

ARTISANAT 2.0

Étayage théorique

Tout est parti d'une simple remarque : dans le graphisme actuel on trouve deux types de pratiques. La première tente de s'approprier les nouvelles technologies tandis que la seconde se retourne vers les pratiques dites manuelles. Mais qui dit retour des outils physiques ne signifie pas forcément artisanat, il peut tout aussi bien être exercé à l'aide de machines. La notion d'artisanat est un point de départ pour ce projet, il est important de la définir, car l'artisanat actuel n'est pas le même que celui du Moyen Âge. Bien sûr, il reste certains points communs comme le temps qui est nécessaire aussi bien à l'apprentissage d'un ensemble de savoir-faire, que dans la réalisation précise de produits. Les gestes semblent aussi s'être transmis à l'identique depuis plusieurs décennies. Cependant depuis le XIX^{ème} siècle l'artisanat est mis en concurrence avec l'industrie qui tente de s'accaparer le savoir-faire de l'artisan pour ne plus dépendre de lui. Pour le dépasser, l'industrie cherche à travailler vite et en série pour vendre à des prix moins élevés et faire du profit. C'est dans ce contexte que le design intervient comme valeur ajoutée à ces produits qui peuvent paraître parfois de moins bonne qualité et ainsi valoriser l'industrie. L'artisanat se retrouve considéré comme fabriquant des produits élitistes dans une société où l'on recherche constamment le moins cher. La reconnaissance d'un travail aussi bien intellectuel que manuel se fait beaucoup moins facilement. Dans son livre *Ce que sait la main*, le sociologue américain Richard Sennett défend cette notion de la tête indissociable de la main. Il conçoit l'artisanat comme un modèle. Il ne s'agit pas d'un travail solitaire mais en communauté, qui se fait par l'échange des savoirs.

À partir de cette définition rapide plusieurs questions se posent. Dans un premier temps, pourquoi à l'heure où les outils technologiques ne font que progresser voit-on réapparaître sur le devant de la scène les pratiques manuelles ? L'évolution de l'outil et son assimilation par l'homme posent question. Tout comme les productions dans le graphisme actuel qui, avec les logiciels, semblent s'automatiser et se standardiser. Le retour des pratiques manuelles pourrait être perçu comme un contre-pied à ces évolutions. Dans un second temps, cet artisanat qui semble être enfermé pourrait-il se démocratiser ? Cette philosophie du partage des connaissances se retrouve aujourd'hui dans les Fablabs ou avec des outils d'échange comme les wikis. Alors y a-t-il une place pour concevoir un artisanat 2.0 tous ensemble avec nos nouveaux savoir-faire ? Et quel rôle le graphiste peut-il jouer dans ce remaniement ?

ÉCART OUTILS TECHNOLOGIQUES ET HOMME

À regarder de plus près le graphisme actuel, on trouve tout type de pratiques. Des personnes comme Étienne Mineur modernisent notre bon vieux livre pour en faire un objet connecté, tandis que des jeunes diplômés créent un atelier d'impression basé sur les savoir-faire artisanaux, Paris Print Club. Une distinction est à faire entre pratique manuelle et pratique technologique. La première fait référence au travail physique, où le corps se retrouve mis en relation avec la matière. Ces pratiques sont à rapprocher de l'artisanat puisqu'elles nécessitent un apprentissage, du temps ou encore une relation tête/corps. À l'inverse, les outils technologiques se veulent toujours plus rapides pour produire plus. L'homo faber (homme susceptible de fabriquer des outils) n'est plus celui qui fait, il est dépossédé de son outil. Gilbert Simondon dit que "si l'homme ressent souvent une frustration devant la machine, c'est parce que la machine le remplace fonctionnellement en tant qu'individu : la machine remplace l'homme porteur d'outils." Cette nostalgie de l'outil physique se renforce du fait que les outils technologiques évoluent à grande vitesse. On peut parler d'asynchronie entre le rythme, la puissance, et la précision des machines face à ceux de l'homme. En ayant trop peu de temps pour assimiler leur fonctionnement, l'homme se retrouve face à une séparation

entre ces nouveaux outils et lui. Dans ses écrits G.Simondon évoque un malaise de ses contemporains du XXème siècle envers la technologie qui entraîne un problème de civilisation. Selon lui cela viendrait de la mauvaise compréhension de l'objet technique. Il ne s'agit pas seulement de le connaître en surface mais d'approfondir sa technicité comme un mode de rapport entre homme et monde. En s'appuyant notamment sur les écrits de G.Simondon, il serait intéressant de comprendre pourquoi l'homo faber du XXIème siècle se cache derrière les pratiques manuelles alors qu'il est face à des outils technologiques qu'il a pourtant lui-même mis au point ? Qu'est ce qui fait que, à l'heure actuelle, nous n'arrivons pas à comprendre pleinement cette nouvelle culture technique ?

Ces nouveaux outils sont pourtant une imitation de ceux que l'on manipule depuis des siècles. Les logiciels nous offrent la possibilité d'utiliser ces médias anciens en les réinventant d'une manière nouvelle et dans un milieu différent. On parle de remédiation, c'est à dire la réhabilitation de ces outils. Cependant l'imprévu n'est pas au programme puisque les utilisateurs ne dépassent pas ce que les logiciels proposent. Anthony Masure s'interroge sur ce phénomène de "standardisation abusive" des productions. La singularité de chacun semble s'être effacée derrière les menus prédéfinis des logiciels qui font croire que la création est quelque chose de facile et automatisent nos usages. Bernard Stiegler marque une différence entre les mots usage et pratique. Quand on fait l'usage de quelque chose on utilise l'objet dans sa fonction prévue. Tandis qu'avec la pratique les contraintes sont libres. C'est dans l'idée de "champ des possibles" qu'A.Masure pense qu'il faut envisager le numérique, comme un milieu plutôt que comme un outil unique. Il peut être amusant de tester et de comparer des logiciels fermés comme Photoshop à des logiciels de création dont la licence est libre. Est-il possible d'introduire de l'imprévisible dans ce milieu qui semble si paramétré ? L'artisan qui cherche à progresser passe par l'inconnu en tentant une pratique autre. Il introduit dans ces gestes, qui semblent programmés, une manière nouvelle d'utiliser l'outil, par exemple, et parvient ainsi à innover. Richard Sennett parle de "saut intuitifs", mais c'est une notion qui apparaît dans la routine puisque "l'intuition se travaille". C'est en cela qu'il est intéressant de mettre en lien logiciels et artisanat. Peut-être qu'en tentant une pratique des logiciels plutôt qu'un usage nous arriverons à dépasser ces outils technologiques et à nous les approprier. L'inverse fonctionne aussi, pourquoi ne pas décroïsonner l'artisanat en l'ouvrant aux nouvelles technologies ? L'atelier Letter Press de Paris, que j'ai pu rencontrer, sont dans cette démarche d'ouvrir un mode d'impression ancien au plus grand nombre. Ils proposent de travailler avec des illustrateurs notamment, aux styles et milieux variés. C'est la rencontre entre un imprimeur "à l'ancienne" et des modes de représentation contemporains. L'échange est aussi bien technique qu'humain. Pour ce projet il serait bien de rencontrer davantage d'imprimeurs utilisant une technique ancienne et de les questionner sur leur adaptation à la société actuelle, à la concurrence avec l'industrie et surtout aux nouvelles technologies.

Cette envie d'articuler artisanat et industrie est une philosophie que l'on retrouve dans le mouvement anglais des Arts and Craft (1880-1910), littéralement Arts et Artisanat. Il est à mettre en lien avec ce qui se passe aujourd'hui dans le graphisme. Pour le père de ce mouvement, William Morris et son livre l'Art et l'Artisanat, l'artisan-artiste ne s'épanouit que si il participe à toute la fabrication de son produit, c'est-à-dire qu'il doit maîtriser toutes les étapes. Un point de vue qui va à l'encontre de systèmes industriels comme le Taylorisme qui, avec la division du travail, ne permettent à l'ouvrier de n'effectuer qu'une tâche courte et répétitive. L'envie des Arts and Craft était de réhabiliter le travail fait main et de sauvegarder les techniques traditionnelles. Ces techniques comme la linogravure, le gaufrage, la reliure, la gravure sur cuivre associées aux matières et aux outils que l'on possède aujourd'hui prendraient une toute autre forme. Pour cela une bonne connaissance à la fois des pratiques manuelles et des outils technologiques est nécessaire. Une articulation entre artisanat et industrie est-elle envisageable et à quelle échelle ?

LOGIQUE COLLABORATIVE

Jessica Helfand, critique et auteur spécialisée dans le design graphique, dit que “la mission du graphisme, comme celle des réseaux sociaux, a toujours été de créer des liens entre les gens. C’est dans la sphère publique que le graphisme a sa raison d’être.” Cette citation laisse apparaître beaucoup de perspective dans la manière de concevoir le graphisme aujourd’hui. Il n’est pas question de créer seul dans son coin, mais au contraire d’ouvrir la création, de partager et de mettre en place des réseaux. L’envie qui se développe aujourd’hui est d’inscrire la création dans une logique collaborative, c’est-à-dire dans une dynamique de partage. C’est une manière de fonctionner que l’on retrouve dans l’artisanat. L’artisan a besoin des autres corps de métier pour échanger sur les choses qu’il ne connaît pas. Le graphisme actuel fonctionne de plus en plus de cette façon et s’ouvre ainsi aux autres. Il y a un décloisonnement qui s’opère entre les différents savoirs. La démocratisation des moyens de fabrications permet cette ouverture, on pense notamment aux outils technologiques et numériques avec la notion d’open source. Il s’agit de rendre accessibles ces nouveaux savoir-faire en donnant à tous leur manière de fonctionner. Cette ouverture aux informations se voit aussi avec une circulation hyper-textuelle et hyper-média. Certains disent que l’on a jamais autant écrit qu’aujourd’hui. Des outils comme les Wikis y contribuent. Ces espaces de lecture, d’écriture et de documentation sont à lire dans une logique évolutive, il s’agit de fragments de textes plus vastes encore à écrire collectivement. Ils permettent une communication mondiale ainsi qu’une amélioration permanente et collaborative des projets.

La logique collaborative peut se définir par les mots d’Annick Lantenois, dans son livre *Le Vertige du Funambule* : participer, contribuer et accompagner. Cette devise se retrouve dans les ateliers communautaires, les Fablabs. Dans ces lieux le DIY (Do It Yourself) et le DIWO (Do It With Others) sont rois. Ces espaces de création ouverts remettent en question la notion d’industrie. Ils sont des usines à échelle privative ouvertes à tous. Ce sont en quelque sorte des miniaturisations de l’industrie. On y retrouve des outils comme l’imprimante 3D, la fraiseuse numérique ou encore de quoi pratiquer l’électronique. Mais à l’inverse des usines qui produisent en série, les Fablabs proposent de produire avec les outils de l’industrie mais sur mesure. Ainsi le designer devient “artisan” en produisant son projet du début à la fin, tout en échangeant des connaissances. Le LFO, qui est un des Fablabs de Marseille, est encre dans cette envie de partage et permet à chacun d’apprendre aux autres ce qu’il sait. Raynaud Blondeau, le directeur du Fablab Net-iki (Jura) voit dans le Fablab un moyen de “lutter concrètement contre la première des dépossessions : celle des savoirs et des savoir-faire.” L’idéal pour ce projet serait de rencontrer différents Fablabs pour comprendre leur manière de fonctionner et de percevoir cet artisanat 2.0. L’expansion des Fablabs serait-elle la prochaine révolution industrielle ? Et l’artisanat contemporain serait-il une industrie repensée ? Avec cette démocratisation de la fabrication, le graphiste se voit offrir la possibilité de remanier ses outils classiques. L’imprimante 3D lui offre une nouvelle manière de sculpter ses outils, tandis que des matières innovantes, comme l’encre conductible, viennent troubler sa manière de concevoir. Tout ces outils technologiques, dont la liste a été rédigée par le fondateur des Fablabs, Neil Gershenfeld, seront à approfondir en fonction des besoins du projet. Cet artisanat contemporain est-il le début d’un nouveau graphisme, dans une société où nous n’aurions plus besoin d’avoir peur des outils technologiques mais au contraire de les associer à nos pratiques manuelles pour retrouver une singularité propre à chacun dans les productions ?