

RAPPORT DE STAGE
MAIN & MACHINE

ARTISANAT 2.0 - MARINE LAURENT

RAPPORT DE STAGE

MAIN & MACHINE

INTRODUCTION **p.5**

BRODY ARTYARD **p.7**

UN LIEU, PLUSIEURS FINALITÉS **p.7**

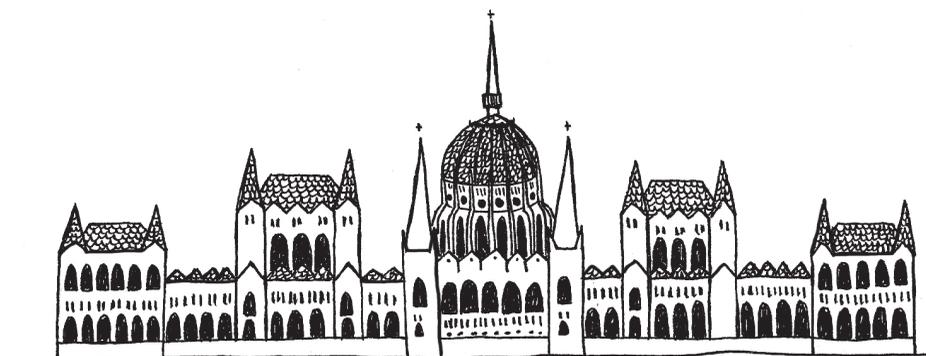
L'ILLUSTRATION
POUR COMMUNIQUER **p.8**

MAIN & MACHINE **p.11**

L'IMPERFECTION **p.11**

AUTOMATISATION **p.12**

MIMÉTISME & NUMÉRISATION **p.14**



Direction Budapest, capitale de la Hongrie, de juin à août 2015 pour trois mois de stage. C'est Brody ArtYard qui m'accueillera pendant cette période. Les rencontres faites grâce à son réseau international et ses multiples casquettes à la fois de studio d'impression et de galerie d'art, me permettront de m'interroger sur la place et le rôle du designer-artisan aujourd'hui. Trois mois pour expérimenter et comparer le fait à la main et le fait à la machine.

En France, il est vrai que l'on peut facilement rencontrer cette fascination actuelle pour les pratiques manuelles et la transmission des savoir-faire anciens. Le designer-artisan est de plus en plus présent dans le graphisme français actuel. On peut le noter par la multiplication des studios de graphisme qui se servent d'une technique d'impression manuelle, comme la sérigraphie, et de sur-mesure. Le graphiste ne se considère plus seulement comme une tête pensante, il souhaite pratiquer tout en retrouvant un lien entre corps et matière. C'est à dire être présent du début jusqu'à la fin du produit, à la fois concepteur et producteur. Tête et main cherchent à se rattacher pour mettre fin à cette séparation qui est apparue au cours de ces deux derniers siècles entre le travail intellectuel et le travail manuel. Ce désir de créer de A à Z, en marge du protocole standard, dans une structure à échelle humaine et avec un contexte économique personnel se retrouve dans les tiers-lieux. L'exemple type de ces espaces communs est le fablab, un site ouvert de fabrication où l'on peut passer du concept, au prototype, à la production.

Mon envie a été d'aller voir ailleurs si le besoin tête/main se faisait ressentir de la même manière. C'est en Europe de l'Est que j'ai choisi de me rendre. Ces trois mois de stage à Budapest, plongée dans une culture et une langue nouvelles, m'ont permis d'enrichir mes connaissances, mon réseau et mes pratiques. J'ai pu rencontrer des personnes du monde entier aux talents multiples, découvrir que les images sont un moyen de communication parfois plus utile que les mots, et surtout j'ai pu expérimenter et comparer des pratiques manuelles et

des pratiques numériques.

Cette expérience hongroise aura été un moyen de me questionner sur le rôle du designer-artisan dans le graphisme actuel, entre conception et fabrication. Aujourd'hui les techniques manuelles sont confrontées aux machines. Comment trouver un équilibre entre ces deux pratiques ?

1. BRODY ARTYARD

Brody ArtYard est un lieu aux multiples missions : galerie d'art, magasin, studio d'impression, et prochainement café. Des rôles et des personnes diverses qui m'ont permis donné l'occasion de travailler l'illustration comme un moyen de transmettre efficace.

1.1 // UN LIEU, PLUSIEURS FINALITÉS

C'est au 8, Vasvari Pal utca à Budapest que se trouve le studio Brody ArtYard. Pour le trouver, il faut oser s'aventurer en dehors de la rue passante Kiraly puis sonner pour que quelqu'un vienne vous accueillir et vous invite à découvrir ce lieu en constante ébullition, où réflexion et production ne font qu'un. C'est d'abord la partie magasin qui vous reçoit avec ses sérigraphies suspendues et ses étagères de risographies. Puis vient l'espace principal d'exposition et de travail en même temps. Derrière, se trouve le joli bazar du studio d'impression. On se perd entre les nombreux cadres pour la sérigraphie, les énormes cartouches de la risographie et les autres instruments. C'est la très dynamique Claudia Martins, originaire du Brésil, qui est à la base de ce lieu créatif. Elle est épaulée par les deux Hongroises, Evelin Pal qui gère la communication, et Mimma Nosek, graphiste et illustratrice. L'imprimeur est lui aussi hongrois, Janosh, un homme au caractère timide mais aux savoir-faire précis.

L'orientation choisie par Brody ArtYard est d'avantage tournée vers l'art. Les travaux dits du « milieu du design » étant déjà présentés dans un studio du même type, Printa, auparavant créé par Claudia Martins. Elle a emmené avec elle cette envie d'exploiter cette technique d'impression manuelle qu'est la sérigraphie, mais cette fois-ci pour l'appliquer au champ de l'art et de l'illustration notamment. Ce désir



de communiquer et d'éditer des artistes internationaux et hongrois se retrouve dans la philosophie du groupe dont fait partie le studio, Brody House Group. Il se compose de quatre anciens bâtiments aux murs chargés d'histoire, rénovés et transformés. On trouve Brody Apartment et Brody House, des appartements et des chambres d'hôtel dont les décors changent en fonction des artistes et des demandes; Brody ArtYard, la galerie d'art et studio d'impression. Et enfin, il y a Brody Studios, un lieu où se déroulent les événements, souvent privés, organisés pas le groupe. L'esprit Brody se veut bohème chic par un aspect négligé et ancien apporté au décor (murs, mobilier) et qui pourtant est réalisé au centimètre près, une liberté contrôlée qui a un prix pour ses membres.

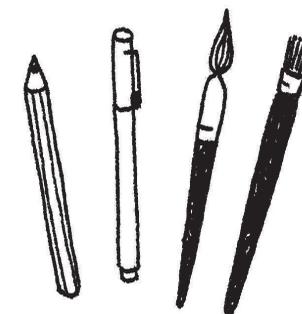
1.2 // L'ILLUSTRATION POUR COMMUNIQUER

Pendant mon stage j'ai été accompagnée par deux autres stagiaires. Anna, étudiante allemande en design graphique spécialisée en édition et Jeannet, étudiante norvégienne en photographie. C'est au sein de cette équipe de stagiaires internationales que j'ai trouvé ma place en tant qu'illustratrice pendant un projet de catalogue, qui nous avait été confié, ayant pour but de présenter Brody House Group. On m'a proposé d'illustrer le catalogue pour appuyer les propos, compléter les photos et ajouter du dynamisme. Ce projet de longue haleine a été le moyen de mettre en avant l'image comme un langage à part entière. Lors d'une semaine de workshop avec des Hongrois ce ressenti s'est vraiment accentué. L'échange par les mots pour expliquer une technique n'étant pas le plus simple, ce sont alors les gestes et le dessin qui ont pris le relais. Montrer devient plus approprié que dire. Richard Sennett défend cette réflexion et va plus loin en disant que les capacités d'explications verbales sont peut-être dépassées par le champ de compétences et de savoirs que nécessite le travail artisanal.¹ Le langage n'est pas suffisamment adéquat à la transmission des mouvements physiques du corps humain. J'en ai moi-même fait l'expérience dans mon apprentissage de la sérigraphie et de la risographie. Ce n'est pas seulement en écoutant les explications de Janosh que j'ai appris, mais par l'expérimentation et la répétition. L'acquisition de la compétence se fait par la pratique.

Le second aspect qui m'est apparu avec l'illustration est le rapport à la reconnaissance du temps de travail, un point qui n'est pas toujours évident pour celui qui ne pratique pas. Le graphiste actuel

¹ - Richard Sennett - Ce que sait la main - La culture de l'artisanat - Traduction française par Pierre-Emmanuel Dauzat - 2010 - Édition Albin Michel - p.133

doit sans cesse réapprendre les savoirs manuels et numériques constamment remis à jour. Il m'a fallu apprendre à jongler entre le crayon, un savoir déjà acquis, et la tablette graphique, encore peu connue, afin de répondre à des commanditaires pointilleux. Cette alternance de techniques a demandé un apprentissage et surtout une adaptation à un nouvel outil imitant mon instrument ancien. Le choix d'un outil et la maîtrise que l'on en a ont forcément un impact sur le temps de travail. Selon l'emploi qui en est fait, la machine peut se positionner aussi bien comme complément du fait-à-la-main que comme un remplaçant. Mais alors, avec la mise à jour permanente des technologies qui automatisent notre quotidien, qu'en est-il du rapport de l'homme avec le travail ? La reconnaissance du temps passer à travail et l'individuation par le travail semblent remisent en question.

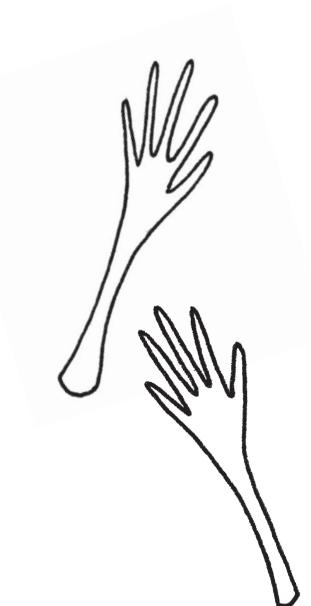


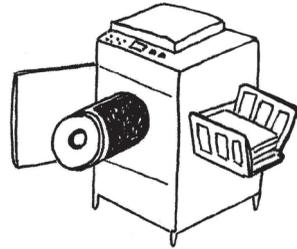
2. MAIN & MACHINE

À Brody ArtYard, Janosh imprime manuellement toutes les sérigraphies une à une. Le studio a fait le choix de conserver la sérigraphie manuelle pour une raison de marché économique en vogue à Budapest. L'aspect imparfait du fait à la main de cette pratique plaît. Les workshops organisés sont un moyen de transmettre ce savoir-faire et de l'expérimenter. En parallèle, le studio est équipé d'un risographe, une machine dont l'impression couleur par couleur est similaire à la sérigraphie. La différence se trouve dans la pratique, l'une est manuelle et demande un savoir-faire et du temps ; tandis que l'autre permet d'imprimer plus vite avec une meilleure précision sur des détails comme les textes.

2.1 // L'IMPERFECTION

La machine ainsi que le numérique semblent être les nouveaux milieux de création à approfondir pour l'homme. Numérique ne veut pas dire pour autant que les pratiques manuelles sont à bannir. J'ai pu en faire l'expérience pendant mon stage à Brody ArtYard. Le tracé manuel est complété par le dessin numérique, et la sérigraphie trouve dans la risographie une précision supplémentaire. Mais nous ne sommes pas artisan et ne possédons pas son geste parfait. L'imperfection de notre fait-à-la-main est pourtant ce qui séduit aujourd'hui, comme si ce manque de régularité était la marque de l'authenticité. À tel point qu'aujourd'hui l'inexactitude est travaillée comme l'expression de la personnalité. Il suffit de jeter un œil du côté des illustrations contemporaines qui travaillent le tremblement du trait et l'aspect enfantin plutôt que la perfection et le réalisme. Lors de mon stage j'ai eu l'occasion de passer une semaine aux côtés de l'illustratrice londonienne, Alice Pattullo. Elle s'inscrit dans cette démarche d'un graphisme « imparfait » en tamponnant n'importe quoi pour créer des textures,





puis les re-découpe, les re-colle, les gribouille, et ainsi de suite jusqu'au passage à la sérigraphie. Une technique qu'elle utilise dans le but de conserver l'aspect manuel et l'envie de toucher la matière.

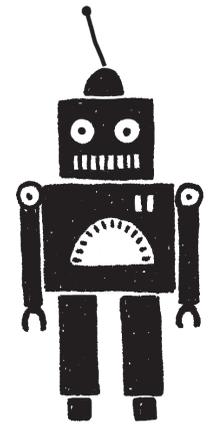
Il semble que nous courrons après l'imperfection du fait-à-la-main pour ne pas avoir à affronter un milieu nouveau qui nous effraie. La perfection et la régularité semblent, quant à elles, associées directement à la machine. Une association étrange quand on pense que l'obsession de l'artisan du Moyen Âge était la perfection et le travail bien fait, le défaut était vu comme un échec. Bien sûr, jamais même le plus habile des artisans, ni le plus chevronné des ouvriers ne pourra avoir la régularité et la rapidité d'un robot, mais cela ne veut pas dire pour autant que machine ne rime pas avec imperfection. Prenons comme exemple la technique d'impression en risographie. Cette « photocopieuse » qui imprime couleur par couleur assure de pouvoir sortir plusieurs exemplaires voir une petite série. L'irrégularité s'invite au moment du calage du papier qui bouge toujours un peu avec la vitesse d'impression. Au premier coup d'œil l'ensemble des impressions semble similaire, mais en s'approchant, on peut distinguer un léger décalage entre les couleurs d'un exemplaire à un autre. Cette machine demande un savoir, mais cette fois-ci non pas un savoir-faire mais un « savoir-maîtriser ». Ce n'est plus nous qui faisons mais qui ordonnons à la machine de faire à notre place. Mais employer le terme de « maîtrise » parait audacieux si l'on est coupé de l'expérience physique. Pour comprendre au mieux les réglages que nous demandons aux machines, il est semble important de passer par une phase d'expérimentation physique des processus de fabrication. Avec les Fablabs cette étape préalable est de plus en plus pratiquée, on vient y tester la réaction des matériaux ou bien la force et la vitesse qui sera appliquée avant le passage sur machines. « Si j'utilise ce matériau, va-t-il réagir mieux que celui-ci ? Quelle profondeur de coupe est suffisante pour créer un tampon qui puisse imprimer correctement ? ». Ce premier questionnement permet d'aborder la machine autrement et de ne plus se retrouver comme un simple exécutant face à elle, mais bien comme un acteur qui l'expérimente.

2.2 // AUTOMATISATION

Le problème de la vitesse d'adaptation à un nouveau seuil de complexité technique se pose ici face à la vitesse à laquelle ces technologies se multiplient. L'homme n'a pas le temps de comprendre une technique, qu'une autre plus évoluée est déjà sortie. Dès la Révolution Industrielle s'est posé le problème d'une menace par la

machine, à la fois physique et morale. L'artisan pense et fait en même temps. L'arrivée de la mécanisation puis de l'informatique a bouleversé cette manière de faire. Notre culture s'est softwarisée depuis les années 1960, dans toutes les strates de la société l'on voit apparaître les logiciels. La création est désormais accompagnée par la CAO (Création Assistée par Ordinateur). Bien sûr on pense toujours mais c'est un algorithme qui fait à notre place. Le résultat est compris par l'ordinateur mais pas forcément par nous. Majoritairement nous nous contentons du résultat qui nous apparaît, sans chercher le pourquoi ni le comment il est donné. Les gens laissent les machines faire l'apprentissage des nouvelles techniques à leur place et restent passifs. C'est une manière de refouler la difficulté en se cachant derrière des logiciels aux menus prédéfinis ainsi que derrière des pratiques manuelles déjà connues. Un enseignant pourrait sans doute écrire sur le bulletin scolaire de l'homme : « Se repose trop sur ses acquis ». À force de ne pas chercher plus loin que ce qui apparaît sur l'écran, l'automatisation s'installe dans la pratique. Notre réflexion est enfermée dans des choix donnés, ce qui permet d'évacuer la souffrance du travail et d'instaurer une production sans accident et sans véritable pratique de l'outil. Une image bien éloignée de l'artisan du Moyen-Âge qui, pour s'élever dans la hiérarchie, passait sa vie à travailler et son temps dans l'atelier, en répétant sans cesse les mêmes gestes dans l'optique d'améliorer ses compétences. Les outils numériques, dont les logiciels, ne permettent pas l'apprentissage par la répétition, ni l'accident puisque tout est déjà conditionné et rien n'est fait pour dépasser ce que les concepteurs ont prévu. Anthony Measure définit le créatif contemporain comme un usager qui attend du logiciel qu'il réponde à ses attentes de façon précise.¹ La multiplication des logiciels vient renforcer l'uniformisation et la standardisation des productions. Le maître en la matière est Adobe et ses fameux logiciels tel que Photoshop ou InDesign qui font croire au grand public que la création est quelque chose de simple, un processus sans effort et sans résistance puisqu'il suffirait de régler une suite de choix dans des listes prédéfinies. La conséquence de ce mensonge est une « standardisation abusive »² de nos productions par des outils censés être l'imitation de nos outils traditionnels.

Dans le graphisme contemporain l'accessibilité massive aux logiciels laisse apparaître la figure du graphiste amateur. Les choix prédéfinis des interfaces ont remplacé la recherche graphique par de l'exécution, jusqu'à normaliser le paysage graphique contemporain. La création est rendu accessible à tous et est prétendue facile (c'est à dire sans un passage par un quelconque apprentissage outre que celui du logiciel), ce qui a pour conséquence de vulgariser le métier de graphiste. A-t-on encore vraiment besoin de graphiste professionnel alors que tout



¹ - Anthony Measure - Adobe : le créatif au pouvoir - <http://www.anthonymasure.com/articles/adobe-creatif-pouvoir>

² - Anthony Measure - L'imprévu des programmes - <http://www.anthonymasure.com/audio/2013-imprévu-programmes-rencontres-lure>

le monde peut disposer de leurs outils de travail ?

2.3 // MIMÉTISME ET NUMÉRISATION

Alan Key conçoit l'ordinateur personnel comme un « métamédium », c'est-à-dire une manière nouvelle de travailler les médias anciens tout en intégrant des médias qui n'existent pas encore. Cette simulation donne une nouvelle approche de nos instruments traditionnels. Avec ce déplacement de nos savoirs, nous nous concentrons trop sur la « remédiation » (=représentation) des anciens médias, alors que, comme le dit Lev Manovich, il serait plus judicieux de s'intéresser aux programmes en eux-mêmes puisque le milieu dans lequel évoluent les médias est différent et permet de les aborder de façons jamais vues auparavant.¹

On peut citer le copier/coller, la recherche de mots clef, le choix d'une police de caractère tout en ayant l'aperçu en même temps. Les exemples peuvent être multiples, mais ils sont avant tout, la preuve de la numérisation de nos savoir-faire. Cette extériorisation d'un savoir-faire dans un système technique ne veut pas forcément dire qu'on le perd, ni que les compétences sont réduites mais qu'elles se déplacent. La pratique se fait désormais virtuellement. Alors sans doute pour conserver le lien physique avec l'outil que l'homme a connu, les objets numériques viennent imiter physiquement nos instruments traditionnels. Une manière de combler le manque du lien outil/main. Les machines à écrire ont été remplacées par des ordinateurs qui conservent un clavier tout en fonctionnant avec des logiciels de traitement de texte, le crayon est aujourd'hui un stylet qui vient danser sur des tablette graphique, et la main est prolongée par une souris.

Prenons pour exemple un objet dont les graphistes ont raffolé : la tablette graphique et son stylet qui retranscrit visuellement la pression exercée, elles ont été un premier pas dans l'imitation physique de notre manière de dessiner avec un crayon. Un mimétisme encore un peu loin du compte puisque le trait tracé n'apparaît pas directement sous le stylet, comme avec un crayon, mais sur un écran placé à côté. Le regard ne peut plus se porter sur le geste et le tracé en même temps, il est obligé de faire un choix et l'on devine facilement que l'écran qui s'anime captera d'avantage l'attention. Le numérique pousse l'imitation de cette pratique traditionnelle du dessin avec le projet de la Slate par Iskn. Cette ardoise numérique, dont le slogan est « Associez le plaisir du dessin sur papier, crayon à la main, à la puissance du numérique », permet de continuer



¹ - Anthony Measure -
Adobe : le créatif au pouvoir
- <http://www.anthony-masure.com/articles/adobe-creatif-pouvoir>

de dessiner manuellement, tout en numérisant au même instant chaque trait qui est dessiné. Cette technologie s'inscrit dans la catégorie des objets connectés par l'ajout à notre bon vieux carnet de dessin et à notre crayon fétiche d'une tablette et d'une baguette numériques permettant l'enregistrement. On conserve le rapport à la matière et le regard à la fois sur le geste et le résultat, tout en alliant numérique. Pari réussi.

Au départ il s'agissait de papier avec l'impression ou le scanner, mais maintenant on parle de plastique, de bois, de verre. L'environnement numérique est de plus en plus capable d'interagir avec la matière physique, comme l'artisan sait le faire, à la différence que les automates numériques permettent d'obtenir des formes impossibles à avoir avec des outils traditionnels. L'homme, qui en créant l'outil souhaitait se débarrasser de ses frustrations, n'a fait que diminuer d'avantage son utilité, peut-être par paresse, face aux cerveaux mécaniques qui viennent imiter et automatiser nos gestes dans tous les domaines.

La notion de geste paraît cruciale. Un exemple simple, dans les logiciels de dessin ou de mise en page, le geste de la main n'est plus le même que lorsque la pratique était physique. On passe d'une main qui sait tenir un crayon, qui sait le manipuler, qui sait couper, coller, organiser, qui sait être minutieuse, à une main qui sait tenir une souris et cliquer quand il le faut. Le numérique peut-il s'accorder avec la conservation du geste ? Les nombreux objets connectés qui sont inventés semblent être un début de réponse, tout comme le développement du mouvement « faire » depuis les années 2000. L'envie de « bidouiller » se développe.

