

GLOSSAIRE & SOURCES

ARTISANAT 2.0 - MARINE LAURENT

GLOSSAIRE & SOURCES

GLOSSAIRE p.5

SOURCES p.21

ARTICLES p.21

ESSAIS p.22

WEB p.23

AUTRES p.26

1. GLOSSAIRE

Amateur

Emprunté au latin amator = « celui qui aime », dérivé de amare = aimer. Un amateur est celui qui exerce une activité en dehors du cadre professionnel, souvent sans rémunération, et dont la motivation est essentiellement due à la passion. Les pratiques amateurs supposent un engagement personnel. Le mot est parfois connoté péjorativement notamment par l'implication d'un manque de compétences. Pourtant, aujourd'hui, le web participatif facilite la collaboration des amateurs à l'élaboration du savoir.



Arduino

C'est une carte électronique composée d'un microcontrôleur, qui se programme sur l'ordinateur. Il permet de diriger n'importe quel appareil en planifiant leur fonctionnement. Les schémas électroniques et les codes sources sont distribués librement et téléchargeables gratuitement.

Artisanat

Voir le livret ATC

Arts and Crafts

Ce mouvement artistique est né en Angleterre dans les années 1860, et se développa jusque dans les années 1910. Le père fondateur du mouvement est William Morris, fabricant designer textile, imprimeur, écrivain, poète, conférencier, peintre, dessinateur et architecte britannique. L'une des principales préoccupations de ce mouvement d'artistes-artisans est l'inquiétude face au progrès industriel qui révolutionne l'organisation sociale et la manière de travailler (division des tâches et ouvrier spécialisé sur une tâche seulement). Or pour eux, le bonheur et l'épanouissement réside dans l'artisanat et le fait main, et notamment dans la participation du début à la fin de la réalisation d'un

objet. Leur deuxième grande idée était que l'art devrait intervenir partout, et notamment dans les objets usuels (vaisselles, reliure, luminaire, etc). Cette vision est l'idée fondatrice du design, c'est pour cela que William Morris est considéré comme l'un des pères du design. Les créations étaient réalisées soit en pièce unique soit en petite série. L'Arts and Crafts a été le premier mouvement à rapprocher les Beaux-Arts et les Arts-Appliqués. Ils prônent la cohésion sociale des communautés dans lesquelles l'artisan éprouve du plaisir dans le travail manuel.

Authentique

Authentique signifie « dont l'origine, la réalité ou l'auteur sont certifiés et ne peuvent être mis en doute ». L'emploi normal en langue classique et moderne, lorsque l'on parle de choses, désigne qu'elles sont véridiques, indiscutables et non affectées. Dans ce cas où l'on parle de produit, l'adjectif authentique désigne également une conformité à certaines règles de fabrication.

Automatisation

Le mot automate vient du grec automates qui signifie « qui se meut de lui-même ». L'automatisation est l'ensemble des opérations techniques conduisant à réduire, voire à supprimer, la part de l'intervention humaine directe dans les processus de production industrielle, d'analyse et de gestion. En mécanique, un automate est une machine imitant les mouvements d'un être vivant. En informatique, un automate est une machine servant à traiter de l'information.

Autonomie

L'autonomie est la capacité de quelqu'un à être autonome, c'est à dire à ne pas être dépendant d'autrui. On parle, par exemple, d'autonomie lorsqu'une personne a la faculté de se déterminer par soi-même, de choisir et d'agir librement. De manière générale, c'est le caractère de quelque chose qui fonctionne ou évolue indépendamment d'autre chose.

Atelier

L'atelier est un espace consacré au travail et à la fabrication, que ce soit dans une usine, chez un artisan ou un artiste.

Collaborer / collaboration

« Travailler avec » / « travailler en commun ». C'est l'acte de s'associer pour travailler ou réfléchir ensemble afin d'atteindre des objectifs

communs. L'internet est aujourd'hui l'outil principal permettant un travail collaboratif, qu'il se fasse à proximité ou à distance. On peut citer en exemple l'utilisation des réseaux sociaux, des massages instantanées, du partage de fichiers en ligne ou encore des conférences audio.

Collectif

Quelque chose de collectif signifie quelque chose de commun, de conjoint, qui est effectuée à plusieurs.

Communauté

Au sens étymologique, la communauté est un groupe de personne *-cum*, qui partage quelque chose *-munus*. Une communauté désigne donc un ensemble de personnes qui sont unis et partageant les mêmes caractéristiques (mode de vie, culture, langue, intérêts, opinions, vision sociale, ...). Il existe des communautés administratives, scientifiques, virtuelles, internationales, religieuses, linguistiques, etc.

Dématérialisation

Voir la définition de numérisation.

Démocratiser

Démocratiser revient à rendre quelque chose accessible au plus grand nombre.

Design

Le design est terme très large, qu'il est difficile de définir puisqu'il est constamment réinventé en fonction de chaque époque et de chaque culture. Il est né avec la Révolution Industrielle. Le design a permis de retrouver la dimension esthétique des objets industriels et des décorations. Il est aujourd'hui omniprésent, de la voiture à l'appareil ménager, du mobilier à l'emballage de tout chose. Il s'applique à l'art ou à la technique visant à concilier la beauté des formes avec l'usage que l'on fait des objets et les conditions industrielles de leur production. En d'autres termes, il est un processus intellectuel créatif et pluridisciplinaire qui a pour but de traiter et d'apporter des solutions à des problèmes de tous les jours, petits et grands, qu'ils soient sociaux, politiques, scientifiques et environnementaux.

« Le design a d'innombrables concertations. Il est l'organisation en un équilibre harmonieux de matériaux, de procédés et de tous les éléments

tendant à une certaine fonction. Le design n'est ni une façade, ni l'apparence extérieure. Il doit plutôt pénétrer et comprendre l'essence des produits et des institutions. Sa tâche est complexe et minutieuse. Il intègre aussi bien les besoins technologiques, sociaux et économiques, que des nécessités biologiques ou les effets psychologiques des matériaux, la forme, la couleur, le volume, l'espace. Le designer doit voir, au moins d'un point de vue biologique, l'ensemble et le détail, l'immédiat et l'aboutissement. Il doit concevoir la spécificité de sa tâche par rapport à la complexité de l'ensemble. Sa formation doit porter tant sur l'utilisation des matériaux et des technologies que sur la connaissance des fonctions et des systèmes organiques ».

Lazlo Moholy Nagy - enseignant au Bauhaus - 1947

« Le design est devenu l'outil le plus puissant avec lequel l'homme forme ses outils et son environnement. »

Victor Papanek - designer et enseignant

Design graphique

Le design graphique est une discipline qui consiste à traiter des informations par le visuel. C'est une création, un choix et une utilisation d'éléments graphiques visant à élaborer un objet de communication. Ce traitement formel des informations et des savoirs permet de structurer l'inconscient de la lecture et l'organisation du lisible et du visible.

« Traiter visuellement les informations, les savoirs et les fictions, c'est donc concevoir graphiquement leur organisation, leur hiérarchie, c'est concevoir une syntaxe scripto-visuelle dont les partis pris graphiques orientent les regards, les lectures. » Annick Lantenois Le vertige du Funambule - Le Design graphique, entre économie et morale - Paris - Éditions B42 - 2013 - p.7

Dispositif

Tout ce qui a, d'une manière d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. D'après Giorgio Agamben.

Division des tâches

Aussi appelée Taylorisme ou Organisation Scientifique du Travail (OST), et définie par l'ingénieur américain Frederick Winslow Taylor dans les années 1880. C'est une méthode de gestion et d'organisation des ateliers de production. Il ne faut pas confondre Taylorisme et Fordisme, ce dernier

prend appuis sur l'OST mais y ajoute la notion de travail à la chaîne. En ce qui concerne la vision des tâches, il s'agit d'une organisation du travail permettant d'obtenir un rendement maximum et d'augmenté les profits en réponse à l'essor de l'industrialisation et à la production de masse qui, selon Taylor, mérite un minimum d'organisation et de discipline pour arriver à ses fins. Les tâches sont parcellisées et les ouvrier, appelés ouvriers spécialisés, sont considérés comme des exécutants sur une tâche précise. C'est ainsi que s'introduit une séparation entre réflexion et exécution dans le monde du travail.

Do It Yourself (DIY)

Traduction littérale en français : « Faites-le vous-même » / « Fais-le toi-même ». Le DIY n'est pas l'ère où tout le monde est artisan par obligation, mais l'ère où chacun peut devenir artisan par choix. Au sens propre, le DIY désigne le fait de construire, modifier ou réparer un objet par soi-même, sans l'aide d'experts. Sa philosophie se rapproche du bricolage ou de la bidouille. L'utilisateur n'est plus un simple spectateur ou consommateur. Il participe, il échange sur ses connaissances, il diffuse son travail, il pratique, il invente, il recycle les matières premières, il cherche, il expérimente, il prend son temps. Cette volonté du faire se base sur l'envie d'explorer d'autre processus de création et de manières de faire. L'expérimentation, au centre de la démarche, est stimulée par les conditions de production et la matière disponible.

Dans les années 50, l'expression Do It Yourself était utilisée pour définir ceux qui ne voulaient se contenter de consommer, mais également d'améliorer ce qu'ils avaient acheté.

C'est dans les années 60-70, avec l'essor de la contre-culture et les mouvements de refus de la société de consommation, que le DIY prend une tournure plus politique.

Paradoxalement, le DIY est aujourd'hui devenu un marché, voir même une industrie. Magasins, livres, émissions et magazines lui sont consacrés. Avec la démocratisation d'internet et de l'ordinateur personnel, les ressources de DIY en ligne sont en forte progression. On trouve énormément de blogs personnels où les utilisateurs font part de leur propres expériences sous forme de vidéos tutoriel. Ce succès trouve aussi avec internet des places de marché, comme etsy.com qui permet à ses utilisateurs de vendre les objets qu'ils ont fabriqués.

Do-ocratie

Signifie aussi « le pouvoir du faire ». La do-ocratie reconnaît la légitimité des actions à ceux qui en prennent l'initiative (définition de Michel Lallement).

C'est une forme d'auto-organisation dans laquelle les individus s'assignent eux-mêmes des tâches et les exécutent, en toute responsabilité. Le moteur de do-ocratie carbure à la confiance et à la passion. Il suffit d'avoir des idées et on les réalise en appelant les autres à vous rejoindre, et vous aider. On ne reçoit pas d'ordre, les décisions se prennent en faisant. En do-ocratie, chacun a de l'influence ou du pouvoir à la mesure de ce qu'il fait. C'est un modèle particulièrement efficace pour faciliter la prise d'initiative et l'implication par le plus grand nombre. La Do-ocratie est au cœur du fonctionnement des wikis et des hackerspaces.

Définition provenant de <https://blogs.mediapart.fr/edition/la-revue-du-projet/article/031114/les-mots-clefs-de-l-univers-des-fab-labs>

Ductus

Le chemin de la main pour dessiner une lettre. Inscrit culturellement.

Économie circulaire

Cette expression désigne un concept économique qui est lié au développement durable. L'économie circulaire se rapproche d'autres notions économiques comme l'économie verte, l'économie de l'usage ou de l'économie de la fonctionnalité. L'objectif principal de ce type d'économie est de produire des biens et des services tout en limitant la consommation et le gaspillage des matière première et des sources d'énergie non renouvelables.

Économie collaborative

C'est une activité humaine qui vise à produire de la valeur en commun et qui repose sur de nouvelles formes d'organisation du travail. Cette organisation est d'avantage horizontale que verticale : mutualisation des biens, des espace et des outils, organisation des citoyens en réseau ou communauté. Le développement de cette économie est dû aux nouvelles technologies et aux nouveaux moyens de communication, comme internet sans quoi l'économie collaborative n'existerait pas. Elle prend place dans différents domaines comme la consommation (couchsurfing, covoiturage, etc), les modes de vie (coworking, habitat collectif, etc), la finance (crowfundin,etc), ou encore la production contributive (fab labs, hackerspaces, DIY, wiki, etc).

Expérimenter

Expérimenter c'est essayer et connaître quelque chose par l'expérience.

FabLab

Un FabLab est l'abréviation de FABrication LABoratory, littéralement « laboratoire de fabrication ». C'est une plateforme collaborative de prototype rapide d'objets physiques. Ces lieux sont ouverts et s'adressent à tout le monde, à ceux désireux d'expérimenter, de passer rapidement du concept au prototype, d'enrichir ses connaissances pratiques, etc. Ils s'inscrivent dans un réseau international de Fab Labs qui, grâce à internet et aux plateformes de partage, permet de communiquer, d'échanger et d'améliorer des projet à travers le monde. Un FabLab est donc à la fois une communauté locale et une communauté mondiale. La plupart du temps, on retrouve des machines de niveau professionnel permettant un prototype rapide de toutes sortes d'objets. La liste des machines nécessaires dans un FabLab a été définie par le MIT, dans la charte des FabLabs ¹. Elle est la définition de la philosophie Fab lab, c'est donc le respect de cette charte qui permet de prétendre au label « fab lab ». Ces espaces sont donc à la fois une mise à disposition d'outils d'usinage et aussi des lieux de rencontre ou l'on peut échanger et de partager sur des expériences et des connaissances. La notion d'ouverture est très importante, Fabien Eychenne en donne une définition précise « Contrairement à des unités de prototypage rapide que l'on peut retrouver dans des entreprises, dans des centres spécialisés dédiés aux professionnels, les fab labs sont ouverts à tous, sans distinction de pratiques, diplômes, projets ou usages » ². Ces espaces ouverts à tous permettent d'abaisser les barrières transdisciplinaires et transgénérationnelles, au profit d'une production collaborative.

¹ - Charte des Fablabs : <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/> (en anglais) - <http://www.labfab.fr/charte-fablab/> (en français).

² - Fab Lab - L'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle - Fabien Eychenne - Fyp Éditions - 2012 - p.10

Geste

Il s'agit d'un mouvement, volontaire ou involontaire, visant à accomplir une action.

Hacker

Ce mot vient de l'anglais hack qui signifie bidouiller, bricoler. En français il peut se traduire par didouilleur. À l'inverse de l'image répandue du hacker, qui le définit comme un méchant pirate, c'est une personne qui ne souhaite pas subir les technologies et cherche donc à se les approprier et à en prendre le contrôle pour les dépasser et les détourner, mais sans pour autant les détruire. C'est un spécialiste d'informatique

qui programme en prenant du plaisir à solutionner des problèmes complexes. L'éthique hacker incarne un rapport au travail fondé sur la passion et le développement personnel. En cela un hacker peut être surnommé l'artisan de la bidouille.

Hackerspace

Les hackerspaces découlent de la culture hacker. Ils sont à voir comme des laboratoires communautaires ouverts à tous. Ce sont donc des lieux cosmopolites, où se rassemblent des personnes très variées, avec l'objectif commun de partager, tout en utilisant les technologies et le numérique. Ces lieux d'apprentissage et de partage sont fondés sur les règles de la do-ocratie (voir définition). La transmission et le partage de connaissances prend souvent la forme d'ateliers, de présentations ou bien de conférences. En plus de fournir des connaissances, ils fournissent de l'espace à leurs membres pour qu'ils puissent mener à bien leurs projets personnels, ou collaborer avec d'autres membres. À l'inverse des FabLabs, ils ne reposent pas sur la charte définie par le MIT. Les hackerspaces trouvent leur racines dans la contre culture des années 60 et les mouvements autonomes. Les premiers hackerspaces se sont, par exemple, développés dans des squats, des cafés alternatifs ou des friches industrielles. Le plus connu est sûrement Noisebridge à San Francisco.

Hardware

Le hardware qualifie le matériel informatique dans son ensemble, cet équipement matériel peut être manique, magnétique, électrique ou électronique. Il s'oppose au software, qui désigne les programmes, les logiciels ou les CD.

Imprimante 3D

L'impression 3D est la création d'objets en trois dimensions, à partir d'un fichier numérique qui contient l'objet dessiné sur écran grâce à un logiciel de CAO. Le fichier 3D est envoyé à une imprimante 3D qui le découpe en tranches et dépose de la matière couche par couche pour obtenir la pièce finale. Il s'agit d'une impression par addition de matière. Cette technique est rentable pour de petites séries et la production décentralisée. Elle utilise différentes matières comme le plastique, le métal, le plâtre, la céramique et bien d'autres encore.

Individu

En latin médiéval, individu correspond à « ce qui est indivisible ». Ce mot est employé au sens large désignant un « être formant une unité distincte ». Il désigne un membre d'une collectivité humaine.

Individuation

C'est un concept établi par Gilbert Simondon, qui indique que chacun peut être responsable de lui-même, être critique face à une reprise en main de ses désirs et de son existence. Il s'agit, pour un individu, de se distinguer des autres de la même espèce ou de la même société dont il fait partie, c'est à dire le fait d'exister en tant qu'individu. L'individuation est à la fois psychique (« je »), collective (« nous ») et techniques (le milieu qui relie le « je » au « nous »). À l'inverse, une désindividuation est la mise à l'écart de la conscience de soi du fait d'être associé à un groupe.¹

¹ - <http://arsindustrialis.org/individuation> (consulté le 19/02/16).

Industrie

L'industrie est l'ensemble d'activités qui aboutissent à la production de richesses, à partir de la transformation de matières premières. Il s'agit d'une production en série et à grande échelle. L'industrie est la stabilisation des savoir-faire et l'automatisation des savoirs. L'industrie est marquée par de grandes révolutions. La Première Révolution Industrielle début dès la fin du XVIII^{ème} siècle avec le développement du charbon comme source d'énergie, de la vapeur et de la sidérurgie. Une seconde révolution commença vers la fin du XIX^{ème} siècle avec l'exploitation des premiers gisements pétroliers, le développement de la grande chimie et l'électricité. Le développement massif de l'électronique (informatique, robotique, etc), est-il à voir comme la Troisième Révolution Industrielle ?

Laboratoire

C'est un lieu d'explorations, de recherches, d'expériences.

Machine

Il s'agit d'un produit fini mécanique capable d'utiliser une source d'énergie pour effectuer par elle-même, sous la conduite ou non d'un opérateur. Une machine peut être fixe (machine-outil, machine à laver...) ou mobile (locomotive, tondeuse à gazon...). La différence avec l'outil est que ce dernier nécessite d'être supporté par une machine ou

maintenu par un utilisateur même si il s'agit d'un dispositif similaire. Les premières machines n'étaient que des simples organes de réorientation ou de démultiplication de l'effort humain. Les machines modernes peuvent être des appareils spécialisés dans l'exécution d'une tâche complexe.

Machine-outil

Une machine-outil est un équipement mécanique destiné à exécuter un usinage avec une précision et une puissance adaptées. C'est un moyen de production servant à maintenir un outil fixe et à lui imprimer un mouvement afin d'usiner ou de déformer une pièce ou un ensemble fixé sur une table fixe ou mobile. Purement mécaniques à l'origine, elles ont bénéficié de tous les progrès de l'électrotechnique et de l'électronique, et ne cessent de se perfectionner. Les machines-outils se distinguent des outils mécanisés qui, comme les outils traditionnels, sont directement actionnés par l'homme, mais comportent en plus une assistance électrique ou pneumatique.

Matière

Toute substance spécifique qu'on peut connaître par ses propriétés, qui constitue les choses et qui peut être perçue par les sens. La matière première est un produit de base non élaboré ayant subi une première transformation et dont on tire des produits manufacturés.

Mécanisation

Il s'agit de la suppression de l'effort physique direct ou du remplacement d'un outil manuel par une machine alimentée par une source d'énergie autonome. Cette transformation de la production se généralise lors du passage de la manufacture à la fabrication industrielle. La mécanisation s'accélère aujourd'hui dans l'industrie grâce à la robotisation.

Maker

En français il peut se traduire par faiseur, c'est à dire « celui qui fait ». Ce terme désigne les personnes passionnées qui aiment créer, détourner ou bricoler pendant leur temps libre, souvent les technologies et en utilisant leurs mains. Le maker est donc au sens large l'artisan-bricoleur de la fabrication numérique.

Makerspace

Les makerspaces sont des lieux ouverts de travail collaboratif. Chaque lieu est unique, sa finalité est déterminée par la communauté d'utilisateurs qui se l'approprie. De ce fait les outils et les machines sont également variés et définis en fonction des besoins de la communauté, mais on note tout de même que l'on retrouve souvent, si ce n'est toujours, des équipements numériques. Ces lieux s'inscrivent dans la culture « maker » (= la culture « faire »), ce qui fait que l'on y retrouve les valeurs du travail collaboratif et ouvert, la force de la communauté et du partage ou encore la remise en cause de l'industrie capitaliste.

MIT

Massachusetts Institute of Technology. Le MIT est un institut de recherche et une célèbre université américaine de l'état du Massachusetts, à proximité de Boston. Elle a été fondée au XIX^{ème} siècle pour répondre à un besoin croissant en ingénieurs. Bien que l'institut soit devenue pluridisciplinaire, elle conserve un enseignement spécialisé en science et en technologie laissant une large place à l'expérimentation et à l'application technologiques et industrielles. En 2002, elle est la première université à mettre l'intégralité de ses cours en ligne, sur Internet.

Mouvement « faire »

C'est une culture contemporain constituant une branche de la culture DIY, tournée vers la technologie. La pratique de ce mouvement aime à mélanger électronique et robotique à des activités plus traditionnelles comme la métallurgie ou la menuiserie. L'envie de cette culture est d'utiliser de manière innovante la technologie et d'encourager l'invention et le prototypage. Pour se faire, l'apprentissage de compétences et leur transmission puis leur application créative sont primordiales. L'apprentissage se fait par la pratique dans un cadre social, il est informel, communautaire, collaboratif et partagé. Dans ce mouvement faire et travail riment avec plaisir et accomplissement personnel.

Numérisation

La numérisation est un processus de transformation qui mène les contenus d'un état vers un autre. C'est la conversion de données analogiques en données numériques, mais pas pour autant la suppression des supports physiques. À l'inverse de la dématérialisation, avec laquelle il ne faut pas la confondre, qui est à percevoir comme une

perte. C'est à dire le passage d'un environnement physique à une gestion entièrement numérique. Annick Lantenois compare la dématérialisation des contenus à la décomposition des organismes vivants.¹

1 - Annick Lantenois - Le vertige du Funambule - Le Design graphique, entre économie et morale - Paris - Éditions B42 - 2013 - p.62

Objet connecté

Très simplement, l'objet connecté est un objet électronique connecté sans fil. Il partage des informations par le biais d'internet ou d'un réseau, avec un ordinateur, un smartphone ou autre. Ces objets sont aussi appelés IOT ce qui signifie, selon la traduction de l'anglais, l'Internet des Objets. Cet Internet des Objets représente l'extension d'internet à des choses et des lieux du monde physique.

Open Source

C'est un ensemble de conditions nécessaires pour qu'une licence puisse être considérée comme libre par l'Open Source Initiative. Un logiciel libre est un logiciel distribué selon une licence libre. Ce logiciel peut être utilisé, modifié et redistribué sans restriction par la personne à qui il a été distribué. À l'inverse du logiciel propriétaire, le logiciel libre est fourni avec son code source.

Outil / Instrument

D'après Simondon, un outil est utilisé pour sa fonction première. Alors que l'instrument permet de concevoir autrement une situation, composer, aller au-delà de la fonction première. L'outil est un objet fabriqué qu'on tient à la main et qui sert à celle-ci de prolongement pour exécuter certaines opérations comme travailler la matière.

Ouvrier spécialisé (OS)

Il représente une personne qui effectue un travail déterminé ne nécessitant pas de qualification professionnelle. Sa formation se réduit bien souvent à un coup de main appris sur le tas. On attend de lui qu'il suive le rythme de la machine qui est quant à elle spécialisée. Durant les Trente Glorieuses, il a été le symbole d'un système productif qui pour produire de la richesse « sacrifiait » les hommes. Il ne faut pas le confondre avec l'ouvrier qualifié qui lui a reçu une formation professionnelle et a reçu un diplôme justifiant ses qualifications.

Pair-à-pair

Peer-to-peer en anglais. Il s'agit d'un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur. Ce système permet de rendre des fichiers accessibles, de mettre à disposition des ressources, de faciliter le partage d'informations.

Partager / Échanger

Donner une part de ce que l'on possède (objets ou connaissances) à quelqu'un, ouvrir ses connaissances par exemple. Dans le cas de l'échange il s'agit de recevoir quelque chose d'autre contre ce que l'on a donné, une communication réciproque. Communiquer.

Prolétarisation

Prolétaire vient du latin *proletarius* qui signifie « celui qui n'est considéré utile que par les enfants qu'il engendre ». Le prolétaire a ensuite été longtemps considéré comme celui dont les ressources viennent du travail manuel. C'est notamment avec Marx, qu'une définition moderne est donnée au prolétariat. À partir du XIX^{ème} siècle le prolétaire est opposé au capitaliste et au bourgeois. Marx parle de la classe ouvrière comme étant la première classe à être touchée par la prolétarisation, mais ne la définit pas comme étant le prolétariat. La prolétarisation est la conséquence de l'industrialisation qui transforme en ouvriers les populations rurales. Ce mot est également à définir comme la perte des savoirs, et en étant privé de ses savoirs le prolétaire est privé de son travail. Pourtant travailler s'est s'individuer. Selon Simondon, le prolétaire est désindividué par la machine qui a automatisé son savoir.

Prosommateur

Ce terme a été créé à partir des mots producteur et professionnel et consommateur. Il fait référence au fait que les consommateurs, longtemps restés passifs face à la production des objets, cherchent de plus en plus à se professionnaliser et à acquérir des compétences leur permettant de devenir acteurs. L'individu devient un travailleur avec une consommation active et critique.

Réseau

À partir de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, le réseau désigne un ensemble de personnes en liaison entre elles, directement ou indirectement.

Routine

Synonyme de répétition. C'est une habitude invétérée qui fait qu'on procède toujours de la même façon. La routine est un moyen d'acquérir une connaissance par une longue pratique, par une longue expérience, davantage que par l'enseignement.

Savoir-faire

Ou aussi savoir-pratiquer. Un savoir-faire est un art ou une technique de mise en œuvre correcte de toute les actions ou opérations permettant l'exécution d'une production artisanale ou industrielle. Il peut aussi être défini comme une pratique aisée d'un art, d'une discipline ou d'une profession. C'est une habilité qui peut être manuelle et/ou intellectuelle.

Singularité

Une singularité est le caractère original, unique, insolite de quelque chose ou quelqu'un. On parle aussi de caractéristique.

Taylorisme

Voir la définition de division des tâches.

Tiers lieux

C'est une notion qui a été introduite en 1989 par le sociologue américain Ray Oldenburg, permettant de désigner des lieux ne relevant ni du domicile ni du travail. Il s'agit donc d'environnements sociaux, se distinguant des deux principaux, à savoir la maison et le travail. Ils se situent entre la sphère privée et la sphère publique. Ces espaces modulaires sont dédiés à la vie sociale de la communauté. Ils permettent aux individus de se rencontrer, de se réunir et d'échanger. Là encore, la démocratisation massive d'internet a permis l'apparition de ces espaces, encore peu existants il y a quelques années. Les Fab labs, les hackerspaces et les makerspaces sont des tiers lieux.

Transmettre

Transmettre c'est faire passer quelque chose (des connaissances, des gestes) à ceux qui viennent ensuite.

Usage / Pratique

D'après le philosophe Bernard Stiegler, user une chose revient à utiliser l'objet dans sa fonction première, on parle d'usage et d'usager, alors que

la pratique ouvre le champ des possibles, les contraintes sont libres, ce qui permet au praticien d'ouvrir ses savoir-faire.

Wiki

Le wiki est un système informatique de gestion de contenu participatif. Il est basé sur la libre contribution puisqu'il permet la création, la modification et l'illustration collaboratives de pages dans un site web, par les internautes. Ce mot vient de l'hawaïen « wiki » qui signifie « vite », « rapide ».

2. SOURCES

2.1 // ARTICLES

Patrice Bollon

Le génie de la main (article sur Ce que sait la main).
 21/01/2010 - Philosophie magazine - #36
<http://www.philomag.com/les-livres/notre-selection/ce-que-sait-la-main-la-culture-de-lartisanat-2828>

Camille Bosqué

Des FabLabs dans les marges : détournements et appropriations
 2015 - Journal des anthropologues n°142-143

Fab labs - La démocratie du design
 2013 - L'Architecture d'Aujourd'hui n°398

Max Bruinsma

Le graphiste catalyseur
 Mars 2007 - Étapes n°142 - p.79

Anthony Measure

Le logiciel au pouvoir
 12/13 - Revue Interface numériques - #3 - volume 2
<http://www.anthonymasure.com/articles/manovich-logiciel-pouvoir>

Véronique Vienne

Jessica Helfand - La liste de ses envies
 Mai - Juin 2015 - Étapes n°225 - p.59



2.2 // ESSAIS

Jean Baudet

De l'outil à la machine - Histoire des techniques jusqu'en 1800
2004 - Éditions Vuibert

Yoann Bertrand

Tout le monde est graphiste
2008 - Mémoire de fin d'études - examen du Dnsep
École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg
<https://issuu.com/yoannbertrand/docs/y-bertrand-memoire-08>
<https://issuu.com/yoannbertrand/docs/ttlmonde-est-graphiste>

Sous la direction d'Ewen Chardonnet

Artisans numériques
Éditions HX - Collection Script
http://www.editions-hyx.com/sites/default/files/artisans_numeriques_hyx-access.pdf

Jean-Yves Chateau

Le vocabulaire de Gilbert Simondon
2008 - Édition Ellipse Marketing

Coordonné par Etienne Delprat

Système DIY - Faire soi-même à l'ère du 2.0 - Boîte à outils & catalogue de projets
2013 - Édition Alternatives

Fabien Eychenne

Fab Lab - L'avant-garde de la nouvelle révolution industrielle
2012 - Fyp Éditions - Collection La fabrique des possibles

Pierrick Faure

Machine à faire
2014 - Mémoire de Master en école de design
http://issuu.com/faurepierrick43/docs/memoire_pierrickfaure

Amélie Jury

Le graphiste artisan
2014 - Mémoire DSAA St-Ex

Michel Lallement

L'Âge du faire - hacking, travail, anarchie
Janvier 2015 - Éditions du Seuil

Annick Lantenois

Le vertige du funambule - Le design graphique entre économie et morale
2013 - Éditions B42

William Morris

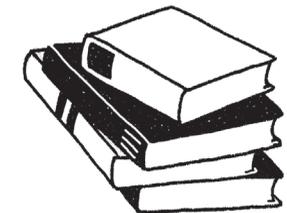
L'art et l'artisanat
Traduit de l'anglais par Thierry Gillyboeuf
2011 - Éditions Payot & Rivages
Rivage poche - Petite Bibliothèque

Étienne Ozeray

Pour un design graphique libre
Juin 2014 - Mémoire de 4^{ème} année - ÉnsAD
<http://www.etienneozaray.fr/libre-blog/tag/9-echanges/>

Richard Sennet

Ce que sait la main - La culture de l'artisanat
Traduction française par Pierre-Emmanuel Dauzat
2010 - Éditions Albin Michel



2.3 // WEB

(Tous les sites ont été vérifiés le 28/02/16)

Chambre de Métiers et de l'Artisanat

<http://www.artisanat.fr>

Christophe André

Vers un design libre

05/12/11 - Strabic

<http://strabic.fr/Vers-un-design-libre>

Sophie Fétro

Outils numériques artisanalement modifiés

27/11/11 - Strabic

<http://strabic.fr/Outils-numeriques-artisanalement>

Hubert Guillaud

FabLabs : refabriquer le monde

15/07/10 - internet Actu

<http://www.internetactu.net/2010/07/15/fablabs-refabriquer-le-monde/>

Vers un nouvel écosystème artisanal ?

24/10/13 - internet Actu

<http://www.internetactu.net/2013/10/24/vers-un-nouvel-ecosysteme-artisanal/>

Xavier de Jarcy

Avec les « Fab Labs », deviendrons-nous tous designers ?

01/09/12 - Télérama

<http://www.telerama.fr/scenes/avec-les-fab-labs-deviendrons-nous-tous-designers,85851.php>

Letter Proef Tuin

La plus petite société d'impression

<http://www.letterproeftuin.com>

Robert Maggiori

Haut les mains

07/01/10 à 00:00 - Libération

http://next.liberation.fr/livres/2010/01/07/haut-les-mains_603000

Jean-Marc Manach

La prochaine révolution ? Faites-la vous même !

26/10/10 - internet Actu

<http://www.internetactu.net/2010/10/26/faites-le-vous-meme-mais-quoi-mais-tout/>

Anthony Masure

<http://www.anthonymasure.com>

Makers : Fables Labs ?

01/13 - Strabic

Adobe : le créatif au pouvoir

06/11 - Strabic

L'imprévu des programmes

08/13 - Conférence donnée au 61ème Rencontres de Lure

Fernand Morun

Relations industrielles - volume 6 - numéro 2 - printemps 2011

<http://www.erudit.org/revue/ri/2011/v66/n2/1006172ar.html?vue=resume>

<https://www.erudit.org/revue/ri/2011/v66/n2/1006172ar.pdf>

Murmur

Cheval vert / 2roqs / Polygraphik / Splank

<http://m-u-r-m-u-r.me>

Michael Shiloh

Teach Me To Make

<http://www.teachmetomake.com/index.htm>



Rémi Sussan

Les enjeux de la fabrication personnelle
24/06/09 - internet Actu
<http://www.internetactu.net/2009/06/24/les-enjeux-de-la-fabrication-personnelle/>

Vincent Truffy

Les Fab Labs, ou le néo-artisanat
29/05/11 - Owni
<http://owni.fr/2011/05/29/les-fab-labs-ou-le-neo-artisanat/>

Weronika Zarachowicz

Je fabrique, tu fabriques, nous révolutionnons
14/06/14 - Télérama
<http://www.telerama.fr/monde/je-fabrique-tu-fabriques-nous-revolutionnons,113474.php>

Wikipédia

L'encyclopédie libre
<https://www.wikipedia.org>

2.4 // AUTRES

Dictionnaire historique de la langue française

Sous la direction d'Alain Rey
Juin 2012 - Édition Le Robert

Encyclopédie Bordas

Direction de l'ouvrage Pierre Hallouin
1998

