](#)



Lesson Planning

62 cards to plan and design engaging lessons & courses. **NEW**

[Learn more](#)



Sustainable Organizations

67 cards to discuss and improve sustainability within organizations. **NEW**

[Learn more](#)

